



Studio NEXT

Digitizing Tools és Sfumato Stitch

Felhasználói útmutató

A kézikönyvről

A kézikönyv fejezetei három területre vannak osztva:

1. Fogalmak
2. Vezérlők
3. Lépésről lépésre útmutatók

Fogalmak: elmagyarázzák az Embird Studio funkcionális logikáját, beleértve a digitalizálás alapelveit és a hímzésminták szerkezeti alapjait.

Vezérlők: leírják a fent említett fogalmakon alapuló konkrét eszközöket, és útmutatást adnak azok kezelőfelületen belüli elhelyezkedéséről.

Útmutatók: részletes, lépésről lépésre követhető eljárásokat biztosítanak különféle hímzésminták vagy komponensek létrehozásához és szerkesztéséhez a kialakított fogalmak és vezérlők használatával.

A fejezetek sorrendjét úgy alakítottuk ki, hogy segítsen a lehető leggyorsabban létrehozni egy egyszerű hímzésmintát, majd ezt követően felépíteni a Studio funkcióinak teljes körű elsajátításához szükséges tudást. A fejezetek három, növekvő részletességű és összetettségű szintre vannak szervezve.

A Studio NEXT-ről

Studio NEXT az Embird hímzőszoftver egyik modulja, amely lehetővé teszi a felhasználók számára egyedi minták digitalizálását gépi hímzéshez.

A Studio két részből áll: **Digitizing Tools** és **Sfumato Stitch**.



[vektorgrafikus fájlok](#) (SVG formátum)

1. Digitizing Tools

A **Digitizing Tools** a díszes hímzsminták, feliratok és céglogók digitalizálására szolgál. A minták digitalizálása kontúr (vektoros) objektumok létrehozásával történik, akár üres háttéren, akár egy raszteres [kép](#) sablonként való használatával. Ezeket a vektoros objektumokat ezután öltésekkel töltjük ki.

A vektoros objektumok létrehozhatók manuálisan, [csomópontként](#), [szabadkézi digitalizálással](#), a [nyomkövető eszköz](#) használatával, vagy importálásával. Ezen megközelítések mindegyike használható kombinálva.



2. Sfumato Stitch

Sfumato Stitch lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy [fotorealisztikus mintákat](#) hozzanak létre digitális képekből. Kombinálható a Digitizing Tools-zal feliratok, szegélyek és egyéb elemek hozzáadásához. A Sfumato a Digitizing Tools-ban találhatóhoz hasonló vektoros objektumokat használ, de ezek speciális öltéstípussal vannak kitöltve. A Sfumato öltések változó sűrűségű meandereket képeznek, hogy visszaadják az alapul szolgáló képet, miközben lehetővé teszik, hogy az anyag átlásson az öltéseken.

Felhasználói útmutató - Studio Next > A Studio névjegye > Studio projektfájl (*.EOF)



Az Embird Studio EOF Fájljának Megértése

Az **EOF fájl** az Embird Studio, az Embird hímzőszoftver-csomag digitalizáló bővítménye által használt mester projektfájl. A konkrét öltéskoordinátákat tartalmazó szabványos hímzésfájlokkal ellentétben az EOF fájl **vektor alapú kontúrokat** és objektumutasításokat tárol.

Az EOF fájl a minta "forráskódjaként" vagy eredeti tervrajzjaként szolgál. Míg a gépkész fájlok, mint például a .PES vagy .DST, konkrét tűmozgásokat biztosítanak, az EOF fájl meghatározza az alakzatok mögöttes geometriáját és felépítését.

Az EOF formátum jelentősége

Az EOF fájlokkal való munka elsődleges előnye a **minőségromlás nélküli szerkeszthetőség**. Mivel a formátum rögzített öltések helyett matematikai útvonalakat tárol, számos művelet elvégezhető a minta minőségének romlása nélkül:

- **Átméretezés:** A minták jelentősen méretezhetőek. A szoftver automatikusan újraszámolja az öltésszámot a megadott sűrűség fenntartása érdekében.
- **Tulajdonságok módosítása:** A felhasználók bármikor módosíthatják az öltéstípusokat (pl. kitöltő öltés átalakítása szatén öltéssé), beállíthatják az elhúzás kompenzációt, vagy finomíthatják az alátét beállításait.
- **Csomópontok szerkesztése:** Az alakzat kontúrjai módosíthatók pontok mozgásával, hozzáadásával vagy törlésével a minta szerkezetének megváltoztatásához.

A munkafolyamat: EOF-tól a hímzőgépig

Mivel a hímzőgépek nem tudják közvetlenül értelmezni az EOF fájlokat, a minta gyártásra való előkészítéséhez egy konkrét munkafolyamat szükséges:

1. **Tervezés Studio-ban:** Hozza létre és mentse a projektet **.eof** fájlként.
2. **Fordítás:** Hajtsa végre a "Compile and Put into Embird Editor" parancsot. Ez a folyamat a vektoros alakzatokat öltésmintává alakítja.
3. **Mentés másként:** Miután a minta betöltődött az Editor-ba, mentse el a konkrét gépnek megfelelő "öltésformátumban" (pl. .PES, .HUS, .JEF vagy .DST).

A projektmenedzsment legjobb gyakorlatai

Gyakori hiba az EOF fájl törlése az öltésfájl létrehozása után. Az EOF fájl megőrzése a következő okokból elengedhetetlen:

- Ha egy teszt hímzés illesztési problémákat vagy hézagokat tár fel, lényegesen hatékonyabb az **EOF kontúr** módosítása, mint az egyes öltések manipulálása a végső formátumban.
- A Studio NEXT olyan fejlett EOF funkciókat tartalmaz, amelyek a hagyományos Studio régebbi formátumaihoz képest kibővített funkcionalitást kínálnak.
- Az EOF fájl megőrzi a "Háttérképet", lehetővé téve, hogy az átrajzoláshoz használt eredeti grafika látható maradjon a jövőbeli javításokhoz.

Fájlok mentése a hagyományos Studio-hoz

A Studio Next-ben létrehozott minták fejlettebb funkciókat használnak, mint a Studio szabványos verziójában lévők. Következésképpen az új *.eof fájlok nem nyithatók meg a hagyományos Studio-ban. Ha egy mintát át kell vinni a Studio Next-ből a régebbi verzióba, használja a [Save in Regular Studio compatible format](#) parancsot a tárolóba történő mentéshez. **Megjegyzés:** Bizonyos Studio Next funkciók, mint például a hálós objektumok és a hozzájuk tartozó tulajdonságok, ebben a formátumban nem maradnak meg.

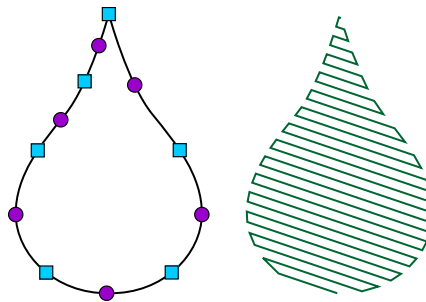
Mi Az A Hímzés Digitalizálás?

Hímzésminták És Öltésfájlok

A számítógépes hímzőgépek olyan speciális bemeneti fájlokat használnak, amelyek utasításokat adnak a minta anyagra történő hímzéséhez. Ezeket a digitális fájlokat **hímzésmintáknak** vagy öltésfájloknak nevezzük. Az öltésfájl az öltéskoordináták, színváltások és szálvágási parancsok átfogó listájából áll. E fájlok létrehozásának folyamatát **hímzés digitalizálásnak** nevezzük. A minták fényképekből, grafikákból, feliratokból vagy eredeti koncepciókból fejleszthetők. Az öltésfájl elengedhetetlen kapocs a digitális koncepció és a gép által előállított fizikai hímzés között.

Szoftveralkalmazások A Digitalizáláshoz

A gépi hímzésminta digitalizálásához speciális szoftver szükséges. Ezek az alkalmazások automatizálják az egyes öltések generálásával járó munka nagy részét. A felhasználó elsődleges feladata az objektumok meghatározása és a kitöltésükhöz szükséges speciális öltésstílusok hozzárendelése. Bár a végeredmény következetesen egy öltésfájl, a digitalizálási folyamat és a módszerek eltérőek lehetnek. A különböző alkalmazások a hímzés digitalizálás különféle típusaira szabott speciális eszközöket kínálnak.



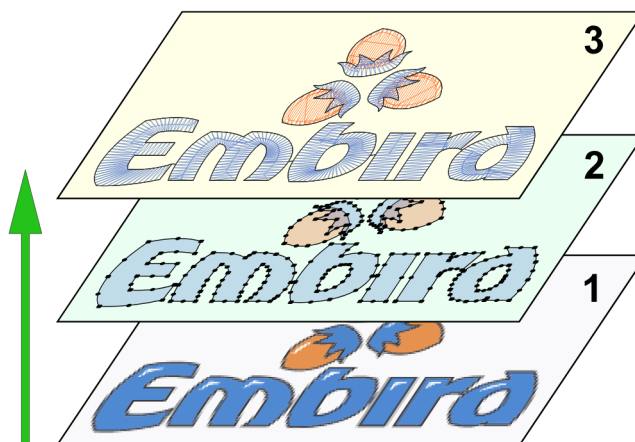
Balra: Csomópontokkal és görbékkel létrehozott objektumkontúr. Jobbra: A meghatározott objektum kitöltésére generált öltések.

Objektumok Rajzolása: Kézi És Automatikus Vektorizálás

Bár lehetséges az egyes öltések kézi megrajzolása, a digitalizálás jellemzően olyan objektumkontúrok létrehozását foglalja magában, amelyeket a szoftver ezután kitölt öltésekkel. A felhasználók olyan eszközöket is használhatnak, mint a "varázspálca" az objektumok raszteres képekről történő automatikus körvonalazásához. E kontúrok rajzolásának vagy körvonalazásának folyamatát **vektorizálásnak** nevezzük. Ha egy grafikai tervezőprogramból származó **kész vektoros fájl** (például SVG) áll rendelkezésre, az közvetlenül hímzésmintává konvertálható, így nincs szükség kézi vektorizálásra.

Kompilálás Öltésekké

Az objektumokból történő hímzésminta-készítés egy köztes terméket eredményez: egy vektoros kontúrokat tartalmazó forrásfájlt. Ezeket a kontúrokat végül öltésekkel töltik ki, és a hímzőgép által igényelt speciális öltésfájl formátumba mentik. Az Embirdben ezt a folyamatot **kompilálásnak** nevezzük. A forrásfájlt meg kell őrizni a jövőbeli szerkesztésekhez, mivel a vektoros fájlok méretezhetők; a kompilálás során a szoftver automatikusan beállítja az öltésszámot és az elrendezést a választott méretekhez.



A munkafolyamat a raszteres képtől a vektorizált kontúrokon át a generált öltésekig. A forrásfájl ezeket az elemeket rendszerezett rétegekben tárolja.

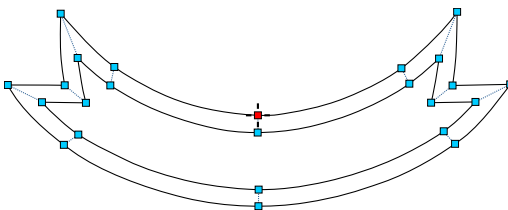
Az Embird Számos Digitalizáló Alkalmazást Kínál:

1. **Digitizing Tools:** Logók és díszes minták digitalizálására használható. Bemenetként fénykép vagy grafika használható.
2. **Sfumato Stitch:** Fotorealisztikus mintákat, portrékat és tájképeket hoz létre. Bemenetként fényképet igényel.
3. **Cross Stitch:** Keresztszemes mintákra specializálódott. Bemenetként fényképeket vagy grafikákat használhat.
4. **Font Engine:** A TrueType és OpenType betűtípusokat hímzett feliratokká, a vektoros formátumokat, például az SVG-t pedig hímzsmintákká konvertálja.

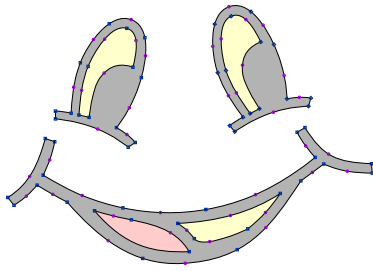
A Digitizing Tools És A Sfumato Stitch Ugyanazt A Felületet Használja, Amelyet Studio-Nak Neveznek.

Alapkonceptió: Vektoros Objektumok

Míg az elsődleges Embird program főként **öltésfájlokkal** dolgozik, a Studio **vektoros objektumokat** használ a mintakészítés egyszerűsítésére. Az öltésfájlok minden túsúráshoz tartalmaznak koordinátákat és speciális gép-parancsokat, ami az öltésenkénti szerkesztést fárasztó folyamattá teszi. Ezzel szemben a Studio a vektoros grafikai programokhoz hasonló eszközöket használ, lehetővé téve a felhasználók számára, hogy olyan kontúrokat rajzoljanak, amelyeket aztán egységes öltéstípusokkal töltenek ki.



A hímzsminta és a szabványos vektorgrafika közötti jelentős különbség az objektumok sorrendjének és átfedésének fontossága. A hímzésnél az objektumokat stratégiaileg **össze kell kötni** a szálvágások minimalizálása érdekében, ami hatással lehet a minta minőségére és a gértási időre is.



A Studio-ban létrehozott vektorfájlok "forrásfájlokként" funkcionálnak. Amikor összeállítják és átküldik az Embird Editor modulba, öltésfájlokat generálnak, amelyek készen állnak a hímzőgépnek megfelelő formátumra. Mivel vektoralapúak, ezek a minták könnyen átméretezhetők, mivel az öltések automatikusan újragenerálódnak az új méretekhez.

A minták digitalizálása a Studio-ban **vektorkontúrokként** történik, ahol az öltéselrendezéseket az objektumtípusok és a **tulajdonságok** határozzák meg. Az összeállítás minden objektumhoz generál öltéseket, előkészítve a mintát az Embird hímzészemle finomhangolása moduljában történő végső módosításokhoz.

Általános Szabályok

Kövesse ezeket az általános szabályokat, hogy a minták professzionálisan nézzenek ki és zökkenőmentesen hímezzék őket:

- Úgy strukturálja az objektumokat, hogy az átmeneti öltések csak ott forduljanak elő, ahol szándékolt. Használjon közös öltés útvonalakat az objektumok összekapcsolásához, ahol csak lehetséges.
- Az objektumok sorrendje kritikus az átmeneti öltések és a színváltások minimalizálásához. A kiváló minőségű minták alacsony számú cérvágást és színátmenetet tartalmaznak.
- Amikor több szomszédos területet tartalmazó mintát hoz létre, fontolja meg cikk-cakk alátétöltés használatát a teljes mintaterületen, először az anyag stabilizálása érdekében.
- A cérvágás miatt a fizikai öltések kissé rövidebbnek tűnnek, mint a képernyőn. Alkalmazzon húzáskompenzációt ennek figyelembevételéhez, különösen rugalmas anyagokkal való munka esetén.
- Összetett minták esetén a központtól kifelé haladva digitalizáljon az anyag ráncosodásának megelőzése érdekében.
- Használjon szél alátétöltéseket a széles objektumokhoz és középső alátétöltéseket a vékony objektumokhoz a torzulás megelőzése érdekében. A cikk-cakk alátétöltések 3D hatást biztosíthatnak. Az alátétöltéseket csak olyan objektumokhoz szabad használni, amelyek elég nagyok ahhoz, hogy elrejtsek azokat.
- A szomszédos területeknek kissé át kell fedniük egymást a cérvágás által okozott hézagok megelőzése érdekében.

Speciális Szabályok Az Embird Studio-Hoz

Minden átméretezést a Studio-n belül végezzen, ne az Embird Editor-ban. A vektorkontúrok Studio-ban történő átméretezése sokkal jobb minőséget biztosít, mint az öltésfájlok átméretezése.

- A Studio lehetővé teszi **raszteres kép** elhelyezését a **munkaterület** háttérében. Alapértelmezés szerint a Studio 100 képpontot 1 centiméternek (vagy 254 képpontot hüvelykenként) tekint.

Alapvető Leckék (Ajánlott Sorrend)

A kezdéshez tekintse át a Studio **súgóablakának** bal oldali paneljén található leckéket, amelyek ajánlott olvasási sorrendben vannak rendezve. Ez a súgófájl a menüelemek és az objektumtulajdonságok részletes leírását is tartalmazza. Konkrét témákért tekintse meg a tárgymutatót.

Különbségek Az Elektronikus Öltésfájlok És A Vektoros Fájlok Között

Az Embird két elsődleges fájltypust használ:

1. **Elektronikus öltésfájlok:** Ezek közvetlenül betölthetők a hímzőgépekbe, de nehéz őket pontosan szerkeszteni vagy átméretezni.
2. **Vektoros fájlok:** Ezek könnyen szerkeszthetők és átméretezhetők, de a hímzőgép általi használat előtt le kell őket fordítani (kompilálni).

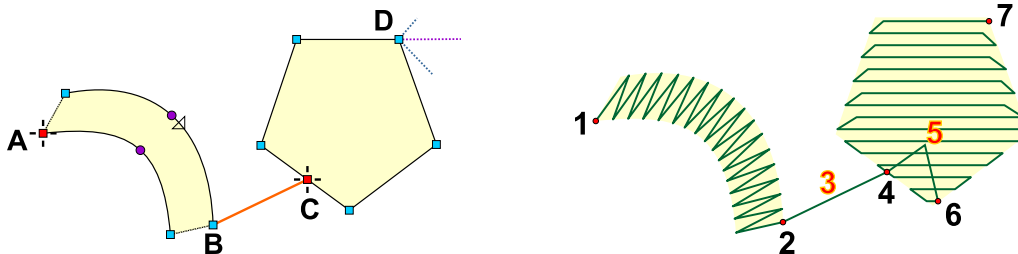
Ez hasonló a raszteres (pixelalapú) képek és a vektorgrafika közötti különbséghez. A **vektoros fájlok (*.eof)** elsősorban az Embird Studio-ban készülnek és szerkeszthetők, és tervrajzként szolgálnak az elektronikus öltésfájlok létrehozásához.

Az elektronikus öltésfájlok az egyes öltések és gépvezérlő parancsok listáját tartalmazzák. Mivel hiányoznak belőlük az alapul szolgáló objektumokra (például kitöltésekre vagy kontúrokra) vonatkozó információk, az automatikus szoftveres módosítások kevésbé megbízhatóak. A vektoros fájlok azonban tárolják a kontúrokat és az öltések létrehozásához szükséges tulajdonságokat, ami pontos vezérlést és kiváló minőségű méretezést tesz lehetővé.

Cérnaútvonal A Hímzéstervekben

A hatékony tervek minimalizálják a cérnavágást. Vektoros objektumokkal való munka során a felhasználóknak három alapelvet kell követniük:

1. Rendezze az objektumokat logikus sorrendbe az összekapcsolhatóság érdekében.
2. Adjon hozzá kapcsolatokat az objektumok között ott, ahol azok elrejthetők a későbbi rétegek alatt.
3. Megfelelően határozza meg az egyes objektumok kezdő- és végpontjait a folyamatos cérnaútvonal biztosítása érdekében.

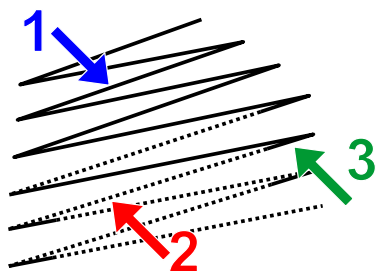


A fenti példában egy oszlopobjektum és egy kitöltési objektum egy kapcsolati objektummal van összekötve. Az oszlop a B pontnál végződik, a kapcsolat pedig a C pontra (a kitöltés kezdetére) mozgatja a cérnát a cérnavágás elkerülése érdekében. A szoftver ezután kiszámítja a leghatékonyabb útvonalat a fennmaradó terület kitöltéséhez, ami folyamatos cérnaútvonalat eredményez a terv elejétől a végéig.

Hagyományos Öltések És Átmeneti Öltések

A hagyományos öltések folyamatos sorozatban hímzett standard öltések, amelyek hossza jellemzően 0,5 mm és 5 mm között van. Amikor a gépnek új, nem szomszédos pozícióba kell mozognia, **átmeneti öltést** használ. Az átmeneti öltés egy mozgási parancs, amelynél a tű nem varr, bár a gép a mozgás kezdetén és végén továbbra is átszúrja az anyagot.

A Leghosszabb Öltés Korlátai

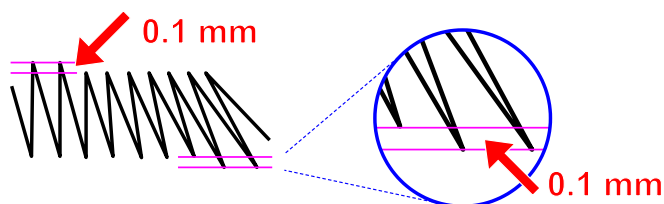


A legtöbb hímzőgép fizikai korláttal rendelkezik a leghosszabb lehetséges hagyományos öltés tekintetében (jellemzően 12,1 mm és 12,7 mm között). Az ezt a korlátot meghaladó szaténöltéseket az Embird átmeneti öltések sorozataként kódolja, amely egyetlen hagyományos öltéssel végződik. Bár ezek a képernyőn szaggatott vonalakként jelenhetnek meg, a gépen megfelelően varrhatók. Vegye figyelembe, hogy a nagyon hosszú szaténöltések (8-10 mm felett) hajlamosak a sérülésre mosás közben. Ezért ajánlott textúra vagy minta használata a hosszú öltések felosztásához.

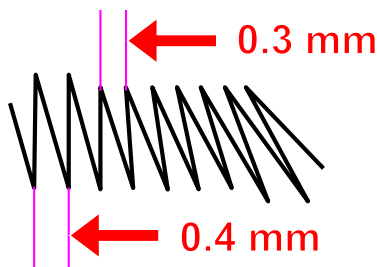
A nyíl (1) egy standard hagyományos öltést jelöl. A gép korlátját meghaladó öltések átmeneti öltések sorozatára (2) és egy rövid hagyományos öltésre (3) vannak osztva.

Legkisebb Tűlépés

A legtöbb hímzőgép akár 0,1 mm-es lépésekben is mozog. Az elektronikus öltésfájlok kódolása ezen a 0,1 mm-es rácson alapul. Nagy nagyítási szinteken apró lépéseket észlelhet azokon az éleken, amelyek egyébként simának tűnnek; ezek ennek a koordinátarácsnak az eredményei.



Öltéssűrűség



Az Embirdben az öltéssűrűség a 0,1 mm-es rácson lévő tőpontok közötti távolságként van meghatározva. A 4,0-s sűrűség 0,4 mm-es távolságnak felel meg. A szatén- és kitöltőöltések gyakori sűrűsége 3,0 és 4,0 között mozog, a cérnavastagságtól függően. Mivel a 0,1 mm-es rácscs nem osztható tovább, a 3,5-ös sűrűség átlagos távolságot jelent, ahol egyes pontok 0,3 mm-re, mások pedig 0,4 mm-re vannak egymástól.

Súgófájlok

A Studio súgófájljainak teljes listája a következő helyen érhető el: [■ Főmenü > Súgó](#). A fő Felhasználói útmutató eléréséhez használhatja a hardveres billentyűzet **F1** billentyűjét is. A párbeszédpaneelen található speciális súgó gombok az adott ablakra vonatkozó, kontextusfüggő információkat nyújtanak.

Megjegyzés: A [súgóablak](#) lehetővé teszi a dokumentáció exportálását, amely könnyen konvertálható [PDF formátumba](#).

Vektoros Objektumok: Alapelvek



Az Embird Studio-ban a digitalizálás alapvetően olyan vektoros objektumok rajzolását jelenti, amelyeket a program automatikusan kitölt öltésekkel, az egyes objektumokhoz egyedileg beállított tulajdonságok szerint. Ez a megközelítés rendkívül hatékony, mivel egy hímzésminta általában különálló területeket tartalmaz, amelyek speciális öltéstípusokat igényelnek – például sima kitöltéseket (Tatami), szaténöltéseket (oszlopok) vagy kontúrokat.

Ezeket a területeket különálló objektumokként digitalizáljuk, amelyeket a típusuk és a színük jellemez. A szoftver ezután automatikusan generálja a szükséges egyedi öltéseket, így a felhasználónak nem kell minden egyes tűszúrást manuálisan meghatároznia.

Minden objektumtípust egy dedikált **eszközzel** digitalizálunk. Például egy szaténöltésű oszlophoz az egyik eszközt, míg egy összetett kitöltött területhez egy másikat használunk. Ez az objektumalapú munkafolyamat leegyszerűsíti a teljes tervezési folyamatot.

Öltéssorrend és vezérlés

Az objektumon belüli öltések sorrendjét elsősorban a program algoritmusai vezérlik, amelyek kiszámítják a leghatékonyabb útvonalat. A felhasználó azonban egy kritikus szempont felett megőrzi az irányítást: az objektum kezdő- és végpontjai felett.

- A hímzés a kezdőpontnál indul és a végpontnál fejeződik be.
- Ezen pontok pontos meghatározása létfontosságú az előző és a következő objektumokkal való helyes **csatlakozás** és sorrendezés szempontjából, ami segít minimalizálni a látható átmeneti öltéseket és a szálvágásokat.

				1. / 1
				2. / 2
				3. / 2
				4. / 2
				5. / 3
				6. / 4
				7. / 4
				8. / 4
				9. / 4
				10. / 5

Objektumfelügyelő és sorrend

A létrehozott objektumok az **Objektumfelügyelő panelen** vannak rendszerezve és felsorolva. Ez a lista az objektumokat a tényleges hímzési sorrendjükben jeleníti meg fentről lefelé, lehetővé téve a felhasználó számára, hogy kezelje azt a sorrendet, amelyben a gép a mintát hímzi.

[Objektumfelügyelő](#)

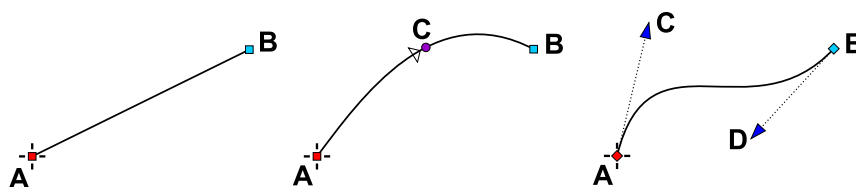
Objektum Kontúrjai

Az objektumok **vektorkontúrokat** használnak, ami azt jelenti, hogy minőségromlás nélkül átméretezhetők.

A Studio-ban egy objektumot általában több kontúrelem felhasználásával rajzolunk meg. Az egyenes és ívelt elemek szabadon kombinálhatók. Ezeket az elemeket csomópontoknak nevezett pontok határozzák meg.

A Studio háromféle kontúrelemet támogat:

- Vonalszakaszok
- Egyszerű görbék
- Bézier-görbék



Egy vonalszakaszt (balra) 2 pont határoz meg. Egy egyszerű görbét (középen) 3 pont határoz meg. Egy Bézier-görbét (jobbra) 4 pont határoz meg.

Jelölők: Speciális Objektumvezérlés

A **Jelölők** speciális, mozgatható pontok vagy fogópontok, amelyek bizonyos **objektumtípusokhoz** kapcsolódnak. Ezek nem részei az objektum kontúrjának; ehelyett lehetővé teszik a felhasználó számára, hogy meghatározza a speciális műveletek vagy effektusok helyét:

- **Példák a jelölők használatára:** Meghatározhatják egy effektus fókuszát, egy hálós kitöltési minta eredetét, vagy a kezdő rögzítőöltés-minta pozícióját a fejlett szálrögzítéshez.
- **Rugalmasság:** A jelölők szabadon mozgathatók – gyakran még azon az objektumon kívülre is, amelyhez tartoznak –, hogy stratégiaileg úgy helyezzük el az effektust vagy a rögzítési pontot, ahol a leghatékonyabb, vagy ahol könnyen elrejtethető más tervezési elemekkel.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Objektumtípusok

Objektumtípusok

A Studio a következő típusú **vektoros objektumokat** használja:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Kitöltés • Sfumato • Oszlop • Oszlop mintával • Csatlakozás | <ul style="list-style-type: none"> • Kézi öltés • Kontúr (szegély) • Applikáció • Háló |
|---|--|

Minden típus sajátos öltéselrendezéssel és állítható tulajdonságokkal rendelkezik, mint például a sűrűség és a szög (lásd a **Tulajdonságok** fejezetet).

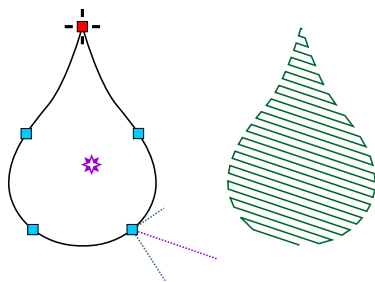
Kitöltés

Kitöltés - Egyszerű kitöltés mód

A számítógépes gépi hímzésben az **Egyszerű kitöltés** (más néven **Tatami kitöltés** vagy **Ceed kitöltés**) egy olyan technika, amelyet nagy területek párhuzamos sima öltések soraival történő lefedésére használnak. A szaténöltéssel ellentétben, amely egyetlen mozdulattal fedi le az alakzat teljes szélességét, az Egyszerű kitöltés több, egymás mellé fektetett rövidebb öltésből áll. Ez a leghatékonyabb módja a szaténöltéshez túl széles (általában 10-12 mm maximális szélességű) összetett alakzatok kitöltésének. Mivel az egyes öltések viszonylag rövidek, kevésbé hajlamosak az elakadásra, hurkolódásra vagy az idővel történő meglazulásra, így ideálisak az intenzív igénybevételnek kitett tárgyakhoz, például egyenruhákhoz vagy kabátokhoz.

Az Egyszerű kitöltés fő technikai összetevői a következők:

- **Sorok:** A szoftver a nagy vektoros területet sorokra osztja. Ezek a sorok egy meghatározott **Sűrűség** (távolság) érték szerint helyezkednek el. A szoros sűrűség teljes fedést biztosít az anyagon, míg a ritkább sűrűség könnyű, áttetsző hatást kelt.
- **Tűszúrásminták:** Ahogy a gép végighalad egy soron, a tűnek rendszeres időközönként át kell szúrnia az anyagot. Ezeknek a tűszúrásoknak az elrendezése látható textúrát hoz létre. A tűszúrások sorok közötti eltolása sima, egyenletes felületet eredményez.
- **Dekoratív textúrák:** A tűszúrások szándékos elrendezésével a felhasználók geometriai mintákat – például téglákat vagy rombuszokat – hozhatnak létre a cérnaszínek változtatása nélkül. Lehetőség van akár öt egyedi minta meghatározására is a **■ Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők > Felhasználói minták** menüponton keresztül.
- **Irányítás (Szög):** A kitöltési sorok szöge kritikus digitalizálási döntés. Ez befolyásolja mind a „fényt” (ahogy a fény visszaverődik a cérnáról), mind a minta stabilitását. A kitöltési szögeket általában az anyag szálirányára vagy az alátétöltésre merőlegesen állítják be a gyűrődés elkerülése érdekében.



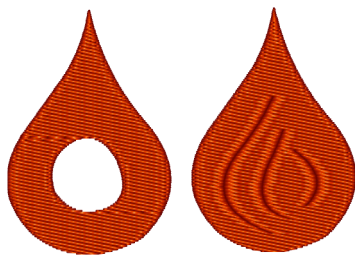
A kitöltési objektum széle vonalakkól és görbékből áll. A kereszt ikon jelzi a kontúrvonal kezdetét. Az átlós vonalak jelzik az utolsó kitöltő öltés helyét, valamint a **fedőöltések (leghosszabb vonal)** és a **cikk-cakk alátétöltések (rövid és közepes vonalak) szögeit**.

Az objektumon belüli kis csillag a **fókuszpont** az olyan effektusokhoz, mint a körkörös kitöltések. Ez a fókuszpont pozicionálható vagy áthelyezhető **csomópont-szerkesztő módban**. Ebben az üzemmódban használja a felugró menü parancsát a fókuszpont elhelyezéséhez, majd a kurzorral vigye a kívánt

helyre.

A Studio automatikusan generál egy szél alátétöltést és két cikk-cakk alátétöltést, az átfedéseken és csatlakozásokon felül. A kitöltési objektumok lyukakat is tartalmazhatnak.

A felhasználók a kitöltő objektum különféle tulajdonságait állíthatják be, beleértve az öltéssűrűséget a kezdő- és végpontokon, valamint az olyan effektusokat, mint a hullám- vagy körkörös kitöltések. A kitöltő objektumok automatikus oszlop (szatén) öltésekkel is kitölthetők. A kitöltő objektumot követheti egy Carving objektum.



A kitöltő objektum lyukakkal (balra) és faragott vonalakkal (jobbra). Egyetlen kitöltéssel rendelkező objektum több lyukat és/vagy faragást is tartalmazhat.



Balra: Sima kitöltés sűrűségátmenettel.
Jobbra: Kitöltés hullámmal és átmenettel.

Balra: Kitöltés körkörös öltésekkel és átmenettel. Jobbra: Kontúrkitöltés átmenettel.

Kitöltés - Automatikus oszlop mód

Automatikus oszlop kitöltés egy speciális öltésgenerálási mód, amely egy nagy, gyakran összetett alakzatot úgy tölt ki, mintha több összekapcsolt **Szatén (Cikk-cakk)** oszlopból állna.

Míg a Sima kitöltés párhuzamos öltéssorokat használ, amelyek a kontúrjától függetlenül oda-vissza haladnak az alakzaton, az Automatikus oszlop kitöltés automatikusan kiszámítja az öltések "folyását" vagy irányát az alakzat élei alapján. A szoftver belsőleg kisebb, kezelhető szakaszokra osztja az összetett alakzatokat a legjobb öltésfolyam meghatározásához. Ez automatikusan történik, így a digitalizáló megspórolja az egyes Oszlop objektumok manuális létrehozásának idejét.

Az Automatikus oszlop kitöltés főbb jellemzői a következők:

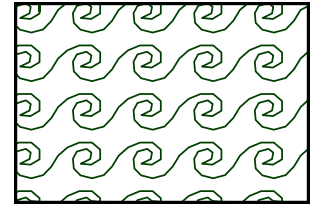
- **Kontúrkövető öltések:** A Sima kitöltés rögzített szögével ellentétben az Automatikus oszlop öltések megváltoztatják tájolásukat, hogy nagyjából merőlegesen maradjanak az alakzat éleire. Ez ideális ívelt objektumokhoz, például virágszirmokhoz vagy betűkhöz.
- **Változó öltéshossz:** Mivel az öltések átívelik a szoftver által létrehozott "oszlop" szegmensek szélességét, az öltéshossz az alakzat vastagságának megfelelően változik az adott ponton.
- **Szatén stílusú alátétöltés:** Az Automatikus oszlop objektumok oszlop-specifikus alátétöltéseket (például Középső, Szél vagy Cikk-cakk) használnak a normál kitöltésekhez használt rács alapú alátétöltések helyett.



Sima kitöltés (balra) és automatikus oszlop kitöltés (jobbra).

Kitöltés - Motívum mód

Motívumkitöltés egy dekoratív technika, ahol a területet ismétlődő mintákkal vagy kis hímzésmintákkal (motívumokkal) töltik ki a tömör öltéssorok helyett. Hasonlóan működik, mint egy tapétaminta, a kiválasztott motívumot csempézve a vektoros alakzaton.



A Motívumkitöltés fő technikai összetevői a következők:

- **Motívum:** Az egyszerű túsúrák helyett a szoftver egy "mintát" vagy "töredéket" használ, amelyet motívumnak nevezünk.
- **A rácsrendszer:** A motívumok matematikai rácson helyezkednek el. Szabályozhatja a motívumok közötti **Távolságot** vízszintesen és függőlegesen is, lehetővé téve a sűrű, csipkeszerű textúrát vagy a laza, szétszórt megjelenést.

Főbb technikai jellemzők és előnyök:

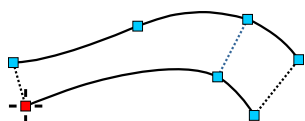
1. **Csökkentett öltésszám:** Mivel a Motívumkitöltések gyakran üres teret tartalmaznak a dekoratív elemek között, általában sokkal kevesebb öltést használnak, mint egy tömör Sima kitöltés. Ez puhábbá és rugalmasabbá teszi a hímzést, ami ideális könnyű anyagokhoz.
2. **Többmotívumos rácsok:** A speciális beállítások lehetővé teszik, hogy **különböző motívumokat tartalmazó rácsot (akár 3x3-as méretig) definiáljon**. A szoftver ezután végigciklikázza ezeket a motívumokat az objektumon, összetett, mozaikszerű hatásokat hozva létre.

Sfumato Öltés

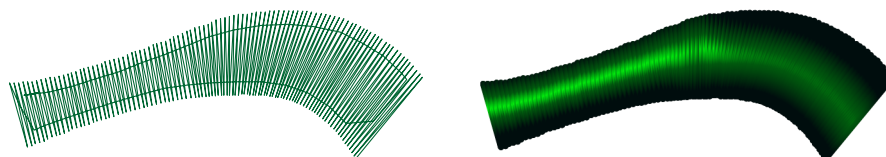


A Sfumato objektumokat fotorealistikus hímzésminták létrehozására használják. A Sfumato objektumot ugyanúgy kell megrajzolni, mint egy kitöltő objektumot, de a belső öltések generálása eltérő. A célja különböző méretű meandereket hoz létre, hogy utánozza az objektum alá helyezett képet vagy fényképet.

Oszlop

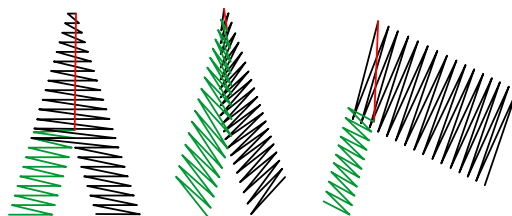


A szaténöltés objektumot a Studio-ban oszlopnak nevezzük. Az oszlop két élből áll, amelyek mindegyike különböző számú elemet (vonalakat és görbéket) tartalmazhat. A szaggatott vonal a felhasználó által beszűrt szegmens végét jelöli; ezek a szegmensvégek határozzák meg az öltésirányt. Az oszlop eleje és vége automatikusan szegmensvéggé szolgál. A program egy kis rést generál az oszlop elején és végén, hogy megakadályozza az öltések kidudorodását.



A túlságosan hosszú fedőöltéseket rövid öltéssel végződő átmeneti öltésekkel helyettesíti a program. A program középső vezérfonal, szél és cikk-cakk alátétöltéseket generál, és automatikusan rövidíti az öltéseket az ívelt szakaszokon.

A szatén objektum nagyon éles vagy aszimmetrikus sarkait nem szabad egyetlen oszloppal létrehozni. Ehelyett tető, hajtott vagy osztott sarkként kell digitalizálni őket. Ezeket a sarkokat külön oszlopok és a köztük lévő kapcsolat objektumok alkotják.



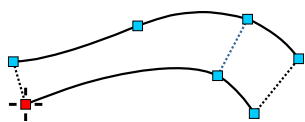
Egy Carving objektum követhet egy Oszlop objektumot.

Gyakori hibüzenet: "Nem lehet lefordítani egy ilyen csavart objektumot. Szűrjön be valamilyen szegmensvéget az objektumba, vagy igazítsa a kontúrokat."

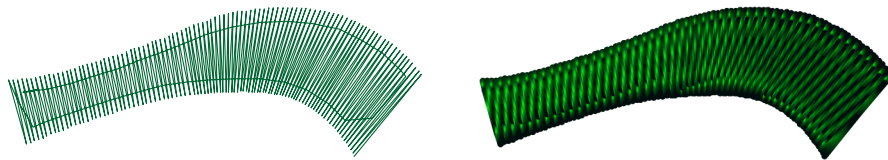
Megoldások:

1. Kerülje a túl sok csomópont használatát. A görbék lehetővé teszik a sima kontúrokat még kis számú csomóponttal is.
2. Győződjön meg arról, hogy az oszlop két oldala nem metszi egymást.
3. Használjon szegmensvégeket az oszlopban belül az öltésirány meghatározásához.

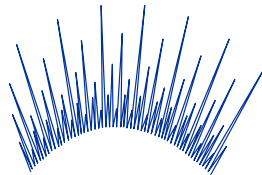
Oszlop Mintával



Az **Oszlop mintával** ugyanaz az objektum, mint az Oszlop, de a felhasználó meghatározhat egy mintát, amellyel az öltések fel vannak osztva. A felhasználók saját **mintákat** is meghatározhatnak.

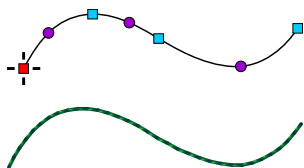


Mind az Oszlop, mind az **Oszlop mintával** objektumok használhatók boríték effektussal.



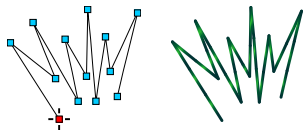
Egy **Oszlop mintával** objektumot követhet egy Carving objektum.

Kapcsolat



Azok az objektumok, amelyek nem érintkeznek, automatikusan átmeneti öltésekkel kapcsolódnak össze, amikor a kész minta felépül. Az átmeneti öltések elkerülése érdekében használja a **Kapcsolat objektumot**, hogy közönséges öltésekből álló útvonalat hozzon létre az objektumok között.

Kézi Öltések



elhelyezett csomópontokat.

A **Kézi öltések** egy speciális objektumtípus, ahol a digitalizáló abszolút ellenőrzést gyakorol minden egyes tűbeszúrás felett. Ellentétben az automatikus objektumokkal - mint például a Kitöltés vagy Szaténöltések -, ahol a szoftver a sűrűség alapján számítja ki az öltéselhelyezést, a Kézi öltés objektum pontosan követi a felhasználó által

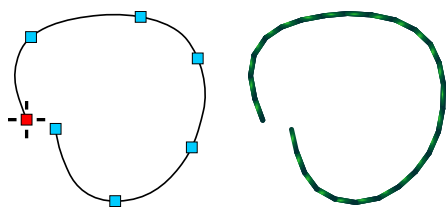
A kézi öltéseket elsősorban a következőkre használják:

Precíziós útvonalak: Speciális kapcsolatok létrehozása a minta elemei között, amelyeknek egy adott útvonalat kell követniük, hogy rejtve maradjanak.

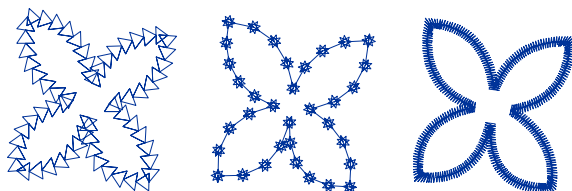
Finom részletek: Apró elemek digitalizálása, például egy csillanás a szemben, ahol az automatikus öltés túl terjedelmes lehet.



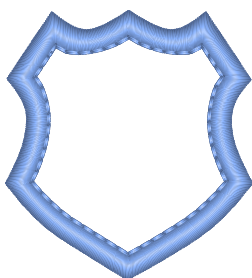
Kontúr



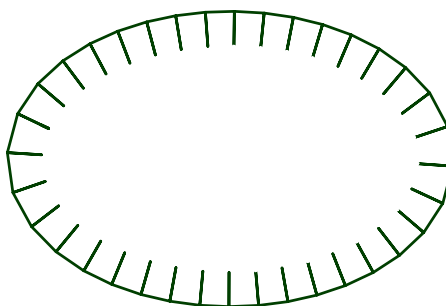
A kontúr egyetlen élből áll, amely lehet nyitott vagy zárt. A felhasználók különböző **öltésmintákat** alkalmazhatnak a kontúrra. Ezt az objektumtípust általában kitöltésre vagy oszlopra helyezett kontúrokhoz használják. A kontúr átalakítható vázlattá, szaténöltéssé, szegéllyé, overlockká vagy applikációvá, és fordítva.



A kontúr objektumra vetített különböző minták.

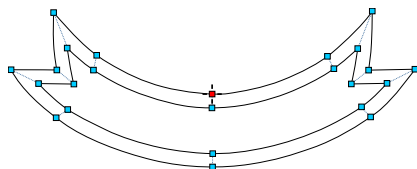


Az Overlock mód használható folt kontúrjának létrehozására, beleértve a sarkokat is.



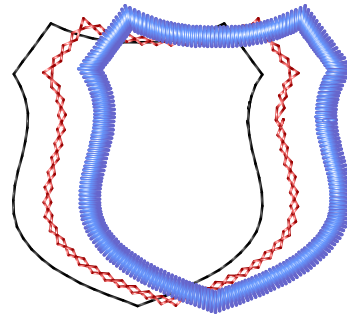
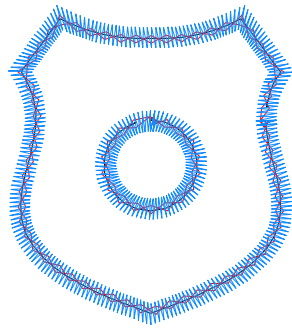
Egy másik példa az Overlock módot használó kontúrra.

Applikáció



Az Applikáció objektum hasonló az Oszlop objektumhoz, de zártnak kell lennie. Arra szolgál, hogy rögzítsen egy darab anyagot ahelyett, hogy öltésekkel töltené ki egy területet. Az Applikáció objektum automatikusan generál jelölő-, rögzítő- és fedőöltéseket. A rögzítőöltések külön szintet használnak a gép megállításához, lehetővé téve az anyag körbevágását.

Az applikáció objektumok lyukakat is tartalmazhatnak. A fő applikáció és a lyukak jelölő-, rögzítő- és fedőöltései automatikusan sorrendbe kerülnek: először az összes jelölőöltés, majd az összes rögzítőöltés, végül pedig az összes fedőöltés.

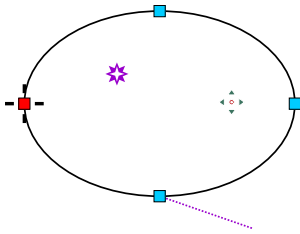


Háló

A Háló objektum hasonló a **Kitöltés** objektumhoz, de lazán van öltve, így az alatta lévő anyag látható marad. A Háló alkalmas **stippling** (tűzés) és egyéb dekoratív, alacsony sűrűségű kitöltésekhez.

Néhány Háló kitöltés hasonlít a **Sashiko hímzésre**, amely egy hagyományos japán technika, egyszerű, egyenletes öltéseket használva geometriai minták létrehozására.

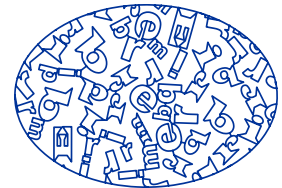
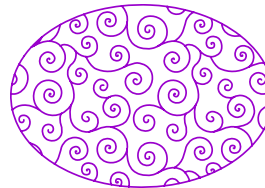
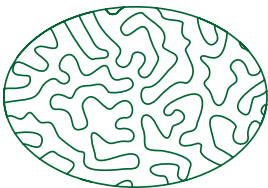
Más Háló kitöltések alkalmasak stipplingre, **önálló csipkére** vagy dekoratív textúrákra. A Háló objektumot pontosan ugyanúgy kell megrajzolni, mint a **Kitöltés** objektumot, beleértve az opcionális lyukakat és kivágásokat.



A Háló öltések folyamatos díszes útvonalat alkotnak, mint például blackwork csempék, keresztek, betűtípus karakterek, kelta csomók vagy fraktálok. A kitöltés módosítható **transzformációval** (forgatás, eltolás, döntés és perspektivikus vetítés) és **effektusokkal** (halszem, hullám, örvény stb.).

Az objektumon belüli kis csillag szolgál **fókuszpontként** az olyan effektusokhoz, mint a Halszem vagy az Örvény. Ez a fókuszpont mozgatható **csomópont-szerkesztő módban**. Miután a fókuszpontot elhelyezte a felugró menü segítségével, használja a kurzort az áthelyezéséhez.

A második **jelölő** az objektumon belül a Háló origó pontja. Bizonyos növényi kitöltések ezt a pontot használják növekedési origóként. A Háló origó pozicionálása és mozgatása hasonló a Fókuszpont kezeléséhez.



Különböző háló kitöltések példái.

Kivágás



A Kivágás eszköz a [fő eszköztáron](#) található.

A kivágások közvetlenül az objektumok fölé rajzolt útvonalak (hasonlóan a lyukakhoz). Funkciójuk a szülő objektum típusától függ:

1. Kitöltés és Oszlop objektumok esetén útvonalaként szolgálnak az öltések felosztásához és textúra hozzáadásához.
2. Sfumato objektumok esetén további öltésútvonalat biztosítanak.
3. Háló objektumok esetén további öltésútvonalat vagy alapot biztosítanak, amelyből a kitöltés kiindul.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Vektorkontúrok



Vektorkontúrok

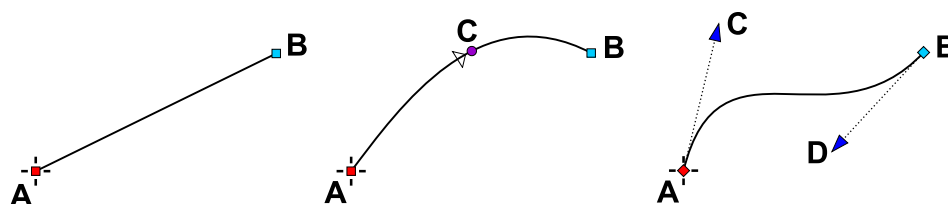
Bézier-Féle Kőbös Görbék, Egyszerű Másodfokú Görbék És Vonalszakaszok

A Studio NEXT-ben digitalizált [vektorobjektumok](#) kontúrjait spline-oknak nevezzük. A spline egy darabonként definiált görbe, amely több, egymáshoz csatlakozó görbe- vagy vonalszakaszból áll. A spline-ok nagyfokú rugalmasságot biztosítanak sima, összetett formák létrehozásához a gépi hímzés tervezése során.

A Studio NEXT a spline-szakaszok (elemek) következő típusait támogatja:

1. Egyenes vonalszakaszok
2. Egyszerű görbék (másodfokú görbék)
3. Bézier-görbék (kőbös görbék)

A Studio NEXT-ben egy objektum jellemzően több kontúrelemből épül fel. Ezeket az elemeket csomópontoknak nevezett vezérlőpontok határozzák meg.



A vonalszakaszt (balra) két pont határozza meg. Az egyszerű görbét (középen) három pont határozza meg. A Bézier-görbét (jobbra) négy pont határozza meg.

A vonalszakasz két csomópontból áll: egy kezdőcsomópontból és egy végcsomópontból.

Az egyszerű görbék három csomópontot tartalmaznak: egy kezdőpontot, egy középpontot és egy végpontot. A görbe közepén lévő csomópont határozza meg az ívet.

A Bézier-görbe a legsokoldalúbb típus, amelyet egy kezdőcsomópont, egy végcsomópont és két köztes vezérlőfogantyú határoz meg.

Megjegyzés: Az egyszerű másodfokú görbe középső csomópontja mindig magán a görbén fekszik. Ezzel szemben a köbös Bézier-görbe vezérlőcsomópontjai (fogantyúi) jellemzően nem fekszenek a görbén.



A szakasztípusokat ábrázoló ikonok: Vonalszakasz (balra), egyszerű görbe (középen) és Bézier-görbe (jobbra).

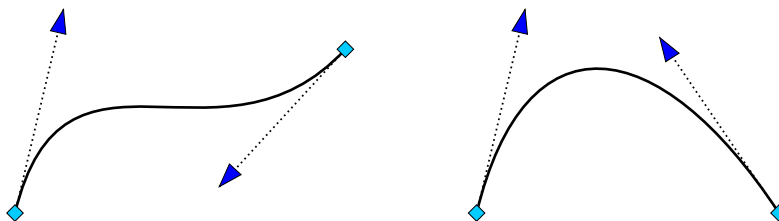
A szerkesztési folyamat során minden szakasztípus szükség szerint átalakítható más típusokká. Egyszerűbb típusra történő konvertálásakor a szakasz alakja automatikusan egyszerűsödhet.

Bézier-Görbék

A köbös Bézier-görbe a számítógépes grafika alapvető eszköze, amelyet sima, méretezhető útvonalak létrehozására használnak. Csomópontok egy készlete határozza meg, útvonalát pedig az ezen pontokon alapuló matematikai képlet számítja ki. Ezen vezérlőcsomópontok elhelyezkedése határozza meg a görbe alakját. Az első és az utolsó csomópont határozza meg a kezdő- és végpozíciót. A két középső csomópont, amelyeket gyakran fogantyúknak neveznek, befolyásolja a görbület irányát és mértékét. A Bézier-görbét nagyra értékelik, mivel sima, folyamatos vonalakat hoznak létre, így ideálisak vektorgrafikához. Mivel matematikailag definiáltak, a Bézier-görbék felbontásvesztés nélkül bármilyen méretre átméretezhetők.

A görbe nem mindig halad át a két középső vezérlőcsomóponton; ehelyett ezek a pontok horgonyként működnek, amelyek maguk felé húzzák a görbét. Ezen fogantyúk helyzetének beállításával a forma és a görbület pontosan hangolható.

Több köbös Bézier-görbe összekapcsolásával bonyolult kontúrokat hozhat létre bármilyen formához, az egyszerű lekerekített alakzatoktól a rendkívül részletes figurákig.

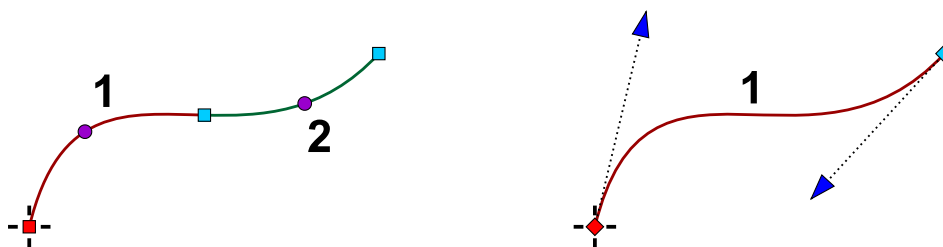


A köbös Bézier-görbe S-alakú és U-alakú szakaszokat is létrehozhat.

Különbségek Az Egyszerű Másodfokú És A Köbös Bézier-Görbék Között

Az egyszerű másodfokú görbe és a köbös Bézier-görbe közötti elsődleges különbség a használt vezérlőpontok száma, ami befolyásolja a rugalmasságot. Mivel csak egy vezérlőponttal rendelkeznek, az egyszerű másodfokú görbék kevésbé hatékonyak az összetett formák meghatározásában. Egyetlen másodfokú görbe csak U-alakú szakaszt hozhat létre, míg

egy köbös Bézier-görbe S-alakú és U-alakú szakaszokat is létrehozhat. Következésképpen általában kevesebb szakaszra van szükség egy összetett él vektorizálásához, ha Bézier-görbét használunk. Ez a hatékonyság gyorsabb [digitalizálási folyamatot](#) eredményez.



Ugyanazon forma közelítéséhez több egyszerű másodfokú görbe (balra) szükséges, mint köbös Bézier-görbe (jobbra).

Megjegyzés: A Studio régebbi verziói nem támogatták a Bézier-görbékét. Az ezekben a régebbi verziókban létrehozott fájlok egyszerű másodfokú görbék tartalmaznak, amelyek továbbra is működőképesek. Az új projektekhez azonban a Bézier-görbék használata ajánlott a digitalizálás felgyorsítása és egyszerűsítése érdekében. Ha a mintákat ".SVG" formátumba exportálja külső grafikus programokban való használatra, a Bézier-görbék a szakaszok közötti tökéletesen sima átmeneteket is biztosítják.

Simaság

Megfelelő szerkesztés esetén a Bézier-görbék zökkenőmentes átmenetet hoznak létre a görbeszakaszok között.

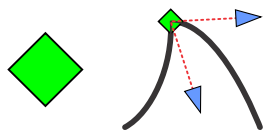
Ezzel szemben az egyszerű másodfokú görbék egyetlen ívet alkotnak, ami megnehezíti a több szakasz közötti sima átmenetek elérését.

A Studio lehetővé teszi, hogy simasági típust rendeljen az egymást követő Bézier-görbék közös csomópontjaihoz. A hozzárendelt simaság a csomópontok mozgásakor is megmarad, megőrizve a kontúr épségét. Az alapértelmezett típus a "cusp" (csúcs), amely nem alkalmaz simítást. A "smooth" (sima) típus automatikusan beállítja az egymást követő Bézier-görbék vezérlőpontjait a folyékony átmenet biztosítása érdekében. A "symmetrical" (szimmetrikus) típus biztosítja, hogy az átmenet egyszerre legyen sima és kiegyensúlyozott a közös csomópont körül.

Csúcs, Sima És Szimmetrikus Átmenetek

Több Bézier-görbe összekapcsolásakor a görbék (spline-ok) létrehozásához a szakaszok közötti átmenet kritikus fontosságú. Az azonosítás megkönnyítése érdekében a Studio különböző alakzatokkal jeleníti meg a görbék találkozási pontjait (csomópontjait).

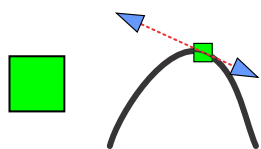
1. Csúcs (Cusp)



Csúcs (cusp) átmenet a Bézier-görbék között. A közös csomópontot egy rombusz alak jelöli.

A csúcs (cusp) átmenet akkor jön létre, amikor két Bézier-görbeszakasz egy éles pontban találkozik, ami hirtelen irányváltást eredményez. Ezt jellemzően éles sarkok vagy határozott szögek létrehozására használják.

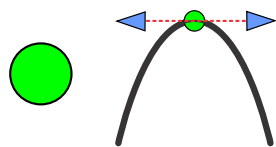
2. Sima Átmenet



Sima átmenet a Bézier-görbék között. A közös csomópontot egy négyzet alak jelöli.

A sima átmenet akkor jön létre, amikor két Bézier-görbeszakasz találkozik, zökkenőmentes folytonosságot alkotva. A görbék egyetlen folytonos vonalnak tűnnek, hirtelen irányváltások nélkül. Ennek eléréséhez a szomszédos görbék vezérlőfogantyúit a találkozási pontban egy vonalba kell állítani.

3. Szimmetrikus Átmenet



Szimmetrikus átmenet a Bézier-görbék között. A közös csomópontot egy kör alak jelöli.

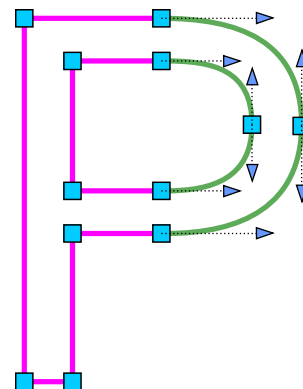
A szimmetrikus átmenet tovább finomítja a simítást azáltal, hogy kiegyensúlyozott görbületet biztosít. Ez azt jelenti, hogy a vezérlőpontok a találkozási ponthoz képest szimmetrikus elrendezésben helyezkednek el. Ez az átmenet ideális lekerekített, egyenletes formák létrehozásához.

Összetett Kontúrok - Spline-Ok

Az egyenes és ívelt elemek szabadon kombinálhatók összetett formák létrehozásához.

Illusztráció: Egyenes vonalszakaszokból és Bézier-görbékkel felépített objektum.

Megjegyzés: Az elemek nem metszhetik önmagukat vagy más elemeket ugyanazon a kontúron belül. Az ilyen metszéspontok hibákat okozhatnak a hímzőöltésekké történő fordítás (kompilálás) során.



Élmodellezés

A Bézier-görbék intuitív módon szerkeszthetők csomópontszerkesztő módban a görbe bármely részének húzásával. A görbén a kurzor alatti pont a szabványos csomópontokhoz hasonlóan rácsokhoz vagy segédvonalakhoz is illeszthető (snap).

Ha az elsődleges egérgombot egy másodpercig az él bármely részén nyomva tartja, azzal **új csomópontot szúr be** az adott helyen. Az elsődleges egérgomb dupla kattintása ugyanezt az eredményt éri el.

Ha az elsődleges egérgombot egy meglévő csomóponton egy másodpercig nyomva tartja, azzal **törli** az adott csomópontot. A csomóponton végzett dupla kattintás ugyanezt az eredményt éri el.

Megjegyzés: A csomópontok hosszú kattintással vagy dupla kattintással történő beszúrásának és törlésének viselkedése átkapcsolható. Ezek az opciók az Embird fő irányítópultjának beállításáiban találhatók, pontosabban a "Vezérlők-Általános" szakasz alatt.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Csomópontenkénti vektorizálás



Csomópontenkénti Vektorizálás

(Digitalizálás)

A Studio hímzésterv vektoros formátumú objektumokból áll. A Studio lehetővé teszi vektoros objektumok kézi, csomópontenkénti létrehozását, vagy félautomata módon a **Freehand Tool** vagy **Trace Tool** használatával. Vektoros objektumokat [vektorgrafikus fájlokból](#) is importálhat.

Ez a fejezet az objektumok kézi digitalizálására (vektorizálására) összpontosít a csomópontenkénti módszer használatával.

● Egy éllel rendelkező objektumok (Kitöltés, Háló, Sfumato, Kontúr, Csatlakozás)

A csomópontenkénti vektorizálással történő digitalizálás magában foglalja a vezérlőpontok, vagy csomópontok kézi elhelyezését, hogy [vektorkontúrokból](#) álló, méretezhető vektoros objektumokat hozzon létre.

A Studio legegyszerűbb **objektuma** egyetlen élből áll, amely vonalszakaszok vagy görbék sorozata, más néven "spline". Bizonyos objektumtípusok "zárt" élt igényelnek, ami azt jelenti, hogy az első és az utolsó pontnak ugyanazon a helyen kell lennie. Egyélű objektum (például kontúr) létrehozásához kövesse az alábbi lépéseket:

1. Kattintson az **Outline Tool gombra** a képernyő oldalán található [eszköztáron](#). Ez aktiválja a létrehozási/szerkesztési módot.



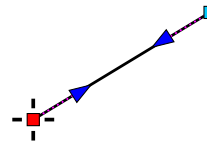
2. Győződjön meg arról, hogy az eszköztárban az **Edge Element Type** beállítása Bézier-görbékre van állítva.



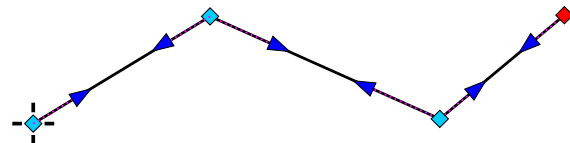
3. Kattintson a munkaterületen belül az objektum első csomópontjának elhelyezéséhez. Az első csomópontot egy hajszálvékony kereszt jelöli.



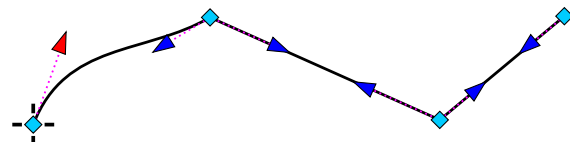
4. Kattintson egy másik helyre a második csomópont létrehozásához. Az első és a második csomópontot összekötő elem kezdetben egyenesnek tűnik; azonban funkcionálisan görbe, mivel vezérlőkarokkal (kis nyilakkal jelölve) rendelkezik.



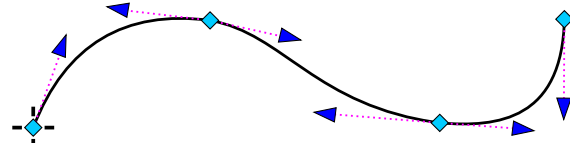
5. Adjon hozzá két további csomópontot. Bármely csomópont pozíciójának szerkesztéséhez jelölje ki kattintással, és húzza új helyre az egér elsődleges gombjának nyomva tartásával. Jelenleg a csomópontok közötti összes elem egyenes. Most meghajlítjuk őket, hogy sima íveket hozzunk létre.



6. Kattintson az első elem első fogópontjára (nyilára) a kijelöléséhez. Az egér elsődleges gombjának nyomva tartása mellett mozgassa a csomópontot egy új pozícióba. Ez görbévé alakítja a vonalszakaszt.



7. Jelölje ki és mozgassa a maradék fogópontokat egyenként, amíg a teljes objektum sima nem lesz.





8. Most kattintson az egér másodlagos gombjával (vagy koppintson egy **felugró gombra**) az objektum befejezésére vagy az öltések generálására szolgáló menü előhívásához. A kontúr objektumot nem szükséges lezárni. Azonban az olyan objektumokat, mint a kitöltés, nyílás vagy sfumato, le kell zárni. Objektum lezárásához válassza a **Close Edge** parancsot a felugró menüből.

9. A **Objektum befejezése** (Finish Object) vagy az **Öltések generálása** (Generate Stitches) parancs kiválasztása a felugró menüből befejezi a vektorizálási módot, és beilleszti a vektorobjektumot a tervbe.

A vektorizálási mód felugró menüjének főbb jellemzői:

- **Kezdőpont módosítása (Change Start Point):** Egyélű objektum kezdőcsomópontjának újradefiniálása.
- **Utolsó öltés pozíciója (Last Stitch Position):** Kilépési pont meghatározása olyan egyélű objektumoknál, ahol az utolsó csomópont nem feltétlenül felel meg az utolsó öltés pozíciójának.
- **Jelölőpontok (Marker Points):** Helyezzen el **jelölőpontokat** az effektusok, origók vagy rögzítőöltések pozíciójának meghatározásához a vektorobjektumon belül.

A felugró menü tartalmaz parancsokat csomópontok beszúrására vagy törlésére, elemek átalakítására egyenes vonalak és görbék között, valamint számos egyéb, az objektumszerkesztésre vonatkozó parancsot. Ezen funkciók többsége a képernyő tetején található vízszintes gombsoron keresztül is elérhető.

További funkciók érhetők el a **■ Főmenü > Csomópontok** menüponton keresztül. Ezek közé tartoznak a csomópontok rácsvonalakhoz, **segédvonalakhoz**, más csomópontokhoz, a munkaterület széleihez vagy más objektumok széleihez történő illesztésének opciói.

Élmodellezés

Bézier-görbék csomópontszerkesztési módban intuitív módon állíthatók a görbe bármely részének húzásával. A kurzor alatti görbepontok a rácsokhoz és segédvonalakhoz illeszthetők, hasonlóan a normál csomópontokhoz.

Az elsődleges egérgomb egy másodpercig tartó nyomva tartása az él bármely elemén **új csomópontot szúr be** az adott helyen. Az elsődleges egérgombbal történő dupla kattintás ugyanezt az eredményt éri el.

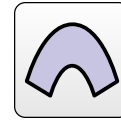
Az elsődleges egérgomb egy másodpercig tartó nyomva tartása egy csomóponton **törli** a csomópontot. Az elsődleges egérgombbal történő dupla kattintás szintén ezt az eredményt éri el.

Megjegyzés: A csomópontok hosszú kattintással vagy dupla kattintással történő beszúrásának és törlésének viselkedése átkapcsolható. Ezek az opciók az Embird fő irányítópultjának beállításáiban található, pontosabban a "Controls-General" szakasz alatt.

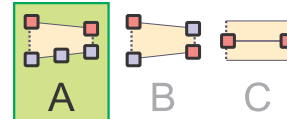
● Kétélű objektumok (Oszlop, Oszlop mintával, Appliké)

A kétélű objektumok olyan öltésekkel vannak kitöltve, amelyek az egyik éltől a másikig terjednek, változó szögekben. Ez az objektumtípus szaténöltésekhez és applikációhoz használatos. Kétélű objektum létrehozásához kövesse az alábbi lépéseket:

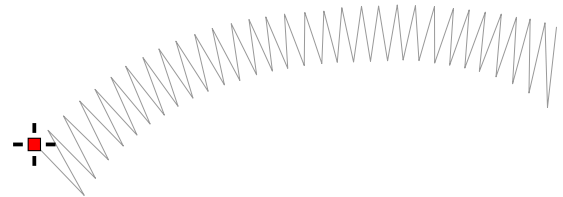
1. Kattintson az **Oszlop eszköz** gombra a képernyő oldalán található eszköztáron. Ez aktiválja a létrehozási/szerkesztési módot.



Győződjön meg arról, hogy az **"A mód"** van kiválasztva az oszlop mód legördülő menüjében a jobb felső sarokban; ez a mód lehetővé teszi az eltérő csomópontszámot az oszlop mindkét oldalán.

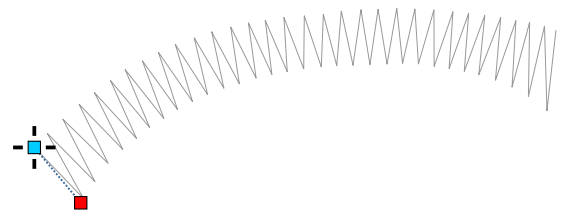


2. Kattintson a munkaterületen az objektum első csomópontjának elhelyezéséhez. Az első csomópontot egy hajszálvékony kereszt jelöli.

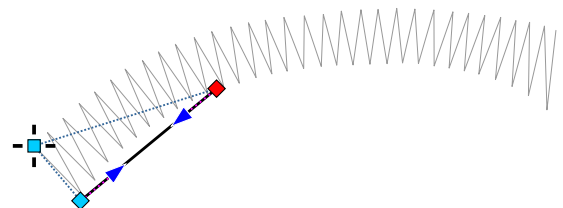


Megjegyzés: A látható halványszürke öltések csak szemléltetési célokat szolgálnak. Vizuális segédeszközként szolgálnak a végeredmény megjelenítéséhez. A digitalizálási folyamat során csak a vektoros körvonalak láthatók. A szoftver az alakzat meghatározásának befejezése után generálja a tényleges öltéseket.

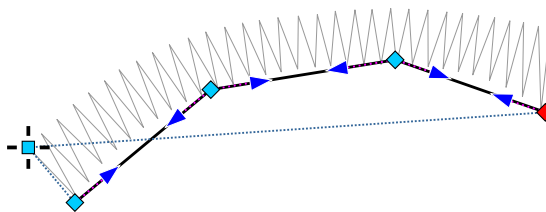
3. Kattintson egy másik helyre az oszlop objektum alapjának létrehozásához. Az alap szaggatott vonalként jelenik meg. Mindkét él ebből az alaptól indul ki, és az oszlop túlsó végén lévő második alapnál végződik. A kezdő és végalapok mindig vonalelemek; ezek határozzák meg az öltésszöget az oszlop elején és végén. Az ezen pontok közötti öltésszögeket a két alap alapján interpolálja a program.



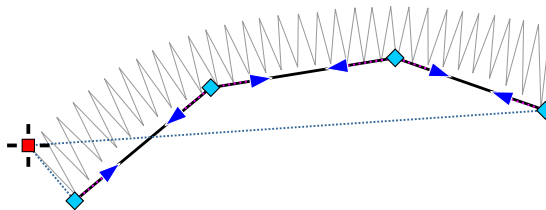
4. Hozzon létre egy új csomópontot a munkaterületre kattintva. Ez alkotja az él első elemét.



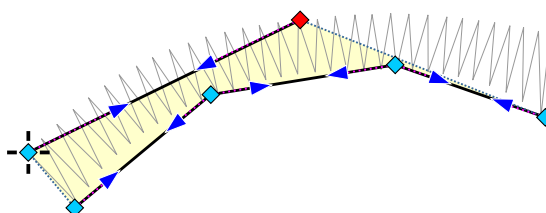
5. Hozzon létre több további csomópontot az első élhez.



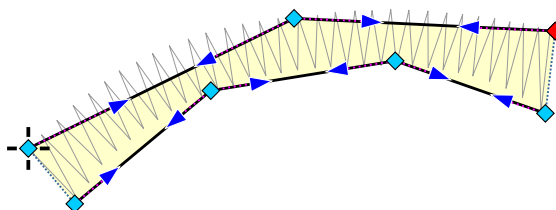
6. Most jelölje ki az alap másik oldalán lévő csomópontot. Ez a lépés elengedhetetlen, mivel jelzi a programnak, hogy a következő csomópontok a második oldalhoz tartoznak.



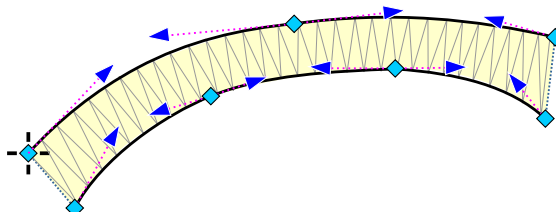
7. Kattintson ismételten a munkaterületen a második él csomópontjainak létrehozásához.



8. Mindkét él jelenleg vonalszakaszokból áll. A Bézier-görbe fogópontjai (jelenleg egyenesek) kis nyilakként jelennek meg.



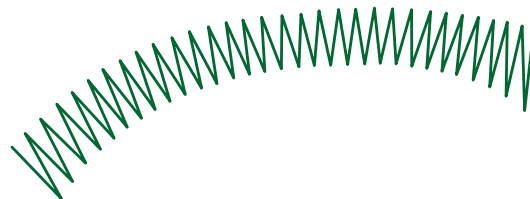
9. Jelölje ki és mozgassa a fogópontokat mindkét él kisimítéséhez. Tartsa lenyomva az elsődleges egérgombot a fogópontok új pozícióba húzásához. Ez a módszer lehetővé teszi bármely csomópont módosítását, nem csak a fogópontokét. Az öltés az első csomópont helyén (keresztrel jelölve) kezdődik, és a második oldal utolsó csomópontjánál végződik. Az oszlop oldalainak felcseréléséhez használja a **■ Főmenü > Él > Élek felcserélése** parancsot.



10. Kattintson a másodlagos egérgombbal bárhol a munkaterületen (vagy koppintson a felugró menü gombra) a menü előhívásához. Válassza az **Öltések generálása** lehetőséget. Ez befejezi a létrehozási/szerkesztési módot, és kitölti az objektumot öltésekkel. Ha nem szeretné azonnal generálni az öltéseket, használja helyette az "Objektum befejezése" parancsot.

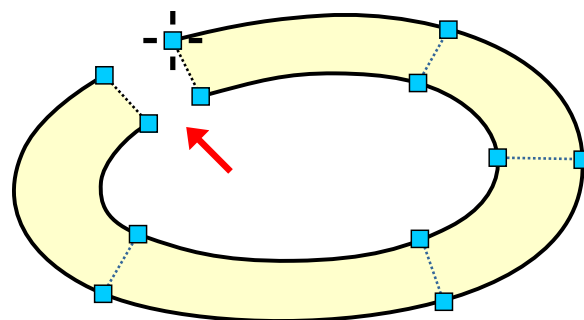


11. A kész oszlop objektum öltései cikk-cakk mintázatban futnak a kezdőalaptól a végalapig. Az alapok nem feltétlenül elegendőek az öltésszögek meghatározásához összetett oszlopok esetén. Ilyen esetekben használja a felugró menü **Szegmens vége** parancsát az oszlopon belüli szögek meghatározásához. Ez a parancs összeköti a kijelölt csomópontot az ellenkező oldalon lévő legközelebbi csomóponttal, meghatározva az öltésszöget az adott szegmensre vonatkozóan.

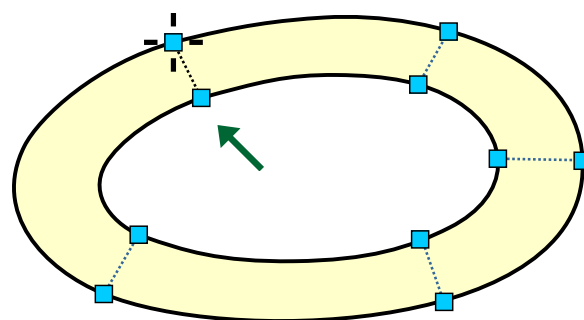


Applikáció

Az applikáció objektum digitalizálása megegyezik az oszlop objektum létrehozásával, azzal a kivétellel, hogy az applikációnak zárt alakzatot kell alkotnia. A fenti kép egy applikációt ábrázol az élek lezárása előtt, amelyen látható a rész a kezdő és záró alapvonalak között.



Ez a kép egy zárt élekkel rendelkező applikáció objektumot mutat. A kezdő és záró alapvonalak pontos illeszkedésének biztosítása érdekében használja a 10. lépésben említett előugró menüt, és válassza az **Él lezárása** parancsot.



Új csomópontok beszúrása

Az előugró menü használható csomópontok beszúrására vagy törlésére egy vektorelen. Több csomópont gyors hozzáadásához kérjük, használja az [Elemek beszúrása mód](#) funkciót.

Kétélű objektumok: Részletesebb áttekintés

Az olyan hímzéstervező szoftverekben, mint a Studio, a kétélű objektumok egy speciális koncepciót képviselnek, amely eltér a hagyományos számítógépes grafikától. Ellentétben azzal, amikor egyetlen vektorútvonal határozza meg az alakzat

kerületét, a kétélű objektumok két külön útvonalat használnak a szaténöltés kitöltés határainak meghatározására. Ez a megközelítés elengedhetetlen az öltésirány és a sűrűség szabályozásához, amelyek kritikusak a kiváló minőségű hímzéshez.

Miért van szükség két élre?

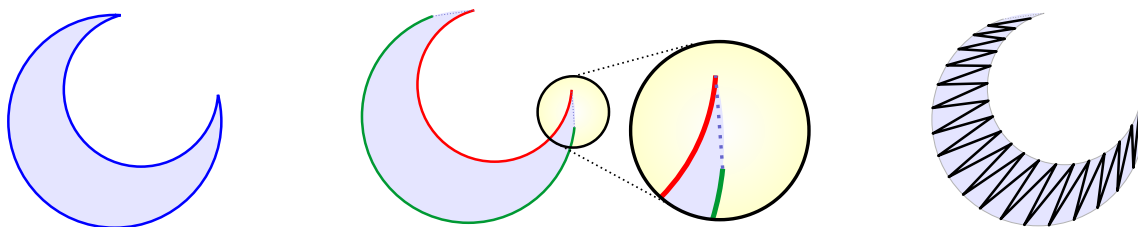
A két él használatának elsődleges oka az öltésirány pontos meghatározása az alakzaton belül. A szabványos számítógépes grafikában a kitöltés egyetlen kontúrral határolt terület. A hímzésben a kitöltés egyedi öltésekből áll. A szaténöltés sima, fényes felületet hoz létre azáltal, hogy a lapos öltéseket egymással párhuzamosan fekteti le, teljesen lefedve az anyagot. A két él határozza meg ezeknek az öltéseknek a külső határait, míg a szögvonalak (úgynevezett "alapvonalak") határozzák meg az irányukat.

Ez a kétútvonalas rendszer lehetővé teszi a következőket:

1. **Pontos öltésszög-szabályozás:** A kétélű objektumban az öltések egyik éltől a másikig futnak. A kezdő és záró alapvonalak szögének módosításával, valamint belső szögvonalak hozzáadásával a tervező pontosan szabályozhatja az öltések folyását. Ez kulcsfontosságú a sima ívek és összetett formák esetében.
2. **Változó szélesség:** A két él közötti távolság változhat. Ez alapvető funkció a feliratozáshoz és a bonyolult formákhoz. A szoftver automatikusan beállítja az öltéshosszt, hogy kitöltse az élek közötti teret.
3. **Appliqué szegélyek:** Applikációnál a kétélű objektum határozza meg a díszítőöltések útvonalát. Az első él általában követi az anyag kerületét, míg a második él kissé eltolva helyezkedik el, hogy tiszta szegélyt hozzon létre.

Hogyan működik

Egy egyszerű félhold alakzat hímzésben történő létrehozásához meg kell rajzolni az egyik élt a külső ívhez, a másodikat pedig a belső ívhez. A szoftver olyan öltéseket generál, amelyek merőlegesen haladnak az ívek között, létrehozva a szaténöltés hatást.



Bal oldalon: Egy egyszerű grafikus alakzat, amelyet egyetlen ívelt vektorvonal határoz meg.

Középen: Ugyanez az alakzat hímzésre előkészítve, két különálló vektoréllal és ferde "alapvonalakkal." **Jobb oldalon:** A szoftver által generált végső szaténöltések.

A kezdő és záró alapok **öltésirányítóként** működnek. Ezen alapok különböző szögekben történő megrajzolásával befolyásolhatja az öltések dőlésszögét az objektum teljes hosszában. Összetett formák esetén a **Szakasz vége** parancs lehetővé teszi további szögvonalak hozzáadását, olyan szintű irányítást biztosítva, amely megkülönbözteti a hímzés digitalizálást a szabványos vektorgrafikától.

● Jelölőpontok létrehozása és mozgatása

Csomópont-szerkesztő módban speciális **jelölőpontokat** helyezhet el és kezelhet, amelyekkel meghatározhatja az effektusok, origók vagy rögzítőöltések pozícióját a vektorobjektumon belül.

● Csomópontok többszörös kijelölése

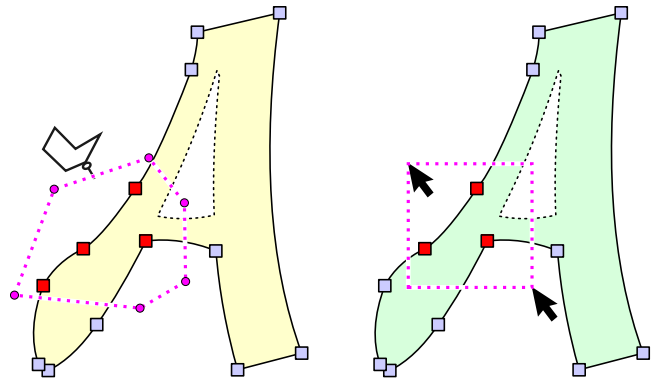
Több csomópont egyidejű kijelölése hasznos több kontúrszakasz (él) egyszerre történő mozgatásához, törléséhez vagy konvertálásához. A többszörös kijelölés megkönnyíti az összetett geometria hatékony kezelését.

A többszörös kijelölés módszerei

Két elsődleges módszer létezik a csomópontcsoportok kijelölésére:

1. **Lasszó eszköz (szabálytalan kijelölés):**
Aktiválja a Lasszó eszközt a fő eszköztárból. Kattintson és húzza a kurzort, hogy szabadkézi alakzatot rajzoljon a kívánt csomópontok köré. Csak a lasszóval teljesen körülvevett csomópontok kerülnek kijelölésre. Ez ideális szorosan csoportosított csomópontokhoz.

2. **Téglalap alakú kijelölés:** Tartsa lenyomva a SHIFT billentyűt, miközben kattint és húzza a kurzort egy kijelölő doboz rajzolásához. A téglalapon belüli összes csomópont hozzáadódik a kijelöléshez.



Csoportos manipuláció

Miután több csomópontot kijelölt, a következő műveleteket hajthatja végre:

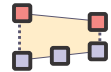
- Csomópontok és a köztük lévő szegmensek törlése.
- Csomópontok és a köztük lévő szegmensek mozgatása.
- Szegmensek konvertálása egyszerű vagy Bézier-görbék és egyenes vonalak között.



A, B És C Oszlop Mód

A Digitizing Tools (Studio) modulban az **Oszlop eszköz** elsősorban szaténöltés elemek, például feliratok, tekercek és szegélyek létrehozására szolgál. Amikor aktiválja ezt az eszközt, három rajzolási viselkedésmód közül választhat az ablak jobb felső sarkában található oszlop mód legördülő menüben. Ezek a módok – A, B és C – az oszlop objektumok **vektorizálása** során érhetők el, és pontosan meghatározzák, hogyan helyezi el a vezérlő csomópontokat az oszlop bal és jobb szélének definiálásához.

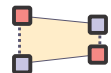
Megjegyzés: ezek a módok az **Appliqué eszköze** is vonatkoznak.



A oszlop mód: Különálló szélek

Az A mód a leggyakrabban használt manuális opció, amikor teljes körű irányítást szeretne a szaténöltés íve, alakja és szöge felett.

- Lehetővé teszi a csomópontok eltérő számát az oszlop mindkét oldalán. Ez hasznos olyan komplex útvonalak digitalizálásakor, ahol az egyik szél egy sima, széles ív, amely kevesebb csomópontot igényel, míg a másik szél éles kanyarokat vagy részletes sarkokat tartalmaz, amelyek nagyobb csomópont-sűrűséget igényelnek.
- Digitalizálhatja az oszlop egy teljes oldalát vagy egy részét (pl. a bal oldalt) a csomópontok elhelyezésével. Ezután bármikor átválthat a szemközti oldal (pl. a jobb oldal) digitalizálására, szükség szerint változtatva a két oldal között.



B oszlop mód: Váltakozó oldalak

A B mód a szaténöltés oszlopok rajzolásának klasszikus, hagyományos módja.

- Oldalról oldalra váltogat, ahogy halad lefelé az alakzaton. Az 1. csomópontot a bal oldalra, a 2. csomópontot közvetlenül szemben a jobb oldalra, a 3.-at a balra, a 4.-et a jobbra helyezi, és így tovább.
- Arra kényszeríti, hogy menet közben építse fel az oszlop fokait, ami közvetlen, azonnali irányítást biztosít az öltésirány (szögek) felett az útvonal teljes hosszában.



C oszlop mód: Egyidejű oldalak (rögzített szélesség)

A C mód inkább egy vastag vonalú tolleszközhöz hasonlít, amely egyetlen középvonalból kiindulva húzza előre a hímzéselem mindkét oldalát.

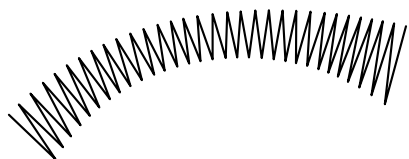
- Csak egyetlen vonalat digitalizál az útvonal közepén. Az Embird automatikusan megkettőzi a vonalat, hogy az oszlop mindkét oldalát egyidejűleg létrehozza egy előre meghatározott szélesség alapján.
- Ideális az olyan elemekhez, amelyek végig egységes vastagságúak, mint például a szegélyek körvonalai vagy geometriai alakzatok. Az egységes vastagságot a módválasztás melletti Oszlop szélessége (Column Width) mezőben állíthatja be.

Míg az A mód kínálja a leguniverzálisabb alkalmazást, a B és C módok rendkívül hatékonyak az egyszerűbb objektumokhoz. Továbbá, a B vagy C móddal létrehozott oszlopok könnyen [szélesíthetők vagy szűkíthetők](#) a széleik egymáshoz közelítésével vagy távolításával.

Megjegyzés: A három oszlop mód bármelyike kombinálható egyetlen oszlop objektumon belül. A digitalizálási folyamat során szabadon válthat ezek között a módok között, hogy megfeleljen az alakzat követelményeinek.

A oszlop mód: Különálló szélek

Lépésről lépésre útmutató



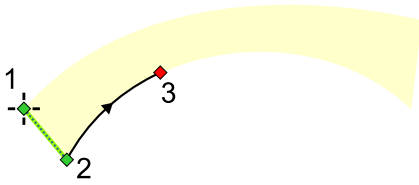
Egy olyan oszlop objektumot fogunk létrehozni, mint amilyen az illusztráción látható.



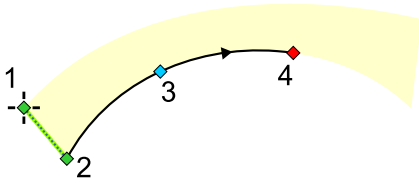
Indítsa el a vektorizálást. Válassza ki az A oszlop módot. Helyezze el az első két csomópontot a kezdő alap kialakításához. Az 1. csomópont az első szél kezdeténél, a 2. csomópont pedig a második szél kezdeténél helyezkedik el. A szaténöltések az egyik oldalról a másikra, majd visszafelé fognak haladni cikk-cakk mintázatban. Jelenleg a 2. csomópont van fókuszban (kijelölve). Ez azt jelenti, hogy új csomópontok kerülnek hozzáadásra ugyanazon a szélen a fókuszban lévő csomópont után, amikor egy üres területre kattint.

Ez a viselkedés csak akkor fordul elő, ha egy szél utolsó csomópontja van fókuszban. Ha olyan csomópontot választ ki, amely nem az utolsó, akkor a rá kattintás lehetővé teszi a pozíciójának szerkesztését, ahelyett, hogy újat adna hozzá.

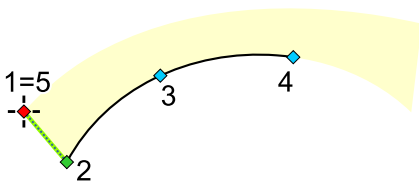
A sárga háttérforma referenciaként szolgál a kívánt végső forma szemléltetésére.



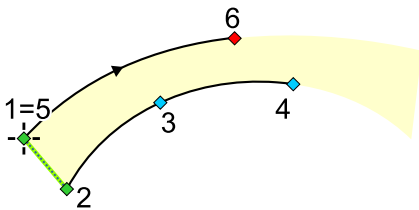
Helyezze a 3. csomópontot az oszlop második élére. Egy új szegmens jön létre a fókuszált 2. csomópont és a 3. csomópont között. Most a 3. csomópont lesz a fókuszált csomópont.



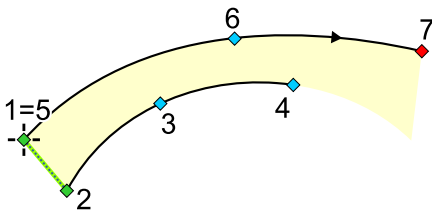
Helyezze a 4. csomópontot az oszlop második élére. Egy új szegmens jön létre a fókuszált 3. csomópont és a 4. csomópont között. Most a 4. csomópont lesz a fókuszált csomópont.



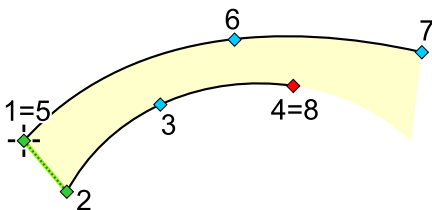
Az első élen történő további munkához kattintson az 1. csomópontra a fókuszálásához. Ez a művelet megváltoztatja a fókuszt anélkül, hogy új csomópontot hozna létre. Az 1=5 felirat azt jelzi, hogy az ötödik kattintás közvetlenül az 1. csomópont helyén történik a kijelöléséhez.



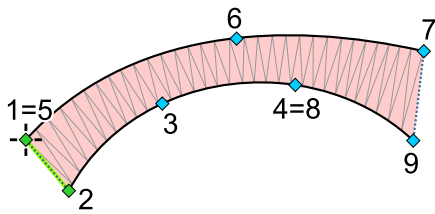
Mivel az aktív fókuszt átterült az első élre, a következő kattintás (6. kattintás) új csomópontot hoz létre azon az oldalon, meghosszabbítva az első élt.



Helyezze a 7. csomópontot az első élre a görbület meghatározásának folytatásához.



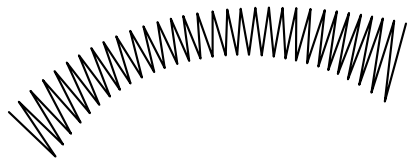
Hajtsa végre a nyolcadik kattintást a 4. csomópont helyén. Ez a művelet visszahelyezi a fókuszt az oszlop második élére anélkül, hogy új csomópontot generálna.



Mivel a második él utolsó csomópontja most fókuszált, a következő kattintás létrehozza a 9. csomópontot. Az oszlop objektum ezzel elkészült, mindkét oldala teljesen meghatározott, páratlan számú csomóponttal.

B oszlopmód: Váltakozó oldalak

Lépésről lépésre útmutató



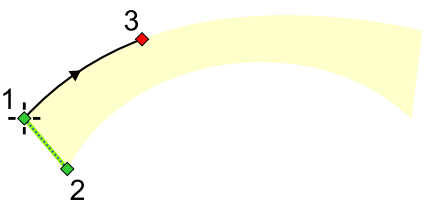
Ez az útmutató bemutatja, hogyan hozhat létre oszlop objektumot a Váltakozó oldalak mód használatával, a célformán illusztrált módon.



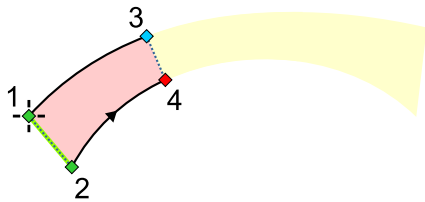
Kezdje el a vektorizálást. Válassza ki a B oszlopmódot. Helyezze el az első két csomópontot a kezdő alap létrehozásához. Az 1. csomópont az első él kezdetét, a 2. csomópont pedig a második él kezdetét alkotja. A szatén öltések cikk-cakk mintázatban fognak váltakozni e két él között. Jelenleg a 2. csomópont fókuszált (kiemelt), ami azt jelenti, hogy a következő csomópontok **egy másik élhez** lesznek hozzáfűzve, amikor az üres vászontérületre kattint. Ez a viselkedés csak akkor fordul elő, ha egy aktív él utolsó csomópontja van fókuszálva. Egy nem végpontnak számító

csomópont kijelölése lehetővé teszi annak pozíciójának szerkesztését, ahelyett, hogy újat adna hozzá.

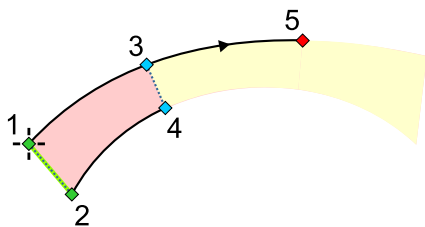
A sárga háttér vizuális referenciaként szolgál a kívánt végső formához.



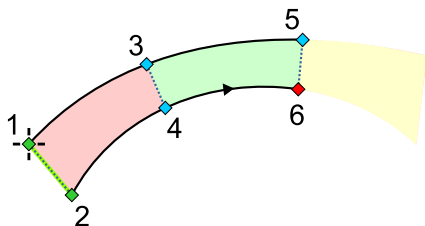
A 2. csomópont fókuszálásával a következő kattintás automatikusan váltja az oldalakat a B mód beállításai miatt, a 3. csomópontot az ellenkező (első) élre helyezve. Most a 3. csomópont lesz a fókuszált csomópont, az aktív státuszt visszahelyezve az első élre. Egy új ívelt elem automatikusan generálódik az 1. és a 3. csomópont között.



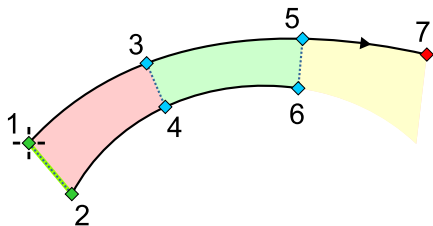
A 3. csomópont fókuszálásával a következő kattintás létrehozza a 4. csomópontot a második élen. A 4. csomópont fókuszálttá válik, aktívva téve a második élt, és létrehozva egy ívelemet a 2. és a 4. csomópont között. Egy, a 3. és 4. csomópontot összekötő szegmensvég automatikusan beillesztésre kerül. A szegmensvég meghatározza az öltésirányt ezen a helyen; ezért úgy helyezze el ezeket a csomópontokat, hogy figyelembe vegye mind a külső geometriáját, mind a kapott szatén öltések kívánt szögét.



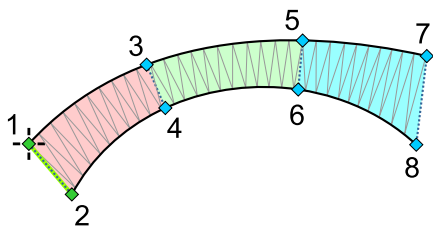
Generálja az 5. és 6. csomópontot ugyanazzal a váltakozó módszerrel. Figyelje meg, hogyan épül fel folyamatosan az oszlop szerkezete az első és a második él közötti váltakozó csomópont-elhelyezéssel.



Ezekon a műszaki ábrákon az újonnan hozzáadott szegmensek színkódolással vannak ellátva, hogy bemutassák, hogyan történik az oszlopszerkezet szegmentálása a B módban. A tényleges digitalizálás során ezek az ideiglenes színes kitöltések nem jelennek meg a munkaterületen.



Folytassa a sorozatot a 7. és 8. csomópont elhelyezésével, ugyanazt a váltakozó technikát alkalmazva a referenciaalakzat mentén.

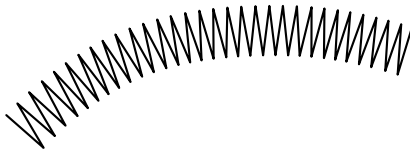


Az oszlopobjektum vektorkontúrja most elkészült. Mindkét oldalt teljesen meghatározza az azonos számú csomópont. Ezek a megfelelő csomópontpárok határozzák meg az oszlop külső fizikai határát és az öltések belső eloszlási vektorait.

Generálja a tényleges hímzőöltéseket a kész oszlopobjektumhoz. A rendszer feldolgozza a párokat (1-2, 3-4, 5-6, 7-8), hogy interpolálja a szaténöltés sűrű kitöltését a két meghatározott élútvonal között.

C oszlop mód: Egyidejű oldalak (rögzített szélesség)

Lépésről lépésre útmutató



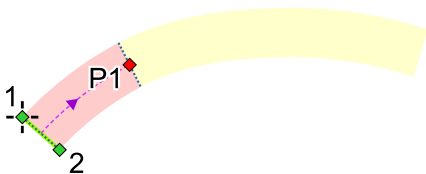
Ez az útmutató bemutatja, hogyan hozhat létre oszlopobjektumot a C mód használatával, ahogy az a célalakzaton látható. Vegye figyelembe, hogy ez a módszer állandó szélességű objektumot hoz létre a teljes hosszában.



Kezdje el a vektorizálást. Válassza a C oszlop módot. Helyezze el az első két csomópontot a kezdő alapvonal létrehozásához. Az 1. csomópont az első él kezdetét, a 2. csomópont pedig a második él kezdetét alkotja. A szaténöltések váltakozni fognak e két él között egy folyamatos cikk-cakk mintázatban.

A sárga háttér vizuális referenciaként szolgál a tervezett végső alakzathoz.

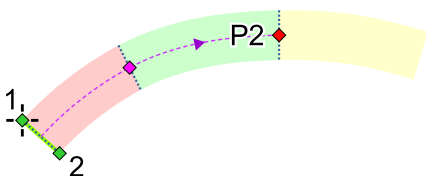
Az oszlop rögzített szélességét kezdetben az 1. és 2. csomópont közötti távolság határozza meg. Ez a hosszérték automatikusan átmásolódik a **Oszlopszélesség vezérlőmezőbe, ahol a digitalizálás során bármikor módosítható. Vegye figyelembe, hogy a szélességérték frissítése csak a módosítás után létrehozott szegmenseket érinti; nem módosítja visszamenőleg a meglévő alakzatot.**



Kattintson a P1 pozícióra a tervezett oszlop középvonala mentén. A megfelelő külső élcsomópontok automatikusan generálódnak mindkét oldalon az aktív szélességbeállítás alapján. Egy, a két új csomópontot összekötő szegmensvégvonal is automatikusan beillesztésre kerül, hogy meghatározza az öltésirányt ezen a helyen.

A szegmens elhelyezése után annak geometriáját ezek a külső élcsomópontok határozzák meg, nem pedig a kezdeti középvonali pont.

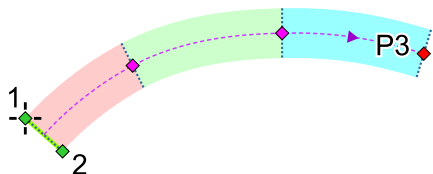
Azonban az eredményül kapott csomópontpárok összekapcsolva maradnak; ha elmozdít egy csomópontot, a megfelelő párja tükrözni fogja a mozgást, hogy fenntartsa az állandó oszlopszélességet, amikor az szerkezetiileg lehetséges.



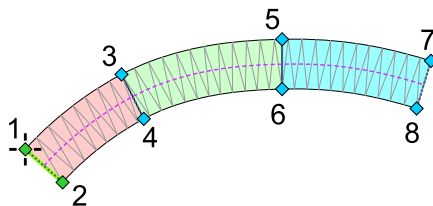
Adjon hozzá új oszlopszegmenseket az objektum középvonala mentén lévő célpontokra történő folyamatos kattintással.

Bármely szegmenst finomhangolhatja a csomópontok vagy görbeelemek közvetlen szerkesztésével az oszlop bármelyik szélén. Az ellentétes él automatikusan alkalmazkodik a rögzített szélességi viszony megőrzése érdekében. Vegye figyelembe, hogy az éles sarkok vagy szűk sugarak körüli kézi szerkesztés esetenként él deformációt vagy önmetszést okozhat, ami

gondos csomópont-elhelyezést igényel.



Ezekon a műszaki ábrákon az újonnan hozzáadott szegmensek színekódolással vannak ellátva, hogy bemutassák, hogyan történik az oszlopszerkezet szegmentálása a C módban. A tényleges digitalizálás során ezek az ideiglenes színes kitöltések nem jelennek meg a munkaterületen.



Az oszlopobjektum vektorkontúrja most elkészült. Mindkét oldalt teljesen meghatározza az azonos számú csomópont. Ezek a megfelelő csomópontpárok határozzák meg az oszlop külső fizikai határát és az öltések belső eloszlási vektorait.

Generálja a tényleges hímzőöltéseket a kész oszlopobjektumhoz. A rendszer feldolgozza a párokat (1-2, 3-4, 5-6, 7-8), hogy interpolálja a szaténöltés sűrű kitöltését a két meghatározott élútvonal között.

Jelölőpontok

Útmutató a vektoros objektumjelölők létrehozásához és mozgathatóságához

A jelölők olyan speciális, mozgatható pontok vagy fogópontok, amelyeket az Embird Studio programban bizonyos műveletek vagy effektusok koordinátáinak meghatározására használnak. A normál csomópontokkal ellentétben a jelölők nem részei az objektum vektoros kontúrjának. A jelölők létrehozása és kezelése kizárólag akkor lehetséges, ha a program csomópont-szerkesztő módban van – ez az a fázis, amelyet a vektoros objektumok csomóponti szintű digitalizálására vagy szerkesztésére használnak.

1. A jelölőfunkciók megértése

A jelölők lehetővé teszik az objektum nem kontúrhoz tartozó aspektusainak pontos vezérlését, beleértve:



Kezdő rögzítő öltések (Tie-In) pozíciója: Meghatározza a fejlett szálrögzítés helyét az objektum kezdeténél.



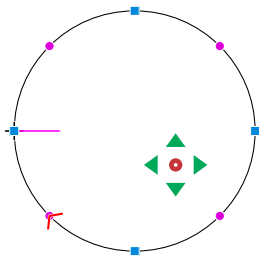
Záró rögzítő öltések (Tie-Off) pozíciója: Meghatározza a fejlett szálrögzítés helyét az objektum végénél.



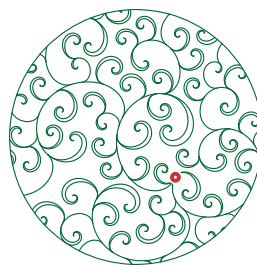
Effektus fókuszpontja: Beállítja a középpontot az olyan effektusokhoz, mint a körkörös kitöltések vagy a háló (Mesh) objektumok örvény (Swirl) effektusa.



Hálókítőltés (Mesh Fill) kezdőpontja: Az a konkrét pont, amelyből az összetett kitöltések, például a növényi minták kiindulnak.



Háló objektum kezdőponttal



A kezdőpontból kinövő növényi kitöltés

2. Fókusz- és rögzítő (Tie-Up) jelölők létrehozása (elhelyezése)

A jelölők elhelyezése általában egy szabványos munkafolyamattal történik, jellemzően az objektum helyi menüjén keresztül, csomópont-szerkesztő módban.

A. Fókuszpont jelölő (pl. Kitöltés, Háló)

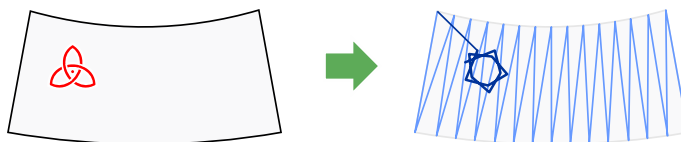
Egy csillag alakú jelölő szolgál fókuszpontként a Kitöltés és Háló objektumokon belüli speciális effektusokhoz.

- Lépjen be a **Csomópont-szerkesztő módba**: Győződjön meg arról, hogy az objektum aktív csomópont-szerkesztő módban van.
- A jobb egérgombbal hívja elő a helyi menüt.
- Helyezze el a fókuszpontot: Válassza ki a megfelelő parancsot a menüből a fókuszpont jelölő (csillag ikon) inicializálásához az objektumon belül.

B. Kezdő (Tie-In) és Záró (Tie-Off) rögzítő jelölők

A Kezdő (Tie-In) és Záró (Tie-Off) rögzítő jelölők határozzák meg a fejlett, többirányú rögzítő öltések pontos helyét.

- Lépjen be a **Csomópont-szerkesztő módba**: Győződjön meg arról, hogy az objektum aktív csomópont-szerkesztő módban van.
- A jobb egérgombbal hívja elő a helyi menüt.
- Helyezze el a Kezdő és/vagy Záró rögzítő mintát: Válassza ki a parancsot a kezdő és/vagy záró rögzítő öltésekhez társított jelölő pozicionálásához.



Példa egy Kezdő rögzítő (Tie-In) jelölőre. Balra: Oszlop objektum manuálisan elhelyezett kezdő rögzítő jelölővel. Jobbra: Az eredményül kapott öltések, a tisztább átláthatóság érdekében kiemelt kezdő rögzítéssel.

3. Jelölők mozgatása

Miután egy jelölőt inicializált, az a tervezési követelményeknek megfelelően áthelyezhető.

- Használja a kurzort a jelölő kiválasztásához (a csillag ikon a fókuszpontokhoz, vagy a kezdő rögzítő szimbólum).
- Húzza a jelölőt a kívánt helyre.
- A jelölők rendkívül rugalmasak, és az objektum határain kívülre is helyezhetők. Ez lehetővé teszi az effektusok vagy rögzítési pontok stratégiai elhelyezését ott, ahol a leghatékonyabbak, vagy ahol könnyen elrejthetők más tervezési elemekkel.

Aktiválás

Annak biztosítására, hogy egy jelölő a szándékolt módon működjön, aktiválnia kell a hozzá tartozó tulajdonságokat (például az adott effektust vagy rögzítő öltés mintát) a [Tulajdonságok ablakban](#).

Fontos tudnivalók

Jelölők vs. Kontúrcsomópontok: Alapvető fontosságú különbséget tenni a jelölők (fókuszcsillagok vagy kezdő rögzítő öltés szimbólumok) és a szabványos kontúrcsomópontok (az objektum vektorgeometriáját meghatározó pontok) között.

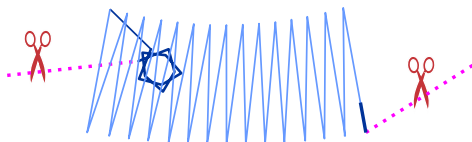
Csomópontok határozzák meg az alakzat geometriai kontúrjait.

Jelölők határozzák meg a belső effektusok vagy speciális hímzési funkciók helyét.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Elvarró öltések

Rögzítő öltések

A rögzítő öltések célja, hogy megakadályozzák a szál áthúzódsát az anyagon a szálvágást követően.



Vezető és záró rögzítő öltések

A gépi hímzésben a vezető és záró rögzítő öltések elengedhetetlenek a szál rögzítéséhez a mintaelem elején és végén. Ezek a rögzítő öltések csak olyan objektumoknál jönnek létre, amelyeket átmeneti öltés előz meg vagy követ – ez egy nem hímző mozgás, ahol a szálat el kell vágni. Bár a rögzítő öltések alkothatnak egyszerű lineáris útvonalat, bonyolult mintákat is tartalmazhatnak, például csillag alakzatot, hogy erősebb rögzítést biztosítsanak. Ideális esetben a vezető rögzítő öltést elfedik a későbbi hímzési rétegek.

A **vezető rögzítő öltés** egy megerősítő öltés, amelyet az objektum elejére helyeznek a kibomlás megakadályozása érdekében.



A vezető rögzítő öltés elhelyezési pontját jelölő ikon.

Ezzel szemben a **záró rögzítő öltés** az objektum végén történik a szál rögzítése és az utolsó öltés meglazulásának megakadályozása érdekében. A vezető rögzítő öltéssel ellentétben a záró rögzítő öltés általában egy kis, egyszerű öltés; célja a szál diszkrét rögzítése felesleges vastagság vagy látható minták hozzáadása nélkül. Mivel a záró rögzítő öltés általában az utolsó fedőréteg tetején helyezkedik el, láthatóságát a minimálisra kell csökkenteni. A záró rögzítő öltéshez is használható minta, feltéve, hogy olyan helyre kerül, ahol a későbbi hímzés elrejti azt.



A záró rögzítő öltéseket jelölő ikon.

A rögzítő öltések megértése

Ezt a két típusú rögzítő öltést együttesen **rögzítő öltéseknek** nevezzük. Ez az általános kifejezés magában foglalja mind a kezdőpont (vezető), mind a végpont (záró) rögzítési mechanizmusokat. Elsődleges funkciójuk a hímzett minta tartósságának és élettartamának biztosítása azáltal, hogy megakadályozzák a szál kihúzódnását viselés vagy mosás közben.



A rögzítő öltések általános ikonja. Ez jelöli azokat a szakaszokat, ahol mind a vezető, mind a záró rögzítő öltések beállításai kezelhetők.

A rögzítő öltések általános beállításai

A Studio NEXT-ben a rögzítő öltések vezérlése hierarchikusan történik, hogy egyszerre biztosítsa a konzisztenciát és a rugalmasságot. A vezérlés két külön szinten történik:

1. **Általános szint:** A Tulajdonságok ablakon keresztül elérhető beállítások, különösen a [Teljes minta lap](#).
2. **Objektum szint:** Az egyes objektumok [Tulajdonságok ablakán](#) keresztül elérhető beállítások.

Az általános rögzítő öltés beállítások az alapértelmezett tulajdonságokként szolgálnak a teljes mintához. Biztosítják a következetes szálrögzítést és minimalizálják a kézi beállítások szükségességét. Ezek a beállítások vezérlik a vezető és záró rögzítő öltéseket minden objektumhoz (például kitöltésekhez, kontúrokhoz és oszlopokhoz), kivéve, ha azokat kifejezetten felülbírálják az objektum szintjén.

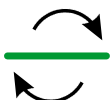
Az általános beállítások megegyeznek a vezető és záró rögzítő öltések esetében, egyszerű lineáris öltésszerkezeteket használva, amelyek automatikusan kerülnek elhelyezésre.

Az alapértelmezések felülbírálása az egyes objektumoknál

Bár az általános beállítások megbízható alapot nyújtanak, a felhasználók rugalmasan felülbírálhatják azokat bizonyos objektumoknál az egyedi **Tulajdonságok** ablakban. Egy adott objektum vezető és záró rögzítő öltés beállításainak módosítása lehetővé teszi mind a hímzési folyamat, mind a végső esztétika finomhangolását.

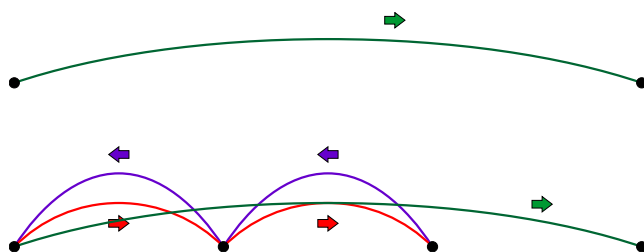
Egyszerű, automatikus rögzítő öltés

Az alapértelmezett rögzítő öltés egy automatikusan generált lineáris szerkezet. Úgy jön létre, hogy az objektum kezdő (vezető rögzítő öltés esetén) vagy záró (záró rögzítő öltés esetén) öltését egyetlen helyen osztja fel és rétegezi. Mivel pontosan a meglévő öltésre kerül, ennél az alapvető típusnál nincs szükség kézi pozíciójelölésre.



Az egyszerű lineáris vezető rögzítő öltés szerkezetét jelölő ikon.

Kis előre- és visszaöltések kerülnek közvetlenül egymásra vagy kissé eltolva, hogy megerősített csomót hozzanak létre. Ez a többlépcsős megközelítés rögzíti a szálát anélkül, hogy jelentős vastagságot hozna létre, lehetővé téve, hogy az objektum sima öltései könnyen elfedjék. Ez az alapvető csomó azonban bizonyos nagy igénybevételű alkalmazásoknál nem biztos, hogy elegendő.



Az objektum első vagy utolsó öltésének osztásával létrehozott alapvető rögzítő öltések koncepcionális ábrája.

Speciális rögzítő öltésminták használata a fokozott biztonság érdekében

Azokhoz a tervezési elemekhez, amelyek erősebb rögzítést igényelnek, speciális rögzítő öltésminták állnak rendelkezésre.



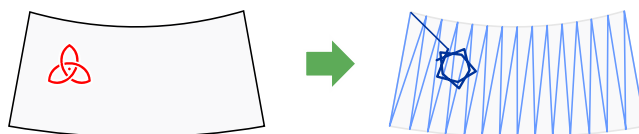
Példák speciális rögzítő öltésmintákra.

A rögzítő öltésminta szerkezete

Az egydimenziós, lineáris öltéssel ellentétben a rögzítő öltésminta egy kétdimenziós, önmagát keresztező szerkezet. Ezek az átfedő, többirányú öltések hatékonyan rögzítik a szálát az anyaghoz, jelentősen csökkentve a kibomlás kockázatát.

Kézi elhelyezés

Mivel a minta nagyobb területet foglal el, és az elhelyezése befolyásolhatja az objektum kezdő- vagy végpontját, a pozícióját manuálisan kell meghatározni. Ezt úgy érhetjük el, hogy a **jelölőt csomópont-szerkesztő módban** a kívánt helyre helyezzük, mielőtt meghatároznánk a minta tulajdonságait (típus és méret) a Tulajdonságok ablakban. Ez a folyamat biztosítja, hogy a biztonságos minta pontosan a kívánt helyre kerüljön.

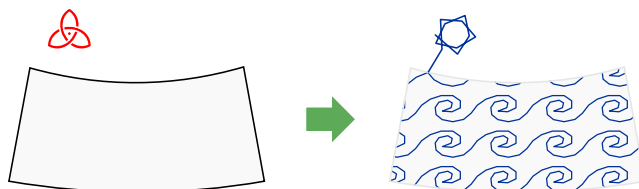


Példa a rögzítő öltésminta alkalmazására. Balra: Oszlop objektum kézzel elhelyezett jelölővel. Jobbra: Az eredményül kapott öltések, a láthatóság érdekében kiemelt rögzítéssel.

A végrehajtás során a szoftver kiölti az előre beprogramozott mintát a megjelölt helyen, automatikusan az összekötő öltés iránya felé forgatva azt.

Stratégiai rögzítő öltés elhelyezés az objektumon kívül

A rögzítő öltésminta jelölőjét nem feltétlenül kell az általa rögzített objektumon belül elhelyezni. A jelölő csomópont-szerkesztő módban szabadon mozgatható a biztonság és a megjelenés optimalizálása érdekében.



Példa az elsődleges objektumon kívül elhelyezett rögzítő öltésmintára.

A külső elhelyezés elengedhetetlen, amikor laza kitöltésű objektumokkal dolgozunk. Ha egy sűrű, önmagát keresztező rögzítő öltésmintát ritka hálós vagy motívumkitöltésen belül helyeznénk el, az erősen látható maradna, és csúnya csomót hozna létre. A tiszta megjelenés megőrzése érdekében célszerű a rögzítést olyan helyre tenni, ahol egy másik objektum, például egy szegély vagy egy átfedő szaténöltés elrejtje. Ez a stratégiai elhelyezés biztosítja, hogy a szál biztonságosan rögzítve legyen, a kitöltés vizuális minőségének veszélyeztetése nélkül.

Kapcsolatok

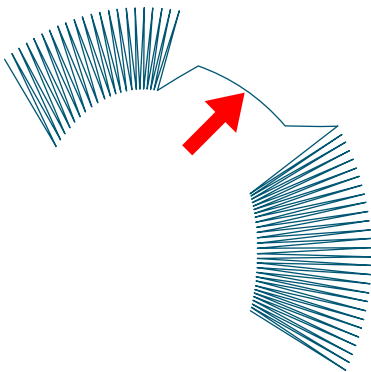
A hímzésmintának a lehető legkevesebb szálvágást kell tartalmaznia. A szálvágások időigényesek, és a szál esetleges meglazulása miatt csökkenthetik a hímzés minőségét. Ezért használjon kapcsolatokat az objektumok között, amikor csak lehetséges, a teljes szálvágásszám csökkentése érdekében. A kapcsolat egy sor sima öltés, amelynek kizárólag az a célja, hogy a szálát egyik helyről a másikra vigye, elkerülve a szálvágás szükségességét. A Studio egy speciális eszközt biztosít ezen kapcsolatok létrehozásához, amely a Studio ablak bal oldalán található [Eszköztárban](#) érhető el.




A kapcsolatokat az azonos színű objektumok között kell alkalmazni azokon a területeken, ahol azok rejtve maradnak, vagy nem befolyásolják jelentősen a minta vizuális megjelenését. Gyakran más objektumok alatt vagy kontúrok mentén helyezkednek el. Kis betűk vagy egymás melletti kis objektumok esetében, ahol a kapcsolatok nem rejthetők el, azokat a lehető legrövidebbre kell készíteni. Az ilyen típusú kapcsolatot "legközelebbi pont" kapcsolatnak nevezik.

Az objektumok varrasi sorrendjét mindig úgy kell megválasztani, hogy a lehető legkevesebb szálvágásra legyen szükség. Például, ha egy minta két kék objektumot és egy sárga objektumot tartalmaz, a kék objektumokat kell először kivarni, majd a sárga objektumot a tetejére. A kék objektumok közötti szálvágás elkerülése érdekében összeköthetők egy, a későbbi sárga objektumréteg alatt rejtett kapcsolattal.

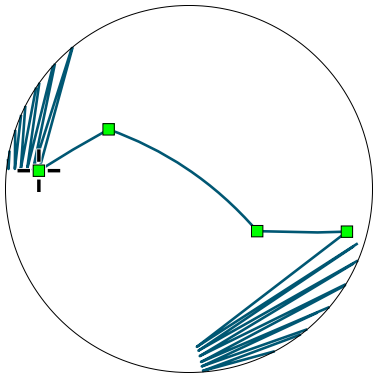
Határozza meg az egyes kék objektumok kezdő- és végpontjait úgy, hogy a beillesztett kapcsolat ne szakítsa meg a varrás folyamatosságát. Az első kék objektumnak pontosan ott kell végződnie, ahol a kapcsolat kezdődik, a második kék objektumnak pedig ott kell kezdődnie, ahol a kapcsolat véget ér.



Két módszer létezik a kapcsolat létrehozására:

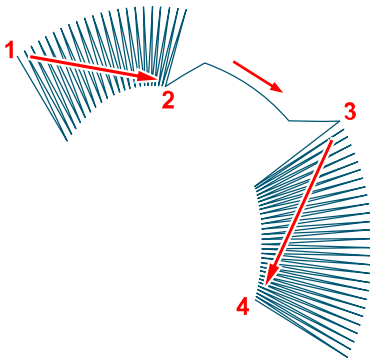
1. Használja a **Connection Toolt** a kapcsolat manuális, csomópontonkénti digitalizálásához.
2. Jelölje ki a második kék objektumot, és kattintson a jobb gombbal a felugró menü előhívásához. Válassza a **Create Connection to Previous Objects** lehetőséget. Ez egy egyenes vonalú kapcsolatot hoz létre, amely később csomópontonként szerkeszthető. Ez a parancs a  **Főmenü >** [Létrehozás](#) útvonalon is elérhető.

Megjegyzés: Az egyenes vonalú kapcsolat gyors módosításához több csomópont hozzáadásával használja az [Insert Elements Mode](#) (Elemek beszúrása mód) funkciót.



Ebben a példában a kapcsolat három elemből áll: egy egyenes vonalból, egy ívből és egy másik egyenes vonalból. A kapcsolat kezdőpontját egy kereszt jelzi.

A kapcsolat alakját úgy tervezték, hogy az öltések mélyen a sárga objektum azon területén belül fussanak, amely rá lesz varrva. Ez megakadályozza, hogy a kapcsolat láthatóvá váljon, ha a kivarrás során enyhe elmozdulás történik. Az ilyen elmozdulás gyakran az anyag laza rögzítéséből vagy a szál "húzó hatásából" ered. Ha az átfedő objektum elég nagy, helyezze a kapcsolatot legalább 2-3 mm-rel a határvonalán belülre. Kisebb objektumok esetén a kapcsolatot a középponton keresztül vezesse.



A kapcsolat biztosítja a folyamatos szálvezetést az első objektum kezdetétől (1) a második objektum végéig (4).

A kapcsolatok állítható **Minimum** és **Maximum** öltéshosszal rendelkeznek. A maximális hosszúságú öltéseket az egyenes vonalú szakaszokon alkalmazza a rendszer, míg az ívelt szakaszok rövidebb öltéseket használnak a sima ívek megőrzése érdekében. A Minimum Stitch (Minimális öltés) beállítás határozza meg a kapcsolaton belüli legrövidebb megengedett öltést.

Azokon a területeken, ahol az objektumok közötti sima öltések nem kívánatosak, a kapcsolati objektum lehetővé teszi egy **"ellenőrzött átmeneti öltés"**

létrehozását a könnyebb kézi szálvágás érdekében.

Intelligens kapcsolatok

Az intelligens csatlakozások a **Create Connection to Previous Object** parancs speciális verzióinak használatával jönnek létre. Ezek a funkciók, amelyek a **Smart Connection to Previous Object (Center Line)** és a **Smart Connection to Previous Object (Contour)** nevet viselik, a **Főmenü > Létrehozás** menüponton keresztül, valamint bizonyos Studio eszközökben, például a **Freehand eszközben** érhetők el.

A szabványos parancshoz hasonlóan az intelligens csatlakozás összeköti a különálló objektumokat; azonban egy összetett, optimalizált csatlakozási útvonalat hoz létre.

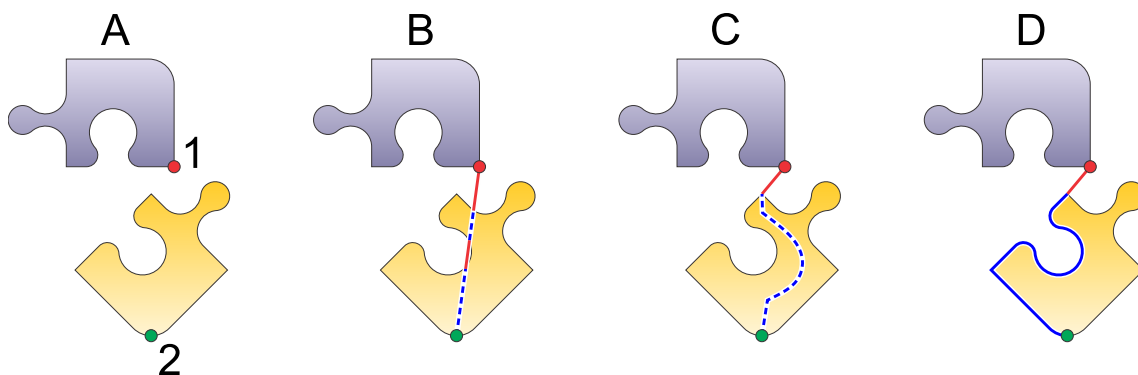
Középvonal intelligens csatlakozás

A középvonal útvonala az objektumok közötti legközelebbi pontokon indul, majd rejtett útvonalként folytatódik a cél-objektum alatt. Az útvonal automatikusan alkalmazkodik az objektum alakjához, kikerülve a nyílásokat (lyukakat). Ez a parancs megkönnyíti a hatékonyabb digitalizálást azáltal, hogy jelentősen csökkenti a csatlakozási útvonalak létrehozásához szükséges kézi munkát.

Kontúr intelligens csatlakozás

A kontúr útvonala az objektumok közötti legközelebbi pontokon indul, és a cél-objektum külső szélé mentén folytatódik. Ezt a módszert laza kitöltésű objektumokhoz, például hálózhoz, motívumokhoz vagy színátmenetes sima kitöltésekhez tervezték. Ezenkívül a cél-objektum kontúrját követő csatlakozási útvonal elrejtethető egy szaténöltésű cikk-cakk szegéllyel.

Az alábbi képek a két különálló objektum összekapcsolásának különböző módjait vázolják fel. Ezekben a példákban a kijelölt objektum által takart csatlakozási szakaszokat szaggatott vonalak, míg a látható szakaszokat folytonos piros vonalak jelölik.



- | | |
|----------|--|
| A | Különálló objektumok. A felső objektum végpontja 1-es, az alsó objektum kezdőpontja pedig 2-es jelöléssel van ellátva. |
| B | Az objektumok egyszerű, nem optimalizált egyenes vonalú csatlakozással rendelkeznek. |
| C | A "Középvonal" intelligens csatlakozás paranccsal összekapcsolt objektumok. A csatlakozás nagy része a kijelölt objektum alatt rejtve marad. A csatlakozás egyetlen látható szakasza az előző objektum végpontja és a cél-objektum kontúrjának legközelebbi pontja közötti távolságot fedi le. |
| D | A "Kontúr" intelligens csatlakozás paranccsal összekapcsolt objektumok. A csatlakozási útvonal a cél-objektum külső határvonalát követi. |

Megjegyzés: Az "Intelligens" kifejezés arra a pillanatra utal, amikor a csatlakozási útvonal létrejön, a cél-objektum alakját felhasználva az optimális útvonal megtalálásához. A létrehozást követően normál csatlakozási objektumként viselkedik, és nem alkalmazkodik automatikusan, ha a cél-objektum alakja később megváltozik. Ha az alak megváltozik, a csatlakozást törölni és újra létre kell hozni az új geometriának megfelelően.



Lecke: Betűk Kézi Digitalizálása



Bár a Studio tartalmaz egy dedikált **Betűkészlet eszközt** a gyors szövegalkotáshoz, ehhez a kívánt stílussal kompatibilis ábécé- vagy betűtípusfájl szükséges. A professzionális digitalizálók gyakran találkoznak egyedi céges logókkal, amelyekhez nem illik egyetlen szabványos betűtípus sem, így a betűket manuálisan kell digitalizálni.

Ez a lecke a kis szaténöltéses betűk kézi **digitalizálására** összpontosít. Ha a projektje nagy, sima kitöltésű, kontúrral ellátott betűket igényel, kérjük, tekintse meg a **Hogyan digitalizáljunk logót** leckét.

A betűdigitalizálás alapelveit az „A” karakteren keresztül mutatjuk be. Két elsődleges megközelítést mutatunk be: **1. Kézi digitalizálás oszlopokkal és csatlakozásokkal**, és **2. Digitalizálás automatikus oszloppal**. A második megközelítés félautomata, és nyomkövető eszközöket használhat a vektorizáláshoz.

Mindkét módszer feltételezi, hogy a felhasználó rendelkezik a logó grafikus sablonjával (**raszterkép**), amely útmutatóként szolgál.

1. Megközelítés: Maximális Irányítás Az Öltésirány Felett

Ebben a módszerben minden objektumot **csomópontonként** rajzolunk meg egy meghatározott sorrendben. A szaténöltéses betűk kézi digitalizálása két elsődleges eszközt igényel: az **Oszlop eszközt** (szaténöltés) és a Csatlakozás eszközt.

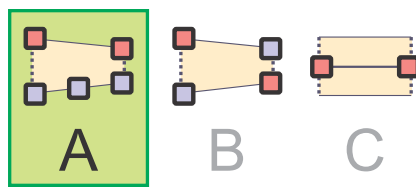
A karakterek általában több oszlopból állnak. A folyamatos hímzés biztosítása érdekében, felesleges átmeneti öltések vagy szálvágások nélkül, **Csatlakozásokat** kell használnia az oszlopok szegmensei között. Ugyanezeket a csatlakozási útvonalakat gyakran használják az egyes karakterek összekapcsolására is.

Mivel az „A” karakter nem jeleníthető meg egyetlen folyamatos oszlopként, több, csatlakozásokkal összekötött szegmensből fogjuk felépíteni.

Válassza ki az **Oszlop eszközt** (bal oldali ikon) vagy az **Oszlop mintával eszközt** (jobb oldali ikon):

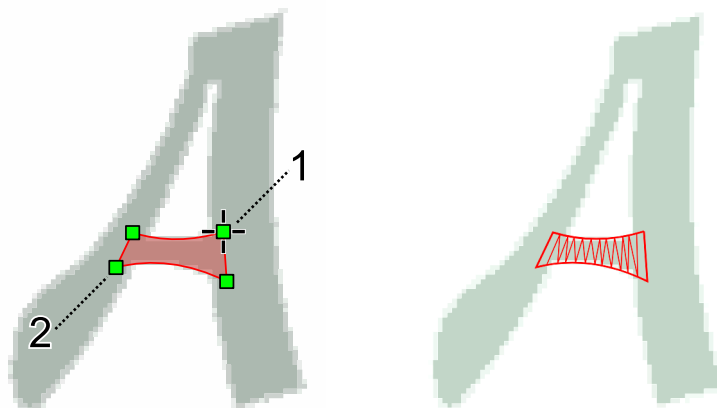


A Minta eszköz hasonlóan működik, mint a szabványos Oszlop eszköz, de textúrát alkalmaz a szélesebb szegmensekre. Győződjön meg arról, hogy az „**A mód**” van kiválasztva az oszlop mód legördülő menüjében a jobb felső sarokban; ez az üzemmód lehetővé teszi az eltérő számú csomópontot az oszlop mindkét oldalán.



„A” oszlop mód - „Külön élek”.

Digitalizálja az első oszlopot a csomópontok elhelyezésével az élek meghatározásához. Az ábrán (1) az objektum kezdőpontját, (2) pedig a végpontját jelöli. Az öltések a kezdettől a végéig töltik ki az oszlopot. Vegye figyelembe, hogy az oszlop kissé átfedésben van a szomszédos területekkel, hogy kompenzálja az anyag **húzó hatását**, megakadályozva a hézagokat a hímzés során.



Kattintson a jobb gombbal, és válassza az **Öltések generálása** lehetőséget. Az oszlop a következőképpen fog megjelenni:

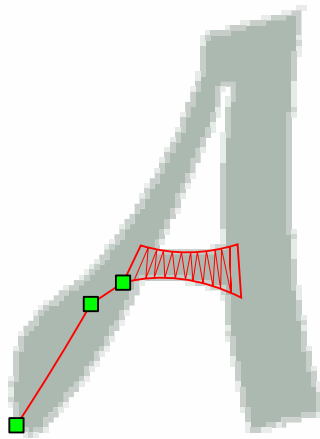
Ez az objektum mostantól a képernyő jobb oldalán található [Objektumvizsgálón](#) keresztül kezelhető.



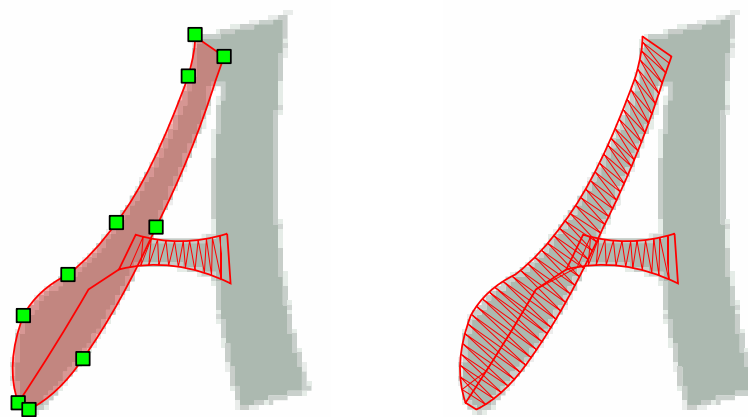
A következő „A” szakasz átmeneti öltés nélküli megkezdéséhez válassza a **Csatlakozás eszközt**:



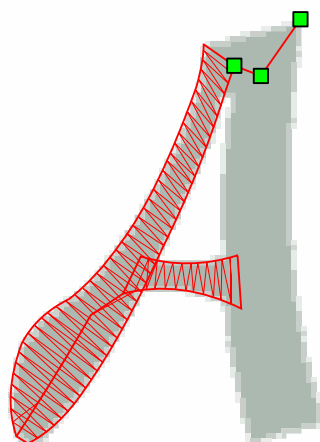
Hozzon létre útvonalat a következő kezdőponthoz. Használja a **Generate Stitches** vagy a **Finish** parancsot a felugró menüből.



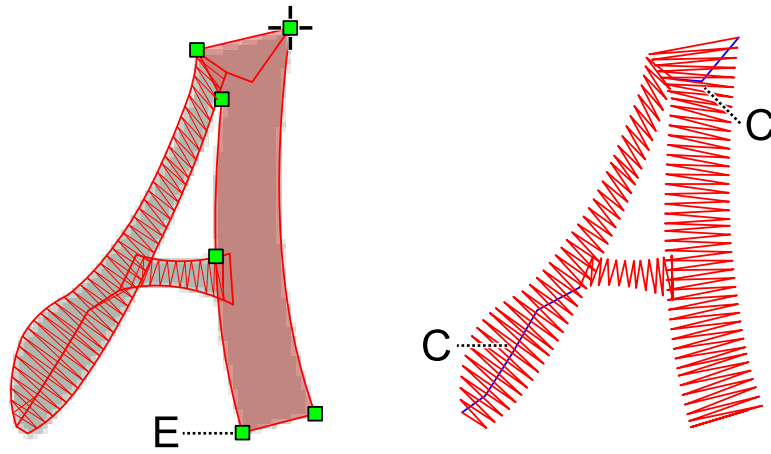
Digitalizálja a második oszlopot. Mivel az "A" betű felső csúcsa túl hegyes egyetlen folyamatos oszlophoz, állítsa meg az oszlopot a csúcsnál:



Mielőtt elkezdené az utolsó oszlopot, szúrjon be egy csatlakozást az előző objektumból. Annak érdekében, hogy a csatlakozás láthatatlan maradjon, rajzolja "V" alakúra, így az el lesz rejtve a későbbi fedőöltések alatt:

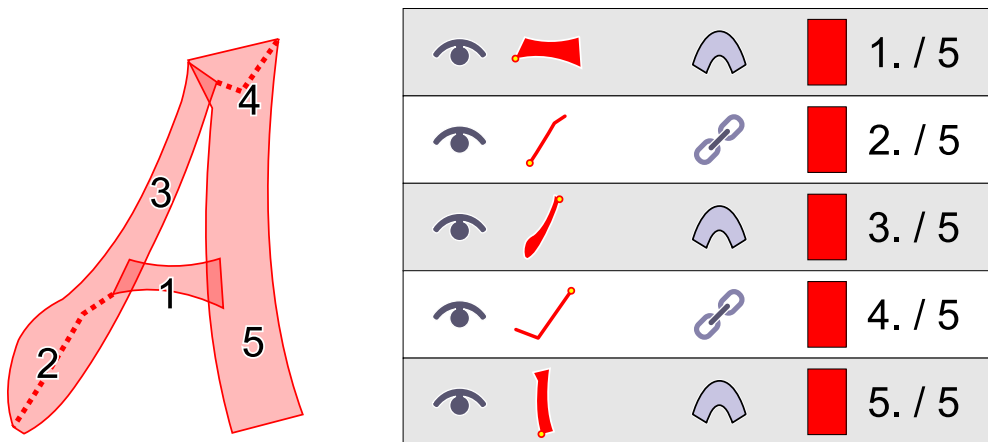


Fejezze be az utolsó oszlopot. A kész karakter most három oszlopból és két csatlakozásból áll (C-vel jelölve). Ez a konkrét sorrend biztosítja, hogy minden csatlakozás rejtve maradjon.



Vegye figyelembe, hogy az utolsó oszlop végpontja (E) bal alul található. Ha több karaktert csatlakoztat "legközelebbi pont" kapcsolatok használatával, előfordulhat, hogy meg kell fordítania az utolsó oszlop kezdő/vég oldalait, hogy a kilépési pont a jobb oldalra kerüljön.

Az **Object Inspector** most felsorolja mind az öt komponenst varrási sorrendben (fentről lefelé).



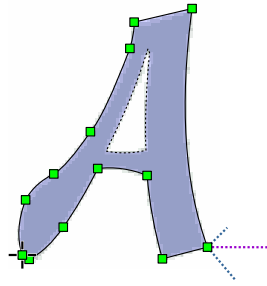
Kijelölheti ezeket az objektumokat, és **csoportosíthatja** őket a könnyebb méretezés vagy mozgatás érdekében. Használja a "Group 1" parancsot az alapvető csoportosításhoz.



2. Megközelítés: Gyorsabb Munkafolyamat Az Auto-Column Funkcióval

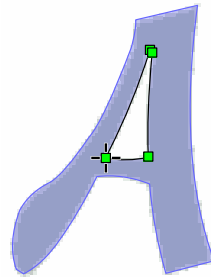
Ez a módszer az **Auto-Column** funkciót használja az öltéssorozat és a belső csatlakozások automatikus generálására. Bár ez gyorsabb, mivel nem igényeli a különálló szegmensek digitalizálását, a felhasználónak kevésbé részletes az irányítása a cérna pontos útvonala felett.

Digitalizálja a karakter külső határvonalát a **Fill tool** használatával:



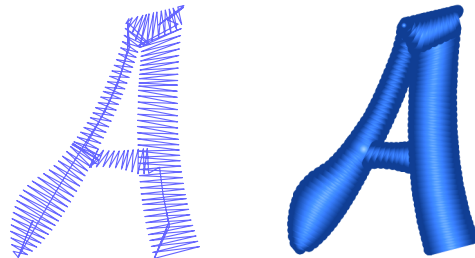
A kezdőpontot egy kis kereszt (bal alsó), a végpontot pedig "póklábak" (jobb alsó) jelzi.

Ezután digitalizálja a belső lyukat az **Opening tool** használatával:



Ha a grafikus sablon nagy felbontású, használhatja a **Trace Tool**-t az élek automatikus vektorizálásához.

Végezetül válassza az **"Auto-Column"** opciót a **Tulajdonságok ablak** részben, és generálja az öltéseket. A Studio automatikusan kiszámítja a szaténöltés kitöltését és a szükséges csatlakozásokat.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Kontúrok

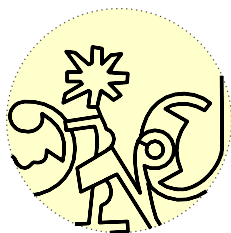


Kontúrok - Áttekintés

Ez a fejezet áttekintést nyújt a vékony, hajszálvékony kontúrok létrehozásának különféle módszereiről. Ezeket a módszereket a megfelelő leckékben részletesebben ismertetjük.

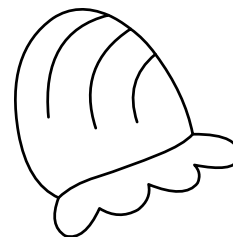


Folyamatos Hajszálvékony Kontúr



A képeken látható vékony kontúrokat gyakran használják feliratokhoz, logókhöz és rajzfilmfigurákhoz. A hímzés egyik alapvető szabálya a szálvágások számának minimalizálása. Következésképpen ezeknek a kontúroknak az előállítására a leghatékonyabb módszer az, ha egyetlen folyamatos öltésútvonalaként digitalizáljuk őket. A szálvágások kiküszöbölése érdekében bizonyos szakaszokat kétszer kell hímzeni: egyszer előre

(előre vezető útvonal) és egyszer visszafelé (visszatérő útvonal). A gyakorlatban egy összetett kontúr úgy hozható létre, hogy minden elemét kétszer hímzi. Egy ilyen kontúr végpontja megegyezik a kezdőpontjával. A Studio-ban ezt kétrétegű kontúrnak nevezik.



Kontúrobjektumok Az Objektumvizsgálóban

Az Objektumvizsgáló megkönnyíti a kontúrokból lévő szakadások azonosítását. A hézagokat vagy töréseket olló ikon jelzi. Az eszköz segít azonosítani a kontúrban belüli előre és visszafelé vezető útvonalakat is.

				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1
				6. / 1
				7. / 1
				8. / 1

Visszatérő Útvonalak



A visszatérő útvonalak a kétrétegű kontúr ágain lévő visszatérő útvonalakat képviselik. Az Objektumvizsgálóban ezeket lábnyom ikon jelöli.

Amikor egy kétrétegű kontúrban visszatérő útvonal van, a hímzés folyamatos marad, és nincs szükség szálvágásra.

Kétrétegű Kontúr

A Studio számos módszert kínál kétrétegű kontúrok létrehozására, amelyek a biztosított automatizálás szintjében különböznek. Bár sok digitalizáló egy adott munkafolyamatot részesít előnyben, a leghatékonyabb megközelítés általában a teljesen automatikus kontúrok használata. Bizonyos esetekben azonban szükség lehet kézi vagy félautomata módszerekre, például amikor vékony kontúrunkat kombinálunk oszlop objektummal.

1. Módszer

Az összes elem kézi digitalizálása, beleértve a visszatérő útvonalakat is, a megfelelő sorrendben.

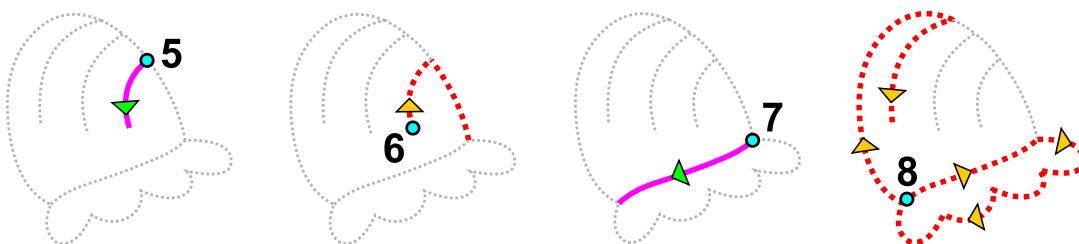


A Kontúreszköz ikonja.

A folyamatos hímzés biztosításához a kontúrobjektumok pontos sorrendje szükséges. Ez a módszer általában nem ajánlott, és csak a teljesség kedvéért szerepel.



Az 1-4. elemek sorrendje. A lila és a piros szín az aktuális elemet jelzi.
A lila elem az első hímzési réteget, míg a piros elem a második réteget jelöli.



Az 5-8. elemek sorrendje.

Vegye figyelembe, hogy a 8. elem végpontja megegyezik az 1. elem kezdőpontjával.

2. Módszer

Kézi digitalizálás a **főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Visszatérő útvonal létrehozása** paranccsal.



A visszatérő útvonal elemei megegyeznek az előre vezető útvonal elemeivel, de fordított sorrendben hímződnek. Ennek eredményeként a szoftver automatikusan létre tudja hozni őket.

Bár a szoftver segít, az elemek helyes sorrendje továbbra is szükséges. Ez a módszer alkalmas kis kontúrok létrehozására más objektumtípusokkal kombinálva.

3. Módszer

Félautomata módszer: az előre vezető elemek kézi digitalizálása tetszőleges sorrendben, majd automatikus elrendezés a **■ főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Kontúrrészek elrendezése** paranccsal.



Az elemek metszhetik egymást, és tetszőleges sorrendben digitalizálhatók. Az optimális pontosság érdekében ügyeljen arra, hogy az elemek megfelelően csatlakozzanak a találkozási pontjaiknál. A szoftver felosztja és rendezi az elemeket a helyes sorrend megállapítása érdekében, és létrehozza az összes szükséges visszafelé vezető útvonalat.

Az első elem kezdőpontja szolgál a teljes kontúr kezdőpontjaként. Mivel a kontúr kétrétegű, ez egyben a végpontként is szolgál.

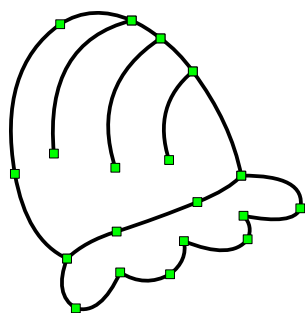
Ha bizonyos elemek külön objektumokat alkotnak (például az "i" betű pontja), vagy távol helyezkednek el más elemektől, a program létrehoz egy **kapcsolatot** annak biztosítására, hogy a kontúr egyetlen objektum maradjon. Ha ezeket az objektumokat külön szeretné tartani, használja a **Kontúrrészek rendezése (kapcsolatok nélkül)** parancsot.



Kontúrrészek rendezése (kapcsolatok nélkül) eszköz.



1-4. elemek. A digitalizálás sorrendje ebben a módszerben nem lényeges. A kontúr kezdő- és végpontja megegyezik az első elem első csomópontjával (ezt a kék kör jelzi). Fontos elkerülni a duplikált éleket, és pontosan illeszteni az egyes élek végpontjait.



A fenti illusztrációk a kontúrelemek sorrendjét és elrendezését mutatják be.

A rendezett elemek nagyobb szegmensekké állnak össze az öltéselrendezés optimalizálása érdekében. Az eredeti elemek elkülönített megtartásához a könnyebb szerkesztés érdekében kapcsolja ki a **Rendezett kontúrrészek egyesítése** funkciót a **Tulajdonságok ablak > Teljes minta > Fő beállítások fül** alatt.

Az 1. módszerhez képest ez körülbelül 50%-kal kevesebb digitalizálandó elemet igényel, mivel a visszafelé vezető útvonalakat nem kell manuálisan létrehozni. Az elemek sorrendje rugalmas, és nem kell nyomon követni, mely szakaszok rendelkeznek már

második öltésréteggel.

Ez a félautomata módszer összetett kontúrokhoz ajánlott, amikor a 4. módszer nem használható.

4. Módszer

Kontúrok automatikus létrehozása kitöltő és oszlop objektumokból. A felhasználó kijelöli a kontúrozandó objektumokat, és alkalmazza a **■ főmenü > Létrehozás > Automatikus kontúrozó** parancsot. Ez a megközelítés ajánlott, amikor csak lehetséges.



Az automatikus kontúrozás meghiúsulhat, ha a kitöltő vagy oszlop objektumok szélei azonosak (egymás melletti területek átfedés nélkül). Ez gyakran előfordul, amikor grafikus fájlból (SVG) importált vektoros objektumokkal dolgozik. Ezekben az esetekben szerkessze az egymás melletti széleket, hogy átfedést hozzon létre, vagy használjon más kontúrozási módszert.

A 3. és 4. módszer a leggyakrabban használt.

Megjegyzés: Az előre- és hátrameneti útvonalakat az Objektumfelügyelő (Object Inspector) azonosítja specifikus ikonokkal:



Ezek az ikonok segítenek az elemek azonosításában a kijelöléshez és szerkesztéshez. Ezenkívül a **■ főmenü > Kijelölés > Kontúrok > Hátrameneti útvonalak** parancs lehetővé teszi az összes hátrameneti útvonal gyors kijelölését. A kijelölést követően alkalmazhat szaténöltéseket ezekre az elemekre - például - vagy elvégezheti az egyéb szükséges szerkesztéseket.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Kontúrrészek elrendezése



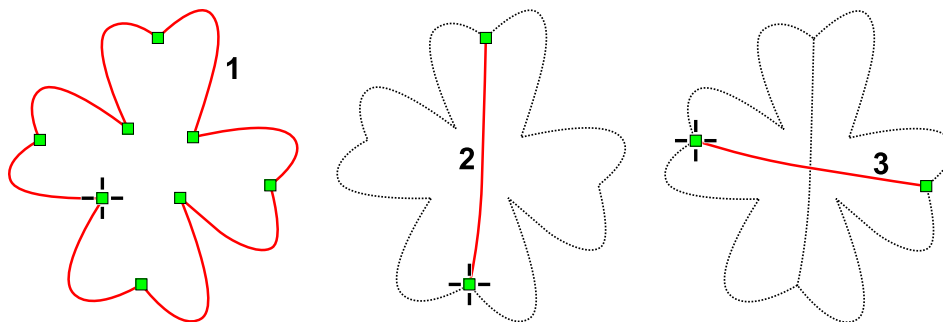
Kontúrrészek Elrendezése

A **Kontúrrészek elrendezése** parancsot összetett, vékony kontúrok létrehozására tervezték kettős öltés használatával, hasonlóan a Redwork mintákhoz. Ez a funkció bármilyen sima öltésű kontúr létrehozására használható, függetlenül annak összetettségétől.

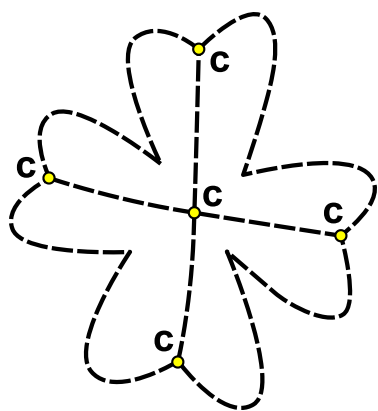
A funkció használatához a felhasználónak külön kontúrobjektumokat kell rajzolnia. Ezeknek az objektumoknak a rajzolási sorrendje tetszőleges; azonban a szegmenseknek nagyjából érintkezniük kell egymással. A funkció az egyes kontúrok egyesítésével, szükség szerinti felosztásával, logikus sorrendbe rendezésével és egy visszafelé haladó öltésű létrehozásával működik, hogy kialakítsa az öltések második rétegét.

Egyszerűsített Kontúrok

Az eredmény egy új objektum, amely optimalizált sorrendben csoportosított, kettős öltésű kontúrok sorozatából áll. A Studio automatikusan beállítja a kontúrszegmensek sorrendjét.



Három kontúrszegmens előkészítve a **Kontúrrészek elrendezése** funkcióhoz.



Metszéspontok

A **Kontúrrészek elrendezése** funkció automatikusan felosztja az eredeti kontúrokat a szükséges metszéspontoknál (C-vel jelölve). Emellett megszervezi a sorrendet és létrehozza a visszatérő útvonalat (az öltések második rétegét).

Csak az első kontúrszegmens marad az eredeti helyén. Mivel a folyamat kettős öltést hoz létre, a kontúr vége ugyanazon a ponton végződik, ahol kezdődött. Ezért helyezze a kontúr első szegmensét a teljes kontúr kívánt kezdő- és végpontjára.

Elemek Konzolidációja A Folyamatos Öltéshez

Az elrendezett elemek nagyobb szegmensekké egyesülnek az öltéselrendezés optimalizálása érdekében. Ha inkább meg szeretné tartani az eredeti egyedi elemeket a könnyebb kézi szerkesztés érdekében, letilthatja ezt a funkciót a [Tulajdonságok > Teljes minta > Fő lap](#) alatt.

Megjegyzés: A **Kontúrrészek elrendezése** parancs nem működik, ha már létezik **visszafelé haladó öltésút** a kijelölt objektumok között.

Csatlakozások

Ha a minta különálló kontúrszegmenseket tartalmaz, amelyek nem érintik a fő kontúr (például egy lyuk belseje), a funkció **csatlakozást** hoz létre ezekhez az elszigetelt objektumokhoz. Ha el szeretné kerülni ezeket az automatikus csatlakozásokat, használja a következő alternatív parancsot:

Kontúrrészek elrendezése (Csatlakozások nélkül) ugyanúgy működik, mint a standard parancs, de nem csatlakoztatja az elszigetelt objektumokat az elsődleges kontúrhoz.

További információért lásd a kapcsolódó témákat az [Automatikus kontúrozó](#) és a [kontúrozási módszerek áttekintése](#) oldalakon.



Objektumcsoportok

A csoport több vektoros objektumot egyesít egyetlen entitássá, hogy megkönnyítse a kijelölést és a manipulációt a digitalizálási folyamat során.

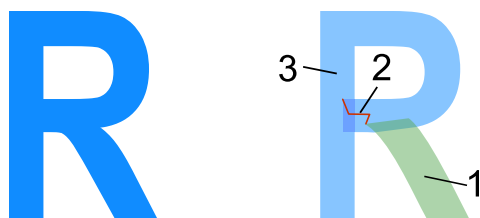
A számítógépes gépi hímzés minta számos elemi részből áll, mint például kitöltések, oszlopok és összekötő útvonalak. Ezeket az objektumokat használják az összetett entitások, például feliratok, virágmotívumok vagy állatok digitalizálására.

Csoportok Használata

A csoportosítás lehetővé teszi a szoftver számára, hogy felismerje, hogy bizonyos elemi részek egyetlen entitáshoz tartoznak (például egy szó egyik karaktere). Ez lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy az objektumok teljes készletét egyszerre jelölje ki, mozgassa vagy alakítsa át.

Csoportosítási Parancsok

A kijelölt objektumok csoportosítására és szétbontására szolgáló parancsok a **■ Főmenü > Csoportok** menüpontban található, és elérhetők a **felugró menü** keresztül is Kijelölés/Átalakítás módban.



Egy digitalizált "R" betű jellemzően három részből áll: 1. Oszlop objektum, 2. Összekötő útvonal, 3. Oszlop objektum.

Feliratok digitalizálásakor az elemi részek (oszlopok és összekötők) a **1. Csoport** parancs használatával egyesíthetők, így minden betű egyetlen egységként viselkedik. A betűk ezután a **2. Csoport** parancs használatával szavakká, a szavak pedig a **3. Csoport** parancs használatával tovább vonhatók össze mondatokká.

Az 1, 2 és 3 számok a hierarchikus csoportszintet jelölik. Sok programmal ellentétben, amelyek csak egyetlen csoportszintet kínálnak, az Embird Studio NEXT több szintet biztosít a kifinomult mintakezelés érdekében. Ez lehetővé teszi az objektumok elkülönítését és szerkesztését egy adott szinten (például egy konkrét betűnél), miközben megőrzi a szó vagy mondat strukturális csoportosítását.

					1. / 1
					2. / 1
					3. / 1


RED FOX

Az "R" betű oszlopokból és egy összekötő útvonalból áll.

Ebben a példában az "R" betű elemi részei - az oszlop, az összekötő és a végső oszlop - ki vannak jelölve az [Objektumfelügyelő listában](#).

Alkalmazza az **1. Csoport** parancsot, hogy ezeket egyetlen objektummá egyesítse. Ezt a folyamatot a minta minden egyes betűjénél meg kell ismételni.

					1. / 1
					2. / 1
					3. / 1




Egy kis lakat ikon jelzi, hogy az objektum az 1. szinten csoportosított részekből áll.

Bár minden betű több elemi részből áll, mostantól egyetlen objektumként viselkednek. Az Objektumfelügyelőben az objektum jobb oldalán megjelenő egyetlen lakat ikon jelzi, hogy az 1. szinten van csoportosítva.

RED FOX

Ezután jelölje ki a "RED" szót alkotó csoportosított betűket, és alkalmazza a **2. Csoport** parancsot. Ismétlje meg ezt a következő szavaknál. Minden szó mostantól 2. szintű csoportként lesz kezelve.

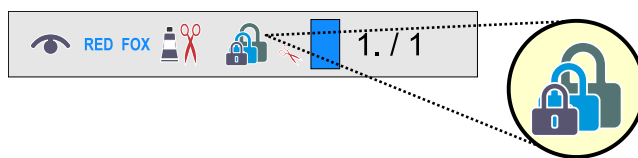
					1. / 1
					2. / 1



Egy dupla lakat ikon jelzi, hogy az objektum mind az 1., mind a 2. szinten csoportosított részekből áll.

RED FOX

Végül jelölje ki a csoportosított szavakat, és alkalmazza a **3. Csoport** parancsot, hogy egyetlen mondatobjektummá egyesítse őket.



Egy hármás lakat ikon jelzi, hogy az objektum az 1., 2. és 3. szinten átívelő egymásba ágyazott csoportokból áll.

Csoportok Szétbontása

Ezeknek a struktúráknak a szétszereléséhez használja az **1. Szétbontás**, **2. Szétbontás** és **3. Szétbontás** parancsokat a csoportok lebontásához a megfelelő szinteken. Ebben a munkafolyamatban a **3. Szétbontás** szavakra bontaná a mondatot, a **2. Szétbontás** betűkre bontaná a szavakat, az **1. Szétbontás** pedig visszaállítaná a betűket az alapvető vektoros objektumaikra.

● Miért Használják A Többszintű Csoportosítást

Az **Embird Studio NEXT** programban a hierarchikus csoportosítási rendszer (1., 2. és 3. szint) a professzionális hímzésdigitalizálás velejáró összetettségének kezelésére szolgál. Ellentétben a szabványos grafikai alkalmazásokkal, amelyek gyakran egyetlen csoportosítási parancsot használnak, a Studio egymásba ágyazott szinteket alkalmaz, hogy lehetővé tegye a precíz szerkesztést anélkül, hogy veszélyeztetné a terv általános szerkezeti integritását.

1. Hierarchikus Szervezés

A hímzsminták alulról felfelé épülnek fel. A háromszintű rendszer lehetővé teszi a digitalizálók számára, hogy a mintákat logikai egységekbe rendezzék:

- **1. szint (Komponens szint):** Az elemi részek csoportosítására szolgál, például az egyetlen "R" betű kialakításához szükséges két oszlop és egy összekötő útvonál.
- **2. szint (Entitás szint):** Az 1. szintű objektumok nagyobb egységekbe való csoportosítására szolgál, például az egyes betűk teljes szóvá történő egyesítése.
- **3. szint (Minta szint):** A 2. szintű entitások végleges elrendezésbe való csoportosítására szolgál, például több szó mondattá történő egyesítése vagy egy logó és szöveg összevonása.

2. Izolált Szerkesztés És Precizitás

A hierarchikus szintek elsődleges előnye, hogy a minta egy kis része módosítható anélkül, hogy a teljes szerkezetet szétbontanánk. Például, ha az "R" betű egyik csomópontja módosításra szorul, a felhasználónak csak az **Ungroup 1** parancsot kell alkalmaznia az adott betűre. Mivel a szó a **2. szinten**, a mondat pedig a **3. szinten** lett csoportosítva, ezek a magasabb szintű szerkezetek érintetlenek maradnak. Ez megkíméli a digitalizálót az ismétlődő újra-csoportosítási feladatoktól az apróbb módosítások elvégzése után.

3. Vizuális Kezelés Az Objektumfelügyelőben

A Studio speciális vizuális jelzőket biztosít a csoport "mélységének" egy pillantással történő azonosításához. Ez megakadályozza a zavart a több száz vektoros objektumot tartalmazó mintákban:

1. **Egyetlen lakat ikon:** 1. szintű csoportot jelez (egyedi karakterek vagy kis szegmensek).
2. **Dupla lakat ikon:** Egymásba ágyazott 1. és 2. szintű csoportokat jelez (teljes szavak vagy különálló mintaelemek).
3. **Tripla lakat ikon:** Mindhárom szint komplex egymásba ágyazását jelzi (mondatok vagy a teljes minta elrendezése).

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Színek



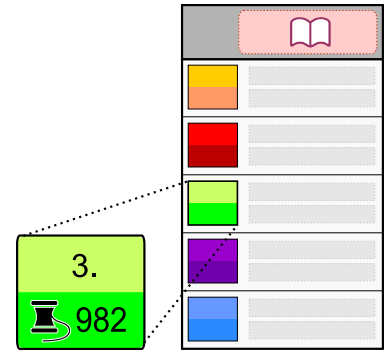
Színek, Színválasztó És Cérnakatalógus

A színek kezelése a hímzésmintán belül kritikus feladat. A hatékony színvezérlés biztosítja, hogy a minta megfelelően jelenjen meg a képernyőn, és optimalizálja a cénaváltások és a szálvágások számát a gyártás során. A színek mennyisége és sorrendje közvetlenül befolyásolja a végső hímzésminőséget és a teljes gyártási időt. Ezért a Studio átfogó eszközöket biztosít a színrendezések elemzéséhez és az egyes színek beállításához.

● Cérnalista

A **Cérnalista** egy egyszerűsített, időrendi színsorrendet biztosít, amely automatikusan generálódik a mintából a digitalizálási folyamat bármely szakaszában.

Amikor egy minta megnyílik vagy létrejön, a Cérnalista a fájl általános színadatait egy adott gyártó kínálatához rendeli, amelyet **Alapértelmezett Cérnakatalógusnak** nevezünk. Ez biztosítja, hogy a digitális képernyőn megjelenő kép pontosan igazodjon a gyártáshoz használt fizikai cérnaszpecifikációkhoz. A **Cérnalista**, az ugyanazon a lapon található **Palettával** együttműködve, az átfogó színkezelés elsődleges felületeként szolgál.



A Cérnalista Elsődleges Funkciói

A Cérnalista négy kritikus technikai szerepet tölt be:

- 1. Egyszerűsített áttekintés:** A cérnaváltások tömör listáját biztosítja a pontos öltési sorrendben, függetlenül az egyes színekhez rendelt vektoros objektumok számától.
- 2. Belső színhozzáférés:** Az olyan összetett objektumok, mint a Sfumato vagy az Appliqué, „belső” színeket tartalmaznak, amelyeket általában a Tulajdonságok (Parameters) ablakon keresztül kezelnek. A Cérnalista gyorsabb magas szintű áttekintést és ezen belső rétegek közvetlen szerkesztését teszi lehetővé.
- 3. Katalógus-illesztés:** Megkönnyíti a digitális értékek pontos konvertálását a kiválasztott Alapértelmezett Katalógus szerinti valós cérnakódokra.
- 4. Globális kijelölés és szerkesztés:** Lehetővé teszi egy adott szín univerzális módosítását. Az itt végzett színmódosítás frissíti az adott szín minden előfordulását a teljes mintában, még akkor is, ha a szín összetett objektumokba van ágyazva vagy több egymást követő objektumon oszlik el.

● Színek Az Objektumvizsgálóban

Az **Objektumvizsgáló** lista színadatokat biztosít az egyes objektumokhoz. Az Objektumvizsgáló minden sorában található kis téglalap alakú doboz az adott objektum színmintájaként szolgál. Ha egy sor csoportosított objektumokat tartalmaz, a doboz a csoport első objektumának színét jeleníti meg.

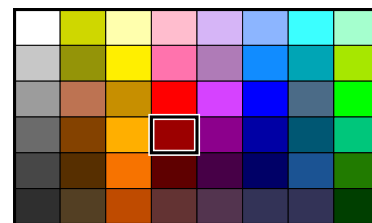
A nyíllal jelölt szám a színsorrendet jelöli. A színek a mintán belüli előfordulásuk sorrendjében vannak számozva. Ebben a példában a lista négy különböző szintet tartalmaz; a #2, #3 és #4 objektumok ugyanazt a szintet használják. A színsorrend kihasználása lehetővé teszi a cérnaváltások optimalizálását a hímzőgépen.

				1. / 1
				2. / 2
				3. / 2
				4. / 2
				5. / 3

Bár minden vektoros objektum rendelkezik szín tulajdonsággal, ez a tulajdonság nem alkalmazható bizonyos **objektumtípusokra**, mint például a faragásokra és a nyílásokra (lyukakra).

● Színpaletta

A Paletta a projekthez rendelkezésre álló színekészletet jelöli. Az újonnan létrehozott objektumok automatikusan átveszik az éppen kijelölt cella színét (ebben a példában bordó).



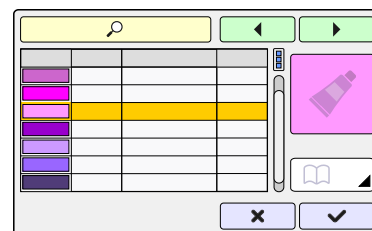
A Paletta a következő műveleteket támogatja:

- 1. Elsődleges kattintás:** Kijelöl egy adott cellát a palettán.
- 2. Másodlagos kattintás:** Megnyitja a paletta helyi menüjét.
- 3. Hosszú érintés:** Megnyitja a [színkeverő ablakot](#) egy új szín meghatározásához.
- 4. Fogd és vidd (cella a cellába):** Másolja a színt az egyik cellából a másikba.
- 5. Fogd és vidd (paletta az objektumra):** Megváltoztatja a cél-objektumok színét a [Munkaterületen](#) vagy az Objektumvizsgálóban.

Ezenkívül a paletták menthetők vagy betölthetők a [Főmenü > Tervezés > Exportálás/Importálás > Színpaletta](#) menüponton keresztül.

● Cérnakatalógus

A valóság-hű előnézetek eléréséhez és a dokumentáció létrehozásának egyszerűsítéséhez a fő Embird programban, a felhasználók tényleges cérnaszínek használatával digitalizálhatnak. A Studio tartalmaz egy [Cérnakatalógus](#) eszközt, amely hozzáférést biztosít a kereskedelmi cérnamárkáknak megfelelő, előre definiált színekészletekhez.



A [Cérnakatalógus](#) a [Főmenü > Objektum](#) menüponton keresztül vagy a környezetfüggő helyi menüből érhető el. Ez a menü akkor jelenik meg, ha jobb gombbal kattint a kijelölt objektumokra a Munkaterületen vagy az Objektumvizsgálóban. A [Felugró \(Pop-Up\)](#) gombbal is elérhető.

Alapértelmezés szerint a Cérnakatalógus az elsőként kijelölt objektum színét használja referenciaként. Az ehhez a színhez leginkább illeszkedő cérnák automatikusan a lista elejére kerülnek.

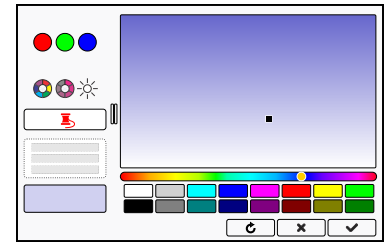
● Színválasztó

A helyi menüben elérhető [Színválasztó](#) eszköz a színek közvetlen mintavételezésére szolgál egy alatta lévő [raszteres képről](#). A vizuális zajt tartalmazó képeknél a 3x3-as vagy 5x5-ös képpontos átlagoló mintavételezési beállítások használata javíthatja a színpontosságot.



● Színkeverő

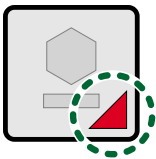
A **Színkeverő** egy dedikált panel egyéni színek meghatározására RGB vagy HSL komponensek használatával, vagy színskáláról történő választással. Ennek az eszköznek egy speciális változata érhető el bizonyos hímzési objektumokhoz vagy öltésekhez, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy célnakatalógusokból válasszanak színeket, és azokat mintaként elmentsék későbbi használatra.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Kibontó gomb

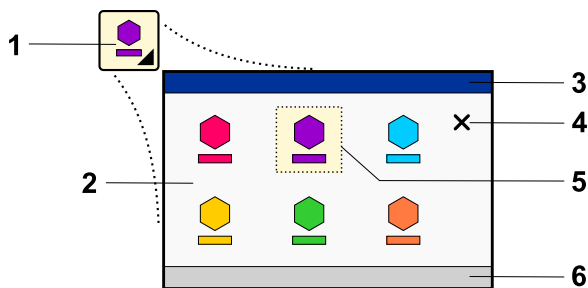
Kibontható gomb

A kibontható gomb egy **változtatható funkciójú gomb**, más néven fly-out gomb. Tartalmaz egy felugró panelt, amely különféle opciókat kínál; a gomb elsődleges funkciója az éppen kiválasztott opció alapján változik.



A program munkaterületének hatékonysága kritikus fontosságú a projektekhez szükséges nagyszámú speciális eszköz (digitalizálás, öltésszerkesztés, sűrűségbeállítás stb.) miatt. A **kibontható (fly-out) gomb** egy olyan felhasználói felület elem, amelyet a kapcsolódó eszközök csoportosítására terveztek, anélkül, hogy zsúfolttá tenné a képernyőt. Dinamikus tárolóként működik. Megjeleníti az adott csoportban legutóbb használt eszköz ikonját. Ez tisztán tartja a felületet, miközben az eszközök egyetlen kattintással elérhetőek maradnak.

A kibontható gomb jobb alsó sarkában egy, a kombinált listamezőhöz (combo box) hasonló ikon található. Ez a nyíl ikon jelzi, hogy a vezérlőhöz további opciók állnak rendelkezésre. Ezek az opciók egy panelen belül vannak elrendezve, amely az elsődleges egérgombbal végzett **hosszú kattintás** vagy (érintőképernyő használata esetén) **hosszú koppintás** után jelenik meg.



Egy **normál kattintás** vagy koppintás végrehajtja a gomb aktuális funkcióját. Ahogy fentebb említettük, a gomb által végrehajtott konkrét funkció a kiválasztott opciónak megfelelően változik. A kibontható gomb jellemzően az egymással összefüggő funkciókat gyűjti össze.

◀ A megjelenített panel, amely a rendelkezésre álló opciókat mutatja.

1 Gomb.

2	Panel. Ha elegendő képernyőterület áll rendelkezésre, a panel a kibontható gomb alatt, bal vagy jobb oldalon jelenik meg.
3	Opcionális fejléc. Ha jelen van, a fejléc tartalmazza a feliratot.
4	Bezárás gomb. Erre a gombra kattintva a panel elrejtőzik. A panel akkor is bezárul, ha bárhol máshol kattint a képernyőn.
5	Aktív opció. Az éppen aktív opció kiemelve jelenik meg.
6	Opcionális lábléc. Ha jelen van, a lábléc egy tippet vagy rövid leírást tartalmaz.

Az éppen aktív opció kiemelve jelenik meg a panelen belül. Ha másik opciót választ, a gomb frissíti az ikonját, a szöveges címkéjét és a funkcióját, hogy az megfelelően az új választásnak.

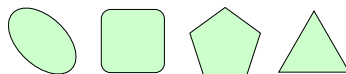
Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Alapformák

Alapvető Formák

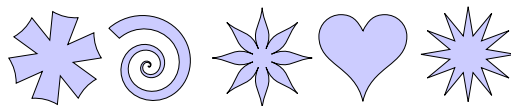
Létrehozás/Átalakítás Mód

Az alapvető formák olyan geometriai és díszítő minták, amelyeket gyakran használnak a hímzés minta alapvető építőelemeiként.

A geometriai formák közé tartoznak az ellipszisek, háromszögek, szabályos sokszögek és egyéb szabványos alakzatok.



A díszítő formák közé tartoznak a virágok, csillagok, szívek és spirálok.



Használat

Az alapvető formák két különböző munkamódban használhatók a Studio-ban:

1. Kijelölés/Átalakítás mód - gyorsan létrehozhatók használatra kész formák.
2. **Vektorizációs mód** - alapvető formák létrehozása egy digitalizált objektum spline kontúrjának részeként.

Ez a fejezet az 1. lehetőségre összpontosít - a használatra kész formák létrehozására **Kijelölés/Átalakítás módban**.

Tulajdonságok Beállítása

A könyvtárból betöltött kész mintákkal ellentétben az ezzel az eszközzel létrehozott formák nincsenek előre digitalizálva. A Studio dinamikusan generálja ezeket a formákat, lehetővé téve a geometria finomhangolását az állítható tulajdonságok segítségével a létrehozási folyamat során.

Az elérhető tulajdonságok készlete az adott formától és a hímzési objektum típusától függően változik. Ezek a tulajdonságok magukban foglalják, de nem kizárólagosan: a szöveget, a vastagságot (oszlopoknál), az élességet, valamint az oldalak vagy pontok számát.



Példa tulajdonságok: vízszintes és függőleges görbület beállítások egy lekerekített téglalap formához.

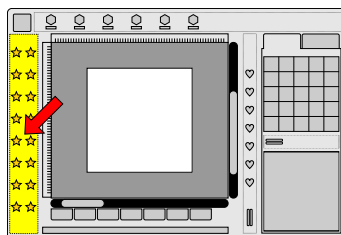
Megjegyzés: Mivel ezek a formák hímzsmintaként való használatra készültek, a tulajdonságokat körültekintően kell kiválasztani a kiváló minőségű öltések biztosítása érdekében. A beállítások nem megfelelő kombinációja kóbor öltésekhez vagy gyártásra alkalmatlan mintához vezethet.

Kijelölés/Átalakítás Mód, Használatra Kész Formák

Az ebben a módban rajzolt formák automatikusan hímzési objektumokká alakulnak, például sima kitöltéssé, hálóvá, kontúrrá vagy oszloppá. Emiatt ezeket használatra késznek tekintjük.



Az alapvető formák ebben a módban a **Formák eszköz** használatával hozhatók létre, amely a Studio Next főképernyőjén található [fő eszköztárban](#) helyezkedik el.



Fő eszköztár.

A **Formák eszköz** rendelkezik egy [kibontó gombbal](#), amely lehetővé teszi a konkrét opciók kiválasztását egy felugró panelről.



A beállítások jelzik azt a hímezési objektumtípust, amellyé a kiválasztott forma átalakul.

Forma Rajzolása

Megfelelő Opció Kiválasztása, Forma Mód Indítása

Tartsa nyomva a **Formák eszköz** gombot az opciók panel megnyitásához, majd válassza ki a kívánt objektumtípust. Ez a művelet a programot forma rajzolási módba kapcsolja. Alternatív megoldásként a **Formák eszköz** gombra történő normál kattintás elindítja a rajzolást az éppen aktív opció használatával.



Példa: egy forma eszköz opció, amely oszlop objektum létrehozására van konfigurálva.

Forma Kiválasztása És Rajzolása

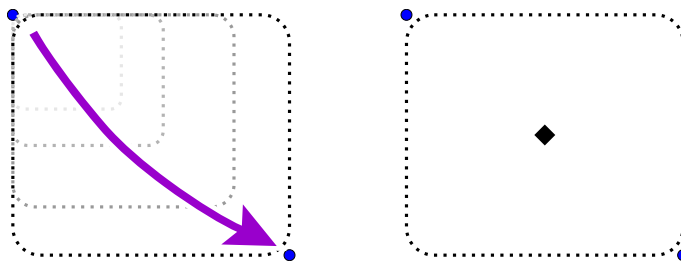
A Studio bal, jobb és felső panelje frissül, hogy megjelenítse az **alakzat mód** vezérlőit. Válassza ki a kívánt alakzatot a felső panel menüjéből, majd rajzolja meg az alakzatot közvetlenül a [munkaterületen](#).

Fogópontok

Egy alakzat két fogóponttal (kis kör alakú csomópontok) rendelkezik, amelyek meghatározzák a méretét és arányait, valamint egy középső fogóponttal, amely lehetővé teszi a mozgását.

Illesztés

A bal panel kapcsolókat tartalmaz a fogópontok rácshoz, segédvonalakhoz és egyéb elemekhez történő illesztésének engedélyezésére vagy letiltására. Használja ezeket a beállításokat az alakzatok nagy pontosságú pozicionálásához vagy igazításához.



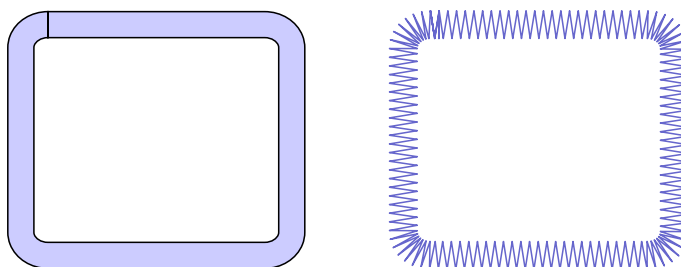
Példa: Lekerekített téglalap alakzat meghatározása fogópontok használatával.

Tulajdonságok

Az **Alakzat mód** használatakor szükség szerint állítsa be az alakzat tulajdonságait a **fő vezérlőpanelen**. Lekerekített téglalap esetén ez általában a sarokgömbületet érinti. Ha az eredményül kapott objektum oszlop, akkor a vastagság tulajdonságot is be kell állítani.

Az Alakzat Befejezése, Konvertálás Hímzés Objektummá

Az alakzat módból való kilépéskor az alakzat konvertálódik a kiválasztott vektor objektummá - ebben a példában egy oszlop objektummá.



Példa: Lekerekített téglalap alakzathozott és öltésekkel kitöltött oszlop objektum.

Megjegyzés: Az alakzatok oszlopokká történő konvertálása a **Sarok tulajdonságot** használja, amely meghatározza, hogy az éles sarkok hogyan legyenek csonkítva vagy lekerekítve.

 Éles sarkok csonkítása és lekerekítése

Megjegyzés: Az alapvető alakzatok közvetlen hímzés objektumként való használata mellett ideiglenes sablonként is szolgálhatnak. Ezek a sablonok segítenek más hímzés objektumok pontos pozicionálásában, mielőtt törlésre kerülnének. Ez a technika hasznos szimmetrikus minták, például mandalák létrehozásához. Bármilyen objektumtípus, például egy kontúr, szolgálhat sablonként.

Megjegyzés: Az alapvető alakzatok [egyéni alapvonal](#) létrehozására is használhatók [feliratozáshoz](#).

Felhasználói útmutató - Studio Next > Első lépések > Cérnakatalógus

Cérnakatalógus

A **cérnakatalógus** egy digitális adatbázis a hímzőszoftveren belül, amely pontos színspecifikációkat, neveket és azonosító kódokat tartalmaz a különböző fizikai cércsoporthoz. Ahelyett, hogy általános színekkel (például "Piros" vagy "Kék") dolgozna, a cérnakatalógus lehetővé teszi specifikus márkájú cércsoporthoz rendelését egy mintához.

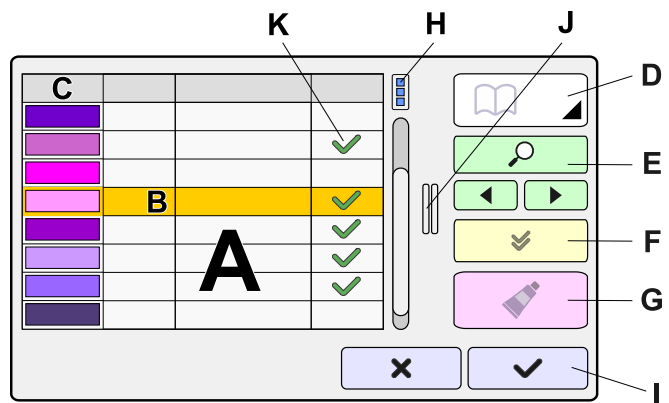
A pontos cércsoporthoz használata elengedhetetlen a precíz hímzési munkához. Mivel a hímzőgépek nem "látják" a színeket – csak a színváltási parancsokat értelmezik –, a cérnakatalógus biztosítja, hogy a képernyőn megjelenő előnézet szorosan illeszkedjen a gépbe fűzött fizikai cércsoporthoz.

Az Embird tartalmaz egy **Thread Catalog** eszközt, amely számos gyártó előre definiált színpalettáit tartalmazza. Amikor általános színeket használó mintával dolgozik, az Embird ezeket a katalógusokat használva azonosíthatja a legközelebbi egyezést egy előnyben részesített márka elérhető cércsoporthoz alapján.

A **Thread Catalog** eszköz egy külön ablakban nyílik meg, amely tartalmazza a cércsoporthoz tartozó listát és különféle kezelőszerveket.

A Thread Catalog Használata

1. A minta bármely objektumához tartozó **szín kiválasztásához** használja a táblázatot (A).
2. Az **előnyben részesített (megjelölt) cércsoporthoz** kezeléséhez használja az oszlopot (K) és a kezelőszerveket (F).
3. A **projekt dokumentációjának exportálásához és nyomtatásához szükséges elsődleges katalógus kiválasztásához** használja a legördülő listát (D).



A kezelőszervek meghatározása a következő:

A	A (D) legördülő listában kiválasztott katalógus cércsoporthoz tartozó táblázata. A cércsoporthoz a helyi menüben (H) kiválasztott, vagy a (C) sorban lévő megfelelő oszlopfejlécre kattintva kiválasztott rendezési kritériumtól függ.
B	Kijelölt elem. Kattintson a táblázat (A) bármely sorára a katalógusból történő színváltáshoz. A kiválasztott szín a (G) mezőben jelenik meg.
C	Oszlop tartalma: színminta, cércsoporthoz kód, cércsoporthoz név és kijelölési állapot. Bármely oszlop fejlécre kattintva a cércsoporthoz az adott oszlop által képviselt kritériumok szerint rendeződnek (pl. színegyezés, szám, név vagy megjelölt állapot). Ezek a kritériumok a felugró gombbal (H) is elérhetők. Az oszlop fejlécre történő dupla kattintás vált a növekvő és csökkenő rendezési sorrend között.

D	Katalógusszűrő - lehetővé teszi az összes katalógus vagy egy adott kijelölés megjelenítését. A táblázat (A) az itt kiválasztott katalógus cérnáival töltődik fel. Ha a Thread Catalog ablakot azért nyitották meg, hogy elsődleges katalógust válasszanak az exportálási vagy nyomtatási funkciókhoz, akkor az elsődleges katalógus az, amely ebben a mezőben van kiválasztva.
E	Keresőmező cérnanev vagy kód megadásához, a következő vagy előző találat megkeresésére szolgáló gombokkal kísérve.
F	Kezelőszervek a kijelölt cérnák megjelöléséhez, beleértve a csak megjelölt cérnák megjelenítésére szolgáló opciót is. Ez hasznos a nézet korlátozására a jelenleg birtokában lévő cérnakészletre.
G	Előnézeti mező a táblázatban (A) kiválasztott színhez. Ha az ablakot egy objektum színének megváltoztatásához nyitották meg, az eredeti szín is megjelenik a megfelelő egyezés megtalálásának segítése érdekében. Ebben a forgatókönyvben ajánlott a táblázatot (A) színegyezés szerint rendezni.
H	A felugró menü elérésére szolgáló gomb. Ez a menü opciókat kínálja a cérnaminta megjelenítéséhez (3D vagy lapos) és a rendezési beállításokhoz.
I	<input type="checkbox"/> Mégse és <input type="checkbox"/> Alkalmaz gombok.
J	Vízszintes elválasztó.
K	Az utolsó oszlop lehetővé teszi az előnyben részesített cérnák megjelölését. Az ebben az oszlopban lévő cellákra kattintva válthat az egyes cérnák megjelölése között. A Shift billentyű nyomva tartása lehetővé teszi több cérna egyidejű megjelölését, míg a Ctrl billentyű nyomva tartása lehetővé teszi több cérna kijelölésének megszüntetését egyetlen kattintással.

Lásd Még

- [Támogatott cérnakatalógusok](#)

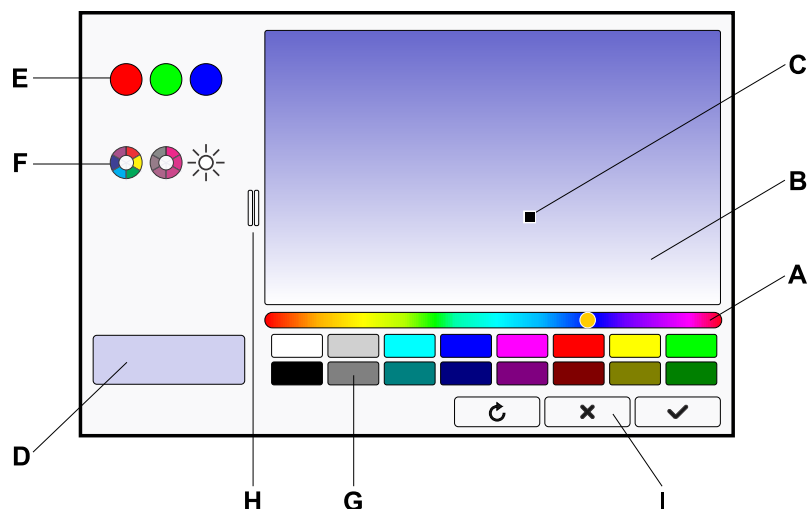
Felhasználói útmutató - Studio Next > [Első lépések](#) > Színkeverő

Színkeverő

Egyéni Színek

A **Színkeverő** egy olyan panel, amely vezérlőket tartalmaz, lehetővé téve egyéni színek meghatározását RGB vagy HSL összetevők használatával, vagy egy színsíkból történő kiválasztással.

Előre Definiált Színpaletta



Ez a panel egy színminta-rácsot is tartalmaz, amely **előre definiált színpalettaként (G)** szolgál a gyors eléréshez. A paletta testreszabható a bal oldali nagy színmezőből (D) a palettacellákba történő áthúzással, vagy a színek egyik palettacellából a másikba történő áthelyezésével.

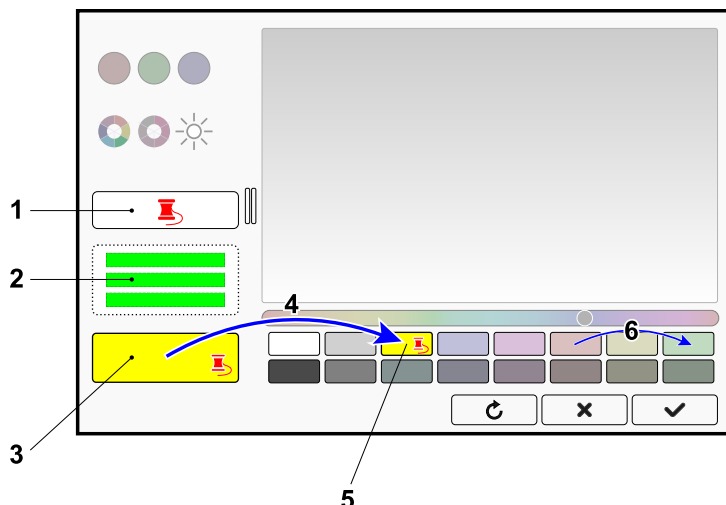
Vezérlők

A	Árnyalat-csúszka
B	Telítettség-világosság sík a csúszkával (A) beállított árnyalathoz
C	Az aktuális szín pozíciója a síkon
D	Az aktuális színt megjelenítő mező
E	Az aktuális szín állítható összetevői RGB (vörös zöld kék) sémában
F	Az aktuális szín állítható összetevői HSL (árnyalat telítettség világosság) sémában
G	Gyorselérésű paletta előre definiált színekkel. A (D) mezőből származó aktuális szín bármelyik mezőbe áthúzható, hogy előre definiált színeként tárolja.
H	Függőleges elválasztó
I	<input type="checkbox"/> Alaphelyzet, <input type="checkbox"/> Mégse és <input type="checkbox"/> Alkalmaz gombok

Hogyan Keverjünk Ki Új Színt?


Először használja az árnyalat-csúszkát (A) a kívánt árnyalat beállításához. Ezután válasszon színt a Telítettség-világosság síkról (B). Ha szükséges, végezzen finomhangolást a színösszetevőkön az (E) vagy (F) mezőkben.

Színek Cérnakatalógusokból



A Színkeverő egy speciális változata használatos, amikor a szín egy hímzett objektumra vagy öltésekre vonatkozik. Az új színek meghatározása mellett a Színkeverő ezen verziója lehetővé teszi, hogy színeket válasszon [hímzőcérna-katalógusokból](#), és elmentse azokat színmintákba a gyors elérés érdekében.

Cérnával Kapcsolatos Vezérlők

1	 Katalógusból gomb. Erre a gombra kattintva megnyílik egy ablak a cérnakatalógusokkal , amelyekből kiválaszthat egy színt.
2	A katalógusból kiválasztott színre vonatkozó információk ebben a szövegmezőben jelennek meg.
3	A katalógusból kiválasztott szín megjelenik a fő színmezőben (D). Egy cérnaorsó ikon jelenik meg a sarokban, jelezve, hogy ez egy katalógus által definiált cérnaszín.
4	Ha új színt szeretne elmenteni egy színmintába későbbi használatra, húzza azt a megfelelő színmintára. A színminták megőrzik a színüket, lehetővé téve a kedvenc cérnaszínek készletének meghatározását a gyors kiválasztáshoz.
5	A katalógusból származó cérnaszínt tartalmazó színminták cérnaorsó ikont jelenítenek meg.
6	Egy cérnaszínt az egyik színmintából a másikba húzhat. Ez a művelet klónozza a színt a forrás színmintából a cél színmintába.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Első lépések](#) > Mappanavigáció

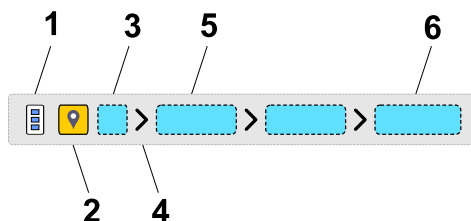
Mappanavigáció

Morzsamenü Vezérlő

A Morzsamenü egy mappákhoz használatos navigációs vezérlő, amely az Embird Next különböző területein használható a kívánt fájlmappa kiválasztására. Lehetővé teszi a tárhely kiválasztását és a mappastruktúrában való böngészést.

Ez a vezérlő megjeleníti a mappa elérési útját a kötet (meghajtó) gyökerétől az aktuális mappáig. Az útvonal különálló elemekből áll, amelyeket morzsáknak nevezünk. Minden morzsa gombként működik, lehetővé téve a gyors böngészést és a különféle mappaműveleteket.

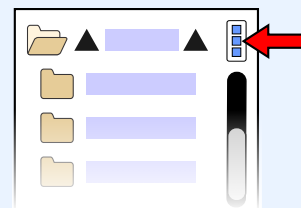
Az alábbi ábra szemlélteti a vezérlő elrendezését.



Gomb a Mappaparancsokat tartalmazó Felugró menü eléréséhez. Erre a gombra kattintva megjelenik a felugró menü a gyakori mappaműveletekhez. Kérjük, olvassa el a [Felugró menü](#) fejezetet, ha többet szeretne megtudni a felugró menükről.

1

Ha a morzsamenü vezérlő mellett külön mappalista is használatban van, a felugró menü gombja a mappalistában is elhelyezkedhet.



2

Tárhely. Ez a gomb megjeleníti az elérhető beépített, külső és felhőalapú meghajtók (kötetek) listáját, valamint a gyakori tárolási helyeket, mint például a **Letöltések** mappa, **Képek** mappa stb. Használja ezt a listát a navigációhoz szükséges tárolási hely kiválasztásához.

3

Gyökér. Ez a gomb a hely gyökérmappáját jelöli.

4

Útvonal-elválasztó. Ezek a gombok választják el az útvonalon lévő mappákat. Kattintson egy elválasztó gombra a szülőmappához tartozó almappák listájának megjelenítéséhez. Válasszon ki egy almappát ebből a listából, hogy mélyebbre navigáljon a mappastruktúrában. A kiválasztott almappa ekkor az útvonal utolsó részévé (az aktuális mappává) válik. Így épül fel a mappaútvonal (morzsamenü). Ha egy mappának nincsenek almappái, akkor az adott mappagomb után nem jelenik meg Útvonal-elválasztó gomb.

5

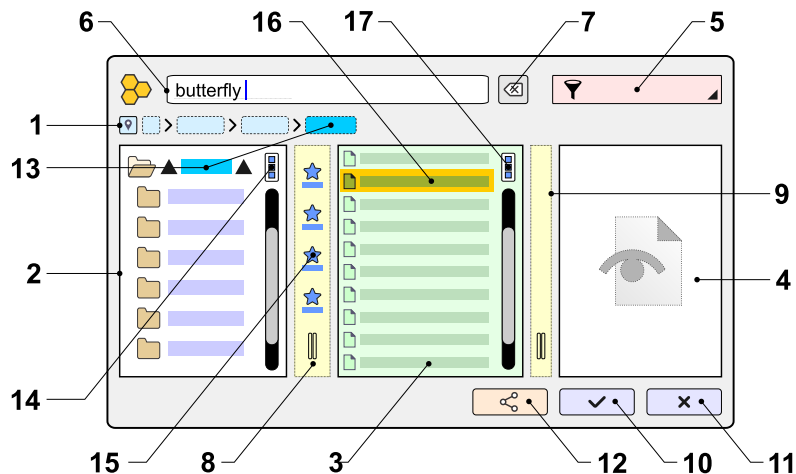
Mappa. Az útvonal minden mappáját egy mappa nevét tartalmazó gomb jelöli. Kattintson egy mappagombra, hogy az adott mappára navigáljon. A rákattintott mappa ekkor az aktuális mappává válik.

6

Aktuális mappa. Az aktuális mappa az útvonal utolsó eleme. Az Aktuális mappa gombra kattintva megjelenik egy menü, amely parancsokat tartalmaz a törléshez, átnevezéshez, a mappa [kedvencekhez](#) való hozzáadásához, vagy új almappa hozzáadásához.

Fájl- és mappaböngésző párbeszédablak

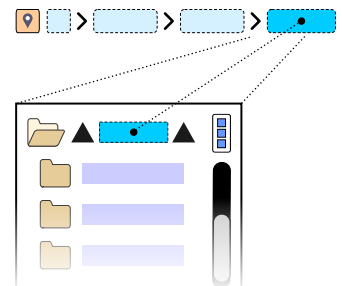
Ez a párbeszédablak fájlok **megnyitására, mentésére, importálására és exportálására** szolgál. Emellett interfészként is funkcionál a **mappák közötti böngészéshez** a különböző szoftverműveletek során.



Elrendezés

- 1** **Mappanavigációs vezérlő (Breadcrumbs/Morzsamenu).** Ezzel a vezérlővel állíthatja be a gyökérmappát. A keresés a gyökérmappán belüli összes almappára és fájlra kiterjed.

- 2** **Mappalista.** Ez a lista a navigációs vezérlőkhöz (1) kapcsolódik, és megkönnyíti a könyvtárak közötti gyorsabb böngészést. A listában szereplő elemek az aktuális könyvtár (a mappalánc utolsó szegmense) almappái.



- 3** Az aktuális mappában található **fájlok listája**.

- 4** A fájllistában (3) kijelölt fájl (16) **előnézete**. Ha az előnézet nem érhető el, ez a panel rejtve marad.

- 5** Kombinált lista a **fájlkiterjesztésekhez**. Ez a legördülő menü tartalmazza az aktuális párbeszédablakhoz releváns fájlformátumokat és kiterjesztéseket. Ezek a lehetőségek a művelettől függően változnak; például a raszteres kép importálásához elérhető formátumok eltérnek a hímzésfájlként történő mentéshez elérhető formátumoktól.

Szövegmező a **fájlnevhez**. Adjon meg egy fájlnevet, vagy válasszon ki egy fájlt a listából (3). A rendszer ezt a fájlt dolgozza fel a párbeszédablak sikeres bezárása után.

- 6** **Megjegyzés:** Lehetőség van a vágólapról származó elérési út közvetlen beillesztésére ebbe a mezőbe. A program ekkor az adott fájlhoz vagy mappához navigál. Ez akkor hasznos, ha egy külső alkalmazásból másolt elérési utat szeretne böngészni az Embirden belül.

- 7** **Fájlnev törlése gomb.**

- 8** **1. függőleges elválasztó.** Ez az elválasztósáv gombokat tartalmaz a **kedvenc mappák** gyors eléréséhez.

- 9** **2. függőleges elválasztó.**

- 10** **Megerősítő gomb.** Bezárja az ablakot a függőben lévő művelet (pl. megnyitás, mentés vagy egyesítés) folytatásához. A gomb ikonja az éppen folyamatban lévő műveletnek megfelelően változik.

- 11** **Mégse gomb.** Bezárja az ablakot és megszakítja az aktuális műveletet.

- 12** **Fájl megosztása gomb.** Ez a gomb csak akkor látható, ha a kijelölt fájl (3) megosztható az operációs rendszer megosztási paneljén keresztül.

- 13** Az **Aktuális mappa**, ahogy az a navigációs vezérlőben (1) és a mappalistában (2) ki van választva. A nyilak jelzik, hogy az elemre kattintva a szülőmappába navigálhat.

- 14** A **felugró menü gomb.** Erre a gombra kattintva megnyílik egy menü a **mappa** műveletekhez.

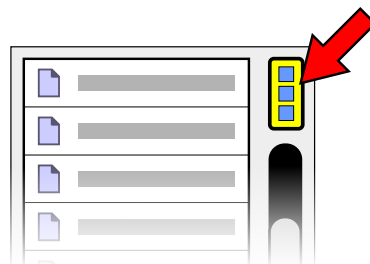
- 15** **Kedvencek gombok.** Ezek lehetővé teszik az azonnali váltást bármely mentett **kedvenc mappára**. A kedvencek megjelölése vagy a megjelölés megszüntetése a felugró menün (14) keresztül kezelhető.

- 16** **Kijelölt fájl.** A listában (3) jelenleg kijelölt fájl megjelenik az előnézeti panelen (4), amennyiben az előnézet elérhető. A fájlnev automatikusan bekerül a szövegmezőbe (5) is.

- 17** A **felugró menü gomb.** Erre a gombra kattintva megnyílik egy menü a **fájl** műveletekhez.

Több Elem Kijelölése

Bizonyos esetekben több fájl is kijelölhető a **Ctrl (Cmd)** billentyű nyomva tartásával a hardveres billentyűzeten, vagy a képernyőn megjelenő jelölőnégyzetek használatával. A fájllista (3) jelölőnégyzetes kijelölési módja a felugró menün (17) keresztül engedélyezhető.

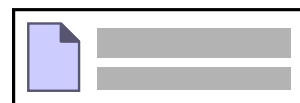


Ez az üzemmód megkönnyíti több fájl kijelölését és a kijelölés megszüntetését egér, érintőtoll vagy érintőképernyős bevitel használatával, billentyűzet nélkül.




Egyszerű És Részletes Mód

A fájllista felugró menüje (17) lehetőséget biztosít a fájlinformációk **egyszerű** és **részletes** megjelenítési módjai közötti váltásra.



Kedvenc Mappák

A kedvenc mappák helykönyvjelzőként szolgálnak a tárolóeszközökön, lehetővé téve a gyors navigációt a gyakran használt könyvtárakba.

Böngészés közben egy mappa kedvencként jelölhető meg a  [Mappa navigációs vezérlő \(morzsamenü\)](#) (1) vagy a felugró menü (14) használatával.

A felugró menü (14) lehetőséget biztosít a mappa kedvencek listájáról való törlésre vagy a megjelölés megszüntetésére is.

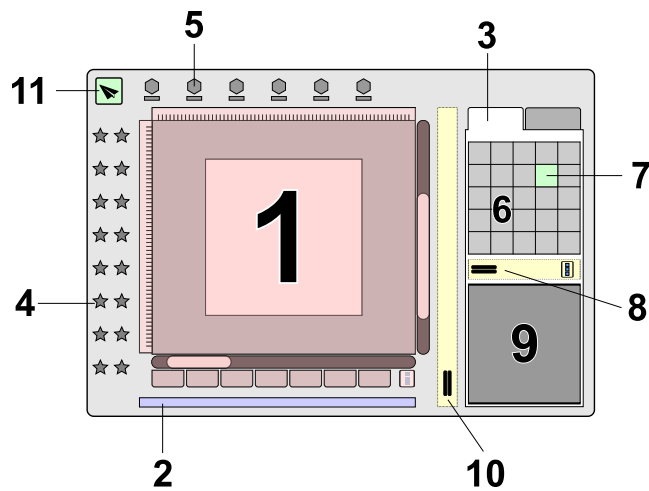
Minden párbeszédablak közös kedvenceket használ. Kérjük, vegye figyelembe, hogy a megengedett kedvencek száma korlátozott. A kedvencek állandóak, és a szoftver munkamenetei között is mentve maradnak.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak



Főablak

A Studio főablaka egy nagy [Munkaterületet](#) és számos, környezetfüggő tartalommal rendelkező panelt tartalmaz, ami azt jelenti, hogy az aktív munkamód alapján alkalmazkodnak. Elrendezésüket az alábbi ábra szemlélteti. Számos panel arányait beállíthatja a beépített elválasztók segítségével.



1 Munkaterület. A felületi elemre vonatkozó részletes információkért tekintse meg a [Munkaterület](#) fejezetet.

2 Állapotsor. Ez a terület megjeleníti az egérkurzor koordinátáit, a nagyítási szinteket, az eszköztípeket és egyéb környezetfüggő adatokat. Amikor egy objektum ki van jelölve, az állapotsor megjeleníti annak méreteit és öltésszámát. Kitöltő objektum létrehozása vagy szerkesztése közben megjeleníti a fedőöltések és az alátöltések szögeit.

3 Fő vezérlőpanel. Az aktuális munkamódtól függően ez a panel egy vagy több fület tartalmaz, amelyek releváns vezérlőket és információkat biztosítanak. További részletekért lásd a következő szakaszokat.

4 Független Eszköztár. A kurzor eszközgombok fölé mozgatása megjeleníti az eszköztípeket az állapotsorban (2).

5 Környezetfüggő Főmenü és kiegészítő vezérlők.

6 Színpaletta. A másodlagos egérgombbal (jobb kattintás) történő kattintás vagy az elsődleges gomb hosszan tartó nyomva tartása bármely színen lehetővé teszi a színbeállításokat. Egy meglévő objektum színének megváltoztatásához kattintson és húzzon egy színt a palettáról a Munkaterületen kijelölt objektum(ok)ra. Az új objektumok alapértelmezett színének beállításához kattintson egy színre az elsődleges egérgombbal.

7 Aktív szín. Az új objektumokhoz jelenleg kiválasztott színt fekete-fehér kontúr jelzi.

8 Független elválasztó. Ezzel átméretezheti az oldalsó panelek szélességét.

9 Nagyítóablak. Ez az ablak felnagyított nézetet biztosít az egérkurzor körüli területről. Megkönnyíti a csomópontok pontos elhelyezését, miközben lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy megőrizze a minta átfogó nézetét a Munkaterületen.

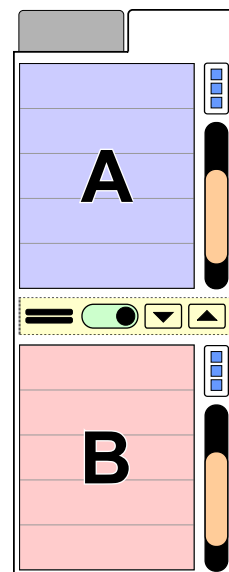
10 Elválasztó a Fő vezérlőpanel méretének beállításához. Ez az elválasztó gombokat is tartalmaz a gyakran használt funkciók gyors eléréséhez. Ugyanezek a funkciók a fő- és helyi menükön keresztül is elérhetők.

11 Gomb a kész minta exportálásához az Embird Editorba.

Objektumfelügyelő

A Fő vezérlőpanelen belül a leggyakrabban használt fül az **Objektumfelügyelő**. Elrendezését az alábbi ábra szemlélteti.

A	Objektumfelügyelő. A mintában létrehozott összes objektum itt van felsorolva a varrási sorrendjükben. Ez a lista megjeleníti az objektum miniatűrjét, objektumtípusát, színét, láthatósági állapotát, valamint azt, hogy az objektum csatlakozik-e az előzőhöz átmeneti öltéssel.
B	Parts Inspector. Ez a lista részletezi a belső elemeket, például a kitöltő objektumokon belüli lyukakat, kivágásokat, valamint a csatlakoztatott vagy csoportosított objektumok összetevőit. Ez az ablak lehetővé teszi azon részek manipulálását, amelyek nem választhatók ki közvetlenül a Munkaterületen vagy az elsődleges Object Inspectorban. Vegye figyelembe, hogy Csomópontszerkesztő módban (Node Editing Mode) az Object Inspector (A) és a Parts Inspector (B) helyét egy objektumtulajdonságok panel veszi át.

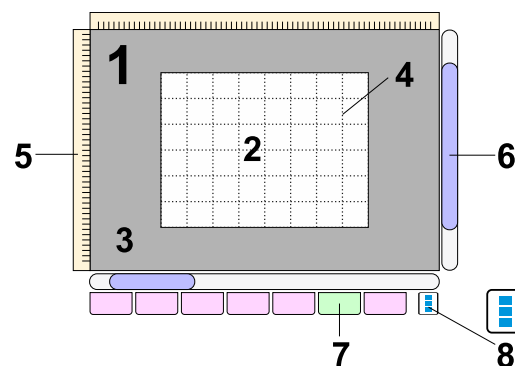


Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak > Munkaterület



Munkaterület

A **Munkaterület** az elsődleges munkakörnyezet a fő **Studio ablakon** belül. Itt digitalizálhatják a felhasználók a mintákat, végezhetnek szerkesztési feladatokat, és tekinthetik meg a minta előnézetét. Az alábbi ábra és leírások ismertetik a Munkaterület összetevőit és funkcióit.



1	Nézetablak. Ez a felhasználó számára látható tervezési terület. Magában foglalja a keret területét (2) és a környező üres teret (3), amely akkor válik láthatóvá, ha a nézetablak kellően kicsinyítve van.
2	Keret területe. Amikor új minta kezdődik, a keret üres. A felhasználók ide importálhatnak egy raszteres képet , amely digitalizálási sablonként szolgál.
3	Üres tér. A keretet vagy az importált képsablont körülvevő terület.
4	Rács. A rács segíti a mintaobjektumok méretezését és igazítását. Az objektumok és csomópontok a rácsához illeszthetők, ha a megfelelő illesztési opció engedélyezve van, ami megkönnyíti a pontos igazítást.

- 5 **Vonalzók.** Ahogy a kurzor mozog a nézetablakon belül, hajszálvonalak jelennek meg a vonalzókon, jelezve annak pontos pozícióját. A pozicionáláson és mérésen túl a vonalzók [segédvonalak](#) létrehozására szolgálnak. A vonalzók elrejtethők a munkaterület maximalizálása érdekében a **■ Főmenü > Nézet > Elrendezés** menüponton keresztül. A vonalzó mértékegységei a fő Embird Dashboardban beállított regionális beállításokban vagy a felugró menü (8) használatával konfigurálhatók.
- 6 **Gördítősávok.** A gördítősávok mellett a Munkaterület a másodlagos egérgomb nyomva tartásával és a kurzor új pozícióba húzásával is görgethető. Ez a funkció megegyezik más grafikai szoftverekben található görgetőeszközzel.
- 7 **Megjelenítési mód fülek.** Ezek a fülek lehetővé teszik a minta megjelenítési módjának megváltoztatását a nézetablakban. Az aktív fül mindig kiemelt.
- 8 **Felugró menü gomb.** Hozzáférést biztosít egy menühöz, ahol a felhasználók beállíthatják a csomópont-szerkesztési módban használt vonalak vastagságát.

Alapértelmezett Színek

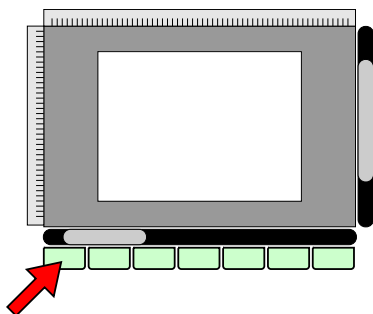
A keret és a rácsvonalak alapértelmezett színei a **■ Főmenü > Beállítások > Beállítások > Preferenciák > Munkakörnyezet** menüponton keresztül testreszabhatók.

Nagyítási Szintek

Az 1:1 nagyítási szint azt jelzi, hogy a minta a képernyőn a tényleges fizikai méretében jelenik meg.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak > Megjelenítési módok

Megjelenítési Mód



A Studio számos módszert kínál a hímzésminták képernyőn történő megjelenítésére a digitalizálási és szerkesztési folyamatok során. Ezek a módok segítenek azonosítani a figyelmet igénylő problémás területeket, és segítenek fenntartani az irányítást az öltéselrendezés felett, még akkor is, ha az objektumokat felső rétegek takarják.

Válassza ki a kívánt Megjelenítési módot a [Munkaterület](#) alján található fülek segítségével. Kattintson egy fülre az aktív megjelenítési mód váltásához.

📁 Normál, Kép És Vektor Fülek

A **Normál módban** minden elem (a háttérkép és a digitalizált vektoros objektumok) látható. A **Kép módban** csak a háttérkép jelenik meg. A **Vektor módban** csak a digitalizált objektumok láthatók.

📁 3D Fül

A **3D módban** a hímzésminta a tényleges öltések valóságghű, háromdimenziós szimulációjával jelenik meg.

📁 Lapos Fül

A **Lapos módban** a hímzésminta egyszínű, árnyékolás vagy kiemelések nélkül jelenik meg, miközben megőrzi a technikai cérnaszélességet. Ez a mód hatékony, ha részletes szakaszokon dolgozik, ahol a cérna textúrája zavaró lehet.



3D



Lapos

📁 Sűrűségterkép Fül

Sűrűségterkép a mintát egy hamisszines skálával jeleníti meg, a kéktől a zöldön és sárgán át a vörösig terjedő színátmenettel. Az intenzív vörös szín a kritikus öltéssűrűségű területeket jelzi. Ez a mód különösen hasznos, amikor [grafikus fájlokat](#) (például SVG-t) konvertál hímzésmintákká. A grafikus fájlok gyakran tartalmaznak rejtett vagy átfedő

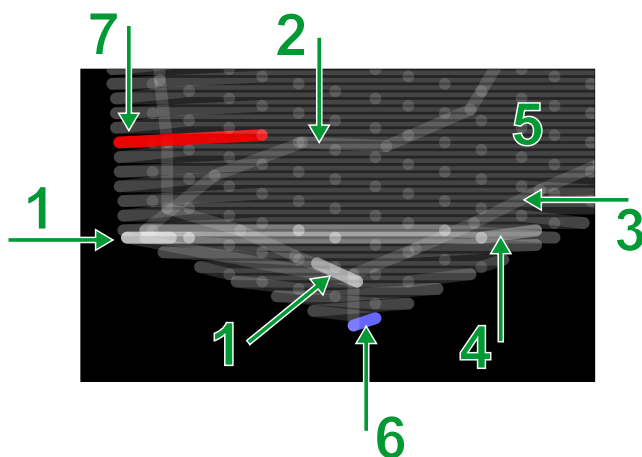
rétegeket, amelyeket kezelni kell a hímzéshez; a Sűrűségterkép kiemeli azokat a területeket, ahol a túlzott rétegződés nagy öltéssűrűséget hozott létre.



Sűrűségterkép színskála: a kék-lila az üres területeket, míg a narancs-vörös a nagy sűrűségű területeket jelzi.


Röntgen Fül

Röntgen mód az öltéseket félig áttetszőként jeleníti meg, lehetővé téve az alátétek, **rögzítő öltések** és a fedőöltések alatti átfedések vizsgálatát. Ez a mód lehetővé teszi az összes mintaréteg egyidejű áttekintését a nagy sűrűségű területek azonosításához. Kiemeli a technikai hibákat is, például a túl rövid vagy túl hosszú öltéseket, élénk, kontrasztos színekkel jelenítve meg azokat.



Egy kitöltő objektum elemei Röntgen módban:

1 - rögzítő öltések, 2 - csatlakozási útvonal, 3 - szelalátét, 4 - kitöltő szakaszok átfedése, 5 - fedőöltés minta, 6 - túlzottan rövid öltés, 7 - túlzottan hosszú öltés.

Megjegyzés: A  **főmenü > Opciók > Beállítások > Renderelés** párbeszédpanel hozzáférést biztosít további **beállításokhoz**, amelyek befolyásolják ezeket a megjelenítési módokat.

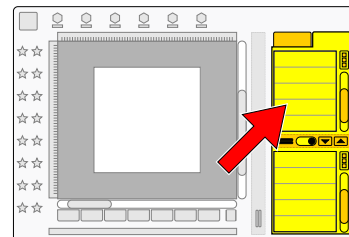
Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak > Fő vezérlőpanel



Fő Vezérlőpanel

A Studio NEXT-ben a **Fő vezérlőpanel** szolgál elsődleges felületként a projektösszetevők kezelésére, rendszerezésére és szerkesztésére. Ahelyett, hogy statikus eszköztárként működne, dinamikus "parancsnoki központként" funkcionál, amely az aktív feladatnak megfelelően igazítja felületét és eszközeit.

A Fő vezérlőpanel a **Studio ablak** jobb oldalán található. Ez a központi csomópont lehetővé teszi a digitalizálók számára, hogy elkerüljék a bonyolult, egymásba ágyazott menüket, mivel az alapvető eszközöket és adatokat egyetlen, több lapból álló panelen helyezi el.



Dinamikus felület és eszközvezérlők

A Fő vezérlőpanel meghatározó jellemzője, hogy reagál a szoftver munkamódjára. Amikor egy adott eszközt választ ki – például a csomópontszerkesztő eszközt vagy egy transzformációs parancsot –, a panel automatikusan frissül, hogy azonnali hozzáférést biztosítson az adott funkcióhoz tartozó releváns beállításokhoz. Ez biztosítja, hogy a legfontosabb vezérlők mindig elérhetőek legyenek.

A Fő vezérlőpanel célja a munkafolyamat egyszerűsítése a navigációs kattintások szükségességének csökkentésével. Az objektumkezelés, az eszközök tulajdonságai és a vizuális segédeszközök egyetlen, adaptív felületbe történő összevonásával lehetővé teszi a digitalizáló számára, hogy a hímzésminta kreatív és technikai szempontjaira összpontosítson.

Főbb funkcionális lapok

A panel több különálló lapra van osztva, amelyek mindegyike a hímzésminta-készítési folyamat egy adott aspektusának van szentelve:

1. Inspector lap

Az **Inspector lap** a minta szerkezetének kezelésére szolgáló elsődleges eszköz. Két fő részre oszlik:

- **Object Inspector:** Ez az ablak minden vektorelemet (vonalak, kitöltések, feliratok) időrendi listában jelenít meg. Ez a lista a varrási sorrendet jelöli; a lista tetején lévő objektumok varródnak először, míg az alján lévők utoljára.
- **Parts Inspector:** Ez a rész részletes vezérlést tesz lehetővé. Lehetővé teszi a felhasználó számára olyan belső összetevők kiválasztását és manipulálását, amelyeket nehéz elérni a fő munkaterületen, például egy kitöltő objektumon belüli nyílásokat (lyukakat) vagy csoportosított objektumokon belüli egyes alegységeket.

2. Swatches lap

A "Swatches" lap a színkezelő eszközöket tartalmazza:

- **The Palette:** Külön hely a minta színeinek kezelésére.
- **Thread List:** A Thread List a munkafolyamat bármely szakaszában a mintából automatikusan generált egyszerűsített színsorrendet biztosítja.

3. Accuracy lap

Az "Accuracy" lap olyan vezérlőket és vizuális segédeszközöket tartalmaz, amelyek segítik a digitalizálás technikai pontosságát:

- **Snap Switches:** Tartalmaz kapcsolókat objektumok, csomópontok, segédvonalak vagy **marker pontok** segédvonalakhoz, rácshoz vagy más objektumokhoz való illesztéséhez a pontos geometriai igazítás biztosítása érdekében.
- **BirdEye Zoom:** Egy precíziós eszköz, amely nagyított nézetet biztosít a kurzor körüli területről. Ez lehetővé teszi a digitalizáló számára a csomópontok nagy pontosságú elhelyezését.

Objektumillesztési Beállítások



A mozgatott objektumokat bármely aktív **segédvonalhoz** illeszti.



A mozgatott objektumokat a háttérrácshoz illeszti.

Csomópont- És Markerpont-Illesztési Beállítások



A mozgatott csomópontokat a keret befoglaló téglalapjához illeszti, ha azok közel vannak hozzá.



A mozgatott csomópontokat a legközelebbi létező csomóponthoz illeszti.



A mozgatott csomópontokat bármely aktív **segédvonalhoz** illeszti.



A mozgatott csomópontokat a háttérrácshoz illeszti.



A mozgatott csomópontokat egy szomszédos objektum kontúrjához illeszti.

Segédvonal Illesztési Beállítások



A mozgatott segédvonalat a keret befoglaló téglalapjához illeszti, ha azok közel vannak egymáshoz.



A mozgatott segédvonalat a legközelebbi létező csomóponthoz illeszti.



A mozgatott segédvonalat a háttérrácshoz illeszti.



A mozgatott segédvonalat egy szomszédos objektum kontúrjához illeszti.

Miért Érdemes Segédvonalakat Illeszteni?

Ha először egy segédvonalat illeszt egy célponthoz, egy egyenes „mágneses” útvonalat hoz létre. Mivel a Pontosság fül (Accuracy Tab) lehetővé teszi az objektumok és csomópontok ezekhez a segédvonalakhoz történő illesztését, a segédvonal hídként szolgál a szimmetrikus minták, például logók vagy tükrözött virágminták digitalizálásához.

A segédvonalak **objektumok szeletelésére** is használhatók. Ha szeletelés előtt egy segédvonalat a rácshoz vagy egy meglévő objektum csomópontjához illeszt, biztosíthatja, hogy a vágás pontosan a kívánt helyen történjen.

4. Eszköz fül (Instrument Tab)

Az Eszköz fül tartalma rendkívül változékony, az aktív módtól függően változik, mint például [feliratozás](#), [nyomkövetés](#) vagy [szabadkézi rajzolás](#).

- **Környezetfüggő vezérlők:** Az éppen használt eszközre vonatkozó beállításokat jeleníti meg.
- **Élő előnézetek:** Elrendezési eszközök használatakor – mint például [Igazítás](#), [Elosztás](#), [Automatikus ismétlés](#) vagy [Átalakítás](#) – ez a fül előnézetet generál. Ez lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy pontosan lássa, hogyan befolyásolják az aktuális beállítások az objektumokat, mielőtt a módosítások véglegesen alkalmazásra kerülnének.

5. Tulajdonságok fül (Parameters Tab)

A Tulajdonságok fül kritikus fontosságú a digitalizálás finomítási szakaszában. Csomópont-szerkesztő módban ez a fül közvetlen hozzáférést biztosít a kijelölt objektum tulajdonságaihoz. Ahelyett, hogy egy [külön Tulajdonságok ablakot](#) nyitnának meg, a felhasználók gyorsan módosíthatják a sűrűséget, az öltésstílusokat vagy az alátétöltés beállításait közvetlenül a panelen belül.

Megjegyzés: Az inaktív fülek a felhasználói felület egyszerűsítése érdekében el vannak rejtve; csak akkor válnak láthatóvá, amikor a megfelelő munkamód aktiválja őket.

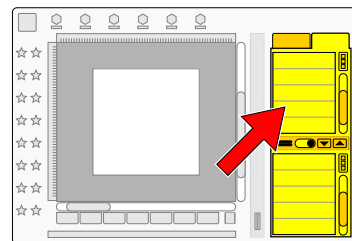
Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak > Felügyelő



Objektumfelügyelő

[A Fő vezérlőpanel](#) számos fület (1) tartalmaz, amelyek az aktuális munkamóddhoz igazodnak. Ez a fejezet az **Ellenőrző fülre** összpontosít, amely elengedhetetlen a mintaobjektumok kiválasztásához és manipulálásához.

Az Objektumfelügyelő az Ellenőrző fül központi kezelőközpontja. Megjeleníti az összes hímzési vektorobjektumot a pontos hímzési sorrendjükben. A lista kritikus adatokat biztosít, beleértve az objektum típusát, a láthatósági állapotot (szem ikon) és a csatlakozási állapotot (amely jelzi az átmeneti öltéseket, a szálvágásokat vagy a sima öltés csatlakozásokat).



Elsődleges kijelölőeszközként az Ellenőrző különösen hasznos összetett minták esetén, ahol az objektumok közvetlen kijelölése a Munkaterületen nehézkes. A felhasználók könnyen módosíthatják a hímzési sorrendet fogd-és-vidd módszerrel, módosíthatják a tulajdonságokat, válthatják a láthatóságot és frissíthetik a színeket. A szomszédos **Alkatrész-felügyelő (B)** a nem kijelölhető elemek, például a kitöltő objektumok nyílásainak (lyukak) és a csoportosított objektumok alkatrészének kijelölésére szolgál.

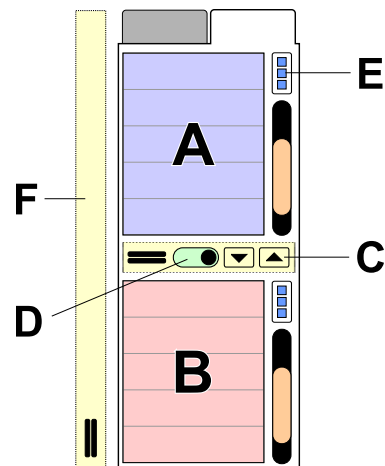
Fülek

Ezek a füleken a legtöbb funkció elérhető a helyi menükön keresztül. Ha egeret használ, kattintson a másodlagos gombra a felugró menü megnyitásához. Érintőképernyős eszközökön ezeket a menüket a **felugró menü gombjának (E)** megérintésével érheti el.



Ellenőrző Fül

A	Objektumfelügyelő: Megjeleníti az összes mintaobjektumot az aktuális hímzési sorrendben, beleértve a típust, a láthatóságot és a csatlakozási állapotot.
B	Alkatrész-felügyelő: Megjeleníti a kitöltő objektumok belső nyílásait és a csoportosított objektumok összetevőit. Ez az ablak lehetővé teszi olyan elemek manipulálását, amelyek nem jelölhetők ki közvetlenül a Munkaterületen.
C	Objektumkereső gombok. A nyíl ikonok lehetővé teszik a felhasználók számára, hogy az azonos színű vagy csatlakozásokkal összekapcsolt objektumok között ugráljanak, megkönnyítve a hosszú listákban való gyorsabb navigációt.
D	A Kapcsoló vezérlő: Be- vagy kikapcsolja a jelölőnégyzetes kijelölési módot , ami különösen hasznos az érintőképernyős felhasználók számára.
E	Felugró menü gomb: Hozzáférést biztosít a lista helyi menüjéhez az érintőképernyős felhasználók vagy az egygombos egérrel rendelkezők számára.
F	Fő elválasztó: Beállítja a Vezérlőpanel teljes szélességét. Ez hasznos a feliratozó objektumok hosszú szövegcímkéinek megtekintésekor. Ezzel szemben a Vezérlőpanel összezsugorítása több helyet biztosít a Munkaterület számára.



Az Ellenőrző fül.

Jelölőnégyzetes Kijelölési Mód

Az Embird modulokban a **Jelölőnégyzetes kijelölési mód** egy speciális felületbeállítás, amelyet a több listaelem kijelölési folyamatának egyszerűsítésére terveztek. A **Kapcsolóvezérlő** vagy az Objektumfelügyelő lista közelében, illetve a megnyitás / mentés párbeszédablakokban a fájllista mellett található felugró menü segítségével aktiválható.

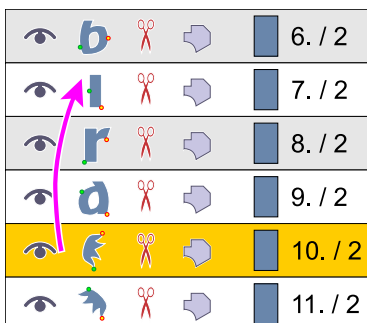


Ez az üzemmód különösen előnyös az **érintőképernyős eszközökön**, például táblagépeken dolgozó felhasználók számára, ahol fizikai billentyűzet nem áll rendelkezésre az olyan szabványos kijelölési gyorsbillentyűk végrehajtásához, mint a Ctrl+Kattintás.

Hogyan működik a Jelölőnégyzetes kijelölési mód:

- Vizuális jelölőnégyzetek:** Ha engedélyezve van, egy kis jelölőnégyzet jelenik meg minden listaelem bal oldalán.
- Egyérintéses többes kijelölés:** A Ctrl billentyű nyomva tartása helyett egyszerűen megérintheti a különböző listaelemek jelölőnégyzeteit, hogy hozzáadja őket a kijelöléshez. Ez megkönnyíti több, nem egymás melletti elem kijelölését.
- Kötegelt feldolgozás:** Miután több elemet kijelölt, minden elvégzett művelet - például színmódosítás, tulajdonságok módosítása vagy geometriai transzformációs parancsok alkalmazása - egyszerre vonatkozik minden kijelölt elemre.
- Egérhasználat:** Ez az üzemmód azoknak az egérhasználóknak is hasznos, akik a kijelölés "váltó" stílusát részesítik előnyben a billentyűzet billentyűinek nyomva tartásával szemben a csoportos kijelölés fenntartásához.

Munka Objektumokkal És Részekkel



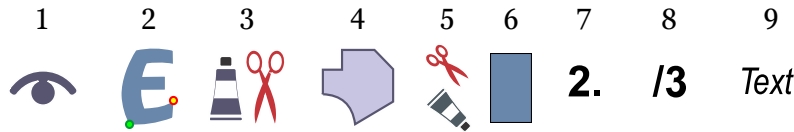
Az Objektumfelügyelő magja a részletes objektumlista. A miniatűr előnézetén túl technikai adatokat szolgáltat az öltésfolytonosságról, segítve a nem kívánt vágások azonosítását és megoldását **összekötő öltések** hozzáadásával.

A varrási sorrend megváltoztatásához egyszerűen jelölje ki az objektumokat a listában, és húzza őket egy új pozícióba. Az elengedés után egy menü lehetővé teszi a **Beszúrás elé** vagy **Beszúrás mögé** választását. Kiválaszthatja az **Azonos tulajdonságok beállítása** vagy az **Azonos szín beállítása** lehetőséget is a beállítások gyors szinkronizálásához az objektumok között.

Egy objektum elrejtéséhez vagy megjelenítéséhez kattintson hosszan vagy duplán a szem ikonra. Az olyan műveletekhez, mint a duplikálás, törlés vagy tulajdonságok szerkesztése, kattintson jobb gombbal a kijelölésre, vagy használja a felugró menü gombot (E). Több, nem egymás melletti objektum kijelöléséhez tartsa lenyomva a **Ctrl** billentyűt kattintás közben.

Megjegyzés: Érintőképernyős eszközök esetén engedélyezze a jelölőnégyzet kapcsolót (D) az egyszerűbb, egyérintéses kijelöléshez.

Az Objektumsor Anatómiája:



1 - Láthatóság



Látható. Kattintson hosszan vagy duplán az elrejtéshez.



Rejtett. Kattintson hosszan vagy duplán a megjelenítéshez.



Csoport vegyes láthatósággal. Hosszú kattintással vagy dupla kattintással jelenítheti meg/rejtheti el az összeset.

2 - Bélyegkép

Kattintson duplán az objektum ikonjára az öltések generálásához.



A kis zöld pont az objektum első öltésének pozícióját jelzi. A kis piros pont az objektum utolsó öltésének pozícióját jelzi.

Ha az objektum ikonja helyett felkiáltójel (!) szimbólum jelenik meg, az arra figyelmeztet, hogy az objektum mérete nulla. Ez néha akkor fordul elő, amikor vektoros grafikákból, például .svg fájlokból importál objektumokat. A nulla méretű objektumokat törölni kell.

3 - Folytonosság



Az olló ikon átmeneti öltést (szálvágást) jelez az objektum előtt. A tubus ikon színváltást jelez.

4 - Objektum Típusa

Az **objektum** ikonjára történő dupla kattintással elérhető a **Tulajdonságok ablak**. A tulajdonságok vagy a szín más objektumokra történő másolásához jelölje ki az elemet, nyomja le az elsődleges egérgombot, majd húzza át a másik elemre.



Az objektum egyszerű Kitöltés.



Az objektum Kitöltés automatikus oszloppal.



Az objektum Kitöltés motívumokkal.



Az objektum Sfumato.



Az objektum egy lyuk a Kitöltés vagy Sfumato objektumban.



Az objektum Faragás.



Az objektum Kontúr.



Az objektum Vázlat kontúr.



Az objektum Szegélyként használt Kontúr.



Az objektum Kézi öltések sorozat.



Az objektum Kapcsolat.



Az objektum Oszlop.



Az objektum Oszlop Csíkok módban.



Az objektum Oszlop Többrétegű módban.



Az objektum Oszlop mintával. Hasonló objektum, mint az Oszlop objektum, de a fedőöltései valamilyen minta szerint vannak osztva. Ez lehetővé teszi szélesebb oszlopok használatát és textúra hozzáadását a fedőöltésekhez.



Az objektum Applikáció.



Az objektum egy lyuk az Appliqué-ben.



Az objektum Háló.



Az objektum egy lyuk a Hálóban.



Az elem több más objektumból áll, amelyek csoportosítva vannak.

5 - Belső Szálvágások



A **csoportosított objektumokon** belüli szálvágásokat jelzi. Ez színváltást, hiányzó kapcsolatot vagy hiányzó visszatérő útvonalat jelezhet a csoporton belül.

6 - Szín



A színnégyzetre történő dupla kattintás megnyitja a [színkeverőt](#). Olvassa el a [Szállista és minták lap](#) fejezetet a mintaszínek kezelésének hatékonyabb módjáért.

7 - Az Objektum Száma



A szövegcímkére (objektum- és színszám) történő dupla kattintással módosíthatja az [objektum tulajdonságait](#)

8 - A Szín Száma

A [színek](#) a megjelenés sorrendjében vannak számozva. Ez a szám segít azonosítani az azonos színű objektumokat, ami különösen hasznos nagyon hasonló színek esetén. Olvassa el a [Szállista és minták lap](#) fejezetet a mintaszínek kezelésének hatékonyabb módjáért.

9 - Megjegyzések És Feliratozás



Metaadatokat tartalmaz, például körvonalminták neveit vagy betűtípus-részleteket. A Font Engine vagy Alphabets segítségével létrehozott [feliratozás](#) esetén megjeleníti a szöveges tartalmat. Kattintson jobb gombbal a **Szöveg szerkesztése** kiválasztásához.

Színek

Az Objektumfelügyelő minden eleme lehetővé teszi a színek elérését a Tulajdonságok ablakon vagy a Színkeverő panelen keresztül. Míg az Objektumfelügyelő hatékonyan határozza meg a geometriát és a sorrendet, a színek felügyelete és szerkesztése hatékonyabban kezelhető a [Szállista és minták lap](#) segítségével. A Szállista tömör összefoglalást nyújt a projektben jelenleg használt összes színről, megkönnyítve a gyors ellenőrzést és a kötegelt frissítéseket.

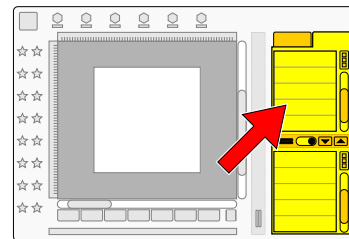


Cérnalista És Minták Lap

Az Embird Studio-ban a Cérnalista a **Minták lapon** kapott helyet a **Fő vezérlőpanelen**. Ez a panel számos lapot tartalmaz, amelyek automatikusan igazítják konfigurációjukat az aktuális szerkesztési mód vagy objektumkijelölés alapján.

Amikor egy minta megnyílik vagy létrejön, a Cérnalista a fájl általános színadatait egy adott gyártó választékához rendeli, amelyet **Alapértelmezett cérnakatalógusnak** nevezünk. Ez biztosítja, hogy a digitális képernyőn megjelenő kép pontosan igazodjon a fizikai cérnaspecifikációkhoz a gyártás során.

A **Cérnalista**, az ugyanazon a lapon található **Palettával** együttműködve, az átfogó színkezelés elsődleges felületként szolgál.

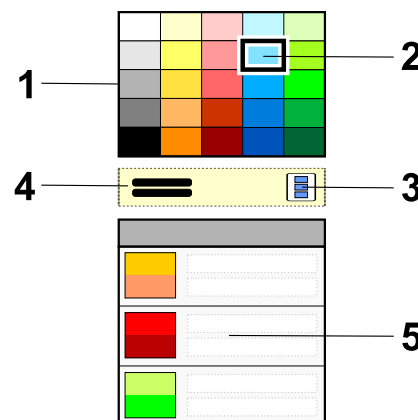


A Minták Lap Elrendezése



A Minták lap az a konkrét felhasználói felület, amely mind a **Cérnalistát** (a mintában jelenleg használt színek), mind a **Palettát** (az elérhető színek gyűjteménye, amelyek közül választhat) tartalmazza. A Minták egy vizuális könyvtárra utal, amely konkrét, újrafelhasználható színmeghatározásokat tartalmaz. Gondoljon rá úgy, mint egy digitális színmintakönyvre vagy cérnásdobozra. Ahelyett, hogy minden alkalommal véletlenszerű színt választana a spektrumból, a "Minták" használatával biztosíthatja a konzisztenciát a mintájában.

1	Paletta: A színgyűjtemény kezelése az előre meghatározott színek gyors eléréséhez.
2	Aktív szín: A kiemelt szín, amelyet új objektumok létrehozásakor használ, vagy az a szín, amelyet egy meglévő objektumra vagy cérnalista elemre húzhat.
3	Paletta menü: Palettaspecifikus parancsok elérése.
4	Elválasztó: A paletta és a cérnalista arányának kezelése.
5	Cérnalista: A mintában használt összes szín időrendi listája.

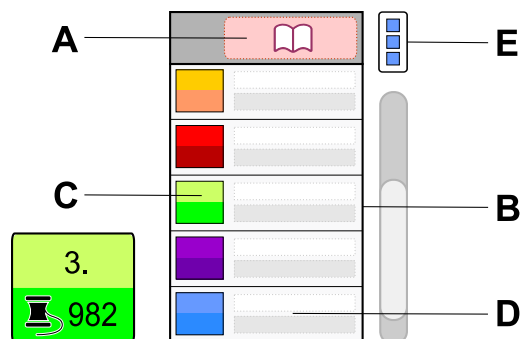


A Minták lap legtöbb funkciója környezetfüggő menükön keresztül érhető el. Ha egeret használ, kattintson a **másodlagos gombra** a felugró menü megnyitásához. Érintőképernyős eszközökön ezeket a menüket a **felugró menü gomb** megérintésével érheti el.



A Cérnalista

A Cérnalista egy egyszerűsített, időrendi színsorrendet biztosít, amely automatikusan generálódik a mintából a digitalizálási folyamat bármely szakaszában.



A Cérnalista Elrendezése

Alapértelmezett cérnakatalógus: A minta színei ehhez a katalógushoz vannak igazítva, amelyet az elérhető könyvtárakból választanak ki. Kattintson erre a táblázatfejlécre egy másik katalógus alapértelmezettként való beállításához. A katalógus beállításának másik módja a **főmenü > Beállítások > Alapértelmezett cérnakatalógus** parancs használata.

A

Megjegyzés: A színek akkor is ehhez a katalógushoz vannak igazítva, ha eredetileg egy másik cérnakönyvtárból lettek kiválasztva.

B

Minta színeinek listája: Használja a fogd-és-vidd módszert a színek palettáról vagy egy másik listaelemről történő másolásához. Bármely elemre a másodlagos egérgombbal kattintva megnyílik a helyi menü, amely a **Control (E)** gyorsbillentyűvel is elérhető.

C

Színdoboz - Képernyőszín és cérnaszín: A felső fele az objektumokhoz rendelt „képernyőszínt” jelöli. Az alsó fele a kiválasztott Alapértelmezett Cérnakatalógusból származó legközelebbi egyező színt mutatja. Vegye figyelembe, hogy a színek eltérhetnek, mivel a cérnakatalógusok véges választékot tartalmaznak a több millió digitális képernyőszínhez képest. A felső szám a szín időrendi sorrendjét jelzi a mintában, míg az alsó kód a cérnát azonosítja a katalóguson belül.

D

Szöveges leírás: A felső rész leírja a színhez társított objektumot vagy réteget (pl. „Sfumato objektum, #3-as árnyalat”). Az alsó rész megjeleníti az alapértelmezett katalógusból származó egyező cérna hivatalos nevét.

E

Felugró menü gomb: Hozzáférést biztosít a környezetfüggő műveletekhez, mint például új színek meghatározása, színek közvetlen kiválasztása háttérképből, vagy cérnaszínek szinkronizálása a képernyőszínekkel.

A Cérnalista Elsődleges Funkciói

A Cérnalista négy kritikus technikai szerepet tölt be:

- Egyszerűsített áttekintés:** A cérnaváltások tömör listáját biztosítja a pontos hímzési sorrendben, függetlenül az egyes színekhez rendelt egyedi vektoros objektumok számától.
- Belső színhozzáférés:** Az olyan összetett objektumok, mint a Sfumato vagy az Appliqué, „belső” színeket tartalmaznak, amelyeket általában a Tulajdonságok ablakon keresztül kezelnek. A Cérnalista gyorsabb, magas szintű áttekintést és ezen belső rétegek közvetlen szerkesztését teszi lehetővé.
- Katalógus szerinti illesztés:** Megkönnyíti a digitális értékek pontos konvertálását a kiválasztott Alapértelmezett Katalógusból származó valós cérnakódokra.
- Globális kijelölés és szerkesztés:** Lehetővé teszi egy adott szín univerzális módosítását. Az itt történő színmódosítás frissíti az adott szín minden előfordulását a teljes mintában, még akkor is, ha a szín összetett

objektumokba van ágyazva vagy több egymást követő objektumon oszlik el.

A Paletta Vs. A Cérnalista

Míg a Cérnalista a színek **sorrendjét** mutatja úgy, ahogy azok a mintában megjelennek, a Paletta a projekthez elérhető színekészletet képviseli. A felhasználók a Palettáról közvetlenül az objektumokra húzhatják a színeket a **Munkaterületen**, vagy a Cérnalista bejegyzéseire, hogy gyorsan újrendeljük a színértékeket anélkül, hogy mély menübeállításokat kellene megnyitniuk.

Összehasonlítás Az Objektumfelügyelővel

Míg az **Objektumfelügyelő** az elsődleges navigációs eszköz a minta strukturális hierarchiájának kezelésére – részletezve az objektumtípusokat, csoportokat és rétegeket –, nem a színáttekintésre van optimalizálva. Több száz objektumot tartalmazó mintákban a színsorrend azonosítása az Objektumfelügyelőben nehézkes lehet.

A Studio-ban az objektumok és színek közötti kapcsolat az alábbiak szerint kategorizálható:

- **Megosztott színek:** Több különálló vektoros objektum gyakran ugyanazt a cérnaszínt használja a hímzés közbeni leállítások minimalizálása érdekében.
- **Többszínű objektumok:** A speciális objektumtípusok, mint például a **Sfumato**, az **Appliqué** vagy a **Szegély objektumok**, gyakran tartalmaznak belső színcsoportokat egyetlen strukturális egységen belül.

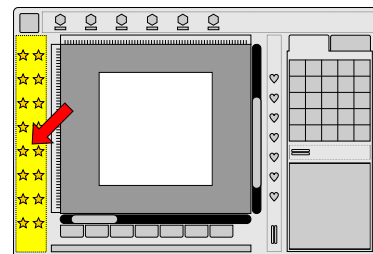
Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak > Eszköztár



Fő Eszköztár

A Studio fő eszköztára a Munkaterületen belüli objektumok létrehozására és szerkesztésére szolgál. Kreatív eszközöket, valamint az objektumok nagyítására, kijelölésére és mérésére szolgáló speciális eszközöket tartalmaz.

A fő eszköztár környezetfüggő, ami azt jelenti, hogy tartalma dinamikusan frissül az aktuális munkamód alapján.



A Nagyításjelző

A panel tetején található nagyításjelző minden munkamódban elérhető marad. Megjeleníti a **Munkaterület** aktuális nagyítási szintjét. Erre a vezérlőre kattintva gyorsan visszaállíthatja a nagyítást a tényleges méretre (1:1).

3.5x

Nagyítási tényező. Ez a gomb kettős funkciót lát el: 1. Megjeleníti az aktuális nagyítási arányt. 2. A gombra kattintva a nagyítási arány 1:1-re áll, így a minta akkora méretben jelenik meg, amekkora hímzéskor lesz.

1:1

A nagyítási tényező gomb megjelenése, amikor a méretarány pontosan 1:1-re van állítva.

1. Mód - Kijelölés És Átalakítás

A panel felső részében található eszközök a kész objektumok kijelölésére és manipulálására, valamint a Munkaterület nagyításának beállítására szolgálnak.

A következő szakasz új objektumok létrehozására szolgáló eszközöket, valamint a Mérőeszköz speciális kategóriáját tartalmazza.

Kijelölő Eszközök



Mutató eszköz. Kijelölés kurzorral



Élek szerkesztése



Nagyítás



Lasszó kijelölés

A Munkaterület pásztázása a kurzor mozgatásával történik, miközben a másodlagos egérgombot lenyomva tartja.

Kreatív Eszközök



Kitöltés (Egyszerű kitöltés, Motívum kitöltés, Automatikus oszlop)



Sfumato.



Háló



Nyílás (lyuk). A nyílások meglévő Kitöltés, Sfumato vagy Háló objektumokhoz adhatók.



Faragás. A faragások Kitöltés (Fill), Sfumato, Háló (Mesh) vagy Oszlop (Column) objektumokhoz adhatók hozzá.



Oszlop



Mintás oszlop



Kontúr (Egyszerű, Minták, Vázlat, Szegély, Szatén, **Overlock**)



Kézi öltések



Applikáció



Applikáció nyílás (lyuk)



Kapcsolat



Nyomkövető eszköz (Kattintás a kitöltéshez)



Szabadkézi eszköz



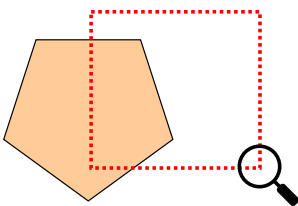
Alapformák

Segédeszközök



Mérőeszköz

Nagyítás



A nagyító eszköz az elsődleges egérgombbal történő kattintással növeli, a másodlagos egérgombbal történő kattintással pedig csökkenti a nagyítást egy adott ponton. Ez az egér görgőjével is elvégezhető.

Egy adott területre történő nagyításhoz nyomja meg az elsődleges egérgombot, és húzza az egeret egy téglalap alakú kijelölő keret létrehozásához. A gomb felengedésekor a kijelölt terület kitölti a Munkaterületet.

Kijelölés

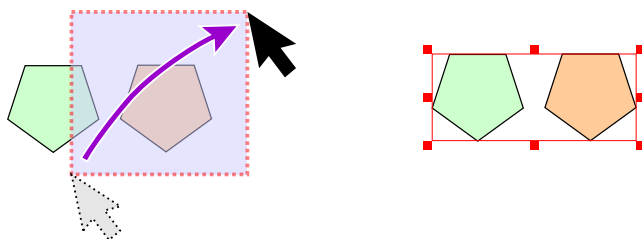
A Mutató/Kijelölő eszköz egyetlen objektumot közvetlen kattintással, vagy több objektumot egy kijelölő kerettel azonosít.

Objektumok kijelöléshez való hozzáadásához vagy onnan történő eltávolításához tartsa lenyomva a "Shift" billentyűt, miközben rájuk kattint.

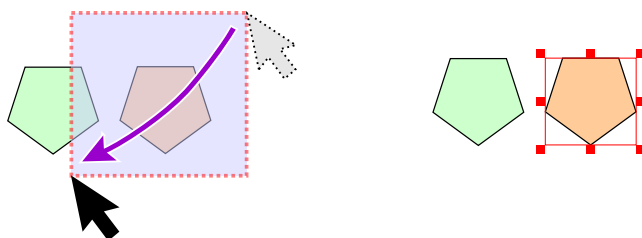
A kijelölő keret több kijelöléshez történő használatához húzza a kurzort az elsődleges egérgomb lenyomva tartásával. A kijelölési logika a húzás irányától függ:

Balról jobbra: Kijelöli az összes objektumot, amelyet a kijelölő keret érint vagy tartalmaz.

Jobbról balra: Csak azokat az objektumokat jelöli ki, amelyek teljes egészében a kijelölő kereten belül vannak.



A balról jobbra történő húzás kijelöli az összes objektumot, amelyet a kijelölő keret érint.



A jobbról balra történő húzás csak azokat az objektumokat jelöli ki, amelyek teljesen a kereten belül vannak.

Nyílások

Nyílás csak Kitöltés (Fill), Háló (Mesh) vagy Sfumato objektumot, illetve egy másik Nyílást követően hozható létre. Nem jelenik meg külön bejegyzésként az [Objektumvizsgálóban](#), és nem jelölhető ki közvetlenül. A nyílás átalakításhoz történő kijelöléséhez használja az Alkatrészvizsgálót (Part Inspector). Ez a protokoll az Applikáció nyílásokra is vonatkozik.

Nyílás hozzáadásához a szülő objektumnak kijelöltnek kell lennie, vagy az Objektumvizsgáló listájának legutóbbi bejegyzésének kell lennie.

Faragás

A Faragás eszköz csak akkor hatékony, ha Kitöltés, Háló, Sfumato, Oszlop, Mintás oszlop vagy Nyílás objektumra alkalmazzák.

Egyélű Objektumok

A Kitöltés, Háló, Sfumato, Nyílás, Faragás, Körvonal, Kapcsolat és Kézi öltés objektumok [egyetlen élből](#) állnak. A Kitöltés, Háló, Sfumato és Nyílás objektumok esetében ennek az élnek zárt hurkot kell alkotnia, ahol a végpont egybeesik a kezdőponttal.

Kétélű Objektumok

Az Oszlop, Mintás oszlop és Applikáció objektumok mindig [két különálló éllel](#) rendelkeznek. Ha az "Objektum befejezése" vagy a "Szerkesztés" funkciók inaktívak, az általában azt jelzi, hogy az objektum második éle még nincs meghatározva.

Applikáció Öltési Folyamata

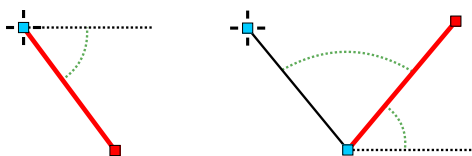
Amikor egy Applikáció nyílást használ egy fő [Applikáció objektummal](#), az öltési sorrend a következő:

1. Jelölőöltések mind a fő objektumhoz, mind a nyíláshoz.
2. Rögzítőöltések mind a fő objektumhoz, mind a nyíláshoz.
3. Fedőöltések mind a fő objektumhoz, mind a nyíláshoz.

Mérőeszköz



A Mérőeszköz távolságokat és szögeket számít ki a mintán belül. Egy vagy két mérővonalat hozhat létre; ha kettő van jelen, az eszköz kiszámítja a köztük lévő szöget is. A mért értékek a [fő vezérlőpanelen](#) jelennek meg.



2. Mód - Csomópontonkénti Létrehozás/Szerkesztés

A következő vezérlők a Csomópontonkénti létrehozásra és szerkesztésre vonatkoznak. Ezek az opciók a módba való belépéskor jelennek meg az eszköztáron.



Élelem típusa. Ezzel választhatja ki az [elemtípust](#) az új élek digitalizálásához.



Középpont elsőként. Ha engedélyezve van, egy új ívelem az első kattintáskor vonalként inicializálódik. A második kattintás ívvé alakítja, az előző pontot használva középpontként. Ha le van tiltva, az [ívet](#) az első kattintáskor jön létre, és a középpontot vagy a Bézier-fogópontokat manuálisan kell pozicionálni.



Nyíl fogópontok. Ez a [Bézier vezérlőfogópontokat](#) váltogatja a nyíl és a kör alak között.



Beszúrás mód. Ez kapcsolja BE vagy KI az [Elemek beszúrása](#) módot.

3. Mód - Feliratozás

A következő vezérlők a Feliratozás módra vonatkoznak, és aktiváláskor jelennek meg az eszköztáron.



Legördülő menü, amely előre definiált alapvonalakat tartalmaz a szöveg igazításához.



Aktiválja az általános szerkesztési módot a [feliratozás](#) objektumhoz.



Aktiválja az egyes karakterek szerkesztését.



Aktiválja a szöveg alapvonalának csomópontszintű szerkesztését.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Főablak](#) > Menüpanel

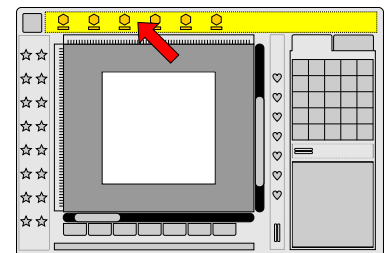


Főmenü Panel

A **Főmenü panel** a Studio [Főablakának](#) tetején helyezkedik el.

Ez a panel különféle vezérlőket integrál, beleértve a menüket, gombokat és legördülő listákat. Környezetfüggő, így az elérhető opciók és vezérlők automatikusan frissülnek az aktív munkamód alapján.

Az egyes menüelemekkel kapcsolatos részletes információkért kérjük, olvassa el a [Főmenü](#) fejezetet.

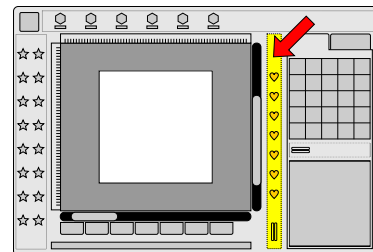


Felhasználói útmutató - Studio Next > [Főablak](#) > Osztott panel



Elválasztó Panel

A **Studio főablakában** található vízszintes elválasztó beállítja a **Fő vezérlőpanel** teljes szélességét. Emellett gombokat biztosít a gyakran használt műveletek gyors eléréséhez. Ezen gombok többsége a főmenükben vagy eszköztárakban található funkciókat duplikálja. Ezen gombok használata növelheti a hatékonyságot, különösen érintőképernyő használatakor vagy egérrel végzett intenzív munka esetén.



Az elérhető gombsor dinamikusan frissül az aktív munkamódnak megfelelően. Például a panel különböző opciókat jelenít meg attól függően, hogy a **feliratozó** mód vagy a **vektorizáló mód** van-e éppen aktív.

Elválasztó Panel - Közös Gombok Minden Munkamóddhoz



A **Felugró menü** elérése. Ez ugyanaz a menü, amely a **Munkaterület** másodlagos egérgombbal történő kattintásával hívható elő.



Nagyítás: Növeli a Munkaterület nagyítását. Ez a gomb automatikus ismétlés funkcióval rendelkezik; az elsődleges egérgomb nyomva tartása lehetővé teszi a nagyítási szint folyamatos és egyenletes változtatását az elengedésig.



Kicsinyítés: Csökkenti a Munkaterület nagyítását. A Nagyítás eszközhöz hasonlóan ez a gomb is tartalmaz automatikus ismétlés funkciót, amely lehetővé teszi a nézet méretarányának folyamatos és egyenletes csökkentését, ha nyomva tartják.

Mód #1 - Kijelölés És Átalakítás



Változtatások visszavonása



Változtatások ismétlése



Minta mentése a tárolóba



Öltések generálása a kijelölt objektum(ok)hoz.



Átmeneti öltések láthatóságának váltása a Munkaterületen.



Az **Öltésszimulátor** futtatása.



Nagyítás a Munkaterületen a kijelölt objektumra vagy objektumokra.

Mód #2 - Csomópontonkénti Létrehozás És Szerkesztés

A felső gombsor megegyezik az 1. üzemmóddal. A további eszközök a következők:



Visszafelé haladó útvonal (második réteg) létrehozása egy kontúr objektumhoz.



Kezdőpont igazítása az előző objektumhoz.



Végpont igazítása a következő objektumhoz.



A kijelölt él felosztása.



Szegmenspartíció létrehozása Oszlop vagy Applikáció objektumban.

3. Üzem mód - Feliratozás

A felső gombsor megegyezik az 1. üzemmóddal. A további eszközök a következők:



Felirat betöltése



Felirat mentése



Szöveg törlése

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főablak > Felugró menü

Felugró Menü

A **Felugró menü** egy kompakt, környezetfüggő menü, amely gyors hozzáférést biztosít az aktuális munkamóddhoz kapcsolódó parancsokhoz és opciókhoz. Ez a menü rejtve marad, amíg manuálisan meg nem nyitják.



Kattintson erre a gombra a felugró menü megnyitásához.

Egérrel felszerelt eszközökön a felugró menük a **másodlagos egérgomb** (jobb kattintás) használatával érhetők el.



A Studio számos dedikált felugró menü gombbal rendelkezik az ablakain és paneljein belül. Ezeket elsősorban érintőképernyős használatra tervezték egér nélküli eszközökön, bár továbbra is teljesen működőképesek azok számára is, akik az egérgombos egérrel történő munkavégzést részesítik előnyben.



Felhasználói útmutató - Studio Next > [Csomópontok szerkesztése](#)

Csomópontok szerkesztése

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Csomópontok szerkesztése](#) > [Írányvonalak](#)

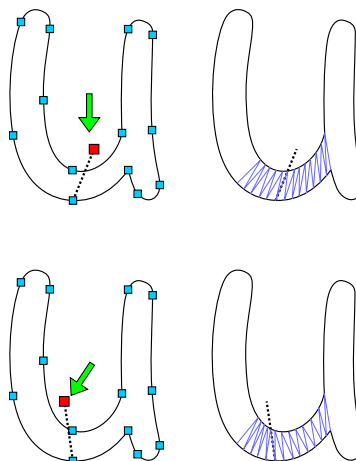


Írányvonalak Az Auto Column Eszközhöz

Az Auto Column eszköz fejlett algoritmusokat használ az objektumok szaténöltésekkel való kitöltésére, szorosan utánozva a professzionális digitalizálók által alkalmazott kézi technikákat. Bizonyos minták azonban megkövetelhetik az öltésirány kézi módosítását egyes területeken.

Ez a vezérlés **írányvonalakon** keresztül érhető el. Az irányvonalat egy meglévő élcsomópontból a kitöltött területen keresztül húzott útvonal határozza meg. Vegye figyelembe, hogy az irányvonalnak metszenie kell a kitöltött területet ahhoz, hogy befolyásolja az öltésirányt; ha az objektum határain kívül marad, nem lesz hatása.

Az alábbi példa szemlélteti, hogyan módosítja az irányvonal az öltések folyását egy automatikus oszlopon belül.



Ennek megvalósításához lépjen be a [Létrehozás/Szerkesztés módba](#), és jelölje ki azt a csomópontot, amely az irányvonal kezdőpontja lesz. Ezután kattintson a másodlagos egérgombbal azon a helyen, ahol a vonalszakasznak végződnie kell. Ez a művelet megjelöli a végpontot és megnyit egy helyi menüt.

A beállítás véglegesítéséhez válassza a "**Iránycsomópont elhelyezése itt**" parancsot a menüből. A szoftver azonnal újraszámolja az öltésszögeket az új vektor alapján.

Az eredeti automatikus öltésfolyam visszaállításához egyszerűen törölje az irányvonal végén található csomópontot.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Csomópontok szerkesztése](#) > [Elemek beszúrása](#)

Elemek Beszúrása

A szokásos [vektorizálási](#) módban végzett munka során az új csomópontok általában csak sorrendben, az élen lévő utolsó csomópont után adhatók hozzá. Bár a helyi menü **Beszúrás** parancsát használhatja csomópontok máshová történő hozzáadásához, ez a folyamat nem hatékony, ha több ponttal dolgozik. Ezenkívül az új csomópont meglévő csomópont közelében történő elhelyezése véletlenül csomópont-kijelölést válthat ki az új pont létrehozása helyett. Az **Elemek beszúrása** mód ezen problémák megoldására szolgál, két fő előnnyel:

1. Lehetővé teszi új csomópontok hozzáadását bármely kijelölt csomópont után, nem csak a sorozat végén.
2. Megkerüli a csomópont-kijelölési logikát, lehetővé téve, hogy új csomópontot helyezzen el közvetlenül egy meglévő csomópontra vagy annak közelébe anélkül, hogy véletlenül kijelölné azt.

Az **Elemek beszúrása** mód billentyűzettel történő aktiválásához tartsa lenyomva az "a" billentyűt, miközben az egér elsődleges gombjával a kívánt helyre kattint a [Munkaterületen](#).

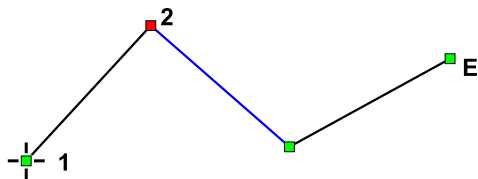


Billentyűzet nélküli eszközök esetén lépjen a [Menü \(létrehozás/szerkesztés mód\) > Szerkesztés > Beszúrás](#) menüpontra, vagy használja a menüsáv **Elem mód** gombját e funkció aktiválásához.

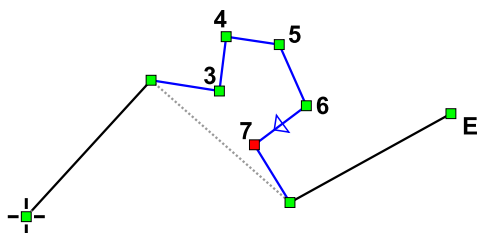


Az új csomópontok beszúrása különösen hasznos az objektumok közötti automatikusan generált [csatlakozások](#) finomításakor, vagy bonyolult árnyékolási effektusok kézi öltésekkel történő digitalizálásakor. Nagy mennyiségű kézi öltés létrehozásakor ez a mód megakadályozza a meglévő csomópontok véletlen kijelölését, egyszerűsítve a digitalizálási munkafolyamatot.

A következő példa az új csomópontok beszúrását szemlélteti. Ebben a forgatókönyvben a vonallánc az **(E)** pontnál végződik, de több csomópontot kell beszúrunk a **(2)** csomópont után. Kezdje a **(2)** csomópont kijelölésével.



Aktiválja az **Elemek beszúrása** módot, és kattintson oda, ahová a további pontokat szeretné helyezni. Hozza létre az új **(3)**, **(4)**, **(5)**, **(6)** és **(7)** csomópontokat. Ha végzett, lépjen ki az **Elemek beszúrása** módból. Vegye figyelembe, hogy ezek a pontok most a csomópontsorozat közepébe, közvetlenül a **(2)** csomópont után integrálódtak. Az alábbi képen látható szaggatott vonal a vonallánc eredeti útvonalát jelöli.



Megjegyzés: Amíg az **Elemek beszúrása** mód aktív, a meglévő csomópontok nem jelölhetők ki és nem mozgathatók. A kijelölési képesség visszanyeréséhez először ki kell lépnie a módból az "a" billentyű felengedésével vagy az opció kijelölésének megszüntetésével a menüben.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Csomópontok szerkesztése > Alapformák vektorizálási módban



Alapvető Alakzatok Vektorizációs Módban

A Vektorizációs mód az alapvető alakzatok használatának elsődleges környezete, amely a [Kijelölés/Átalakítás mód](#) fejlett alternatívájaként szolgál.

A Kijelölés/Átalakítás móddal ellentétben, amely az előre definiált, használatra kész alakzatok létrehozására korlátozódik, a Vektorizációs mód lehetővé teszi az alakzatok csomópontszintű szerkesztését és több alakzat egyetlen entitássá történő egyesítését. Egy alakzat integrálható az éppen vektorizált objektum spline élével is. Ezenkívül ez a mód rugalmasságot biztosít bármely alakzat kezdőpontjának áthelyezéséhez.

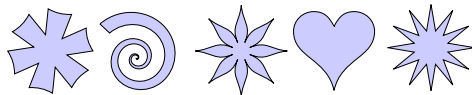
Alapvető Alakzatok

Az alapvető alakzatok olyan geometriai és díszítő mintákból állnak, amelyek a hímzési tervek létrehozásának alapvető építőkövei.

A geometriai alakzatok közé tartoznak az ellipszisek, háromszögek és szabályos sokszögek.



A díszítő alakzatok közé tartoznak a virágok, csillagok, szívek és spirálok.



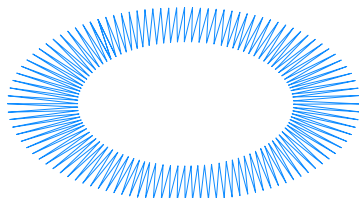
Vektorizációs módban ezek az alakzatok a **Főmenü > Alakzat** menüponton keresztül érhetők el.

Az alakzatok tulajdonságainak definíciói és az illesztési vezérlők funkcionalitása megegyezik a Kijelölés/Átalakítás módban találhatóakkal.

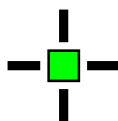
Az oszlop objektumokra jellemző **Vastagság** és **Sarok** tulajdonságok azonban ebben a módban nem érhetők el. Ennek az az oka, hogy az oszlop sarkai és két oldala itt manuálisan kerül meghatározásra, ahelyett, hogy alakzateltolással jönnének létre. Bár ez több manuális bevitt igényel, lehetővé teszi a **változó vastagságú** oszlopok létrehozását, ami egy olyan funkció, amelyet a Kijelölés/Átalakítás módban lévő Alakzatok eszköz nem támogat.

Példa - Szaténöltésű ellipszis

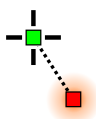
A Vektorizációs mód egyszerűvé teszi több alakzat egyetlen objektummá történő kombinálását. Gyakori alkalmazás a változó vastagságú szaténöltésű ellipszis létrehozása.



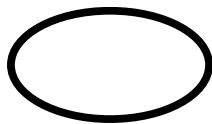
Kattintson az **Oszlopeszköz** gombra a képernyő bal oldalán található eszköztárban. Ez átkapcsolja a Studio-t Vektorizációs módba.



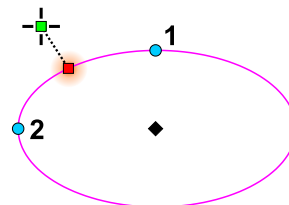
Kattintson a munkaterületre az első csomópont elhelyezéséhez. Az első csomópontot hajszálvékony célkereszt jelöli.



Kattintson egy másik helyre az oszlop objektum alapjának létrehozásához. Vegye figyelembe, hogy a fókuszált csomópont ki van emelve. Az alap szaggatott vonalként jelenik meg. Az oszlop mindkét éle ebből az alaptól indul ki, és a szemközti végén egy második alapnál végződik. Az alapok mindig egyenes vonalak, és meghatározzák az **öltésszöget** az oszlop elején és végén; a köztük szögek interpolálva vannak.

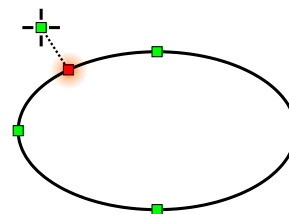


Navigáljon a **■ Főmenü > Alakzat > Ellipszis** menüponthoz. A négy elemből álló alapbeállítás általában elegendő egy ellipszishoz, bár több is hozzáadható, ha nagyobb pontosságra van szükség.

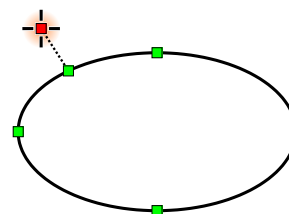


Rajzoljon egy ellipszist a fókuszpont közelében. Használja a kör alakú fogópontokat (1 és 2) a méretek beállításához, és a középső gyémánt alakú fogópontot az alakzat pozicionálásához.

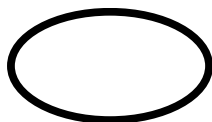
Kattintson a jobb gombbal bárhol a munkaterületen, és válassza az **Elemekké** lehetőséget a helyi menüből. Ez konvertálja az ellipszist vektorelemek sorozatává, a fókuszpont közelében elhelyezett kezdő- és végpontokkal.



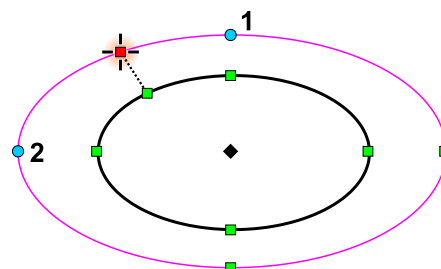
Az oszlop első oldala elkészült, és az alakzat beépült az oszlop szélébe.



Kattintson a második oldal első csomópontjára, hogy fókuszba hozza.

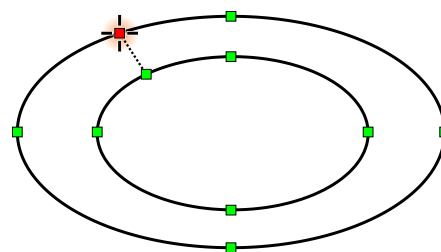


Ismét válassza a **Főmenü > Alakzat > Ellipszis** menüpontot.



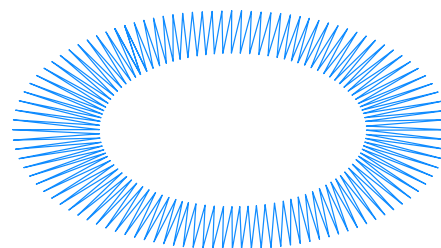
Rajzoljon egy második ellipszist a fókuszált pont közelébe.

Kattintson jobb gombbal, és válassza az **Elemekké alakítás** (To Elements) lehetőséget a felugró menüből. Ez átalakítja a második ellipszist elemek sorozatává, teljessé téve a határvonalat.



Az ellipszis mindkét oldala elkészült.

Kattintson ismét jobb gombbal a munkaterületen, és válassza az **Öltések generálása** (Generate Stitches) lehetőséget. Az eredményül kapott objektum egy változó vastagságú szaténöltéses ellipszis.

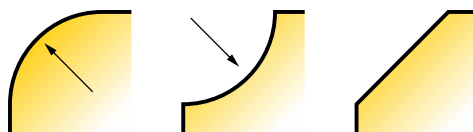


Megjegyzés: Az egér nélküli eszközökön használja a **Felugró menü** gombot a helyi menü eléréséhez a jobb egérgomb helyett.



Téglalap - Sarkok

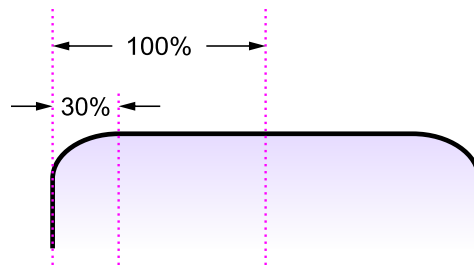
A szabványos téglalapokon kívül az Alakzatok eszköz három módszert kínál a sarkok módosítására:



Sarokmódosítások típusai.

1. **Lekerekített sarok** (Filleted): Az éles 90 fokos szöget sima, kifelé ívelő görbével helyettesíti.
2. **Ívelt sarok** (Scalloped): Az éles szöget befelé ívelő, homorú bevágással helyettesíti dekoratív hatás érdekében.
3. **Levágott sarok** (Chamfered): A sarkot egyenes, átlós vágással helyettesíti.

A sarokmódosítás intenzitása százalékban van megadva, ahol a 100% a téglalap oldalának felét jelenti.



A 100%-os érték az oldal hosszának felének felel meg.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Hogyan digitalizáljunk logót](#)

Hogyan digitalizáljunk logót

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Hogyan digitalizáljunk logót](#) > [Hogyan digitalizáljunk logót - 1. rész](#)



Hímzés Digitalizálása - Logó Digitalizálása - 1. Rész

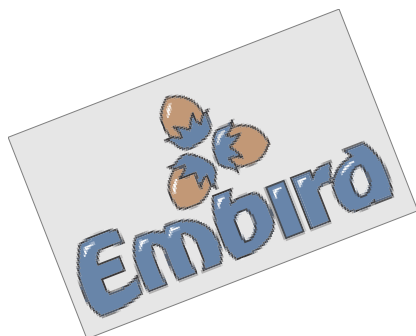
Ebben a leckében megtanuljuk, hogyan digitalizáljunk egy céges logót. Ez a lecke kezdőknek készült, és minden lépés részletes magyarázatot tartalmaz.

A Studio a felhasználó által rajzolt vagy vektoros fájlból importált vektoros objektumokat hímzőöltésekkel tölti ki. Miután elkészült, a kész minta az Embird Editorba kerül a végső finomhangoláshoz, majd a kívánt formátumban elmenthető.

A digitalizálási folyamathoz, ha már rendelkezik egy grafikai programban létrehozott (SVG-ként mentett) vektoros logóval, használhatja a [vektoros grafika](#) konvertálási funkciót. Használja a [■ Főmenü > Tervezés > Exportálás/Importálás > Vektoros fájl importálása](#) funkciót a vektoros grafika közvetlen konvertálásához a mintába, így elkerülhető az objektumok kézi újrarajzolása. Ez a lecke azonban a kézi digitalizálásra összpontosít, hogy bemutassa a Studio alapvető technikáit, mivel az optimális eredmény eléréséhez gyakran szükség van kézi finomhangolásra.

A Studio-ban történő digitalizáláskor a felhasználó importálhat egy beolvasott [képet vagy fényképet](#) a [Munkaterületre](#), amely sablonként szolgál. A folyamat magában foglalja a vektoros objektumok kép fölé rajzolását és öltésekkel való kitöltését. Ezen vektoros objektumok láthatóságának javítása érdekében a háttérkép világosítható, sötétíthető vagy szűrhető.

A Kép Importálása



A logó vagy minta digitalizálásának első lépése általában a forráskép importálása. A forrásképek gyakran elforgatottak, deformáltak vagy más módon torzok.

Használja a **■ Főmenü > Kép > Importálás** parancsot a kép betöltéséhez a **Munkaterület** hátterébe. Importálás közben a Studio megkérdezi, hogy átméretezze-e a képet, hogy illeszkedjen az aktuális Rámához (Munkaterület). Válassza a **Nem** lehetőséget ehhez a gyakorlathoz, mivel a kép méretét később manuálisan határozzuk meg.

A Studio legfeljebb 5000 pixel széles és magas képek importálását támogatja.

A Kép Beállítása

Forgatás

A forráskép gyakran elforgatást igényel a tökéletesen vízszintes pozíció eléréséhez. Használja a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Kép szerkesztése ablak** parancsot a beállító vezérlők megnyitásához. A **Kép forgatása** vezérlő az első lapon található; használja a kép kívánt tájolásba történő elforgatásához.

A forgatási szög több módszerrel is beállítható:

- **Elsődleges egérgomb kattintás** a numerikus szögértéken a szög növeléséhez.
- **Másodlagos egérgomb kattintás** a numerikus szögértéken a szög csökkentéséhez.
- **Elsődleges egérgomb kattintás** az óralapon a szög közvetlen beállításához.
- **Másodlagos egérgomb kattintás** az óralapon egy csúszkaablak megnyitásához a kézi szögbeállításához.

A szög beállítása után hagyjon a Studio-nak egy kis időt a forgatás feldolgozására. Folytassa a beállítást, amíg a kép el nem éri a megfelelő pozíciót.

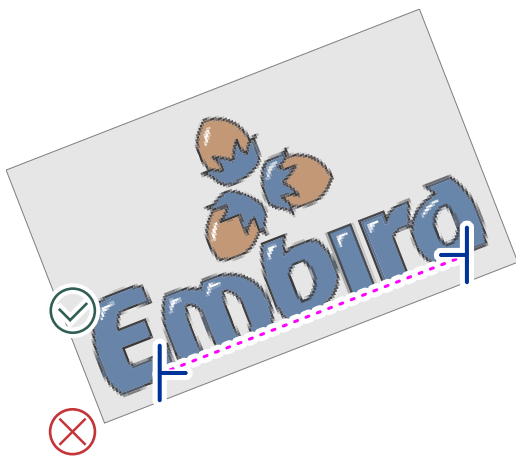


Kattintson az **Alkalmaz** gombra a forgatás véglegesítéséhez.

"Forgatás Vízszintesre" Eszköz

Az igazítás alternatív módja a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Forgatás vízszintesre** eszköz.

Helyezze az eszköz fogantyúit a kép bármely olyan vonala mentén, amelynek vízszintesnek kell lennie, majd kattintson az OK gombra. A szoftver automatikusan elforgatja a képet úgy, hogy a kiválasztott vonal tökéletesen vízszintes legyen.



2. ábra. Forgatás a **Rotate To Horizontal** eszközzel.



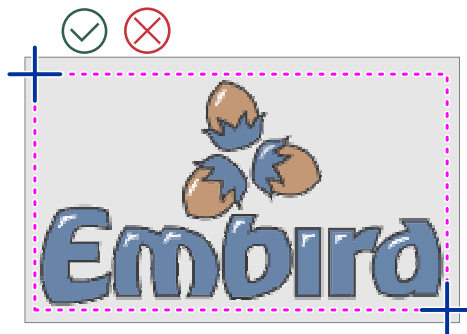
3. ábra. Korrigált kép.

Körbevágás

A mintaterület elkülönítéséhez aktiválja a Körbevágás eszközt a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Körbevágás** útvonalon.

Húzza a vágóvonalakat a logó szélei felé. Ezek a vonalak fogópontokkal rendelkeznek az egyszerű beállításhoz. Használhatja a nagyítóeszközöket és a Munkaterület csúszkáit a pásztázáshoz és nagyításhoz a vágási határok pontos elhelyezése érdekében.

Kattintson az OK gombra a kép a kijelölt területre történő vágásához.



4. ábra. A vágóvonalakkal határolt logó.

Kép Mérete

A képméret beállítása határozza meg a hímzsminta végső méreteit.

Nyissa meg a beállító vezérlőket a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Kép szerkesztése ablak** útvonalon.

Navigáljon a második fülre a szükséges méretek beállításához. A harmadik fül lehetővé teszi egy üres szegély meghatározását, amelyet az átméretezés után ad hozzá a program. Ez a margó hasznos a digitalizálás során, mivel megakadályozza, hogy a felhasználónak túl közel kelljen dolgoznia a Munkaterület széleihez.

Kattintson az **Alkalmaz** gombra. A kép mostantól ennek megfelelően el lesz forgatva, körbevágva és átméretezve.

Megjegyzés: Ha a forráskép ferde vagy más módon deformált, használja a **Kép kiegyenesítése** eszközt, amely a **■ Főmenü > Kép** menüben található. Ez a lépés nem szükséges ehhez a konkrét leckéhez.

Színszűrők

A vektorizálás közbeni láthatóság javítása érdekében használja a világosító szűrőt. Ez biztosítja, hogy a minta részletei tiszták maradjanak, miközben nagyobb kontrasztot biztosít a háttér és a digitalizált vektoros objektumok között. Navigáljon a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Háttérszűrők** menüponthoz a színbeállító ablak megnyitásához. Használja a csúszkát a fényerő növeléséhez, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra.



5. ábra. A megnövelt fényerő hatása a sablonképre.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Hogyan digitalizáljunk logót > Hogyan digitalizáljunk logót - 2. rész

Hímzés Digitalizálása - Logó Digitalizálása - 2. Rész Képterületek Digitalizálása (Vektorizálása)

Kitöltések És Kontúrok

Miután a **háttérgrafika** előkészítése megtörtént, megkezdődhet a tényleges **digitalizálási** folyamat.

A **Kitöltő objektumokat** fogjuk használni az egyszínű területek, például betűk és grafikai elemek digitalizálására. Ezt követően vékony, fekete **Kontúr objektumokat** rétegezzük ezekre a területekre.

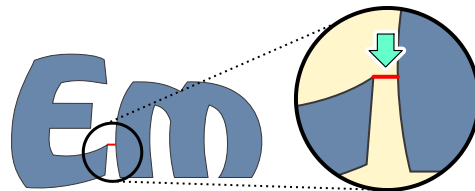
A kitöltő objektumok hosszú, párhuzamos öltésekből állnak (a standard "sima kitöltés" beállítás használatakor). Ezek az öltések automatikusan rövidebb szakaszokra oszlanak a megfelelő szálfeszesség fenntartása és a laza hurkok megelőzése érdekében. Ezek az osztások finom vizuális textúrát is adnak a sima kitöltésnek. Ezeknek az osztott öltéseknek és az állandó öltésszögnek köszönhetően a kitöltő objektumok ideálisak nagyobb tervezési elemek digitalizálására.

Megjegyzés: Amikor kitöltő objektumokat használ feliratozáshoz, a karaktereknek legalább 1 cm (1/2 hüvelyk) magasnak kell lenniük a kiváló minőségű öltési eredmények biztosítása érdekében. Nem alkalmasak nagyon kis méretű feliratokhoz vagy keskeny szatén stílusú objektumokhoz.

Szálvágások És Csatlakozások

A kiváló minőségű hímzésmintának minimalizálnia kell az átmeneti öltéseket, hogy felgyorsítsa a varrási folyamatot és tisztább végeredményt biztosítson. Ha a minta nem tartalmaz szálvágást vagy színváltást, akkor folyamatosan varrható. Bár bizonyos szálvágások elkerülhetetlenek, a digitalizálónak törekednie kell azok gyakoriságának csökkentésére a minta során.

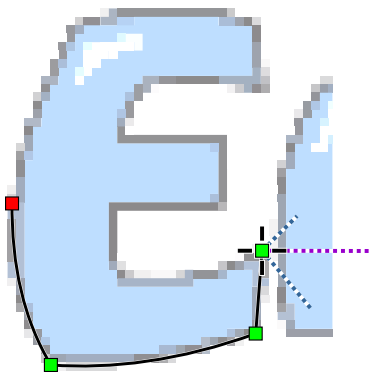
A szálvágások minimalizálása érdekében elengedhetetlen az egyes digitalizált területek kezdő- és végpontjainak stratégiai elhelyezése. Ha az objektumok közel helyezkednek el egymáshoz, kezdő- és végpontjaikat úgy kell igazítani, hogy azok **Csatlakozás** objektumokkal összeköthetők legyenek. Ez létrehoz egy "legközelebbi pont csatlakozást", amely a lehető legrövidebbre tartja az összekötő szálát.



1. ábra. Legközelebbi pont csatlakozás két kitöltő objektum között.

Megjegyzés: A legközelebbi pont csatlakozások nem mindig kötelezőek. Ha az összekapcsolt objektumok közötti rést egy későbbi, eltérő színű objektum takarja, a csatlakozási útvonalat az objektum alatt kell elrejtetni, még akkor is, ha az nem a legrövidebb fizikai útvonal.

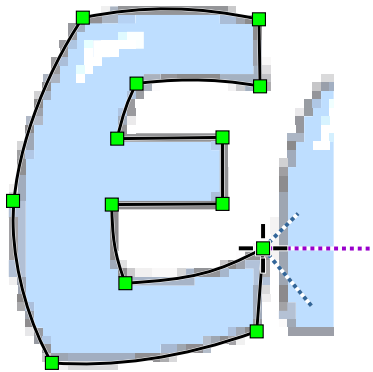
A Digitalizálási Folyamat Megkezdése



Válassza ki a piros színt a **palettáról** (amely a képernyő jobb felső sarkában található), hogy beállítsa az aktív színt az új objektumokhoz.

Válassza a **Kitöltő eszközt**, és helyezze el az első csomópontot az 'E' betűn, az 'm' betűhöz legközelebbi ponton. A Studio most 'Létrehozás/Szerkesztés' módban van. Egy szó első betűjénél a kezdő- és végpontok általában ugyanarra a helyre kerülnek. **Digitalizálja** a teljes betűt csomópontok elhelyezésével a kerülete mentén.

◀ 2. ábra. Az E betű digitalizálása.



Válassza ki a piros színt a [palettáról](#) (amely a képernyő jobb felső sarkában található), hogy beállítsa az aktív színt az új objektumokhoz.

Az alakzat bezárásához helyezze az utolsó csomópontot kissé oldalra, majd húzza közvetlenül az első csomópontra. Ez megakadályozza, hogy véletlenül az első csomópontot jelölje ki egy új zárópont létrehozása helyett.

Miután az objektum kontúrja elkészült, kattintson a másodlagos egérgombbal a helyi menü megnyitásához. A betű véglegesítéséhez válassza a **Öltések generálása** parancsot. Tekintse át a menü egyéb lehetőségeit, amelyek lehetővé teszik a görbék egyenes vonalakká alakítását, csomópontok beszúrását vagy törlését, valamint a kitöltés kezdő- és végpontjainak beállítását. A szoftver a

kijelölt kezdőponttól a végpontig cérnával tölti ki az objektumot. E két pont megfelelő elhelyezése létfontosságú az objektumok összekapcsolásához és a szálvágások kiküszöböléséhez.

◀ 3. ábra. Az E betű elkészült kontúrja. Az első csomópontból kiinduló három vonal jelzi a cikk-cakk alátétöltés 1, a cikk-cakk alátétöltés 2 és a végső fedőöltések szögeit.

A kész betű egységes szögben (ebben az esetben 0 fokban) öltésekkel van kitöltve. A Studio automatikusan generál alátétöltéseket is. A szélső alátét követi a kontúrt, hogy megakadályozza a fedőöltések anyagösszehúzó hatását, míg a cikk-cakk alátét stabilizálja az anyagot, minimalizálva a varrás közbeni „eltolódási” hatást.

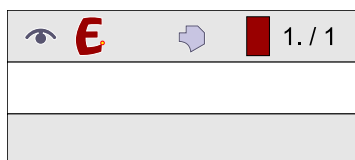
A vízszintes öltéseken látható apró pontok a túszúrásokat jelölik – azokat a helyeket, ahol a hosszú öltések osztva vannak. Ezek a pontok egy meghatározott kitöltési mintát követnek. A felhasználók választhatnak a különböző előre definiált kitöltési minták közül a [tulajdonságok ablakban](#), vagy [tervezhetnek sajátot](#).



4. ábra: Kész E betű alátét- és fedőöltésekkel. ▶

Objektumfelügyelő

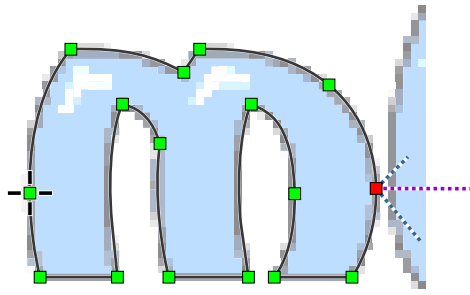
Minden elkészült objektum fel van sorolva az [Objektumfelügyelőben](#).



5. ábra: Objektumikon az **Objektumfelügyelőben** megjelenítve.

Megjegyzendő, hogy az 'E' karakter az egyszerű kitöltő eszközzel készült. Ha a terv szaténöltéses feliratozást igényel, kérjük, olvassa el a [Feliratok kézi digitalizálása](#) leckét.

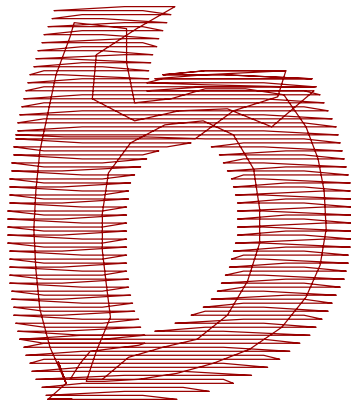
Digitalizálja a többi betűt ugyanazzal a technikával. Az 'm' betűnél helyezze a kezdőpontot a bal oldalra, a kitöltés végpontját pedig a jobb oldalra. Ennek eléréséhez kövesse a csomópontokat a betű körül, balról indulva és balra érkezve, majd jelölje ki a legszélső jobb oldali csomópontot, kattintson jobb gombbal, és válassza a **Utolsó öltés elhelyezése itt** parancsot. Ez a beállítás lehetővé teszi a zökkenőmentes összekötő öltéseket a betűk között a folyamat későbbi szakaszában.



6. ábra: Digitalizált m betű. A varrasi sorrend a jobb oldalon végződik a következő csatlakozás érdekében.

Nyílások (Lyukak) Létrehozása Objektumokban

Az olyan betűk, mint a 'b' és a 'd', más megközelítést igényelnek, mivel belső nyílásokat tartalmaznak. Először hozza létre a külső kontúrt a kitöltő eszközzel, majd határozza meg a lyukat a **Nyílás eszköz** használatával. Megjegyzendő, hogy a nyílások nem jelennek meg az elsődleges **Objektumfelügyelőben**; ehelyett az Alkatrészfelügyelőben vannak felsorolva, amely a komplex objektumok alkatrészeit kezeli.



7. ábra: Kész b betű.

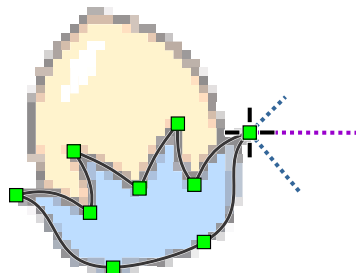
					1. / 1
					2. / 1
					3. / 1

				1. / 1
				2. / 1

8. ábra: A nyílás az **Alkatrészfelügyelőben** megjelenítve.

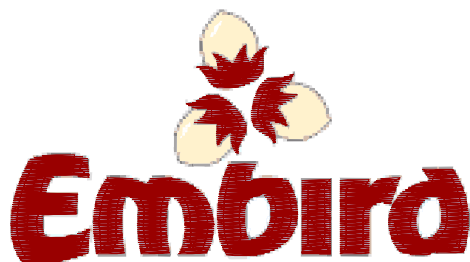
Objektumok Klónozása

Digitalizálja az egyik mogyoró kék részét a kitöltő eszközzel. A többi objektumot duplikálással és forgatással fogjuk létrehozni. Jelölje ki az objektumot, és navigáljon a **Főmenü > Átalakítás > Objektumok átalakítása** menüpontra.



9. ábra: Az első manuálisan digitalizált objektum.

Állítsa a forgatási szöget 120 fokra, a **Darabszámot** pedig 3-ra. Helyezze el a forgatás középpontját (amit egy kis kör alakú ikon jelez) a munkaterületen szükség szerint. Megjelenik az új másolatok félig átlátszó előnézete. A véglegesítéshez kattintson a felső sávban található **Öltések generálása** (vödör ikon) gombra.



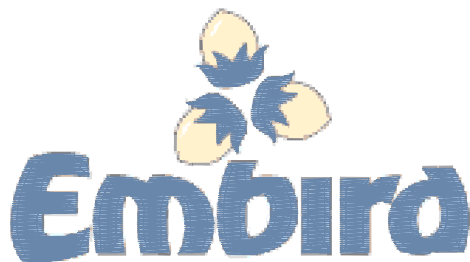
10. ábra: Minden kijelölt kék terület most előzetes piros cérnával van kitöltve.

Objektumszínek Módosítása

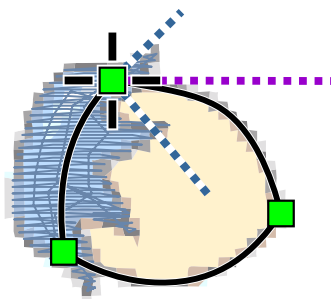
A kép összes kék része digitalizálva lett, és piros cérnával lett kitöltve a háttérrel szembeni láthatóság érdekében. Most ezeket a megfelelő kék színre változtatjuk. Jelölje ki az objektumokat az alábbi módszerek bármelyikével:

- Használja a **Főmenü > Kijelölés > Összes kijelölése** parancsot.
- Húzzon egy kijelölő keretet az objektumok köré a munkaterületen.
- Jelölje ki a bejegyzéseket közvetlenül az **Objektumfelügyelőben**.

Kattintson az egér elsődleges gombjával egy kék színcellára a palettán, tartsa lenyomva, húzza a kurzort a kijelölt elemekre a **Munkaterületen**, majd engedje fel a gombot a szín alkalmazásához.



11. ábra. A megfelelő kék színre frissített objektumok.



Ezután digitalizálja a mogyorók sárga belső részeit.

◀ 12. ábra. Sárga terület digitalizálva védő átfedéssel.

Ideális esetben ezeket a kék területek előtt kellene digitalizálni, hogy a végső hímzésben természetesen alattuk helyezkedjenek el. Azonban most is digitalizálhatjuk őket, és módosíthatjuk a varrési sorrendet. Válasszon egy ideiglenes színt (pl. barna), és használja a **Kitöltés eszközt** az első mogyoró sárga területéhez. Ügyeljen arra, hogy legyen egy kis **átfedés** a sárga és a kék

területek között. Ez megakadályozza, hogy az anyag kilátszódjon, ha a cérnafeszesség miatt az objektumok szétcsúsznának varrás közben.

Használja a **Főmenü > Átalakítás > Objektumok átalakítása** parancsot két elforgatott másolat létrehozásához (120 fok). Ezután **Öltések generálása** ezekhez az új objektumokhoz.

Varrási Sorrend Kezelése

A barna objektumok jelenleg a kékeken helyezkednek el. Ennek kijavításához jelölje ki a három barna objektumot az **Objektumvizsgálóban**. Használja az egér elsődleges gombját a kijelölés áthúzásához a lista első objektuma (E betű) fölé. Engedje fel a gombot, és válassza a **Beszúrás elé** parancsot a megjelenő felugró menüből. A barna objektumok a lista elejére kerülnek, biztosítva, hogy azokat varrja ki először a gép.

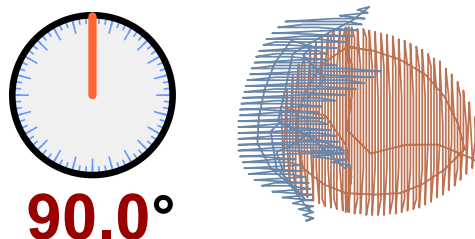
13. ábra. Varrási sorrend beállítása fogd-és-vidd módszerrel. ▶

1. / 1	2. / 1	3. / 1	4. / 1	5. / 1	6. / 1	7. / 1	8. / 1	9. / 1	10. / 2	11. / 2	12. / 3	1. / 1	2. / 1	3. / 1	4. / 2	5. / 2	6. / 2	7. / 2	8. / 2	9. / 2	10. / 2	11. / 2	13. / 2
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------

Objektum Tulajdonságainak Beállítása

Módosítanunk kell az öltésszöget a barna objektumoknál. Ha az egymás melletti kitöltő objektumok azonos öltésszöggel rendelkeznek, az öltések összefonódhatnak, ami egyenetlen széleket eredményezhet.

Jelölje ki a három barna objektumot, kattintson a jobb egérgombbal a kijelölésre, és válassza a **Tulajdonságok** parancsot. A Tulajdonságok ablakban módosítsa a kitöltési szöveget 90 fokra, és kattintson az **OK** gombra.



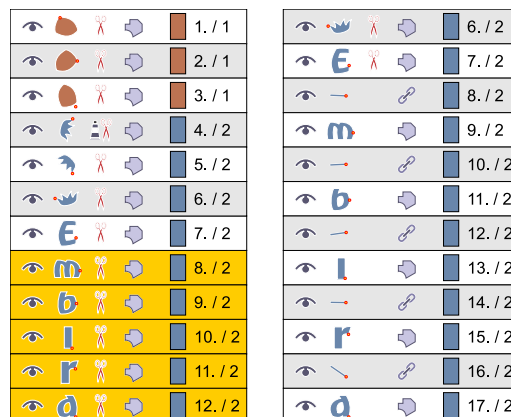
14. ábra. A kitöltő öltés szögének módosítása a jobb elválasztás érdekében.

Kapcsolatok Megvalósítása

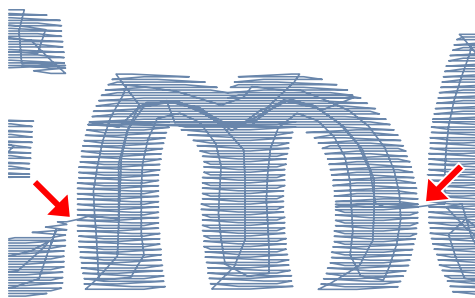
Az Objektumfelügyelőben lévő kis piros olló ikon jelzi, hogy egy objektum nincs összekötve az előzővel, ami arra készíti a hímzőgépet, hogy szálvágást végezzen. Az egymáshoz közeli betűk közötti szálvágások elkerülése érdekében közönséges öltésű kapcsolatokkal köthetjük össze őket.

Jelölje ki az 'm', 'b', 'i', 'r' és 'd' betűket az **Objektumfelügyelőben** (az 'E'-t ne jelölje ki, mivel az a szó eleje). Kattintson a jobb egérgombbal a kijelölésre, és válassza a **Kapcsolat létrehozása az előző objektummal** parancsot. Ez létrehoz egy kapcsolatot minden kijelölt objektum és az azt megelőző között.

15. ábra. Automatikus kapcsolatok generálása a szálvágások megszüntetésére. ►



A szoftver összekötő öltéseket generál az objektumok között. Az alábbi képen ezeket kis piros nyilak jelölik. Ha hosszú öltéseket lát, amelyek áthaladnak az objektumok közepén, az azt jelzi, hogy a kitöltések kezdő- és végpontjai nem lettek megfelelően elhelyezve. Bár a Studio alapértelmezés szerint egyenes kapcsolatokat hoz létre, manuálisan szerkesztheti az alakjukat új csomópontok hozzáadásával.



16. ábra. Optimalizált legközelebbi pont kapcsolatok a betűk között.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Hogyan digitalizáljunk logót](#) > [Hogyan digitalizáljunk logót - 3. rész](#)



Hímzés Digitalizálása - Logó Digitalizálása - 3. Rész

Kontúrok Digitalizálása

A kontúrlétrehozási módszerek teljes listájáért kérjük, tekintse meg a [Kontúrok - Áttekintés](#) fejezetet.

Ebben a részben vékony, sima öltésű kontúrokat adunk a logóhoz. Kétrétegű kontúrt hozunk létre úgy, hogy megrajzoljuk az első réteget, majd a Studio automatizált funkcióit használjuk a második réteg (visszafelé vezető útvonal) létrehozásához. Bár a Studio különféle kreatív kontúrstílusokat kínál, a céges logók esetében általában az egyszerű, vékony sima öltés a leghatékonyabb választás. Más stílusok – például a mintás, szegély- vagy vázlatkontúrok – általában nagyobb méreteket igényelnek a megfelelő hímzéshez.

A szaténöltésű kontúrokat is gyakran használják a digitalizálás során, bár erre a konkrét logótervre nincs szükség.



Válassza a feketét a palettáról. Használja a **Kontúr eszközt** a mogyoró kontúrjának első szegmensének létrehozásához.

A kontúrt szakaszokban digitalizáljuk, hogy kihasználhassuk a **■ Főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Kontúrrészek elrendezése** funkciót, amely átrendezi a szegmenseket és automatikusan hozzáadja a visszafelé vezető útvonalakat. Ahhoz, hogy ez a funkció megfelelően működjön, minden szegmens kezdő- vagy végpontját a szomszédos szegmensek megfelelő pontjai közelében kell elhelyezni, lehetővé téve a szoftver számára a logikus csatlakozási pontok meghatározását.

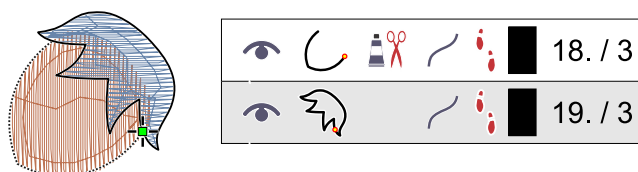
Figyelje meg, hogy az új kontúrobjektumot egy piros lábnyom ikon jelöli az **Objektumfelügyelőben**. Ez az ikon jelzi, hogy az objektumból jelenleg hiányzik a visszafelé vezető útvonal (az öltések második rétege).



1. ábra. A mogyoró kontúrjának kezdeti szegmense.

A kontúrszegmensek létrehozása közben engedélyezze a **■ Főmenü (csomópontszerkesztő mód) > Csomópontok > Igazítás csomópontokhoz** opciót. Ez lehetővé teszi, hogy az új csomópontok az alatta lévő kék és barna objektumok meglévő csomópontjaihoz igazodjanak, biztosítva, hogy a kontúr pontosan kövesse a kitöltő objektumokat.

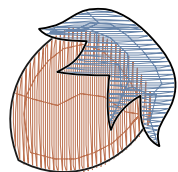
Digitalizálja a kontúr második szegmensét külön objektumként, kezdőpontját az előző szegmens végpontjára vagy annak közelébe helyezve.



2. ábra. A második szegmens digitalizálása az Igazítás csomópontokhoz funkcióval az elhelyezés egyszerűsítése érdekében.

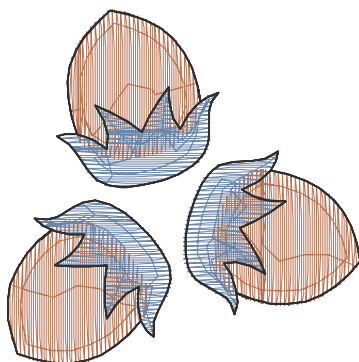
Mindkét szegmens létrehozása után jelölje ki őket, és alkalmazza a **■ Főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Kontúrrészek elrendezése** parancsot. A Studio egyesíti a szegmenseket egyetlen objektummá, és két azonos, fordított csomópontsorrendű visszafelé vezető útvonalat generál (amelyek láthatók az Alkatrészfelügyelőben). A szoftver átrendezi ezeket a részeket a folyamatos hímzés biztosítása érdekében, ugyanazon a ponton kezdve és végződve, hogy zökkenőmentes, kétrétegű útvonalat hozzon létre.

Ezek az elrendezett részek egyetlen bejegyzésbe kerülnek az **Objektumfelügyelőben**.



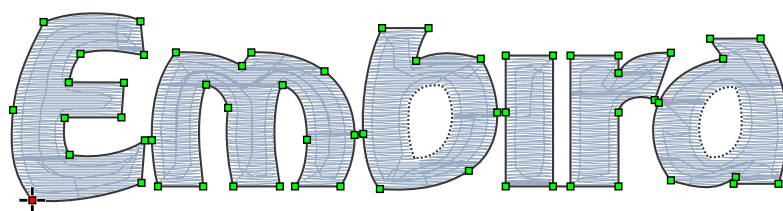
3. ábra. A mogyoró elkészült kontúrja, amely az eredeti szegmensekből és az automatikusan generált visszafelé vezető útvonalakból áll.

Jelölje ki a véglegesített mogyorókontúrt, majd duplikálja és forgassa el a többi mogyoróhoz a **Főmenü > Transzformáció > Objektumtranszformációk** parancs használatával. Helyezze az új kontúrokat a megfelelő pozícióba.



4. ábra. Kontúrok alkalmazva mindhárom mogyoróra.

Ezután létrehozuk a betűk kontúrjait. Mivel a betűk szorosan helyezkednek el egymás mellett, a leghatékonyabb módszer az, ha egyetlen kontúrt rajzolunk körbe a teljes szó körül, majd generálunk egy visszafelé vezető útvonalat.



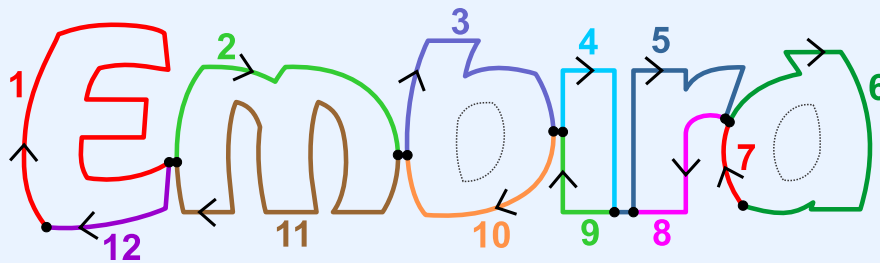
5. ábra. A kontúr körberajzolása a felirat körül.

Jelölje ki a kontúrt, és használja a **Főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Visszafelé irányuló útvonal létrehozása** parancsot. Ez egy azonos objektumot hoz létre fordított csomópontsorrenddel. Az új objektumot az Objektumfelügyelőben egy fekete lábnyom ikon jelöli, megerősítve, hogy az egy visszafelé irányuló útvonal.

			18. / 3
			19. / 3
			20. / 3
			21. / 3
			22. / 3

6. ábra. Felirat kontúrja a második réteg (visszafelé irányuló útvonal) alkalmazásával.

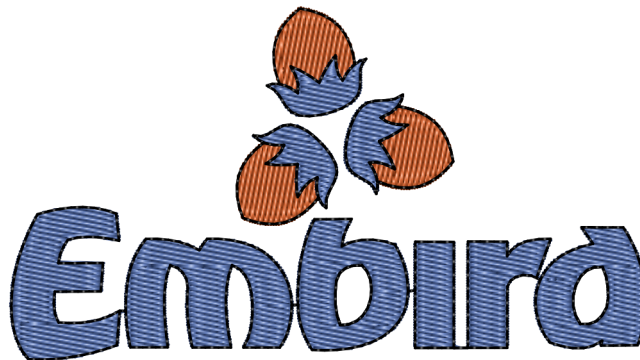
Megjegyzés: A kezdeti feliratkontúr már két réteg öltést tartalmaz a betűk közötti rövid csatlakozásokon. A visszairányú öltés alkalmazása két réteget eredményez a betűkön és négy réteget a csatlakozásokon. Bár ez általában elfogadható, egységes, két rétegű kontúrt érhet el, ha a kontúrt külön szegmensekként digitalizálja, és helyette a **Főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Kontúrreszek elrendezése** funkciót használja.



7. ábra. Módszer külön szegmensek rajzolására a Kontúrreszek elrendezése funkció optimalizálásához.

Alternatív megoldásként ezek a kontúrok automatikusan is létrehozhatók az **Auto Outliner** eszköz használatával.

A minta majdnem kész. A befejezéshez kontúrokat kell hozzáadnunk a 'b' és 'd' betűk nyílásaihoz. Rajzolja körbe a 'b' betű nyílását, és hozza létre a visszairányú öltést; ismételje meg ezt a 'd' betűnél is. Szálvágások fognak történni a fő feliratkontúr és a nyílások kontúrjai között, mivel nincs mód ezen területek láthatatlan összekapcsolására.



8. ábra. Elkészült logóterv kitöltésekkel és kontúrokkal.

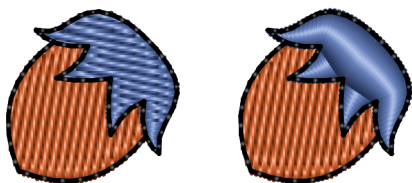
A minta jelenleg 3 szint és 13 szálvágást tartalmaz. Az azonos színű mogyoróelemek közötti csatlakozások létrehozása potenciálisan 6-tal csökkentheti a szálvágások számát.



Hímzés Digitalizálás - Hogyan Digitalizáljunk Logót - 4. Rész

További Fejlesztések

Az oktatóanyag ezen része két módszert ír le a hímzésminta vizuális textúrájának javítására. Az objektum tulajdonságainak módosításával és új öltések generálásával egy egyszerű kitöltési terület átalakítható úgy, hogy több összekapcsolt oszlopobjektum megjelenését utánozza, ami nagyobb mélységet biztosít a tervezési elemeknek. Ezenkívül a textúrát adó faragási útvonalak (carving) egyszerű kitöltés fölé rajzolása olyan tűszúrásokat ad hozzá, amelyek teljessé teszik az alatta lévő kitöltés textúráját.



◀ 1. ábra: Egyszerű kitöltés átalakítása Automatikus Oszlop (Auto Column) kitöltéssé.

A minta vizuális vonzerejének javítása érdekében bizonyos kitöltési területeket cikk-cakk területekké alakíthatunk, domborművet és textúrát adva hozzájuk. Jelölje ki a mogyoró kék részét, kattintson a jobb gombbal, és válassza a **Tulajdonságok** lehetőséget. A Kitöltés (Fill) lapon válassza az **Automatikus Oszlop** (Auto Column) opciót, kattintson az OK gombra, majd a **Öltések generálása** gombra. Az objektum most olyan öltésekkel lesz kitöltve, mintha több összekapcsolt Oszlop objektumból állna.



◀ 2. ábra: Faragás alkalmazása a kitöltési textúra javítására.



A mogyorón lévő barna kitöltés egy alapértelmezett, előre definiált mintát használ. Ezt a textúrát javíthatja egy másik minta kiválasztásával, egyéni minta meghatározásával vagy **Faragó objektumok** hozzáadásával. A Faragó objektumok további tűszúrásokat hoznak létre a mintán belül, hogy valóságos mélységet adjanak. Jelölje ki a barna kitöltés objektumot, és használja a **Faragó eszközt** dekoratív görbék hozzáadásához az alábbiak szerint.



Főmenü

A **Főmenü panel** egy átfogó felületet biztosít, amely menüelemeket, gombokat és kombinált mezőket tartalmaz. Környezetfüggő, ami azt jelenti, hogy az elérhető vezérlők és a tartalom automatikusan alkalmazkodik az aktív munkamóddhoz.

Az elsődleges munkamódok a következők: **#1 Kijelölés/Átalakítás**, **#2 Csomópontszerkesztés** és **#3 Feliratozás**. Az ezen módokhoz tartozó konkrét menüelemeket a megfelelő fejezetek részletesen ismertetik.

Kiegészítő munkamódokban ez a panel leegyszerűsödik, és csak az alapvető vezérlőket jeleníti meg, mint például a  **Mégse** és az  **Alkalmaz** gombokat, biztosítva az intuitív kezelést.

#1 Mód - Kijelölés/Átalakítás Mód

Ez az alapértelmezett munkamód a Studio elindításakor. Ez szolgál az általános mintakezelés alapkörnyezeteként.

A Menüpanel Kijelölés És Átalakítás Módban A Következő Kategóriákat Tartalmazza:

- **Design** - Parancsok tervek megnyitásához, mentéséhez, exportálásához és egyesítéséhez.
- **Kijelölés** - Eszközök és parancsok a terven belüli konkrét objektumok kijelöléséhez.
- **Opciók** - Hozzáférés a globális beállításokhoz és az egyes objektumok tulajdonságaihoz.
- **Kép** - Eszközök sablonként használt háttérképek importálásához, exportálásához és szerkesztéséhez.
- **Szöveg** - Hozzáférés átfogó hímző feliratozó eszközökhöz.
- **Objektumok** - Alapvető parancsok a terv objektumainak manipulálásához.
- **Átalakítás** - Parancsok objektumok méretezéséhez, forgatásához és döntéséhez.
- **Csoportok** - Parancsok a hierarchikus csoportosítás és csoportbontás kezeléséhez.
- **Létrehozás** - Speciális parancsok összetett hímzőobjektumok generálásához.
- **Konvertálás** - Funkciók objektumok egyik típusból a másikba történő átalakításához (pl. Kitöltés hálóvá).
- **Nézet** - Vezérlők objektumok, öltések és kezelőfelület-elemek megjelenítéséhez vagy elrejtéséhez.
- **Segédeszközök** - Speciális segédeszközök, mint például a Varrásszimulátor és a Mintaszerkesztő.
- **Súgó** - Hozzáférés a dokumentációs fájlok kereséséhez, exportálásához és nyomtatásához.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Minta



Főmenü - Tervezés

A Tervezés Menü Csak Kijelölés/Átalakítás Módban Érhető El.

Összeállítás és küldés az Embird Editorba

Új

Fájl bezárása

Megnyitás

Legutóbbi megnyitása

Mentés

Mentés másként

Egyesítés

Mentés normál Studio kompatibilis formátumban

Egyesítés

Exportálás/Importálás ►

Egyesítés könyvtárból

Exportálás

Mentés kompakt formátumban (webhez)

Kijelölt mentése másként

Vektoros fájl importálása

Színpaletta

Paletta betöltése

Paletta mentése

Szegély ►

Új szegély

Szegély megnyitása

Szegély mentése

Szegély mentése másként

Kilépés

Összeállítás

Az első parancs, **Összeállítás és küldés az Embird Editorba**, összeállítja a Studio-ban digitalizált mintát, és átküldi az Editorba. Ez lehetővé teszi a minta mentését a kívánt hímzési formátumban.

Fő fájlműveletek

A következő hat parancs: **Új, Megnyitás, Legutóbbi megnyitása, Mentés, Mentés másként és Egyesítés**. Ezek a műveletek az [EOF fájlformátumot](#) használják, amely az Embird Studio natív formátuma. Az EOF fájl az összes tervezési objektumot, feliratot és a háttérképet egyetlen fájlban tárolja.

Megjegyzés: Minden [megnyitási/mentési párbeszédablak](#) lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy a fájl elérési útját a vágólapról a fájlnev szerkesztőmezőbe illessze be. A Studio ekkor közvetlenül az adott fájlhoz vagy mappához navigál. Ez a funkció olyan esetekre szolgál, amikor egy elérési utat más alkalmazásból másoltak ki, és gyorsan el kell érni a Studio-n belül.

Mentés normál Studio kompatibilis formátumban: A Studio Next-ben létrehozott minták fejlettebb funkciókat használnak, mint a Studio normál verziójában. Következésképpen az új *.eof fájlok nem nyithatók meg a normál Studio-ban. Ha egy mintát át kell vinni a Studio Next-ből a régebbi verzióba, használja ezt a parancsot a kompatibilis formátumban történő mentéshez. **Megjegyzés:** A Studio Next specifikus funkciói, mint például a hálóobjektumok és a hozzájuk tartozó tulajdonságok, ebben a formátumban nem maradnak meg.

Mintaegyesítés

Az **Egyesítés** parancs hozzáadja a kijelölt mintát a Studio-ban jelenleg megnyitott projekthez.

Az **Egyesítés könyvtárból** parancs lehetővé teszi előre digitalizált alakzatok importálását a Studio könyvtár mappájából.



Egy alakzat a könyvtárból - egy kétszínű minta.

Minták és vektorgrafikák exportálása

Az **Exportálás** parancs a Studio-ból származó vektormintákat más fájlformátumokba konvertálja. A jelenlegi verzió támogatja a Scalable Vector Graphics (*.SVG) és az Embird Text Baseline (*.ETB) formátumokat.

Az "Exportálás" parancs nem a minták hímzőgépekhez való, elektronikus öltésfájlként történő mentésére szolgál. Ahhoz, hogy a mintát végleges hímzési formátumban (például PES, JEF vagy DST) mentse, a digitalizált mintát először a Studio-ban kell összeállítani, majd elküldeni az Editor modulba. Az Editor modul kezeli a konkrét hímzőhardver által megkövetelt végső konverziót és formázást.

Használja az "Export to SVG" parancsot a minták Studio-ból vágószoftverekbe vagy grafikai alkalmazásokba, például Corel Draw-ba történő átviteléhez további feldolgozás céljából, vagy vektor alapú illusztrációk létrehozásához.

A felhasználók exportálhatják a hímzés minta SVG illusztrációit, amelyek 3D effektusokat, öltés- vagy objektum-animációkat, vizualizált csomópontokat, tűpontokat és egyebeket tartalmaznak. Ezek a fájlok a részletek elvesztése nélkül méretezhetőek, és alkalmazkodnak a különböző oldalméretekhez. Ezzel az exportálási paranccsal még raszteres (pixel) képek is konvertálhatók SVG fájlkká.

A minták SVG formátumba az aktuális méretükben kerülnek exportálásra. Öltések exportálásakor vegye figyelembe, hogy a végső öltésméretetek eltérhetnek a forrás vektorobjektum méreteitől. Ezt az eltérést olyan tényezők okozzák, mint a húzáskompenzáció, a tágulási rések és az öltésminták. A Studio-ban egy vektorobjektumból generált öltések nem feltétlenül egyeznek meg pontosan az eredeti objektum méretével.

Mentés kompakt formátumban

A **Save in Compact Format (for Web)** parancs a mintát méretezhető kontúrfájlként menti, kizárva a **képet** és az öltéseket a fájl méret minimalizálása érdekében. Ez a hímzési fájl online továbbítására szolgál. A címzettek megnyithatják ezeket a mintákat az Embird megfelelő verziójában, és minőségromlás nélkül átméretezhetik azokat. Bár a

kompat fájlt ugyanazt az EOF kiterjesztést használja, mint a szabványos mintafájlt, a mérete lényegesen kisebb. A digitalizálóknak a jövőbeni szerkesztéshez meg kell őrizniük egy példányt a szabványos EOF formátumban (a Mentés vagy Mentés másként használatával), mivel a kompat formátum nem tárol háttérképeket, [segédvonalakat](#) vagy egyéb kiegészítő adatokat.

Kijelölt objektumok mentése

A **Save Selected As** parancs hasonlóan működik, mint a "Mentés másként", de csak a jelenleg kijelölt objektumokat tárolja az eredményfájltban.

Vektorfájlok importálása

A **Import Vector File** funkció megnyit egy [vektorgrafikus](#) fájlt, és hímzémintává konvertálja azt.

Ez a funkció jelentős hasznot biztosít a különböző felhasználók számára:

- Grafikai szakemberek és reklámügynökségek: Ezek a felhasználók gyakran dolgoznak vektoros logókkal és márkaépítési eszközökkel. A közvetlen importálás lehetővé teszi az összetett logók konvertálását kézi digitalizálás nélkül, felgyorsítva a munkafolyamatot, és biztosítva, hogy a hímzéminta az eredeti grafikának pontos, méretezhető reprezentációja legyen.
- Általános felhasználók és webgrafika: Azok a felhasználók, akik online szereznek be vektorgrafikákat, ezzel a funkcióval gyorsan konvertálhatják a grafikát öltéskész mintává. Ez kiküszöböli a haladó digitalizálási készségek szükségességét, lehetővé téve a külső vektorgrafikák szerkeszthető hímzési projektté történő átalakítását.

Színek kezelése

A **Load Palette** és **Save Color Palette** parancsok lehetővé teszik egy testreszabott színpaletta másolását a mintafájlok között. A színek a [fő vezérlőpanel](#) tetején lévő palettára töltődnek be, és a mintán belüli vektorobjektumokhoz történő színrendelésre szolgálnak.

Szegélyminták

A **Border** parancsok a [felhasználó által definiált szegélyminták](#) létrehozására és módosítására szolgálnak.

Kilépés

A **Exit** parancs a szabványos szoftverkonvenciókat követi, felszólítva a felhasználót a változtatások mentésére, valamint szükség esetén a fájlnevére és a hely megadására.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Kijelölés



A Kijelölés Menü Csak Kijelölő/Átalakító Módban Érhető El.

A menü parancsai lehetővé teszik a felhasználók számára, hogy különböző kritériumok alapján jelöljenek ki vektoros objektumokat, vagy módosítsák a jelenlegi kijelöléseket.

Görgetés és nagyítás a kijelölt objektumra

Nagyítás és szerkesztés a kijelölt objektumokon

Összes kijelölése

Kijelölés megszüntetése

Kijelölés megfordítása

Új kijelölés

Hozzáadás a kijelöléshez

Részhalmaz kijelölése

Objektumok ▶

Kitöltések ▶

Összes kitöltés
motívummal
automatikus oszloppal

Háló ▶

Összes háló objektum

Sfumato Stitch ▶

Összes Sfumato Stitch objektum

Oszlopok ▶

Összes oszlop
mintával

Kontúrok ▶

Összes kontúr
Visszafelé haladó útvonalak
Redwork

Kézi öltések ▶

Csatlakozások ►

| Összes csatlakozás

Applikációk ►

| Összes applikáció

Összes

Szöveg /Alphabet/

Szöveg /Font Engine/

A **Görgetés és nagyítás a kijelölt objektumra** parancs a kijelölt objektumot/objektumokat a képernyő közepére helyezi, és a nagyítási szintet úgy állítja be, hogy a kijelölés illeszkedjen a megtekintési területhez. Ez az eszköz hasznos az **Ellenőrző ablakban** kijelölt objektumok megkeresésére a **munkaterületen**.

A **Nagyítás és szerkesztés a kijelölt objektumokon** parancs hasonlóan működik, mint a fenti, de automatikusan elindítja a **csomópontonkénti vektorizálás** módot.

A **Kijelölés megfordítása** parancs megszünteti az aktuálisan kijelölt objektumok kijelölését, és kijelöli a tervben maradó összes többi objektumot. Ez akkor hasznos, ha az objektumok többségét módosítani kell, miközben néhány konkrét objektumot változatlanul szeretne hagyni. Ehhez jelölje ki az érintetlenül hagyandó objektumokat, majd használja a Kijelölés megfordítása parancsot.

A **Új kijelölés, Hozzáadás a kijelöléshez** és **Részhalmaz kijelölése** opciók határozzák meg, hogyan kezelje a rendszer a vektoros objektumokat a menü egyéb parancsainak használatakor. Ezek kapcsolóként működnek, és egyszerre csak egy lehet aktív. Meghatározzák, hogy egy parancs új kijelölést hozzon-e létre, hozzáadja-e az objektumokat az aktuális kijelöléshez, vagy szűrje az aktuális kijelölést úgy, hogy csak bizonyos részhalmazokat tartalmazzon.

1. példa - Az összes kitöltés és kontúr kijelölése:

1. Engedélyezze a "Kijelölés > Új kijelölés" opciót.
2. Hajtsa végre a "Kijelölés > Kitöltések > Összes kitöltés" parancsot.
3. Engedélyezze a "Kijelölés > Hozzáadás a kijelöléshez" opciót.
4. Hajtsa végre a "Kijelölés > Kontúrok > Összes kontúr" parancsot. A terv összes kitöltése és kontúrja most egyszerre van kijelölve.

2. példa - Korlátozott kijelölés egy részhalmazon belül:

1. Jelöljön ki egy adott részt a tervből a munkaterületen vagy az Objektumellenőrzőben.
2. Engedélyezze a "Kijelölés > Részhalmaz kijelölése" opciót.
3. Hajtsa végre a "Kijelölés > Kontúrok > Visszafelé haladó útvonalak" parancsot. A kijelölés most csak a korábban kijelölt területen belüli visszafelé haladó útvonalakat fogja tartalmazni, ahelyett, hogy a teljes terv összes visszafelé haladó útvonalát kijelölné.

A menü egyéb parancsai megkönnyítik a meghatározott típusú objektumok kijelölését, például a **Kézi öltések, visszafelé haladó útvonalak** vagy **Motívumkitöltések** esetében. Viselkedésük az éppen engedélyezett kijelölési módtól (Új, Hozzáadás vagy Részhalmaz) függ.

A **szöveg** kijelölésére szolgáló parancsok csak addig maradnak működőképeseek, amíg a megfelelő szövegcímkére mutató hivatkozás fennáll. Ha a hivatkozást eltávolítják a **Főmenü > Szöveg > Szöveg konvertálása normál objektummá** menüpont használatával, az objektum normál vektoros objektummá válik. Ekkor már nem azonosítható vagy jelölhető ki a **Kijelölés > Szöveg** parancsokkal.

Főmenü - Opciók

Tulajdonságok

Csomópontok és jelölők illesztése ▶

- Segédvonalak
- Rács
- Csomópontok
- Kontúrok
- Keret

Objektumok illesztése ▶

- Objektumok illesztése segédvonalakhoz
- Objektumok illesztése rácshoz

Segédvonalak ▶

- Segédvonalak zárolása
- Segédvonalak törlése

Segédvonalak illesztése ▶

- Rács
- Csomópontok
- Kontúrok
- Keret

Alapértelmezett cérnakatalógus

Beállítások

Az Opciók Menü Csak Kijelölés/Átalakítás Módban Érhető El.

Tulajdonságok parancs megnyitja a minta és objektumai [tulajdonságainak](#) ablakát.

Csomópontok és jelölők illesztése illesztési opciók a csomópontfogókra (ha a program [csomópontszerkesztő módban](#) van) és a [jelölőpontokra](#) vonatkoznak, mint például a **kezdő rögzítőöltés jelölője** vagy a **forgásközéppont jelölője**. A jelölők ezeket az illesztési opciókat használják minden olyan módban, ahol alkalmazva vannak.

Objektumok illesztése rácshoz a kijelölt objektumokat a legközelebbi rácsvonalhoz igazítja, amikor a felhasználó mozgatja azokat átalakítás módban. Az objektumok csak akkor illeszkednek, ha közel vannak egy rácsvonalhoz. Ez a funkció lehetővé teszi a felhasználó számára az objektumok rácsvonalak segítségével történő igazítását. Egész objektumokkal működik (nem csak szerkesztett csomópontokkal).

Objektumok illesztése segédvonalakhoz a kijelölt objektumokat a legközelebbi **segédvonalhoz** igazítja, amikor a felhasználó mozgatja azokat átalakítás módban. Az objektumok csak akkor illeszkednek, ha közel vannak egy segédvonalhoz. Ez a funkció lehetővé teszi a felhasználó számára az objektumok segédvonalak segítségével történő igazítását. Egész objektumokkal működik (nem csak szerkesztett csomópontokkal).

Az illesztési kapcsolók a gyors elérés érdekében a **Fő vezérlőpanel Pontosság lapján** is megtalálhatók.

Segédvonalak zárolása letiltja a segédvonalak szerkesztését és új segédvonalak hozzáadását. A segédvonalak zárolása megakadályozza a segédvonalak véletlen kijelölését, amikor a **Munkaterületen** digitalizált objektumokkal dolgozik.

Segédvonalak törlése törli az összes segédvonalat a Munkaterületen.

Segédvonalak illesztése: Maguk a segédvonalak is illeszthetők különböző célpontokhoz a tökéletes igazítás érdekében. Ezeket a segédvonalakat ezután **objektumok felosztására** vagy más entitások illesztési célpontjaként használhatja.

Alapértelmezett cérnakatalógus megnyitja a **cérnakatalógus** ablakot az alapértelmezett katalógus kiválasztásához. A **Cérnalista** ezután ezen kijelölés alapján jön létre.

Használja a **Beállítások** parancsot a **Studio beállításait** tartalmazó ablak előhívásához, mint például a keretméret, rác s stb.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Kép



Főmenü - Kép

Importálás

Exportálás

Eszközök ►

Háttérszűrők

Képszerkesztő ablak

Színcsökkentés

Posztterezés

Forgatás függőlegesre

Forgatás vízszintesre

Vágás

Kiegyenesítés

A Kép Menü Csak Kijelölés/Átalakítás Módban Érhető El.

Az **Importálás** a **raszteres kép** háttérbe történő betöltésére szolgál, sablonként a digitalizálási folyamathoz. A Studio támogatja a JPG, GIF, BMP és PNG formátumú képek importálását.

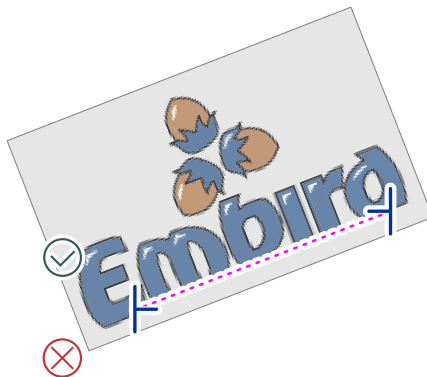
A Studio figyelmen kívül hagyja a külső grafikai szoftverek által beállított DPI-t, felbontást vagy konkrét méreteket. Ehelyett rögzített méretezési sémát alkalmaz: 100 pixel = 1 cm a minta méretéből (254 pixel = 1 hüvelyk). A felhasználók kiválaszthatják a "Kép méretezése az aktuális kerethez" opciót is, hogy importáláskor automatikusan a keret méreteihez igazítsák a képet.

A **Háttérszűrőkről** és a **Képszerkesztő ablakról** szóló részletes információkért kérjük, olvassa el a **Képeszközök** fejezetet.

A képek **korlátozott színpalettára** történő konvertálásával kapcsolatos részletekért tekintse meg a **Kép - Színcsökkentő eszköz** fejezetet.

A **képszínek kiegyenlítéséről** szóló további információkért tekintse meg a **Kép - Poszterező eszköz** fejezetet.

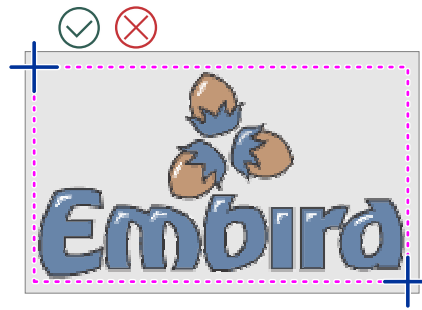
A **Forgatás függőlegesre** és a **Forgatás vízszintesre** speciális eszközök a pontos képigazításhoz. Úgy tervezték őket, hogy korrigálják a függőleges vagy vízszintes elemeket tartalmazó képek tájolását. Használatukhoz helyezze a forgatási jelölőket a képen lévő referenciaobjektum vagy vonal mentén, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra. A szoftver elforgatja a teljes képet, így a kiválasztott referencia tökéletesen függőlegessé vagy vízszintessé válik.



Forgatás a **Forgatás vízszintesre** eszközzel elvégezve.

Megjegyzés: Használja a **Képszerkesztő ablakot**, ha egy képet egy adott numerikus szög tulajdonsággal kell elforgatnia.

A **Vágás** egy eszköz a vágójelek pontos elhelyezésére a háttérkép levágásához. Helyezze a vágójeleket a képre, és kattintson az **Alkalmaz** gombra a terület véglegesítéséhez.



Az alkalmazott vágóvonalakkal határolt logó.

A Kiegyenesítés egy olyan eszköz, amelyet a beolvasott képek torzításának kompenzálására terveztek. Ha egy beolvasott kép deformáltnak tűnik, de olyan éleket tartalmaz, amelyeknek ortogonálisnak (derékszögűnek) kellene lenniük, helyezze a jelölőket ezekre a ferde vonalakra, és kattintson az **Alkalmaz** gombra. A kép úgy alakul át, hogy a kiválasztott alakzat valódi téglalappá korrigálódik.

Megjegyzés: A képek a Másolás (CTRL+C) és Beillesztés (CTRL+V) parancsok használatával is átvihetők a Studio-ba. Használja a CTRL+C parancsot bármely grafikus programban egy raszteres kép vágólapra másolásához, majd használja a CTRL+V parancsot a Studio-ban a közvetlen betöltéshez.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Szöveg

Főmenü - Szöveg

A Szöveg Menü Csak Kijelölési/Átalakítási Módban Érhető El.

Szöveg ...
Font Engine Szöveg ...
Szöveg kijelölt objektummal mint alapvonal ...
Font Engine Szöveg kijelölt objektummal mint alapvonal ...

Szöveg szerkesztése
Szöveg konvertálása normál objektumokká

Alapvonal importálása

A következő parancsok a Studio-t **feliratozási módba** kapcsolják. Két elsődleges módszer létezik a feliratok létrehozására a Studio-ban: 1. Alphabets és 2. Font Engine szöveg. Bár mindkét módszer hasonló felhasználói felületet használ, különböző feliratozási forrásokra támaszkodnak.

Szöveg: feliratot szűr be az Embird Alphabets-ből. Az Alphabets az Embird előre digitalizált hímzőbetűtípusai. Kattintson bárhová a [Munkaterületen](#) a szöveg kezdőpontjának meghatározásához. A meglévő szövegre kattintás aktiválja a szerkesztési módot; ellenkező esetben egy új szövegalkotási folyamat kezdődik. A program megnyitja a paneleket az ábécé kiválasztásához, valamint a tulajdonságok és az elrendezési beállítások konfigurálásához. A véglegesítést követően a felirat átméretezhető vektoros objektumokként kerül a Munkaterületre.

Font Engine Szöveg: szöveget szűr be az Embird Font Engine használatával, amely automatikusan konvertálja a TrueType és OpenType betűtípusokat hímzsmintákká. Kattintson bárhová a munkaterületen a kezdőpont beállításához. A meglévő szövegre kattintás elindítja a szerkesztést, míg az üres helyre kattintás egy új szövegobjektumot hoz létre. Az így létrejött felirat átméretezhető vektorokként kerül a Munkaterületre.

A Font Engine és az Alphabets közötti alapvető különbség az, hogy az Alphabets szakértők által manuálisan digitalizált betűtípusok, míg a Font Engine automatizálja bármely TrueType vagy OpenType betűtípus konvertálását. Bár a Font Engine fejlett automatikus oszloptechnikákat alkalmaz a betűk szaténöltésekkel való kitöltésére, az eredmények esetenként eltérhetnek egy emberi digitalizáló manuális megközelítéstől.

A fenti parancsok lehetővé teszik több sorból álló szöveg létrehozását olyan karakterek beírásával, amelyek automatikusan kontúrokká és öltékké konvertálódnak. Ha egy olyan konkrét logót digitalizál, amelyhez nem létezik megfelelő ábécé vagy betűtípus, előfordulhat, hogy a feliratot [manuálisan kell digitalizálnia](#) egyedi oszlopok és csatlakozások használatával.

Szöveg kijelölt objektummal mint alapvonal: hasonlóan működik, mint a **Szöveg** parancs, de a munkaterületen kijelölt objektumot használja egyedi alapvonalként. Ez lehetővé teszi egy meglévő objektum (például kitöltés, oszlop vagy kontúr) használatát a felirat útvonalaként. Ez a parancs különösen hasznos szabadkézi alapvonal követéséhez vagy a szöveg egy meglévő mintaelem szélével párhuzamos elhelyezéséhez.

Font Engine Szöveg kijelölt objektummal mint alapvonal: ugyanazt a funkciót látja el, mint a **Font Engine Szöveg** parancs, de a szöveget egy egyedi alapvonalként használt kijelölt objektumra alkalmazza.

Szöveg szerkesztése: lehetővé teszi a meglévő szöveg módosítását. Jelölje ki a szöveg bármely részét (egyedi betűt vagy az objektumcsoportot) a [Munkaterületen](#) vagy az [Objektumfelügyelőben](#), és hajtsa végre ezt a parancsot. A Studio feliratozási módba kapcsol, és megnyitja a megfelelő szöveget szerkesztésre. Amikor végzett, az eredeti szöveg helyébe a frissített verzió lép. Kérjük, vegye figyelembe: ha korábban csomópontonkénti szinten módosította a szövegobjektumokat, ezek a kézi változtatások elvesznek, ha újra szerkeszti őket feliratozási módban.

Szöveg konvertálása normál objektumokká: Az olyan objektumok, mint a kitöltések, oszlopok és [csatlakozások](#), amelyek egy szövegcímkéhez tartoznak, össze vannak kapcsolva azzal a címkével, és az Objektumfelügyelőben "Alphabets Text" vagy "Font Engine Text" néven azonosíthatók. Használja ezt a parancsot, ha már nem kell szerkesztenie a szöveget feliratozási szinten. A szövegcímkéhez való kapcsolat megszűnik, lehetővé téve az egyes összetevők kézi, csomópontonkénti szerkesztését.

Az **Alapvonal importálása** parancs lehetővé teszi az alapvonalak importálását "Embird Text Baseline *.etb" fájlformátumban. Ez a parancs a Studio régebbi verzióiban létrehozott örökölt alapvonalfájlokhoz készült. A jelenlegi betűtípus-rendszer a betűtípus-munkameneteket (beleértve az alapvonalat is) a fő mintafájlban belül vagy külön betűtípus-fájlokban tárolja, lehetővé téve az átvitelt másolással és beillesztéssel. Következésképpen ez a parancs csak a visszamenőleges kompatibilitás érdekében marad meg.



Főmenü - Objektumok

Másolás

Beillesztés

Csomópontok szerkesztése

Öltések generálása

Törlés

Duplikálás

Öltések törlése

Rendezés ▶

Színek rendezése

Típusok rendezése

Méret szerinti rendezés

Sorrend ▶

Hátra

Előre

Sorrend módosítása ...

Szín ▶

[Szín meghatározása](#)

Szín kiválasztása képből

Szín kiválasztása képből /3x3 minta/

Szín kiválasztása képből /5x5 minta/

Szín a [Cérnakatalógusból](#)

[Színek hangolása](#)

A vágólap-műveletek, mint például a **Másolás** és a **Beillesztés**, lehetővé teszik az objektumok átvitelét a különálló mintafájlok között.

A **Csomópontok szerkesztése** parancs a kijelölt objektumot [szerkesztési módba](#) kapcsolja a vektoros manipulációhoz.

Az **Öltések generálása** parancs kiszámítja a végső hímzőöltéseket a kijelölt objektumokhoz. Ugyanez az eredmény elérhető az objektum ikonjának hosszú kattintásával vagy dupla kattintásával az **Objektumfelügyelő** ablakban.

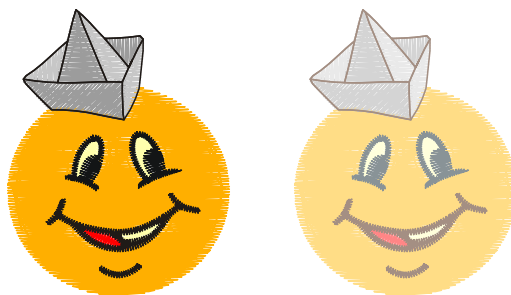
A **Színek rendezése** funkció átrendezi a kijelölt objektumok sorrendjét úgy, hogy az azonos színűek egymást követően helyezkedjenek el. Ez az optimalizálás segít minimalizálni a felesleges színváltásokat a hímzési folyamat során.

A **Típusok rendezése** funkció átrendezi a kijelölt objektumokat úgy, hogy az azonos hímzéstípusú objektumok csoportosítva legyenek a varrási sorrendben.

A **Méret szerinti rendezés** funkció elengedhetetlen a **vektorgrafikus** fájlokból (pl. SVG) importált objektumok szerkesztésekor. Ezek a fájlok gyakran sok apró objektumot tartalmaznak – amelyek gyakran 1 milliméternél is kisebbek –, amelyeket nem praktikus kivarni, és ronthatják a minta minőségét. Használja a Méret szerinti rendezés parancsot az objektumok méret szerinti átrendezéséhez, így könnyen kijelölheti és törölheti a gyártáshoz túl kicsi elemeket.

A **Sorrend** almenü funkciókat biztosít a kijelölt objektumok rétegzésének és varrási sorrendjének beállításához. Ez a sorrend határozza meg mind a megjelenítési hierarchiát az Objektumfelügyelő ablakban, mind a fizikai öltési sorrendet a hímzőgépen.

A **Színek hangolása** funkció lehetővé teszi a **színek beállítását** az összes kijelölt objektumhoz, vagy akár a teljes mintához egyszerre. Ez a parancs megnyit egy ablakot a Fényerő, Kontraszt, Gamma, Telítettség és színegyensúly (Cián-Vörös, Magenta-Zöld, Sárga-Kék) vezérlőivel. Ezek a beállítások a vektoros objektumok és a cérnaöltések színparamétereit érintik, nem pedig a háttérsablon képét.



Balra: eredeti színek a hangolás előtt. Jobbra: a fényerő megnövelve az összes objektumon együttesen.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Transzformáció



Főmenü - Átalakítás

Az Átalakítás Menü Csak Kijelölő/Átalakító Módban Érhető El.

Visszavonás

Újra

Illesztés az előző objektumhoz

Tükrözés és forgatás ►

Függőleges tükrözés

Vízszintes tükrözés

Forgatás balra

Forgatás jobbra

Forgatás alkalmazása kitöltő öltésekre

[Objektumok igazítása](#)

[Objektumok elosztása](#)

[Objektumok átalakítása](#)

Középre igazítás ►

Mozgatás középre

Függőleges középre igazítás

Vízszintes középre igazítás

Eltolás ►

Objektum nagyítása

Objektum kicsinyítése

Oszlopszélesség módosítása

Csomópontok számának csökkentése

[Boríték \(Envelope\)](#)

Ezek a parancsok a kijelölt objektumokra vonatkoznak.

Az **Illesztés az előző objektumhoz** parancs az objektumok közötti rések vagy "átmeneti" távolságok megszüntetésére szolgál.

A **Függőleges tükrözés** parancs a kijelölt objektumokat a vízszintes tengely mentén tükrözi.

A **Vízszintes tükrözés** parancs a kijelölt objektumokat a függőleges tengely mentén tükrözi.

A **Forgatás balra** parancs a kijelölt objektumokat 90 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja.

A **Forgatás jobbra** parancs a kijelölt objektumokat 90 fokkal az óramutató járásával megegyező irányba forgatja.

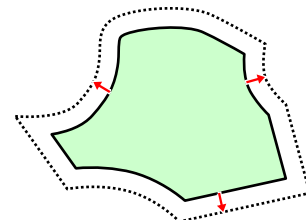
Megjegyzés: Forgatás alkalmazása a kitöltő öltésekre opció. Ha ez az opció engedélyezve van, a kitöltő objektumok fedőöltéseinek és cikk-cakk alátétöltéseinek öltésszögei automatikusan módosulnak, amikor az objektumot elforgatják vagy tükrözik. Ez a beállítás számos műveletet érint, beleértve a normál forgatást, tükrözést, sarkítást és az automatikus ismétlés funkciókat. Ha le van tiltva, az öltésszögek az objektum tájolásától függetlenül rögzítettek maradnak.

Az **Objektumok átalakítása** ablak pontos numerikus vezérlést biztosít az olyan **átalakításokhoz**, mint a mozgatás, forgatás, ferdítés és átméretezés. Ezek a műveletek interaktívan is elvégezhetők a **Munkaterületen** vagy az **Objektumfelügyelő** ablakon keresztül.

A **Mozgatás középre** parancs különösen hasznos, ha a mintát abszolút pontossággal kell a keret közepére helyezni.

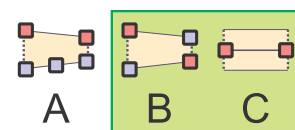
A **Függőleges középre igazítás** és a **Vízszintes középre igazítás** parancsok a kijelölt objektumokat pontosan a megfelelő tengelyük mentén igazítják.

Az **Objektumok nagyítása** parancs a kijelölt objektumok méretét a **kontúrjaik eltolásával** növeli. Ezt kifejezetten arra tervezték, hogy állandó szélességű átfedést hozzon létre a szomszédos objektumok között, megakadályozva a varrás közbeni hézagok kialakulását. Ez az eltolási módszer a hagyományos arányos nagyítástól eltérő geometriai eredményt ad.



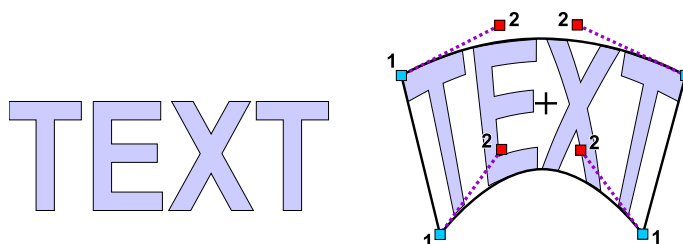
Az **Objektumok kicsinyítése** parancs a kijelölt objektumok méreteit a **kontúrok befelé történő eltolásával** csökkenti. Ez hasznos a kitöltésekben lévő nyílások beállításához, hogy megfelelő átfedést hozzon létre a nyílás és az azt fedő objektum között.

Az **Oszlopszélesség módosítása** parancs csak az **oszlopokra**, a **mintás oszlopokra** és az **applikációkra** vonatkozik - pontosabban a **két éllel meghatározott objektumokra**. Ez a parancs kiterjeszti vagy összehúzza ezeknek az objektumoknak a szélességét. A korábbi két parancsral ellentétben, amelyek abszolút eltolást alkalmaznak, ez a parancs százalékos (%) alapú relatív eltolást használ. Az új szélesség kiszámításához az oszlop oldalain lévő megfelelő elemeket használja. Ezért a legjobban a **B vagy C módszerrel** létrehozott oszlopokon működik, amelyek mindkét élén megegyező számú elem található.



A **Csomópontok számának csökkentése** funkció leegyszerűsíti a vektoros útvonalat a felesleges csomópontok eltávolításával, egy "Egyszerűség" tulajdonság alapján. Ezt elsősorban betűk vagy torzult élű objektumok simítására használják, amelyek túl sok csomópontot tartalmaznak a hatékony kézi szerkesztéshez.

A **Boríték** parancs lehetővé teszi a kijelölt objektumok torzítását és formázását **boríték** görbék használatával, kreatív irányítást biztosítva az objektum geometriája felett.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Csoportok



Főmenü - Csoportok

A Csoportok Menü Csak Kijelölés/Tranzformáció Módban Érhető El.

Csoport 1
Csoportbontás 1
Csoport 2
Csoportbontás 2
Csoport 3
Csoportbontás 3

Csoport 1, **Csoport 2** és **Csoport 3** olyan funkciók, amelyek több hímzési objektum egyetlen egységbe történő összevonására szolgálnak a hatékonyabb manipuláció érdekében. Ezek a parancsok lehetővé teszik a felhasználó számára, hogy hierarchikus struktúrát hozzon létre az összevont objektumokhoz, ami leegyszerűsíti az összetett tervezési komponensek kijelölésének és szerkesztésének folyamatát.

Használja a **Csoportbontás 1**, **Csoportbontás 2** és **Csoportbontás 3** parancsokat a csoportok szétválasztásához a megfelelő szinteken.

A **Csoportok** fejezet részletes leírást és gyakorlati példákat nyújt a **Csoport** és **Csoportbontás** parancsok munkafolyamaton belüli használatáról.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Létrehozás



Főmenü - Build

Csatlakozás létrehozása az előző objektumhoz (Egyenes)

Intelligens csatlakozás az előző objektumhoz (Középvonal)

Intelligens csatlakozás az előző objektumhoz (Kontúr)

Automatikus kontúrozó

Sarok ...

Automatikus ismétlés ...

Formázás ►

Egyesítés

Metszet

Különbség

Kontúrok ►

Kontúrrészek elrendezése

Kontúrrészek elrendezése /csatlakozások nélkül/

Visszafelé vezető útvonal létrehozása

Visszafelé vezető útvonalak törlése

Kontúrok egyesítése

A Build Menü Kizárólag Kijelölés/Átalakítás Módban Érhető El.

Csatlakozás létrehozása az előző objektumhoz (Egyenes). Ez a parancs olyan mintákhoz készült, ahol a kijelölt objektum elválik az előzőtől. A parancs végrehajtása egy alapvető **Csatlakozás** objektumot szúr be a két elem közé, hogy megszüntesse a felesleges átmeneti öltéseket.

Intelligens csatlakozás az előző objektumhoz (Középvonal) és

Intelligens csatlakozás az előző objektumhoz (Kontúr). A standard parancshoz hasonlóan ezek az opciók összekötik az elválasztott objektumokat. Azonban összetett, optimalizált csatlakozási útvonalakat generálnak. A Középvonal opció elrejtja az útvonalat a kijelölt objektum alatt, míg a Kontúr opció az objektum külső szélére helyezi azt. Ezeket az útvonalakat úgy tervezték, hogy a kijelölt objektum vagy a tetejére varrt szaténöltésű cikk-cakk szegély elrejtse őket.

Az **Automatikus kontúrozó (Auto Outliner)** funkció automatikusan vékony, kétrétegű kontúrt generál a kijelölt objektumok körül. A **Kontúrok áttekintése** fejezet további részleteket tartalmaz az alternatív kontúr digitalizálási módszerekről.

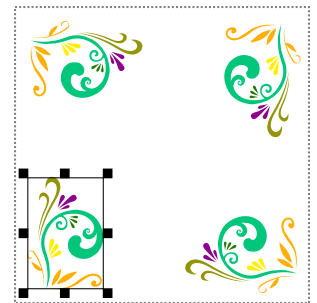


A **Sarok ...** parancs megnyit egy ablakot, amelyben a kijelölt objektumokat szimmetrikusan másolhatja a keret sarkaiba.

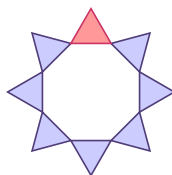
Az elérhető Sarok opciók a következők:

1. **Elhelyezés** – Az objektumokat eredeti tájolásukban másolja.
2. **Tükrözés** – Tükrözi az objektumot minden sarokban.
3. **Forgatás óramutató járásával megegyezően** – Az objektumot az óramutató járásával megegyezően forgatja az előző sarokhoz képest.
4. **Forgatás óramutató járásával ellentétesen** – Az objektumot az óramutató járásával ellentétesen forgatja az előző sarokhoz képest.

Megjegyzés: Ha a **Forgatás alkalmazása a kitöltő öltésekre** opció engedélyezve van a **Főmenü > Átalakítás** menüpontban, az öltésszög automatikusan módosul a forgatás során.



Az **Automatikus ismétlés ...** parancs megnyit egy konfigurációs ablakot a kijelölt objektumok vonal mentén, kör vagy téglalap körül történő sokszorosításához, vagy egy téglalap alakú terület kitöltéséhez. Az objektumok közötti rés vagy távolság szintén megadható.



Ebben a példában a felső háromszög nyolcszor lett automatikusan megismételve egy kör alakú útvonal mentén.

A **Formázás** almenü logikai (Boolean) műveleteket tartalmaz a kitöltött területekhez, nevezetesen az **Egyesítés**, **Metszet** és **Különbség** műveleteket.

A számítógépes hímzésben és vektortervezésben a **logikai (Boolean) formázási funkciók** olyan matematikai műveletek, amelyeket az átfedő objektumok abszolút pontossággal történő egyesítésére vagy kivonására használnak.

Három elsődleges logikai művelet érhető el a **Felépítés > Formázás** menüben:

1. Egyesítés (Weld)

Az Egyesítés művelet több kijelölt objektumot olvaszt egyetlen, összefüggő alakzattá. Minden belső átfedő terület feloldódik, és az eredményül kapott objektum a kombinált csoport legkülső határvonalát követi. Ezt jellemzően a következőkre használják:

- Átfedő betűk egyesítése a középső részekben történő dupla öltés megelőzésére.
- Különálló díszítőelemek csatlakoztatása egy egységes kitöltési területbe.

2. Metszet

A Metszet művelet csak azt a területet azonosítja, ahol két vagy több objektum átfedi egymást. Az alkalmazást követően a szoftver eltávolítja az objektumok minden olyan részét, amely nem ugyanazon a helyen osztozik. Ez hasznos a következőkhöz:

- Olyan új szegmens létrehozása, amely tökéletesen illeszkedik egy "tároló" alakzat meghatározott határain belül.
- Egy összetett minta meghatározott részének elkülönítése egy egyszerű geometriai maszk használatával.

3. Különbség (Kivonás)

A Különbség művelet a felső objektumot "vágóként" használja az alatta lévő objektum részeinek vágására vagy eltávolítására. Az a terület, ahol a felső objektum átfedi az alsó objektumot, törlődik az alsó objektumból. Ez elengedhetetlen a következőkhöz:

- Lyukak vagy üregek létrehozása nagy kitöltési területeken.
 - Az alsó rétegek vágása a tűtörést okozó terjedelmes, nehéz öltésfelhalmozódás megelőzése érdekében.
-

Kontúrrészek elrendezése összetett, dupla öltésű vékony kontúrokat hoz létre különálló elemek sorozatából.

A **Visszafelé haladó útvonal létrehozása** parancs alkalmazható kontúr objektumok vagy kézi öltések sorozatára azok duplikálásához és megfordításához. Ez két útvonalat eredményez: az eredeti, felhasználó által meghatározott útvonalat (kezdettől a végéig) és egy második, a Studio által generált útvonalat (végtől a kezdetig). Ez a parancs nem érhető el, ha a kijelölésen belül már létezik visszafelé haladó útvonal.

A **Visszafelé haladó útvonalak törlése** parancs olyan esetekre szolgál, amikor egy korábban a **Kontúrrészek elrendezése** parancssal létrehozott összetett kontúr szerkesztést igényel. Használja ezt a parancsot az összes visszafelé haladó útvonal eltávolításához a kijelölt objektumokról, visszaállítva azokat az eredeti kontúrrészekre a második öltésréteg nélkül. A részek szerkesztése után használja ismét a **Kontúrrészek elrendezése** parancsot az összetett kontúr rekonstruálásához.

A **Kontúrok egyesítése** parancs egy sor egyedi kontúrt olvaszt össze egyetlen kontúr objektummá.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Konvertálás



Főmenü - Konvertálás

Ezek a parancsok a [Átalakító eszköz](#) (nyíl) vagy az [Objektumfelügyelő](#) segítségével kijelölt objektumokra vonatkoznak. Segítségükkel a kijelölt objektumok különböző hímzéstípusokká alakíthatók, beleértve az oszlopokat és a szerkeszthető öltéseket.

A Konvertálás menü csak kijelölés/átalakítás módban érhető el.

Kitöltés, Háló & Sfumato ►

- Kontúrok létrehozása
- Oszlopok létrehozása kitöltésből
- Kontúrok létrehozása hálóból
- Különálló kontúrelemek létrehozása hálóból
- Nyílásba
- Kitöltés Sfumato-ba
- Sfumato kitöltésbe
- Kitöltés hálóba
- Háló kitöltésbe
- Területek középvonalba
- Kitöltés létrehozása nyílásból

Kontúr ►

- Oszlopok létrehozása kontúrokból
- Kitöltés létrehozása kontúrból
- Kontúr átalakítása összekötéssé
- Kontúr átalakítása faragássá
- Szegély felosztása elemekre
- Overlock felosztása elemekre

- Oszlop átalakítása applikációvá
- Applikáció átalakítása oszloppá
- Mintás oszlop átalakítása oszloppá
- Oszlop átalakítása mintás oszloppá
- Oszlop átalakítása kontúrrá
- Oszlop átalakítása kitöltéssé
- Applikáció felosztása rétegekre

Összekötés és Kézi öltések ►

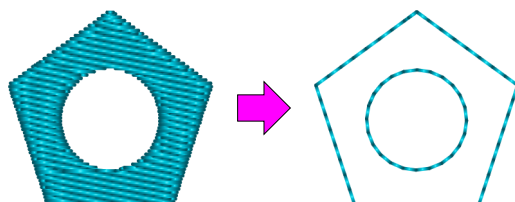
- Összekötés átalakítása kézi öltésekké
- Összekötés átalakítása kontúrrá
- Kézi öltések átalakítása összekötéssé

Faragások ►

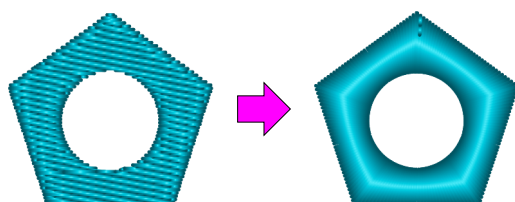
- Kontúrok létrehozása faragásokból

átalakítása szerkeszthető öltésekké

Kontúrok létrehozása egy kontúroobjektumot generál a kijelölt tömör területről, például kitöltés, háló vagy sfumato objektumból. Ha az objektum nyílásokat tartalmaz, a Studio ezekhez a nyílásokhoz is létrehoz kontúrokat külön objektumokként. Az egyes kontúrok kezdőpontja megegyezik a megfelelő szülő tömör kitöltés objektum vagy annak nyílásának kezdőpontjával. Mivel gyakran előnyösebb a kontúrt ott kezdeni, ahol a tömör kitöltés véget ér, átkapcsolhatja a kontúrt szerkesztési módba, és a helyzet beállításához használhatja a "**Kezdőpont elhelyezése itt**" parancsot a felugró menüből.



Oszlopok létrehozása kitöltésből egy komplex objektumot generál, amely oszlopokból és [összekötésekből](#) áll, egy kijelölt kitöltés objektumból. Ez elsősorban olyan esetekre szolgál, amikor az **Automatikus oszlop** opciót használják egy kitöltés objektumhoz, de több paraméterre van szükség, mint amit az Automatikus oszlop biztosít.

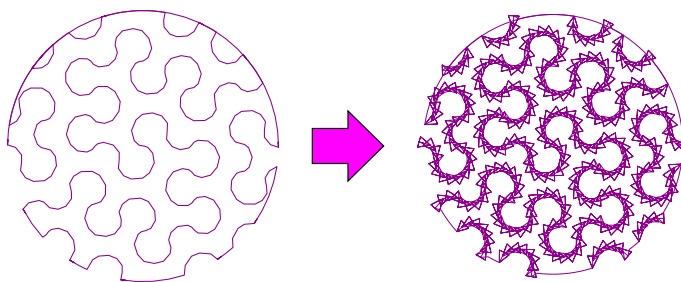


Kontúrok létrehozása hálóból.

Ha a háló **többrétegű**, ez a parancs egy komplex objektumot hoz létre, amely előre és hátra haladó kontúrokból áll a kijelölt hálóból. Ez akkor hasznos, ha a felhasználónak manuálisan kell szerkesztenie a háló útvonalait.

Ha a háló **egyrétegű**, akkor egy kontúrokból és összekötésekből álló objektumot hoz létre. Ebben az esetben a kontúrok

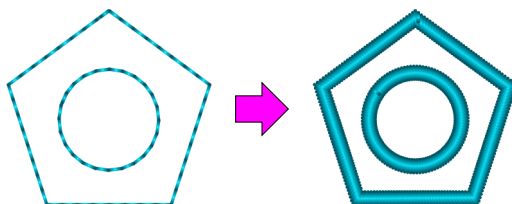
egyszeri futásúak (visszafelé vezető útvonal nélkül), és bármilyen kontúr mód - például szaténöltés vagy minták - alkalmazható.



Különálló kontúrelemek létrehozása hálóból.

Ez a parancs a hálót egyedi kontúrelemekké alakítja. Ha a háló többrétegű, az eredményül kapott kontúrok nem tartalmaznak visszafelé vezető útvonalakat, és nincsenek folyamatos sorrendbe rendezve. Ha a háló egyrétegű, az eredményül kapott kontúrok folyamatos sorrendbe vannak rendezve, összekötésekkel összekapcsolva. Ez a parancs azoknak a felhasználóknak készült, akik a generált háló kitöltés részletes szerkesztését igénylik.

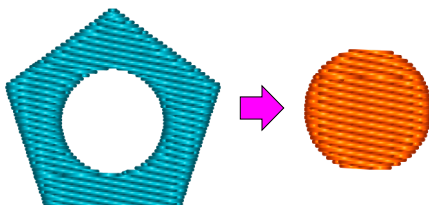
Oszlop létrehozása kontúrokból egy oszlop objektumot generál egy kijelölt kontúrból.



Szegély felosztása elemekre egy komplex objektumot hoz létre, amely oszlopokból, kontúrokból és/vagy csatlakozásokból áll, egy kijelölt kontúrobjektumból. Ez hasznos egy előre meghatározott szegélykontúr bizonyos részeinek szerkesztéséhez, például egy kötélmintás szegélynél.

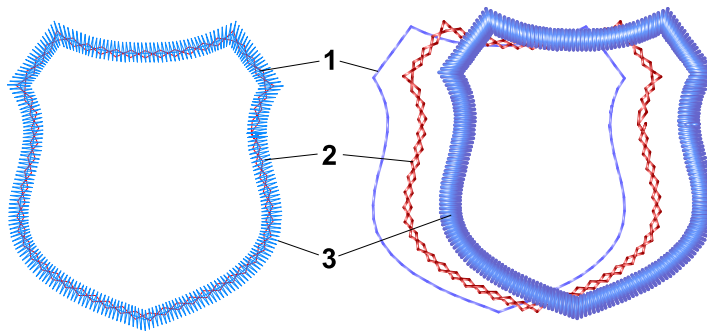
Overlock felosztása elemekre egy komplex objektumot hoz létre, amely oszlopokból és/vagy csatlakozásokból áll, egy kijelölt kontúrobjektumból. Ez egy előre meghatározott overlock kontúr részeinek szerkesztésére szolgál.

Kitöltés létrehozása nyílásból egy új kitöltési objektumot hoz létre egy meglévő kitöltésen belüli kijelölt nyílásból. A nyílást a **Parts Inspector** ablakban kell kijelölni. Ez a parancs akkor hasznos, ha eltérő színű fedőöltéseket szeretne létrehozni a kitöltésben lévő lyukhoz (nyíláshoz). Az újonnan létrehozott kitöltési objektumot úgy kell beállítani, hogy kissé átfedje a nyílást, fedést képezve a hímzés közbeni hézagok elkerülése érdekében.



Kitöltés létrehozása kontúrból egy új kitöltési objektumot hoz létre a kijelölt kontúrobjektumokból. Ha a kontúr nyitott, a Studio automatikusan bezárja az újonnan létrehozott kitöltő objektumot.

Split Appliqué into Layers (Applikáció rétegekre bontása) külön szerkeszthető rétegeket generál a kijelölt applikáció objektumokból. Ezek a rétegek a következők: 1. jelölő öltések (kontúr objektumok), 2. rögzítő öltések (oszlop objektumok), és 3. fedő öltések (oszlop objektumok).



Balra: Applikáció objektum az összes réteggel. Jobbra: A rétegek félretolva az átláthatóság kedvéért.

Vegye figyelembe, hogy a fenti parancsok a konvertálás előtt duplikálják az objektumot. Például, a "**Create Columns from Outlines**" használatakor a Studio duplikálja az objektumot, megtartva az eredeti kontúr objektumot, miközben a másodikat oszlop objektummá konvertálja.

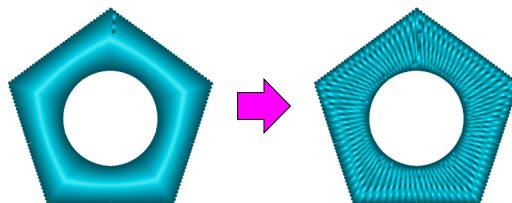
A következő parancsok közvetlenül, duplikálás nélkül konvertálják az objektumokat:

- Applikáció oszlopra
- Oszlop applikációra
- Mintás oszlop oszlopra
- Oszlop mintás oszlopra
- Oszlop kontúrra
- Oszlop kitöltésre
- Csatlakozás kézi öltésekre
- Csatlakozás kontúrra
- Kézi öltések csatlakozásra
- Kontúr csatlakozásra
- Kontúr faragásra
- Nyílásra (Kitöltés, Háló vagy Sfumato tömör területek)
- Kitöltés Sfumato-ra
- Sfumato kitöltésre
- Kitöltés hálóra
- Háló kitöltésre

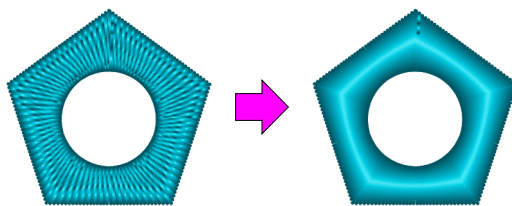
Ezek a funkciók mindegyike megváltoztatja az objektum típusát.

Oszlop applikációra összeköti az objektum elejét és végét, mivel az **applikáció objektumnak** zárt hurkot kell alkotnia.

A **Oszlop kontúrra** és **Oszlop kitöltésre** funkciók a mintás oszlopokat és applikációkat is kontúrokká és kitöltésekké konvertálják.



Oszlop mintás oszlopra

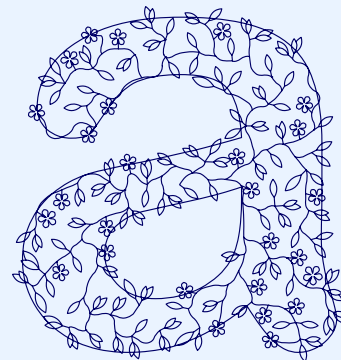


Mintás oszlop oszlopra

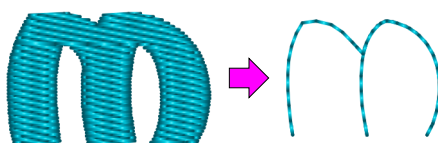
Ha a **Font Engine** modul telepítve van, a **Kitöltés hálóra** parancs használható bonyolult hímzett feliratok létrehozására True Type és Open Type betűtípusokból.

1. Használja a **Feliratozó eszközt** a szöveg létrehozásához.
2. Jelölje ki a kitöltő objektumokat, és konvertálja őket háló objektumokká a **Kitöltés hálóra** parancs használatával.
3. Jelölje ki a konvertált háló objektumokat, és használja a **Tulajdonságok ablakot** a kívánt hálóstílus beállításához.

Kérjük, győződjön meg arról, hogy a háló objektum elég nagy ahhoz, hogy a hálóminta tisztán megjelenjen.



A speciális **Területek középvonalra** parancs lehetővé teszi redwork objektumok létrehozását kitöltő vagy oszlop objektumokból. Az eredmény egy kontúrelem-készlet, amelyet egyetlen kontúr objektummá kell egyesíteni a **■ Főmenü > Létrehozás > Kontúrok > Kontúrrészek elrendezése** funkció használatával. Ezt elsősorban redwork feliratok létrehozására használják.



A **Szerkeszthető öltésekké** parancs a kijelölt vektoros objektumokban lévő öltéseket szerkeszthető kézi öltésekké alakítja. Kezdeti objektum létrehozása után használja ezt a funkciót az egyes öltések eléréséhez és módosításához. Ez hasznos például a motívumkitöltések pontos beállításához.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Nézet



A Nézet Menü Csak Kijelölés/Átalakítás Módban Érhető El.

Ez a menü lehetővé teszi a munkaterület nézetmódjának konfigurálását, valamint az egyes objektumok, kontúrok vagy öltések láthatóságának váltását. Az **objektumkontúrok** a tervezési folyamat során a képernyőn látható vektorvonalakat és görbéket jelölik, bár ezek nem a ténylegesen generált öltéseket reprezentálják.

- Objektumkontúrok
- Öltések
- Átmeneti öltések
- Szövet (3D-ben)
- Háttérkép (3D és sík módban)
- Egyirányú kontúrok vastagítása

Objektumok ►

- Kitöltések
- Háló objektumok
- Sfumato
- Faragások
- Oszlopok
- Mintás oszlopok
- Kontúrok
- Kézi öltések
- [Kapcsolatok](#)
- Applikációk

Objektumok megjelenítése/elrejtése ►

- Összes megjelenítése
- Kijelöltek megjelenítése
- Összes megjelenítése a kijelöltek kivételével
- Kijelöltek elrejtése
- Összes elrejtése a kijelöltek kivételével
- Összes elrejtése a kijelöltek előtt
- Összes elrejtése a kijelöltek után

Munkaterület elrendezése ►

- Vonalzók
- [Segédvonalak](#)

Ellentétben az **Objektumvizsgáló** ablakban található "Szem" ikonnal, amely az egyes objektumok láthatóságát kapcsolja ki/be, az **Objektumok megjelenítése/elrejtése** almenü parancsai minden olyan objektumra hatással vannak, amelyek megfelelnek a megadott feltételeknek. A tervszegmensek láthatóságának kezelése elengedhetetlen összetett projektek létrehozásakor, különösen akkor, ha bizonyos rétegeket el kell rejtetni az alatta lévő elemek megtekintéséhez vagy szerkesztéséhez.

Átmeneti öltések megjeleníti az objektumok között vagy azokon a specifikus objektumtípusokon belül elhelyezkedő átmeneti öltéseket, amelyek átmeneti öltéseket tartalmazhatnak (például Sfumato objektumok). Az objektumok közötti átmeneti öltéseket az Objektumvizsgáló ablakban következetesen egy kis piros olló ikon jelzi az objektumot képviselő ikon mellett.

A **Háttérkép (3D és sík módban)** kapcsoló vezérli a munkaterületre importált referenciaminták, sablonok vagy vázlatok láthatóságát. További információért lásd a **Beállítások** fejezetet.

Egyirányú kontúrok vastagítása: a visszafelé vezető útvonalakkal nem rendelkező kontúrobjektumokat vastag vonalakként vagy görbékként jeleníti meg. Ez a vizuális segédeszköz segít a felhasználóknak gyorsan azonosítani, hogy a kontúr mely részei igényelnek egy második öltésréteget vagy egy visszafelé vezető útvonalat a digitalizált sorrend befejezéséhez.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Eszközök



Főmenü - Eszközök

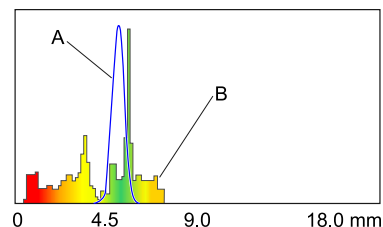
Az Eszközök Menü Csak Kijelölés/Átalakítás Módban Érhető El.

Fragment Editors
Style Editor
Stitch Analysis
Sew Simulator

Fragment Editors egy ablakot nyit meg egyedi **kitöltő minták**, **motívumok** és **kontúrminták** létrehozásához, valamint a **felhasználó által definiált szegélyminták** kezeléséhez.

A **Style Editor** lehetővé teszi a különböző szövetanyagokra történő hímzéshez igazított, optimalizált tulajdonságok meghatározását és alkalmazását.

Stitch Analysis részletes betekintést nyújt azokba a specifikus jellemzőkbe, amelyek elengedhetetlenek a magas mintaminőség fenntartásához. Az ezzel az eszközzel kapcsolatos további információk a [Stitch Analysis](#) fejezetben találhatóak.



Sew Simulator segít a minta öltéssorrendjének elemzésében. Az [öltésszimuláció](#) vizuális animációt biztosít a tényleges hímzési folyamatról.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Főmenü - Alapértelmezett mód > Súgó

Főmenü - Súgó

A menü legtöbb parancsa elindítja a [Súgóablakot](#), amely megjeleníti az adott fejezeteket vagy a teljes **Felhasználói útmutatót**.

Az **About Studio NEXT ...** parancs egy olyan ablakot nyit meg, amely információkat tartalmaz az aktuális [Studio](#) modul verziójáról és a gyártó elérhetőségeiről.

Első lépések

Felhasználói útmutató

Újdonságok?

Gyorsbillentyűk

Gyakran Ismételt Kérdések

About Studio NEXT ...

Felhasználói útmutató - Studio Next > Menü - Szerkesztés

Főmenü

A [Főmenü panel](#) vezérlők átfogó választékát kínálja, beleértve a menüelemeket, gombokat és kombinált mezőket. Környezetfüggő, ami azt jelenti, hogy a tartalom automatikusan frissül az aktív munkamód alapján.

Az elsődleges munkamódok a következők: [#1 Kijelölés/Átalakítás](#), [#2 Csomópontszerkesztés](#) és [#3 Feliratozás](#). Az ezen módokhoz tartozó konkrét menüopciók a megfelelő fejezetekben vannak részletezve.

Másodlagos munkamódokban ez a panel csak néhány alapvető vezérlőt jelenít meg, mint például a **Mégse** és az **Alkalmaz** gombokat, biztosítva, hogy a felület intuitív maradjon.

#2. Mód – Csomópontszerkesztés

Ez a mód a [vektorizálás](#) vagy egy csomópontszerkesztési folyamat elindításakor aktiválódik.

A Menüpanel Tartalma Csomópontszerkesztési Módban:

Menüelemek

- [Szerkesztés](#) - Hozzáférés a Visszavonás / Mégis parancsokhoz, az [Elemek beszúrása](#) mód váltása, vagy a szerkesztési folyamatból való kilépés.
- [Alakzat](#) - Parancsok [alapvető alakzatok](#), például csillagok, téglalapok és ellipszisek beszúrásához.
- [Csomópontok](#) - Parancsok egyedi csomópontok hozzáadásához, törléséhez, kijelöléséhez, igazításához vagy illesztéséhez.
- [Élek](#) - Parancsok egy teljes él felcseréléséhez, csökkentéséhez, bezárásához, megfordításához, törléséhez vagy tükrözéséhez.

Eszköztár Gombok



Új csomópontot szúr be az élen kijelölt elembe.



Törli az éppen kijelölt csomópontot.



A kijelölt csomópontokban lévő Bézier-görbék közötti átmenetet [csúcsra](#) változtatja.



A kijelölt csomópontokban lévő Bézier-görbék közötti átmenetet [simára](#) változtatja.



A kijelölt csomópontokban lévő Bézier-görbék közötti átmenetet [szimmetrikusra](#) változtatja.



A kijelölt élelemeket [köbös Bézier-görbévé](#) alakítja.



A kijelölt élelemeket [egyszerű másodfokú görbévé](#) alakítja.



A kijelölt élelemeket [optimalizált másodfokú görbesorozattá](#) alakítja. Ez az adaptív funkció automatikusan meghatározza az eredeti útvonalhoz illeszkedéshez szükséges görbék számát.



A kijelölt élelemeket egyenes vonalakká alakítja.



Bezárja az aktív élútvonalat.



A fókuszált csomópontot a legközelebbi elérhető csomópontához illeszti.



Felcseréli egy Oszlop vagy Applikáció objektum éleit.



Létrehozási/Szerkesztési Mód - Főmenü - Szerkesztés

A Szerkesztés Menü Csak [Létrehozási/Szerkesztési](#) Módban Érhető El.

Visszavonás

Újra

Elemek beszúrása mód

Szegmens vége

Szerkesztési folyamat leállítása

Az [Elemek beszúrása móddal](#) kapcsolatos részletes információk a megfelelő fejezetben találhatóak.

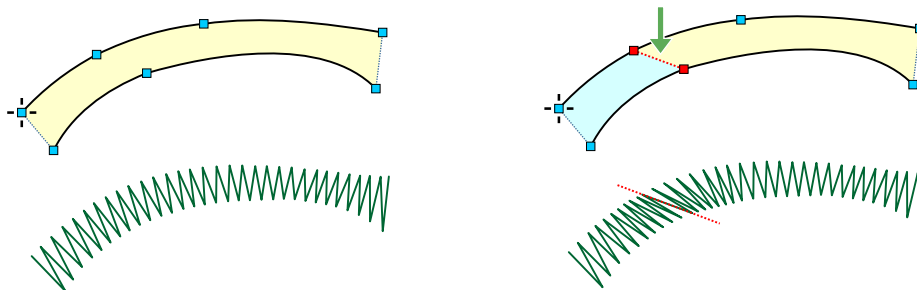
Szegmensek az oszlopobjektumokon belül

A számítógépes gépi hímzésben az **oszlopobjektum** két különálló élből áll, amelyek meghatározzák a határvonalát. A szoftver úgy generálja az öltéseket, hogy a tű irányát váltogatja az egyik oldalról a másikra, követve az ezen él által meghatározott általános útvonalat. Ez a módszer biztosítja, hogy a hímzés kitöltse a határok közötti területet, miközben megőrzi a kívánt öltéssűrűséget és tájolást az objektum alakjához képest.

Szegmens vége parancs egy osztóvonalat szúr be egy oszlop- vagy applikációobjektumba, különálló szegmensekre osztva azt. Az új szegmensvégvonal egyik végpontja a kijelölt csomópontoz rögzül, míg az ellenkező végpont automatikusan a másik oldal megfelelő legközelebbi csomópontjára pozicionálódik.

A szegmensvégek elengedhetetlenek az öltésirány meghatározásához egy oszlopon vagy applikáción belül. Az öltésgenerálás során a szoftver elemzi ezen szegmensvégvonalak tájolását, és az adott helyeken hozzáigazítja az

öltésfolyamat.



Szegecs vége – hatás az öltésirány folyására.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Menü - Szerkesztés > Alakzat



Létrehozási/Szerkesztési Mód - Főmenü - Alakzat

Az Alakzat Menü Csak [Létrehozási/Szerkesztési Mód](#)ban Érhető El.

[Alapvető alakzatok](#), mint például az ellipszisek és téglalapok, közvetlenül ebből a menüből érhetőek el.

Ez a menü a geometriai primitívek használatának speciális módszerét képviseli. Míg a [Kijelölés/Átalakítás mód](#) csak kész, használatra kész objektumok létrehozására korlátozódik, ez a mód lehetővé teszi a precíziós szerkesztést csomópont szinten.

Ebben a környezetben több alakzatot is kombinálhat, vagy közvetlenül beilleszthet egy alakzatot az éppen vektorizált objektum spline élébe. Ezenkívül a felhasználók rugalmasan újradefiniálhatják bármely generált alakzat kezdőpontját.

Ellipszis ►

Háromszög

 Háromszög

 Derékszögű háromszög

Téglalap ►

 Téglalap

 Lekerekített téglalap

 Íves téglalap

Sokszög ►

Sokszög

Sokszög /5 oldal/

Sokszög /6 oldal/

Sokszög /8 oldal/

Csillag ►

Csillag

Csillag /5 ág/

Kerék ►

Fogaskerék

Fűrészkerék

Fűrészkerék 2

Szalag ►

Szalagcsillag 1

Szalagcsillag 2

Szalagcsillag 3

Szalagcsillag 4

Spirál ►

Egyenletes spirál

Nem egyenletes spirál

Nem egyenletes spirál 2

Szirmok ►

Szirmok 1

Szirmok 2

Szirmok 3

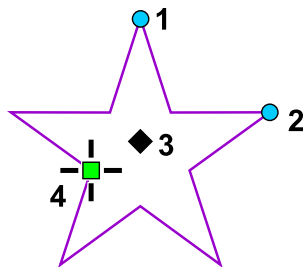
Szirmok 4

Szív ►

Ezen alakzatok megvalósításához először helyezzen el legalább egy csomópontot a [Munkaterületen](#), majd válassza ki a kívánt alakzatot és rajzolja meg.

Kattintson a jobb gombbal, vagy használja a felugró menü gombot a további opciók eléréséhez. A **Alakzat elemekké** opció kiválasztása ebből a menüből az utolsó csomópontot az újonnan létrehozott alakzat legközelebbi pontjához igazítja, ténylegesen beállítva azt a pontot új kezdőpontként. Vegye figyelembe, hogy ennek a parancsnak a használatakor minden más korábban létrehozott csomópont eldobásra kerül.

Alternatív megoldásként a **Alakzat elemekké csatlakozással** opció kiválasztása megőrzi az összes korábban létrehozott csomópontot, és az alakzatot közvetlenül beilleszti a meglévő élútvonalba.



Alapvető alakzat - csillag. Az 1. és 2. csomópont határozza meg a csillag méreteit. A 3. csomópont megkönnyíti a teljes alakzat mozgatását. A 4. csomópont jelöli az alakzat útvonalaának kiválasztott kezdőpontját.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Menü - Szerkesztés > Csomópontok



Létrehozás/Szerkesztés Mód - Főmenü - Csomópontok

A Csomópontok Menü Csak [Létrehozás/Szerkesztés](#) Módban Érhető El.

Csomópont beszúrása

Csomópont törlése

Összes csomópont szerkesztése

Középpont mint első

Igazítás ►

Kezdet igazítása az előző objektumhoz

Vég igazítása a következő objektumhoz

Kontúr kezdetének igazítása az előző kezdetéhez

Elem irányának korrekciója

Illesztés ►

Illesztés a munkaterület széleihez

Illesztés csomópontokhoz

Illesztés segédvonalakhoz

Illesztés rácshoz

Illesztés objektumok széleihez

Kijelölés ►

Első csomópont kijelölése

Utolsó csomópont kijelölése

Előző csomópont kijelölése

Következő csomópont kijelölése

Összes csomópont szerkesztése engedélyezi vagy letiltja a csomópontok kijelölésének és manipulálásának lehetőségét szerkesztés közben. Ha le van tiltva, csak az utolsó élelem csomópontjai szerkeszthetők. Ez a funkció különösen hasznos, ha a csomópontok közel helyezkednek el egymáshoz, megakadályozva, hogy a kurzor véletlenül kijelöljön egy meglévő csomópontot, miközben egy újat próbál létrehozni. Lényegében "zárolja" a csomópontok többségét, így azok nem zavarják az újak elhelyezését.

Középpont mint első: Ha ez az opció engedélyezve van, az új görbe elem két lépésben jön létre: az első kattintás egyenes vonalat generál, a második kattintás pedig görbévé alakítja azt, a korábbi pontot középpontként használva. Ha le van tiltva, a **görbe** az első kattintással indul, de a felhasználónak manuálisan kell a középpontot (kvadratikus görbék esetén) vagy a vezérlőpontokat (Bézier-görbék esetén) a kívánt pozícióba húznia.

A **Kezdet igazítása az előző objektumhoz** parancs a szerkesztett objektum kezdőpontját a megelőző objektum pontos végpontjához mozgatja. Ez biztosítja a zökkenőmentes átmenetet és kiküszöböli a nem kívánt átmeneti öltéseket a két komponens között.

A **Vég igazítása a következő objektumhoz** parancs hasonlóan működik, a jelenlegi objektum végpontját a következő objektum kezdőpontjához igazítja.

Kontúr kezdetének igazítása az előző kezdetéhez: Egy összetett **kontúr** digitalizálásakor az elágazások megkövetelhetik, hogy bizonyos részek az előző szegmens elején kezdődjenek, ne a végén. Ez a funkció az új szegmens kezdetét pontosan az előző szegmens kezdetére helyezi. Bár az **Kontúrok rendezése** eszköz képes kezelni a kisebb elhelyezési eltéréseket, ennek az igazítási parancsnak a használata segít megelőzni a "Az alkatrészek nincsenek elég közel" hibüzeneteket az útvonaltervezési folyamat során.

Elem irányának korrekciója a fókuszált elem csomópontjait úgy igazítja, hogy az tökéletesen függőleges, vízszintes vagy átlós legyen. A szoftver automatikusan kiválasztja azt a tájolást, amely a leginkább megfelel az elem eredeti útvonalának.

Illesztés a munkaterület széleihez, Illesztés segédvonalakhoz, Illesztés csomópontokhoz, Illesztés rácshoz és Illesztés objektumok széleihez speciális opciók a precíziós igazításhoz. A csomópontok ezekhez a referenciákhoz illeszkednek, amikor a **Munkaterület** határainak, **segédvonalaknak**, meglévő csomópontoknak, rácsmetszéspontjainak vagy más objektumkontúroknak a közelébe kerülnek.

Megjegyzés: További illesztési tulajdonságok érhetők el a **■ főmenü > Beállítások** alatt. Azonban ezek a beállítások teljes objektumok illesztésére szolgálnak, nem az egyes csomópontokéra.

Az **Igazítás a legközelebbi csomópont** parancs a kijelölt csomópontot közvetlenül egy különálló objektum legközelebbi csomópontjára helyezi át. Ez az eszköz csak a más objektumokból származó csomópontokat veszi figyelembe, az éppen szerkesztés alatt állót nem, lehetővé téve a különböző tervezési elemek közötti pontos igazítást.

Az **Első, utolsó, következő és előző csomópont kijelölése** parancsok a vektoros élen lévő csomópontok közötti navigálást teszik lehetővé. Ezek az eszközök hasznosak a sok csomópontot tartalmazó összetett útvonalak kezdő- és végpontjainak azonosításához.



Létrehozás/Szerkesztés Mód - Főmenü - Kontúr

A Kontúr Menü Csak [Létrehozás/Szerkesztés](#) Módban Érhető El.

Az ebben a menüben található parancsok a teljes kontúron hajtanak végre műveleteket. A két kontúrból álló oszlopok és rátétek (applikációk) esetében ezek a parancsok kifejezetten az aktív kontúrra vonatkoznak.

Kontúrok felcserélése

Csomópontok sorrendjének megfordítása

Teljes kontúr törlése

Második kontúr létrehozása

Csomópontok számának csökkentése

Tükrözés ►

Duplikálás és tükrözés

Duplikálás és vízszintes tükrözés

Duplikálás és függőleges tükrözés

Kontúrok zárása

A **Kontúrok felcserélése** parancs oszlopokhoz és más, két oldallal rendelkező objektumokhoz készült. A **Kontúrok felcserélése** parancs az oldalak felcserélésére szolgál, biztosítva, hogy az objektum hímzése az ellenkező oldalon fejeződjön be.

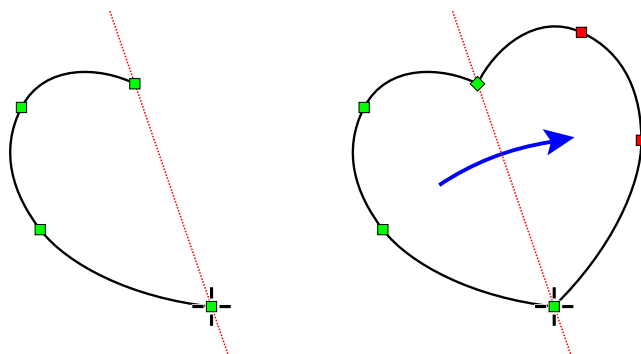
A **Csomópontok sorrendjének megfordítása** parancs megváltoztatja a csomópontok sorrendjét.

Használja a **Teljes kontúr törlése** parancsot a teljes kontúr eltávolításához és a létrehozásának újrakezdéséhez.

A **Második kontúr létrehozása** parancs oszlopokra és két oldallal rendelkező objektumokra vonatkozik. Az első kontúr és a második kontúr kezdőpontjának létrehozása után használja ezt a parancsot egy, az elsővel párhuzamos második kontúr létrehozásához. A [szegmens vége](#) a kontúrok minden eleme után elhelyezésre kerül.

A **Csomópontok számának csökkentése** parancs leegyszerűsíti azt a kontúrt, amely túlzott számú csomópontot tartalmaz. Ezt az elemek egyesítésével éri el, ezáltal csökkentve a kontúron lévő csomópontok teljes számát.

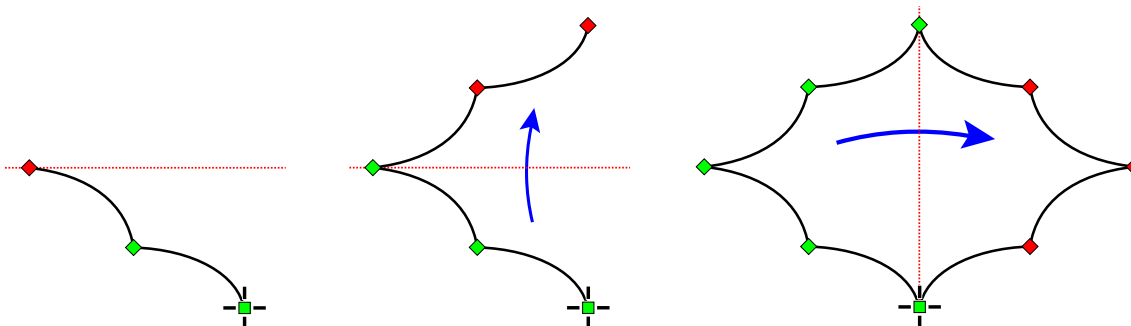
A **Duplikálás és tükrözés** parancs megkönnyíti a szimmetrikus objektumok létrehozását. Rajzolja meg az objektum kezdeti részét, majd alkalmazza ezt a parancsot a második fél létrehozásához. Az így kapott szakasz szimmetrikus az elsőhöz képest, egy az első és az utolsó csomóponton áthaladó tengely mentén.



A **Duplikálás és vízszintes tükrözés** és a **Duplikálás és függőleges tükrözés** hasonló módon működik. Ezekben az esetekben a szimmetriatengely egy, az első csomóponton áthaladó függőleges vagy vízszintes vonal.

A mind vízszintes, mind függőleges tengelyre szimmetrikus objektum létrehozásának folyamatát a következő példa írja le:

1. Hozza létre az objektum egy negyedét.
2. Alkalmazza a **Duplikálás és függőleges tükrözés** parancsot.
3. Alkalmazza a **Duplikálás és vízszintes tükrözés** parancsot.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Menü - Feliratozás

Főmenü

A **Főmenü panel** átfogó kezelőfelületet biztosít, amely menüelemeket, gombokat és kombinált mezőket tartalmaz. Kontextusfüggő, ami azt jelenti, hogy a megjelenített tartalom és a vezérlők automatikusan alkalmazkodnak az aktuális munkamóddhoz.

Az elsődleges munkamódok a következők: **#1 Kijelölés/Átalakítás**, **#2 Csomópontszerkesztés**, és **#3 Feliratozás**. Ezen módok menüelemeinek részletes leírása a megfelelő fejezetekben található.

Kiegészítő munkamódokban ez a panel leegyszerűsödik, és csak az alapvető vezérlőket tartalmazza, mint például a **Mégse** és az **Alkalmaz** gombok, biztosítva, hogy a kezelőfelület intuitív maradjon.

Mód #3 – Feliratozás

Ez a mód a [szöveg](#) bevitelének vagy szerkesztésének megkezdésekor aktiválódik.

A Feliratozó Mód Menüpanelje A Következő Elemeket És Gombokat Tartalmazza:

Menüelemek

- [Eszközök](#) - Hozzáférés a Visszavonás/Mégis funkciókhoz, feliratozási projektek betöltése vagy mentése, szöveg beillesztése a vágólapról, és kilépés a Feliratozó módból.
- [Betűtípus](#) - Keresés az elérhető betűtípusok között (megjegyzés: ez nem vonatkozik az előre digitalizált ABC-kre), valamint stílusok alkalmazása, mint például Félkövér, Dólt, Függőleges vagy Másik oldal tájolás.
- [Csomópontok](#) - Műveletek végrehajtása az alapvonal-csomópontokon, beleértve a Beszúrást és a Törlést, a szövegútvonal manipulálásához.

Megjegyzés: A betűtípus-keresési folyamat az operációs rendszerbe telepített betűtípusokat keresi, valamint a [feliratozási beállításokban](#) megadott mappákban és archívumokban található, nem telepített betűtípusokat.

Gombok



Kilépés és az aktuális Feliratozó mód munkamenet megszakítása.



Feliratozó mód véglegesítése és bezárása.



Feliratozó mód véglegesítése és az öltések automatikus generálása a karakterekhez.



Kombinált mező: A szöveg igazításának beállítása (Balra, Középre, Jobbra).



Kombinált mező: A karakterek varrási sorrendjének meghatározása.



Kombinált mező: A feliratozáshoz használt kitöltés és kontúr konkrét típusának kiválasztása.



Kombinált mező: A karakterek közötti csatlakozó öltések viselkedésének konfigurálása.



Feliratozó Mód - Főmenü - Eszközök

Az **Eszközök** menü alapvető parancsokat biztosít a feliratozó minta állapotának kezeléséhez és az elrendezés egyes tulajdonságainak alaphelyzetbe állításához a digitalizálási folyamat során.

Visszavonás

Visszavonja a Feliratozó módban végrehajtott legutóbbi műveletet.

Újra

Újra alkalmaz egy műveletet, amelyet korábban a Visszavonás paranccsal visszavontak.

Betöltés

Megnyit egy korábban mentett feliratozó projektet vagy sablont.

Mentés

Elmenti az aktuális feliratozó mintát a jövőbeli szerkesztéshez.

Beillesztés

Szöveget illeszt be a vágólapról az aktuális munkaterületre.

Törlés

Eltávolítja a kijelölt betűket.

Alaphelyzetbe állítás ►

Térköz alaphelyzetbe állítása

Visszaállítja az alapértelmezett betűköz-beállítást (kerning) és karaktertávolságot a kijelölt szöveghez.

Elrendezés alaphelyzetbe állítása

Visszaállítja a szöveg alapvonalát és elhelyezkedését az eredeti vízszintes pozícióba.

Összes alaphelyzetbe állítása

Egyszerre törli a térközre és az elrendezésre vonatkozó összes kézi módosítást.

Alphabet / FontEngine munkamód leállítása

Kilép a speciális feliratozó környezetből, és visszatér az általános digitalizálási módba.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Menü - Feliratozás > Betűtípus



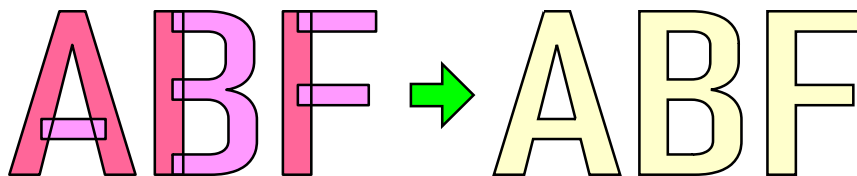
Feliratozó Mód - Főmenü - Betűtípus

Betűtípusok keresése

- Másik oldal
- Függőleges

- Félkövér
- Dólt
- Összetett karakterek egyesítése

Az **Összetett karakterek egyesítése** opció biztosítja a ritka TrueType és OpenType betűtípusok helyes feldolgozását, amelyek átfedő vagy "egymásra halmozott" blokkokból épülnek fel, a szokásos folyamatos kontúrok helyett.



Balra: Átfedő blokkokból felépített karakterek. Jobbra: Egyetlen kontúrrá egyesített karakterek.

Bár a blokkokból felépített betűtípusok viszonylag ritkák, az egyesítés szükséges lépés ezen specifikus stílusok hímzéssé történő konvertálásakor a megfelelő öltésképzés biztosítása érdekében.

Megjegyzés: Kerülje az egyesítés funkció használatát szabványos (nem összetett) betűtípusokon, mivel ez megszünteti a karaktereken belüli nyílásokat.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Menü - Feliratozás > Csomópontok



Feliratozó Mód - Főmenü - Csomópontok

Az ebben a menüben található parancsok kifejezetten akkor engedélyezettek, amikor [egy szöveg alapvonalát szerkeszti](#). Ezek az eszközök lehetővé teszik az útvonal manipulálását, amelyre a hímzett felirat kerül.

Csomópont beszúrása

Új csomópontot ad az alapvonalhoz, lehetővé téve az útvonal összetettebb formázását.

Csomópont törlése

Eltávolítja a kijelölt csomópontot az alapvonalról.

Görbévé alakítás

Egy egyenes szakaszt görbe szakasszá alakít át, vezérlőkarokat használva a pontos formázáshoz.

Egyenessé alakítás

Egy görbe szakaszt két csomópont közötti egyenes vonallá alakít át.

Simítás

Automatikusan beállítja a csomópont vezérlőkarjait, hogy folyamatos, természetes átmenetet hozzon létre a szakaszok között.

Alapvonal bezárása

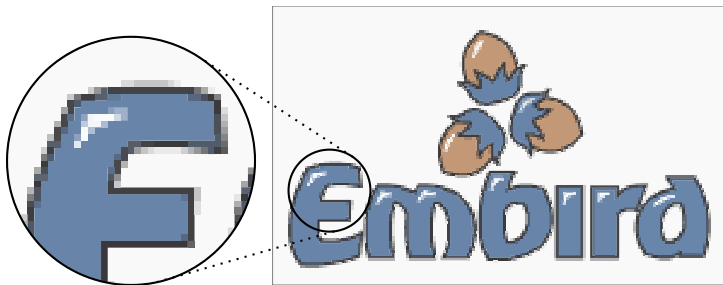
Összeköti az útvonal kezdő és végpontját, hogy folytonos hurkot hozzon létre, például egy kört vagy oválist.

Raszteres Képsablonok

A raszteres kép gyakran alapként szolgál, amelyre a hímzés minta épül a Studio-ban. A kép a Munkaterületre kerül importálásra, hogy sablonként szolgáljon a digitalizáláshoz. Mivel minden digitalizálási feladat a képréteg felett történik, ezt általában háttérképnek nevezik.

Bár a háttérkép használata rendkívül előnyös a pontosság érdekében, nem kötelező. Ha szükséges, üresen hagyhatja a képréteget, és tiszta háttéren is létrehozhat mintát.

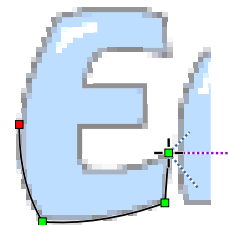
Ha képet szeretne importálni a minta alatti háttérrétegbe, használja a **■ Főmenü > Kép > Importálás** parancsot.

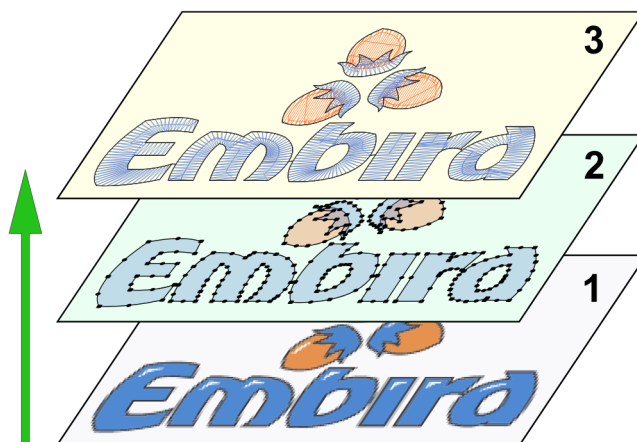


A raszteres kép négyzet alakú színes pontokból áll, amelyeket képpontoknak (vagy képelemek) nevezünk. Ezek a képpontok általában nem rendelkeznek meghatározott fizikai mérettel, és a különböző eszközökön eltérően jelennek meg. Digitalizálási sablonként történő használatkor fizikai méretarányt kell rendelni ezekhez a képpontokhoz, hogy a kapott minta megőrizze a helyes méreteket. A Studio rögzített arányt

alkalmaz a képpontok és a minta méretei között: 10 képpont egyenlő 1 milliméterrel, ami 254 képpont/hüvelyk értéknek felel meg.

A hímzési objektumok digitalizálása olyan vektoros objektumok létrehozását foglalja magában (kézi vagy automatikus módszerekkel), amelyeket a raszteres réteg fölé helyezett vezérlőcsomópontok határoznak meg. A Studio ezután kitölti ezeket a digitalizált vektoros körvonalakat öltésekkel, amelyek alkotják a végső hímzett terméket.





Hímzéminta rétegszerkezete a Studio-ban: 1. raszteres kép (opcionális), 2. digitalizált vektoros objektumok, és 3. a végső öltések. A minta mentésekor minden réteg ugyanabban a fájlban marad meg.

Az importált raszteres kép gyakran módosításokat igényel, mielőtt alkalmassá válna a digitalizálásra. A Studio speciális [eszközök tartalmaz a raszteres képek vágásához és javításához](#), hogy optimalizálja azokat a munkaterület számára.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Kép > Képszerkesztő eszközök



Képszerkesztő Eszközök

Ezek az eszközök a digitalizálási folyamathoz sablonként szolgáló [raszteres képek](#) szerkesztésére használhatók.

Ha képet szeretne importálni a terv háttérrétegébe, lépjen a **■ Főmenü > Kép > Importálás** menüpontra.

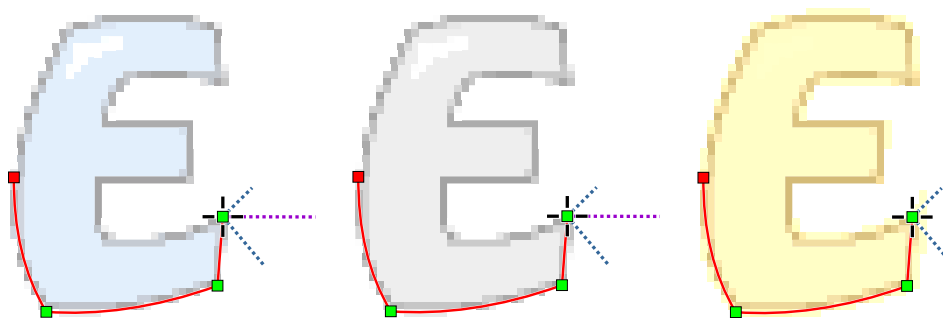
A Képszerkesztő eszközök készlete a következőket tartalmazza:

1. ⚙ **Háttérszűrők**
2. ⚙ **Képszerkesztő ablak**
3. ⚙ **Színcsökkentés**
4. ⚙ **Poszterezés**
5. ⚙ **Forgatás függőlegesre**
6. ⚙ **Forgatás vízszintesre**
7. ⚙ **Vágás**
8. ⚙ **Egyenesítés**
9. ⚙ **Mozgatás**

⚙️ Háttérszűrők

A háttérszűrők kezelik a háttér vizuális megjelenését, beleértve a keretet vagy az importált képeket, ahogy azok a digitalizált terv mögött megjelennek.

A hagyományos grafikai szoftverekben a szűrők elsősorban az esztétikai megjelenést javítják. A Studio-ban azonban a szűrők célja a kép halványítása, telítettségének csökkentése vagy világosítása, hogy a színei ne zavarják a rárajzolt öltéseket és objektumokat. Minden szűrő tulajdonság elmentésre kerül az [.EOF tervfájlban](#).



Balról jobbra: 1. Megnövelt fényerő, 2. Csökkentett telítettség, 3. Sárga irányba eltolt színárnyalat.

A háttérszűrők három csoportba vannak sorolva:

1. ✂️ **Fényerő:** Tartalmazza a **Fényerő**, **Kontraszt** és **Gamma** beállításokat.
2. ✂️ **Telítettség**
3. ✂️ **Színárnyalat:** A Cián-Vörös, Magenta-Zöld és Sárga-Kék egyensúlyának beállításával módosítható. Az árnyékok, a középónusok és a csúcsfények egymástól függetlenül kiegyensúlyozhatók.

A **Gamma** vezérlő elsősorban a sötét területek fényerejét állítja anélkül, hogy befolyásolná az abszolút feketét vagy fehéret. Ez különösen hatékony sötét vagy túlexponált szkennelések és fényképek esetén.

A **Telítettség** vezérlő módosítja a színek intenzitását, az élénk tónusoktól a szürkeárnyalatosig.

A **Cián-Vörös**, **Magenta-Zöld** és **Sárga-Kék** csúszkák kezelik a színegyensúlyt. Ezek beállításával egy adott árnyalattal (pl. kék) színezheti a képet, hogy jobb vizuális elválasztást biztosítson a háttér és a digitalizált objektumok között.

⚙️ Képszerkesztő Ablak

A **Képszerkesztő ablak** a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Képszerkesztő ablak** menüpont alatt található. Ez az ablak tartalmazza a kép elforgatására és átméretezésére szolgáló vezérlőket, valamint egy opciót szegély hozzáadására a kép szélei melletti könnyebb digitalizálás érdekében.

Sablon importálása után nyissa meg a **Képszerkesztő ablakot**, és alkalmazza a módosításokat a következő sorrendben:

1. ✂️ **Forgatás:** A kép tájolásának beállítása.
2. ✂️ **Méret:** Az új méretek meghatározása az elforgatás után.
3. ✂️ **Kibővítés:** Üres szegély hozzáadása a kép köré.

A beállítások véglegesítése után kattintson a menüpanel **Alkalmaz** gombjára a módosítások végrehajtásához.

Megjegyzés: Használja a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Forgatás függőlegesre és Forgatás vízszintesre** parancsokat a tiszta függőleges vagy vízszintes referenciavonalakat tartalmazó képek pontos igazításához.

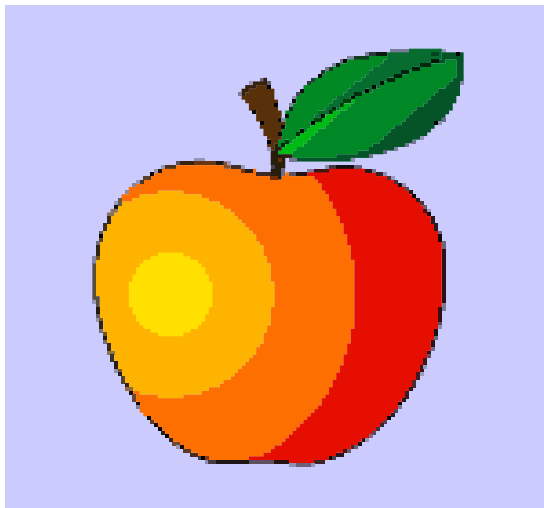
⚙ Színcsökkentés

A raszteres kép színszámának csökkentésére vonatkozó folyamatot a [Képszínek csökkentése](#) fejezet részletezi.

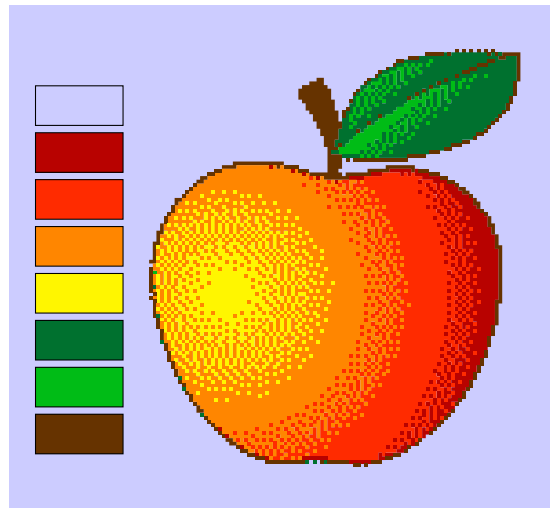
⚙ Poszterezés

A poszterezés leegyszerűsíti a képet a hasonló színű szomszédos képpontok összevonásával.

Az eszközről további részletek a [Kép poszterezése](#) fejezetben található.



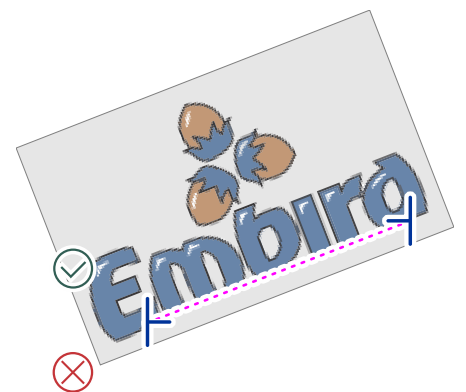
Kép a poszterezési folyamatot követően.



Palettázott kép csökkentett színszámmal.

⚙ Forgatás Vízszintesre


Ha a kép tartalmaz egy jellegzetes vízszintes elemet, használja a **Forgatás vízszintesre** eszközt ahelyett, hogy manuálisan becsülné meg a szöveget. Helyezze a vezérlőfogantyúkat a vízszintesnek szánt elem mentén, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra.

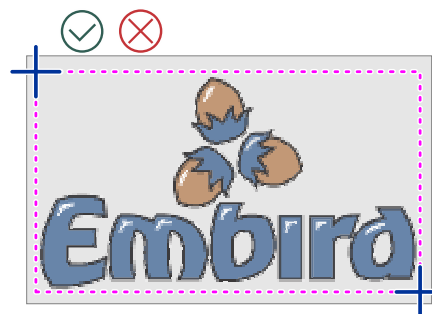


⚙️ Forgatás Függőlegesre

Ez az eszköz ugyanúgy működik, mint a **Forgatás vízszintesre** eszköz, azzal a különbséggel, hogy a képet a kiválasztott függőleges elemek alapján igazítja.

⚙️ Vágás

A Vágás eszköz két fogantyút használ a megtartandó képterület meghatározásához. Az  **Alkalmaz** gombra kattintva a kijelölt kereten kívüli összes képpont eltávolításra kerül.



⚙️ Egyenesítés

Az Egyenesítés eszköz nyolc fogantyút használ a görbe vagy ferde képek korrigálására, szabványos téglalap alakúvá alakítva azokat. Ez különösen hasznos olyan fényképeknél és szkenneléseknél, amelyek nincsenek tökéletesen igazítva.

⚙️ Mozgatás

Az igazító eszközökhöz hasonlóan a Mozgatás eszköz két fogantyút használ a kép pozíciójának eltolásához szükséges irány és távolság meghatározásához.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Gyorsbillentyűk

Studio - Billentyűparancsok

A **hardveres billentyűzettel** rendelkező felhasználók a gyakran használt funkciókat billentyűparancsokon keresztül érhetik el. Az alábbi lista részletezi az Embird Studio Next-ben elérhető összes gyorsbillentyűt.

CTRL	Vektorizációs módban a szerkesztési/létrehozási módban lévő új vonalakat és görbéket pontos vízszintes, függőleges vagy átlós lépésekre korlátozza. Alakzatokkal használva tökéletes kört vagy négyzetet hoz létre. Vegye figyelembe, hogy a CTRL billentyű másképp működik a feliratozási módban és a Felhasználói mintaszerkesztőben .
CTRL	Lehetővé teszi több, nem egymás melletti elem kijelölését az Objektumfelügyelő listáján.
Shift	Lehetővé teszi több, egymás melletti (egymást követő) elem kijelölését az Objektumfelügyelő listáján.

CTRL+1	A nézetet a kijelölt objektum(ok)hoz igazítja.
CTRL+2	A kijelölt objektum(ok)ra nagyít, és egyidejűleg aktiválja a csomópont-szerkesztési módot .
CTRL+A	Kijelöli az összes objektumot transzformációs módban.
CTRL+Shift+A	Megszünteti az összes objektum kijelölését transzformációs módban.
CTRL+Shift+E	Megnyitja a Terv exportálása párbeszédablakot.
CTRL+B	Visszafelé irányuló útvonalat hoz létre a kijelölt kontúrobjektumokhoz.
CTRL+C	Másolja a kijelölt objektumokat a vágólapra.
CTRL+D	Duplikálja a kijelölt objektumokat.
CTRL+E	A kijelölt objektumot/objektumokat csomópont-szerkesztési módba kapcsolja.
CTRL+G	Öltéseket generál az összes kijelölt objektumhoz.
CTRL+I	Egy raszteres képet importál a háttérbe.
CTRL+M	Egy külső fájlt egyesít az aktuális tervvel.
CTRL+N	Új tervfájlt hoz létre.
CTRL+O	Megnyit egy meglévő tervet.
CTRL+P	Megnyitja a Tulajdonságok ablakot a kijelölt objektumhoz.
CTRL+Q	Lefordítja a tervet, elküldi az Embird Editor-nak, és kilép a Studio-ból.
CTRL+S	Menti az aktuális mintát.
CTRL+U	Szöveg beszúrása az Embird Alphabet használatával.
CTRL+V	Objektumok beillesztése a vágólapról.
CTRL+W	Megnyitja a fő Beállítások ablakot.
CTRL+Y	Újra végrehajtja az utoljára visszavont műveletet.
CTRL+Z	Visszavonja az előző műveletet.
CTRL+INSERT	Kézi csatlakozást hoz létre az előző objektumhoz.
CTRL+ALT+INSERT	Intelligens csatlakozást hoz létre az előző objektumhoz.
CTRL+F1	Szerkesztési módban az objektum kezdőpontját az előző objektum végpontjához igazítja.
CTRL+F2	Szerkesztési módban az objektum végpontját a következő objektum kezdőpontjához igazítja.
CTRL+F3	Szerkesztési módban az aktuális körvonal kezdetét az előző körvonalobjektum kezdetéhez igazítja.
CTRL+ALT+A	Megjeleníti az Objektumok igazítása ablakot .
CTRL+ALT+B	Megjeleníti a Háttérszűrőket (kép színbeállításai).
CTRL+ALT+C	A kijelölt objektumokat a Munkaterület közepére helyezi.

CTRL+ALT+D	Megjeleníti az Objektumok elosztása ablakot .
CTRL+ALT+E	Szerkesztési módban egy második, az elsődleges éllel párhuzamos élt hoz létre.
CTRL+ALT+I	Megjeleníti a Kép szerkesztése ablakot.
CTRL+ALT+O	Kitöltő objektumot körvonallá alakít.
CTRL+ALT+T	Megjeleníti a Transzformációk ablakot .
CTRL+ALT+U	Megnyitja a Felhasználói szerkesztőket.
CTRL+Shift+3	Átkapcsolja az anyag láthatóságát a 3D előnézetben.
CTRL+Shift+F	Átkapcsolja az átmeneti öltések láthatóságát.
CTRL+Shift+H	Átkapcsolja a hímzőkeret láthatóságát.
CTRL+Shift+K	Megnyitja a cérnakatalógust a kijelölt vektoros objektum színének megváltoztatásához.
CTRL+Shift+T	Megnyitja a cérnakatalógus ablakot az alapértelmezett katalógus kiválasztásához.

A [Cérnalista](#) ezt követően ezen kijelölés alapján generálódik.


CTRL+Shift+U	Szöveget szűr be az Embird Font Engine használatával (TrueType konverzió).
3	Létrehozás vagy szerkesztés közben az aktuális objektum kezdőpontját az előző objektum végpontjához igazítja.
4	A második kezdőpontot (oszlop objektumoknál) az előző objektum végpontjához igazítja.
b	Kontúr módban ez a billentyű befejezi az objektumot, létrehoz egy visszafelé irányuló útvonalat, és egyetlen lépésben egyesíti őket egyetlen objektummá.
e	Új egyenes vonalszakaszt ad az élhez létrehozási/szerkesztési módban.
r	Új egyenes vonalszakaszt ad a második élhez (oszlop objektumok) létrehozási/szerkesztési módban.
d	Új görbe szakaszt ad az élhez létrehozási/szerkesztési módban.
f	Új görbe szakaszt ad a második élhez (oszlop objektumok).
i	Beállítja az első cikkcakk alátétöltés szögét egy kitöltő objektumhoz.
o	Beállítja a második cikkcakk alátétöltés szögét egy kitöltő objektumhoz.
p	Beállítja a felső fedőöltés szögét egy kitöltő objektumhoz.
Szököz	Befejezi egy objektum létrehozását vagy szerkesztését.
Esc	Megszakítja az aktuális műveletet vagy bezár egy párbeszédablakot.
Enter	Megerősíti a beállításokat egy párbeszédablakban.
nyilak + SHIFT	Görgeti a Munkaterületet.
nyilak + ALT + CTRL	Mozgatja a kijelölt objektumokat transzformációs módban, vagy eltolja az aktív csomópontot szerkesztési módban.
-	Kicsinyítés.

+	Nagyítás.
Page Up	Kicsinyítés.
Page Down	Nagyítás.
SHIFT + Page Up	Előre mozgatja a kijelölt objektumokat az öltési sorrendben.
SHIFT + Page Down	Hátra mozgatja a kijelölt objektumokat az öltési sorrendben.
Delete	Törli a kijelölt objektumokat vagy csomópontokat.
Insert	Új elemet szúr be a jelenleg kijelölt csomópont elé.
SHIFT + End	Szakasz végét (Segment End) ad hozzá a kijelölt csomóponthoz (nem használható görbe felezőpontján).
ALT	Az ALT billentyű szöveges módbeli funkcióiért lásd a Feliratozás fejezetet.
ALT+2	Szimulálja a jobb egérgombot a helyi menük előhívásához. Hasznos stylus/toll használók számára.
ALT+B	Átkapcsolja az objektumkontúr láthatóságát.
ALT+D	Átkapcsolja a háttérrács láthatóságát.
ALT+F	Átkapcsolja a kitöltő objektumok láthatóságát.
ALT+G	Átkapcsolja a segédvonalak láthatóságát.
ALT+L	Átkapcsolja a standard oszlopok láthatóságát.
ALT+M	Átkapcsolja a kézi öltés objektumok láthatóságát.
ALT+N	Átkapcsolja a mintás oszlopok láthatóságát.
ALT+O	Átkapcsolja a kontúrobjektumok láthatóságát.
ALT+Q	Átkapcsolja az applikációk láthatóságát.
ALT+R	Átkapcsolja a vonalzó láthatóságát.
ALT+S	Átkapcsolja a generált öltések láthatóságát.
ALT+U	Átkapcsolja a Sfumato objektumok láthatóságát.
ALT+V	Átkapcsolja a vésővonalak láthatóságát.
ALT+W	Átkapcsolja az egyirányú kontúrok láthatóságát.
ALT+X	Átkapcsolja a csatlakozási útvonalak láthatóságát.
ALT+Y	Az aktív csomópontot a legközelebbi létező csomópontoz illeszti.
ALT+F1	A Kijelölés eszköz aktiválása.
ALT+F2	A Csomópontszerkesztő eszköz aktiválása.
ALT+F3	A Nagyítás eszköz aktiválása.
F1	Megnyitja a felhasználói útmutatót és a súgófájlokat .
F2	Új kitöltő objektum létrehozása.

F3	Új Sfumato objektum létrehozása.
F4	Új nyílás (lyuk) létrehozása.
F5	Új vésés létrehozása.
F6	Új oszlop objektum létrehozása.
F7	Új mintás oszlop létrehozása.
F8	Új kontúrobjektum létrehozása.
F9	Kézi öltés objektum létrehozása.
F10	Csatlakozási objektum létrehozása.
F11	Applikáció objektum létrehozása.
F12	Lyukat hoz létre egy Appliqué objektumhoz.
Dupla kattintás a munkaterületen	Elindít egy új objektumot, amely megegyezik az utoljára létrehozottal, ezzel felgyorsítva az ismétlődő digitalizálási feladatokat.
Jobb egérgomb + kurzor húzása	Ideiglenesen aktiválja a Pan (mozgatás) eszközt. Engedje el az előző eszközhöz való visszatéréshez. Hasznos a gyors navigációhoz görgetősávok használata nélkül.
Dupla kattintás az objektum ikonjára az Objektumfelügyelőben	Elindítja az öltésgenerálást a listában duplán kattintott adott objektumhoz.
Home	Csomópont módban: Kijelöli az aktuális kontúr első csomópontját.
End	Csomópont módban: Kijelöli az aktuális kontúr utolsó csomópontját.
CTRL+Home	Csomópont módban: Kijelöli a sorozat előző csomópontját.
CTRL+End	Csomópont módban: Kijelöli a sorozat következő csomópontját.
a + Bal kattintás	Aktiválja a Gyors csomópont beszúrás t, amely lehetővé teszi új csomópontok hozzáadását bármely kijelölt csomópont után, ahelyett, hogy csak az útvonal végére szúrhatná be őket.

Transzformációk

Interaktív Transzformációk

Az olyan transzformációk, mint az **átméretezés**, **mozgatás**, **forgatás** és **döntés**, a tervezés alapvető műveletei. Ezek a műveletek **interaktívan** hajthatók végre az alább leírt eszközök használatával, vagy numerikus bevittel a  **Transzformációk ablakban**.

Ez a fejezet a Studio NEXT **Munkaterületén interaktívan** végrehajtott transzformációkra összpontosít.

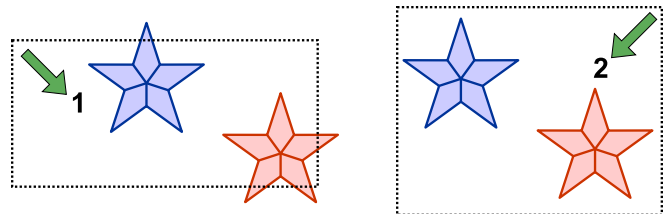
Az első lépés a transzformálni kívánt objektumok kijelölése. A felhasználók kijelölhetnek egyedi vagy több objektumot a Munkaterületen belül, vagy az **Objektumfelügyelőn** keresztül. Alternatív megoldásként több objektum is kijelölhető egy **Kijelölőkeret** használatával.

Kijelölés Kijelölőkerettel

Amíg a Studio Kijelölés/Transzformáció módban van, helyezze a kurzort a Munkaterület egy üres helyére. Nyomja meg és tartsa lenyomva az elsődleges egérgombot, húzza a kurzort egy új pozícióba, majd engedje fel a gombot. Ez a művelet létrehoz egy **kijelölőkeretet**, amely kijelöli a benne foglalt vagy általa érintett objektumokat.

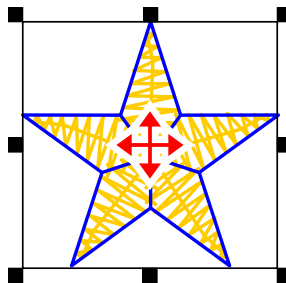
Két különböző módszer létezik az objektumok kijelölőkerettel történő kijelölésére:

1. Húzza a kijelölőkeretet **balról jobbra** az összes, a keret által érintett objektum kijelöléséhez, beleértve azokat is, amelyek csak részben vannak bezárva.
2. Húzza a kijelölő keretet **jobbról balra**, hogy csak azokat az objektumokat jelölje ki, amelyek teljesen a kereten belül vannak.



Interaktív Transzformációs Technikák

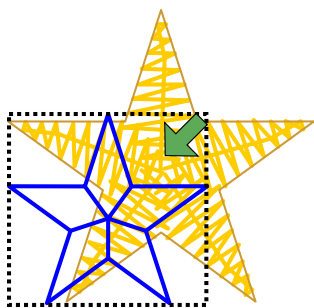
Mozgatás Vagy Átméretezés



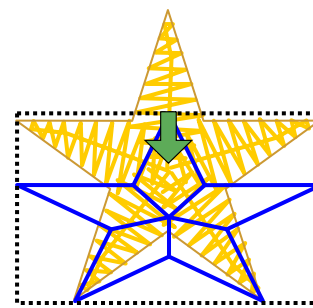
Objektum kijelölve mozgatáshoz és/vagy átméretezéshez.

Objektumok interaktív transzformálásához a **Munkaterületen**, először jelölje ki az objektumokat, majd:

- A méret **arányos** módosításához kattintson és húzza bármelyik **sarokfogót** az egér elsődleges gombjával.
- A méret **nem arányos** módosításához kattintson és húzza valamelyik **középső fogót** az egér elsődleges gombjával.



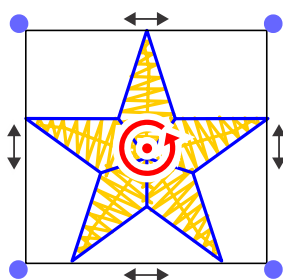
Árányos méretezés



Nem arányos méretezés

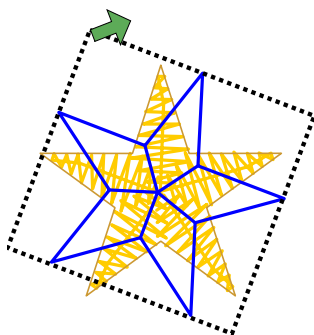
Forgatás Vagy Döntés

A transzformációs mód mozgatásról/átméretezésről forgatásra/döntésre való váltásához kattintson a kijelölő kereten belülre. Forgatás/döntés módban a **forgatási középpont** jelölője a kurzorral áthelyezhető.

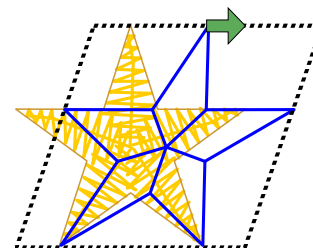


Objektum kijelölve forgatáshoz és/vagy döntéshez.

- A **forgatáshoz** kattintson és húzza bármelyik **sarokfogót** az egér elsődleges gombjával. Megjegyzés: Ha a **Forgatás alkalmazása a kitöltő öltésekre** opció engedélyezve van a **Beállítások > Projekt kapcsolók** menüben, az öltésszög automatikusan igazodik forgatás közben.
- A **döntéshez** kattintson és húzza bármelyik **középső fogót** az egér elsődleges gombjával.

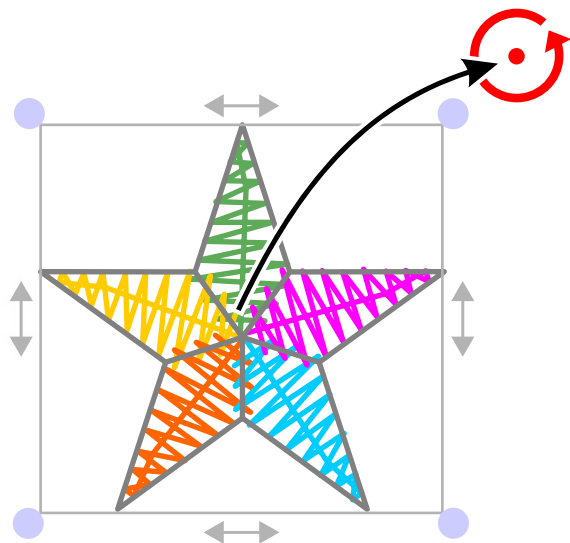


Forgatás

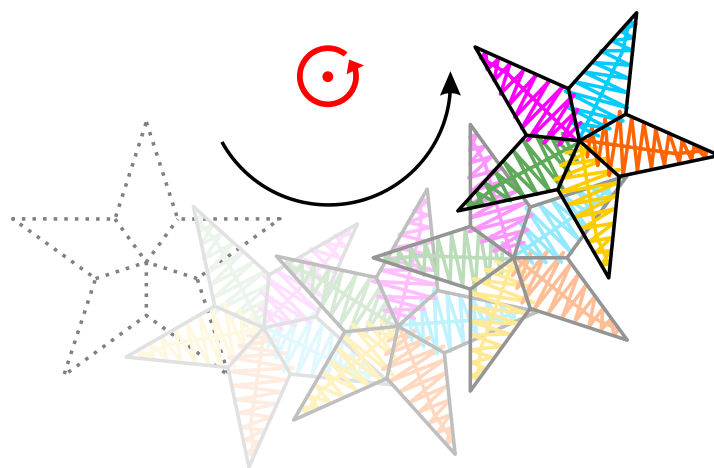


Döntés

A **forgatási középpont** áthelyezése lehetővé teszi a transzformáció pontos tengelyének meghatározását. Továbbá, a forgatási középpont pontosan elhelyezhető a **rácshoz**, **segédvonalakhoz**, **objektum kontúrokhoz** vagy **csomópontokhoz** való illesztéssel. Az illesztési konfigurációk az **Opciók > Csomópontok és jelölők illesztése** menüponton keresztül érhetők el.



Objektum kijelölve forgatáshoz és/vagy döntéshez. A forgatási középpont a jobb felső pozícióba lett áthelyezve.



Objektum elforgatva az új forgatási középpont körül.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Transzformációk > Objektumok igazítása



Objektumok Igazítása

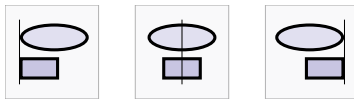
Ez az eszköz a **■ Főmenü > Transzformáció > Objektumok igazítása** útvonalon érhető el.

Az objektumigazítás két vagy több objektum egymáshoz viszonyított pozicionálásának folyamata.

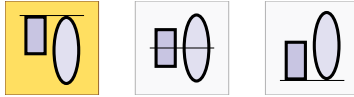
Az igazítási funkciók akkor érhetőek el, ha két vagy több objektum van kijelölve a **Munkaterületen** vagy az **Objektumfelügyelőben**. Az igazítás az elsőként kijelölt objektumhoz (a "horgonyhoz") képest történik.

Vezérlők

Három vízszintes vezérlő teszi lehetővé a kijelölt objektumok igazítását a kollektív kijelölés bal széléhez, vízszintes középpontjához vagy jobb széléhez.

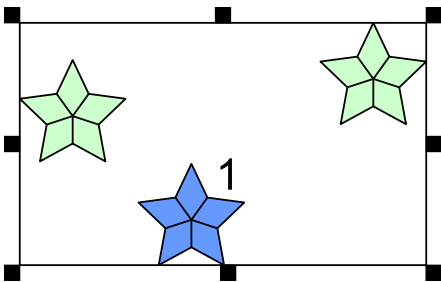


Három függőleges vezérlő teszi lehetővé a kijelölt objektumok igazítását a kollektív kijelölés felső széléhez, függőleges középpontjához vagy alsó széléhez.

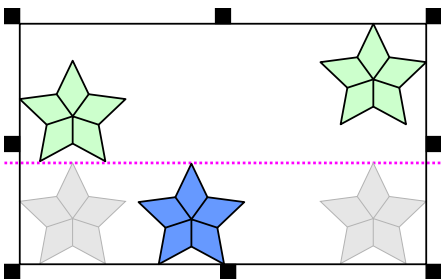


Az eredményül kapott igazítás **azonnali előnézete** megjelenik az Elrendezés panelen és a Munkaterületen belül.

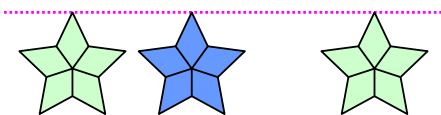
Igazítási Példa



Három objektum van kijelölve a Munkaterületen. Az 1-es számmal jelölt objektum az első kijelölést képviseli.



Előnézet a felső szélhez történő igazításhoz. Az igazítás az 1. objektum pozíciója alapján kerül kiszámításra.



A fenti példában szereplő vektoros objektumok most pontosan az elsőként kijelölt objektum felső széléhez vannak igazítva.



Objektumok Elosztása

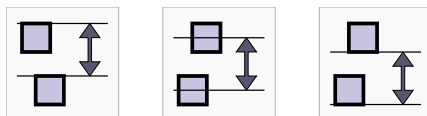
Ez az eszköz a **■ Főmenü > Transzformáció > Objektumok elosztása** útvonalon érhető el. Lehetővé teszi a több hímzési objektum közötti térköz pontos beállítását.

Az objektumok elosztása három vagy több objektum olyan elrendezését jelenti, hogy a köztük lévő térköz egyenletes legyen. Ellentétben az **igazítással**, amely az objektumok egy vonalba történő pozicionálásáról szól, az elosztás az objektumok közötti következetes hézagok vagy távolságok fenntartásával foglalkozik.

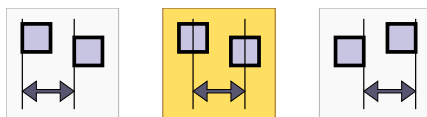
Az elosztási funkciókhoz három vagy több objektum kijelölése szükséges a **Munkaterületen** vagy az **Objektumfelügyelőben**.

Vezérlők

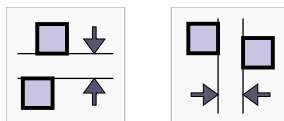
Három függőleges vezérlő osztja el az objektumokat az Y-tengely mentén úgy, hogy az objektumok teteje, közepe vagy alja **egyenlő távolságra legyen egymástól a kijelölés határain belül**.



Három vízszintes vezérlő osztja el az objektumokat az X-tengely mentén úgy, hogy az objektumok bal oldala, közepe vagy jobb oldala **egyenlő távolságra legyen egymástól a kijelölésen belül**.

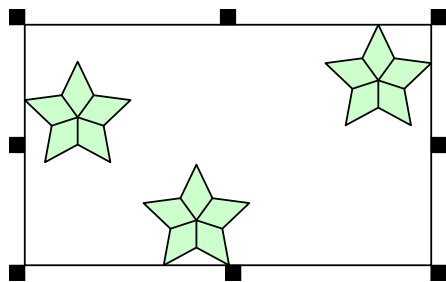


Az utolsó két vezérlő az objektumokat függőlegesen és vízszintesen is elosztja, hogy biztosítsa az egyenlő negatív teret (hézagokat) az objektumok között.

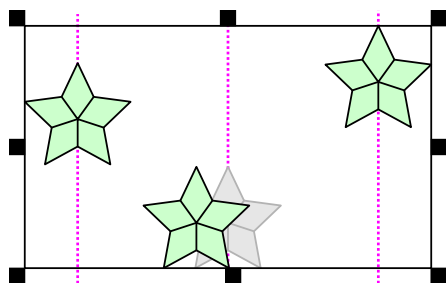


Az elosztási eredmények azonnali előnézete megjelenik az Elrendezés panelen és a Munkaterületen belül.

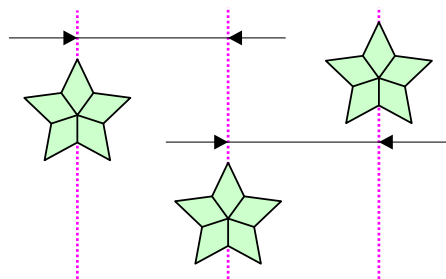
Példa



Három objektum van kijelölve a Munkaterületen feldolgozásra.



Az elosztási beállítások vizuális előnézete az alkalmazás előtt.



A fenti példában szereplő objektumok most geometriai középpontjaik alapján egyenlő távolságra vannak elhelyezve.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Transzformációk](#) > [Objektumok transzformálása numerikus vezérlőkkel](#)



Objektumok Transzformálása Numerikus Vezérlőkkel

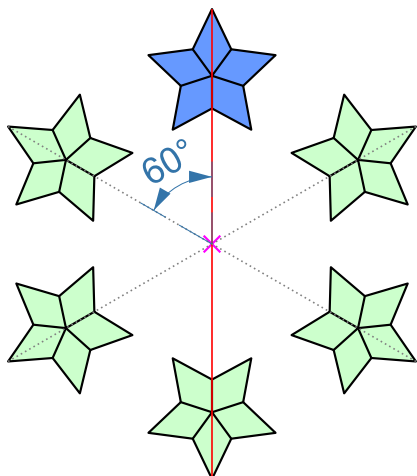
Ez az eszköz a [Főmenü > Transzformáció > Objektumok transzformálása](#) útvonalon érhető el.

A **Transzformáció** vezérlők ugyanazokat a műveleteket hajtják végre, amelyek interaktívan is elérhetők a **Munkaterületen**: eltolás, elforgatás, döntés és átméretezés. A numerikus vezérlők használata azonban lényegesen nagyobb pontosságot biztosít, mint a kézi, interaktív [transzformációk](#).

Az elforgatás egy középpont (referenciapont) körül történik, amely a kurzor segítségével áthelyezhető a Munkaterületen belül.

Amikor a **Darabszám** tulajdonság értéke nagyobb, mint egy, a transzformáció a kijelölt objektum(ok) másolatait hozza létre. Minden egyes következő másolat az eltolás és a szög növekményes növekedését kapja a megadott értékek alapján.

Ez a funkció ideális a kijelölések klónozására forgásszimmetrikus minták vagy azonos objektumokból álló egyenletes sorok létrehozásához.



A bal oldali kép egy példát mutat be objektumok klónozására és elforgatására egy referenciapont körül, 60°-os elforgatási szöggel. Ebben az esetben az elforgatás középpontja egy függőleges [segédvonalhoz](#) illeszkedik, amely az eredeti objektum középpontjához igazodik; a pontos illesztés elengedhetetlen a precíz klónozáshoz.

A transzformáció eredményének azonnali előnézete megjelenik mind az Elrendezés panelen, mind a Munkaterületen.

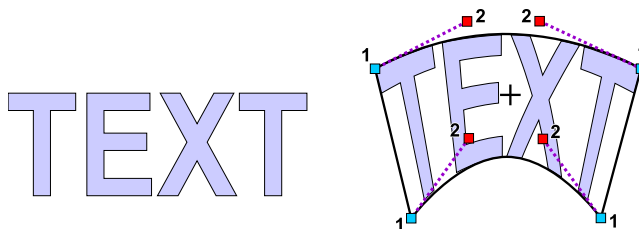
Megjegyzés: Ha a **Forgatás alkalmazása a kitöltő öltésekre** opció engedélyezve van a [Beállítások > Projektkapcsolók](#) alatt, az öltésszög az objektum forgatásakor automatikusan módosul.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Transzformációk > Boríték



Boríték Eszköz

A Boríték eszköz lehetővé teszi egy objektum alakjának módosítását a környező határvonal, az úgynevezett "boríték" beállításával. Mint egy rugalmas keret, ez az eszköz lehetővé teszi az élék és vezérlőpontok manipulálását az objektum általános formájának átalakításához. Különösen hatékony a hímzett feliratok és szalagok testreszabásához.



Balra: eredeti felirat. Jobbra: borítékkal átalakított felirat. Az (1)-gyel jelölt pontok a boríték rögzítő csomópontjait, míg a (2)-vel jelöltek a vezérlő csomópontokat képviselik.

A boríték módba való belépéshez jelöljön ki egy vagy több objektumot a [Munkaterületen](#), majd navigáljon a [Főmenü > Átalakítás > Boríték](#) menüpontra.

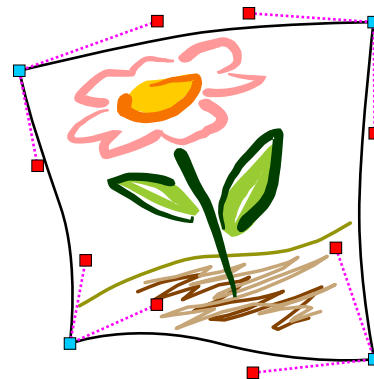


A képernyő oldalán található vezérlőpanel különféle opciókhoz biztosít hozzáférést, beleértve az **előre meghatározott boríték alakzatokat**, a vízszintes és függőleges éltípusokat, valamint a **szimmetria** beállításokat.

Kiválaszthat egy előre meghatározott borítékot, vagy használhatja az alapértelmezett beállítást. Mozgassa a boríték csomópontjait a kijelölt objektumok kívánt alakra történő deformálásához.

Az átalakítás befejezése után kattintson a felső menüpanelen található

Alkalmaz vagy **Öltések generálása** gombra.



Megjegyzés: A vektoros objektumokon belüli egyenes vonalú elemek nem hajolnak meg automatikusan a boríték alkalmazásakor; egyenesek maradnak, és csak a végpontjaik kerülnek áthelyezésre. Az elemek hajlításának engedélyezéséhez váltson szerkesztési vagy létrehozási módba, és alakítsa át az egyenes vonalú szakaszokat **görbéké (szplájnnokká)** a boríték alkalmazása előtt.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Transzformációk > Alakítás

Alakítás

Az alakítás két vagy több vektoros objektum határainak módosítását jelenti területeik egyesítésével vagy az átfedő részek eltávolításával, új alakzatok létrehozása érdekében. A három elérhető elsődleges alakító művelet az **Unió**, a **Különbség** és a **Metszet**.

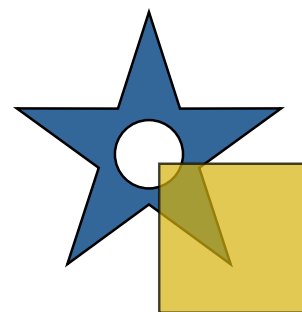
Ezeket a parancsokat a **Mutató eszköz (nyíl)** segítségével kiválasztott, vagy az **Objektumfelügyelőben** kijelölt objektumokra lehet alkalmazni.

Ha meg szeretné tanulni, hogyan használhatók az alakító parancsok maszkként vektoros adatok felosztásához, kérjük, olvassa el a **Maszk használata vektoros objektumok felosztásához** című fejezetet.

A **■ Főmenü > Létrehozás > Alakítás** parancsok lehetővé teszik a kiválasztott objektumok módosítását és kombinálását logikai műveletek segítségével. Ezek a funkciók kizárólag tömör vektoros objektumokkal kompatibilisek, mint például a **Kitöltés**, **Háló**, **Sfumato** és **Oszlop** típusok.

Ezen parancsok végrehajtásához először több átfedő vagy szomszédos objektumot kell kijelölnie.

Illusztráció: Két kijelölt objektum: egy csillag és egy téglalap. A csillag tartalmaz egy digitalizált nyílást. ►

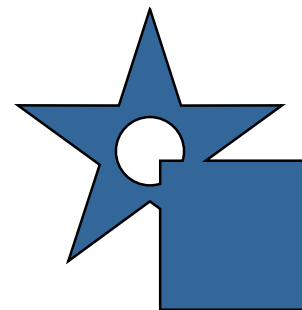


Megjegyzés: Ezek a parancsok nem alkalmazhatók Kontúrokra, Kézi öltésekre vagy Összekötő objektumokra.

Unió

Az **Unió** parancs egy új objektumot (vagy objektumkészletet) hoz létre az összes kijelölt elem egyetlen határrá történő egyesítésével. A kapott kitöltött területen belüli csomópontok és élszakaszok automatikusan eltávolításra kerülnek. Ha a kijelölt objektumok nem fedik át egymást vagy nem érintkeznek, az unió művelet egyszerűen az eredeti objektumok másolatait hozza létre.

Illusztráció: Az Unió parancs eredménye két objektumra alkalmazva. ►

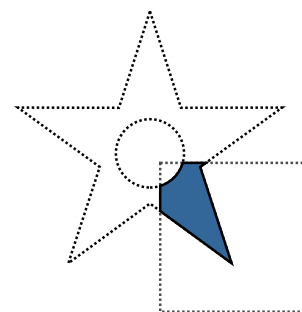


Megjegyzés: Ez a parancs különösen hasznos egy globális alátét (fedőöltések nélküli kitöltés) létrehozásához egy összetett minta alatt. Ehhez jelölje ki az összes releváns objektumot, és alkalmazza az Unió parancsot. Ezután lépjen a **Tulajdonságok** ablakba, konfigurálja a kívánt alátét beállításokat, és törölje a "Fedőöltések készítése" jelölőnégyzetet, hogy csak a stabilizáló öltések maradjanak meg.

Metszet

A **Metszet** parancs egy új objektumot (vagy objektumokat) hoz létre, amely csak azt a területet képviseli, ahol az összes kijelölt objektum átfedi egymást. Ha nincs átfedő terület a kijelölt objektumok között, a funkció nem hoz létre eredményt.

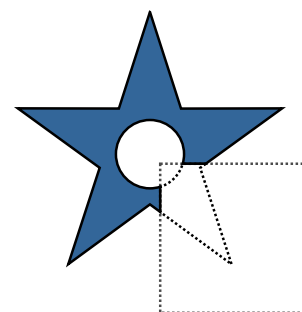
Illusztráció: A Metszet parancs eredménye két objektumra alkalmazva. ►



Különbség

A **Különbség** parancs kivonja a soron következő kijelölt objektumokat abból az objektumból, amely elsőként jelenik meg az **Objektumfelügyelő** listájában. A parancs végrehajtása előtt elengedhetetlen a rétegsorrend rendezése az Objektumfelügyelőben, hogy biztosítsa a megfelelő objektum "alapként" való működését. A kapott objektum(ok) csak az első objektum azon területeiből fognak állni, amelyeket nem fedtek le a kijelölésben utána elhelyezkedő objektumok.

Illusztráció: A Különbség parancs eredménye két objektumra alkalmazva. ►



Tulajdonságok

A Studio vektoros objektumokat használ, amelyek meghatározott öltéstípusokkal vannak kitöltve. Az öltések képzésének logikáját a **tulajdonságok** határozzák meg. Például a legalapvetőbb tulajdonság az öltéssűrűség. A Studio-ban létrehozott minden objektum rendelkezik állítható tulajdonságokkal, amelyek elengedhetetlenek a különleges művészi hatások eléréséhez és a minták adott szövetfajtákhoz való igazításához.

Ez a fejezet átfogó útmutatót nyújt az Embird Studio NEXT tulajdonságbeállításainak megértéséhez és használatához. Elmagyarázza, hogyan szabályozzák ezek a tulajdonságok a vektoros objektumok öltésképzését. Továbbá ez a rész leírja a "Tulajdonságok ablak" felépítését és működését, beleértve a különböző részeit és azokat a speciális vezérlőket, amelyeket a numerikus és nem numerikus tulajdonságok módosítására használnak az optimális hímzési eredmények érdekében.

Hogyan Érhetők El A Tulajdonságok

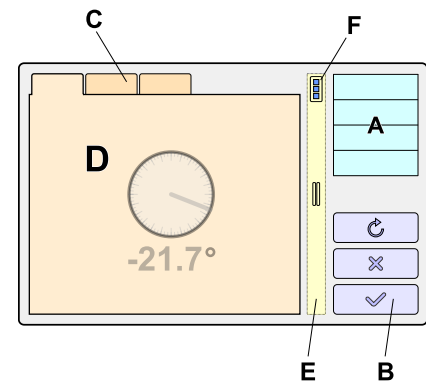
Az objektumtulajdonságok két fő módszerrel érhetőek el:

1. Gyors hozzáférés a **panelen** keresztül a létrehozási folyamat során, vagy egyetlen objektum **csomópontenkénti szerkesztésekor**. Ezek a tulajdonságok a **fő vezérlőpanelen** jelennek meg. Az itt végrehajtott módosítások csak az éppen létrehozott vagy szerkesztett objektumra vonatkoznak.
2. A dedikált **Tulajdonságok ablak**, amely a konfigurációs lehetőségek bővített tárházát kínálja.

Tulajdonságok Ablak

A **Tulajdonságok ablak** lehetővé teszi a tulajdonságok egyidejű módosítását több kijelölt objektum esetében, vagy az egész mintát befolyásoló globális tulajdonságok beállítását.

Több objektum tulajdonságainak egyidejű módosításához jelölje ki a kívánt objektumokat, majd nyissa meg az ablakot a **felugró gombra** kattintva, vagy navigáljon a **■ Főmenü > Beállítások > Tulajdonságok** menüpontra.



Tulajdonságok ablak

Az Ablak Elrendezése

A	A tulajdonság-szakaszok listája, beleértve az Általános, Kitöltés, Oszlop és Kontúr szakaszokat. A szakaszok között a megfelelő szakasznévre kattintva válthat.
B	Vezérlőgombok az ablak bezárásához, a tulajdonságok gyári alapértékekre való visszaállításához, a módosítások érvényesítéséhez az előnézeti hatáshoz, valamint a sűgő eléréséhez.
C	Itt jelennek meg az aktív szakasz tulajdonságai. Ha a szakasz számos beállítást tartalmaz, azok több lapra vannak rendezve.
D	Egy példa a tulajdonság-vezérlőmezőre.
E	Osztóvezérlő, amellyel beállíthatja a bal és jobb oldali ablakpanel relatív arányait.

F Felugró gomb, amely egy kezelési menüt biztosít. Használja ezt az aktuális értékek új alapértelmezésként való mentéséhez, vagy azok „megtartásához” a jövőbeli objektumok számára. Az alapértelmezett értékek a Studio bezárása után is megmaradnak, míg a megtartott tulajdonságok csak az aktuális munkamenetre vonatkoznak.

Szakaszok

A tulajdonságok az **objektumtípus** vagy a tulajdonság hatóköre alapján több szakaszba vannak sorolva. Azok az általános beállítások, amelyek a terv összes objektumát befolyásolják – a kijelölési állapottól függetlenül – az **Általános** szakaszban található.

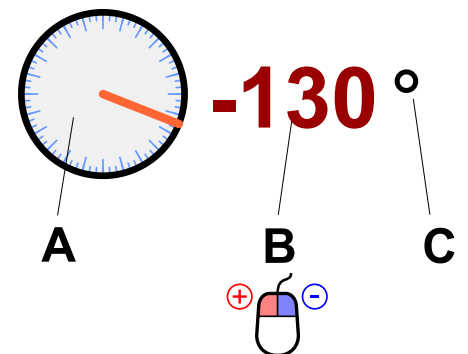
	Általános
	Összes kijelölt
	Kitöltés
	Háló
	Oszlop
	Oszlop mintával

	Kontúr
	Kézi öltések
	Csatlakozás
	Applikáció
	Sfumato Stitch

Tulajdonságok

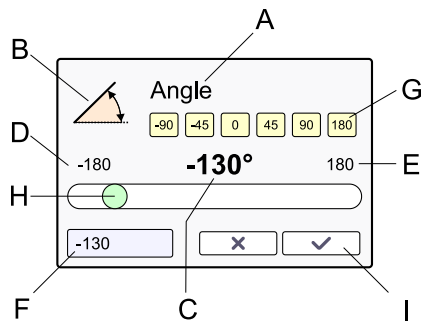
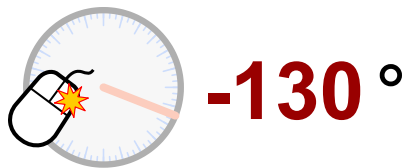
A nem numerikus tulajdonságokat szabványos jelölőnégyzetek, kapcsolók és legördülő listák képviselik. A numerikus tulajdonságok megjelenítése egy vezérlővel történik, amely a következőket tartalmazza: (A) egy ikon vagy felirat, (B) az aktuális érték, és (C) a mértékegység.

Ezen értékek módosításához használja az elsődleges egérgombot az értéken (B) a növeléséhez, vagy a másodlagos egérgombot a csökkentéséhez.



Értékpanel - További Beállítások

A numerikus tulajdonságvezérlők kibonthatók, így megjelenik egy panel további beállítási lehetőségekkel. Kattintson a tulajdonság feliratára vagy ikonjára a speciális vezérlők eléréséhez a könnyebb módosítás érdekében.










A	Tulajdonság neve
B	Tulajdonság ikonja
C	Aktuális numerikus érték
D	Minimálisan megengedett érték
E	Maximálisan megengedett érték
F	Beviteli mező kézi billentyűzetbevitelhez
G	Gyorselérési gombok a gyakran használt értékekhez
H	Csúszka a folyamatos értékállításhoz
I	<input type="checkbox"/> Mégseés <input type="checkbox"/> Alkalmazgombok

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Teljes minta

Paraméterek - Teljes Terv

Ez a fejezet technikai áttekintést nyújt az Embird Studio NEXT "Teljes terv" paramétereiről. Ezek a beállítások univerzális vezérlést tesznek lehetővé a hímzési projektek felett, lefedve az alapvető projekt-metaadatokat, a cérna- és anyagdinamikát, a rögzítő öltések logikáját, valamint a különféle objektumtípusok átfogó alátétkezelését.

Ezek a **paraméterek** szabályozzák a projekt globális környezetét, és több funkcionális fülre vannak osztva:

-  A terv fő beállításai
-  Cérnával kapcsolatos beállítások
-  Anyaggal kapcsolatos beállítások
-  Rögzítő öltések
-  Alátét eltolása
-  Kitöltő alátét
-  Oszlop és applikáció alátétje

A Terv Fő Beállításai

Név: Ez a paraméter a [felhasználó által definiált szegélyminták](#) azonosítására szolgál.

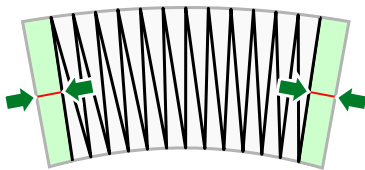
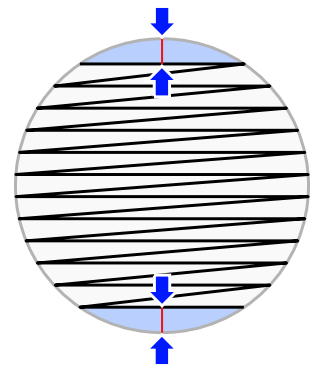
Referencia szélesség, Referencia magasság: Ezek az értékek határozzák meg a felhasználó által definiált szegélyminták befoglaló dobozának méreteit.

Túl hosszú öltés mód: A legtöbb hímzőgép maximális öltéshossz-korlátozást alkalmaz, amely jellemzően 12,7 mm (kb. 0,5 hüvelyk). Amikor egy digitalizált útvonal túllépi ezt a korlátot, a Studio vagy köztes tűszúrásokat szűr be az öltés felosztásához, vagy átmeneti (lebegő) öltéssel helyettesíti azt. A tűszúrások nem kívánt textúrát eredményezhetnek, míg az átmeneti öltések lazák maradhatnak; ez a vezérlő lehetővé teszi a preferált megoldási mód kiválasztását.

Elrendezett kontúrrészek egyesítése: Ha engedélyezve van, ez a funkció az [Kontúrrészek elrendezése](#) optimalizálási folyamat során nagyobb, folyamatos szegmensekké vonja össze a kontúrelemeket. Ha le van tiltva, az elemek különállóak maradnak a részletesebb kézi szerkesztés érdekében.

Cérnával Kapcsolatos Beállítások

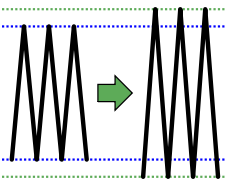
Kitöltések kezdő/záró hézaga: Ez a beállítás egy kis távolságot iktat be, hogy megakadályozza a cérna felhalmozódását vagy kidudorodását a kitöltési területek határainál. Ez különösen kritikus, ha [sima öltésű kontúr](#) van elhelyezve a kitöltő objektum körül.



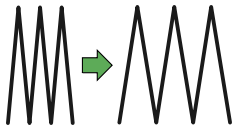
Oszlopok kezdő/záró hézaga: Ez határozza meg a távolságot az oszlop alapú objektumok elején és végén. Mivel a képernyőn látható vektorok az öltéstengelyeket jelölik, a tényleges cérnaszélesség nagyobb; ez a hézag megakadályozza a csúnya cérnafelhalmozódást az oszlopok és a mintás oszlopok végpontjainál.

Minimális öltéshossz: Egy globális korlátozás, amely megakadályozza a megadott értéknél rövidebb öltések generálását a gép és az anyag védelme érdekében.

Anyaggal Kapcsolatos Beállítások

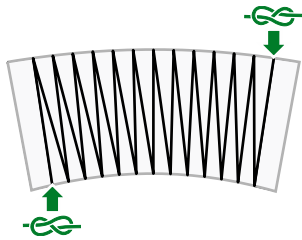


További húzáskompenzáció: Ez a paraméter globális beállítást biztosít a különböző anyag típusokhoz. Ha az anyag erősen rugalmas, vagy az öltések hajlamosak besüppedni, ennek az értéknek a növelése egyidejűleg ad hozzá húzáskompenzációt a teljes tervhez.



További térköz: Ez lehetővé teszi az univerzális sűrűségbeállítást a különböző cérnvastagságokhoz való alkalmazkodáshoz. Ha egy adott cérnválasztás miatt a terv túl ritkának vagy túlságosan sűrűnek tűnik, használja ezt a csúszkát az általános sűrűség újrakalibrálásához.

Rögzítő Öltések - Globális Beállítások



Rögzítő öltések elengedhetetlenek a szál rögzítéséhez és a szálvágás közbeni felfeslés megakadályozásához. Ezen öltések vezérlése hierarchikus; ez a szakasz határozza meg az objektumtípusok szerint kategorizált globális alapértelmezéseket.

Kitöltés rögzítő öltések: Automatikusan rögzítő öltések, amelyek a Kitöltés (Fill), Háló (Mesh) és Sfumato Stitch objektumok átmeneti öltései előtt és után kerülnek hozzáadásra.

Kontúr rögzítő öltések: Automatikusan rögzítő öltések Kontúr és Csatlakozás objektumokhoz.

Oszlop rögzítő öltések: Automatikusan rögzítő öltések Oszlop, Mintás oszlop és Applikáció objektumokhoz. (A kivételek közé tartoznak az 1,2 cm-nél szélesebb oszlopokon belüli átmeneti öltések).

Kézi öltés rögzítő öltések: Automatikusan rögzítő öltések kifejezetten Kézi öltés objektumokhoz.

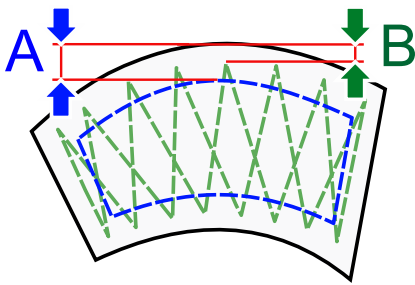
Rögzítő öltések hossza: Meghatározza az összes automatikus rögzítő öltéstípus maximálisan megengedett hosszát.

Megjegyzés: Ezek a globális alapértelmezések felülbírálnak az egyes objektumok szintjén az objektum [Tulajdonságok](#) menüpontján keresztül.

Alátét Eltolása

Ez a globális beállítás határozza meg a szegély- és cikkcakk-alátétek távolságát az objektum határaitól a teljes terven belül. Két üzemmód áll rendelkezésre:

- Optimalizált és méretezett eltolás (%-ban):** Az eltolások automatikusan az objektum mérete alapján kerülnek kiszámításra, egy globális százalékos skála használatával, amely a terv rugalmas vagy bolyhos anyagokhoz való igazítására szolgál (pl. használjon >100%-ot polár anyaghoz).
- Abszolút eltolás (hüvelykben vagy milliméterben):** Rögzített távolságot állít be az összes alátét-eltoláshoz, az objektum méreteitől függetlenül.



Az üzemmód ezen a lapon, a legördülő menü segítségével választható ki. A következő vezérlők a kiválasztott üzemmódhoz igazodnak:

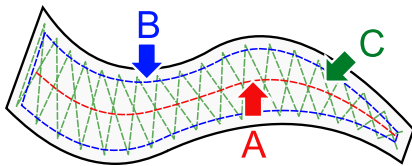
Szegély-alátét eltolása (A): Szabályozza a szegély-alátétek globális belső távolságát kitöltéseknél, oszlopoknál és applikációknál.

Cikkcakk-alátét eltolása (B): Szabályozza a cikkcakk-alátétek globális belső távolságát kitöltéseknél, oszlopoknál és applikációknál.

📁 Kitöltés Alátét

Meghatározza a **minimális** és **maximális** öltéshosszt a szegély- és cikkcakk-alátét struktúrákhoz, kifejezetten Kitöltés objektumokhoz.

📁 Oszlop és applikáció alátét



Meghatározza a **minimális** és **maximális** hosszúságokat a középvonalas (A), szélső (B) és cikk-cakk (C) alátétöltés típusokhoz az Oszlop és Applikáció objektumok esetében.

Megjegyzés: A globális alátétöltés alapértelmezések felülbírálnak az egyes objektumoknál az egyedi **Paraméterek** beállításain keresztül.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Kijelölt objektumok

📏 Tulajdonságok - Összes Kijelölt

Jelenleg az egyetlen helyi **tulajdonság**, amely univerzális az összes hímzési objektumtípusra, a **Szín**.

Több módszer is létezik a kijelölt objektumok színének módosítására. Az átfogó áttekintésért kérjük, tekintse meg a **Színek fejezetet**.

A kijelölt objektumok színének ezen a felületen keresztül történő beállításához kattintson a színmezőre a **Színkeverő**

ablak megnyitásához, ahol meghatározhatja a konkrét szint, vagy kiválaszthat egy meglévő cérnaszínt a katalógusból.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Kitöltés

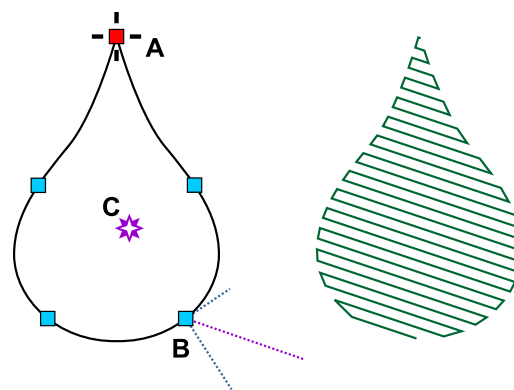
➔ Paraméterek - Kitöltés

Ez a fejezet átfogó útmutatót nyújt a Kitöltés paramétereire. Részletezi a három elsődleges kitöltési típushoz elérhető beállításokat: **Sima kitöltés**, amely tartalmazza a mintákra, az öltéstávolságra, a szögekre és az alátétöltésekre vonatkozó opciókat; **Automatikus oszlop**, amely elmagyarázza az automatikus szaténöltés-generálást; és **Motívum kitöltés**, amely a motívum kiválasztását, a térközt, a rács konfigurációját és a méretezést fedi le. Ezenkívül ez a fejezet foglalkozik az olyan speciális funkciókkal, mint a húzáskompenzáció, a színátmenetek és a kitöltési objektumokra alkalmazható különféle effektusok.

Ezek a **paraméterek** kizárólag a Kitöltés objektumokra vonatkoznak.

A kitöltési objektum egy külső élből áll. Az (A) pont az él kezdőcsomópontját jelöli. A (B) jelzi a kitöltés utolsó öltését az alátétöltés irányvonalával együtt. A középső szimbólum a speciális effektusok fókuszpontját (C) jelöli, ahol alkalmazható.

A kitöltési objektumon belüli lyukak függetlenül hozhatók létre a **Nylás eszköz** használatával. A kitöltési objektumon belüli faragások szintén függetlenül hozhatók létre a **Faragó eszköz** használatával.



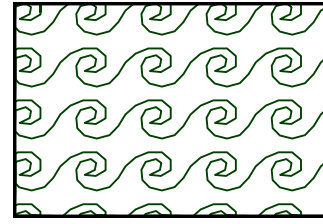
A Kitöltés objektum a következő módszerek egyikével dolgozható fel öltésekkel:

☰ Kitöltési Opciók

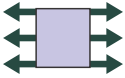
- ☰ **Sima kitöltés** - Párhuzamos sima öltések egy adott minta felhasználásával.
- 🌀 **Automatikus oszlop** - Az objektum automatikusan ki lesz töltve öltésekkel, az Oszlop objektumokkal azonos módon.
- ✳️ **Motívumok** - Az objektum egy vagy több öltésmotívummal van kitöltve.



Sima kitöltés és automatikus oszlop (szatén) kitöltés



Motívum kitöltés



Húzáskompenzáció: az egyes öltések kiterjesztése az objektum szélén, hogy ellensúlyozza a szálhúzódást (rugalmas anyagokon) vagy a besüppedést (gyapjúsöveten). A szálhúzódás miatt az öltések végei befelé húzódnak, ami a tervezettnél kisebb vagy keskenyebb objektumot eredményez.

Az ezzel az ikonnal ellátott vezérlő a Húzáskompenzáció beállításainak elérésére és módosítására szolgál.

☰ 1. Sima Kitöltés Paraméterei

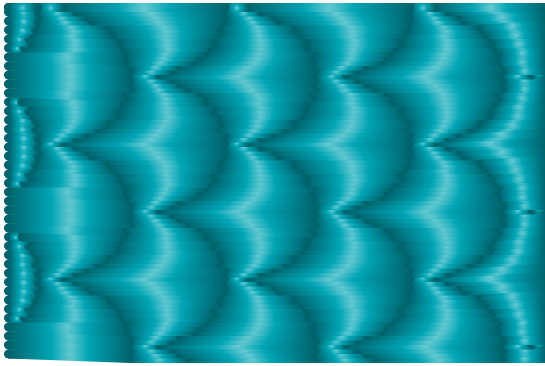
A **Sima kitöltés** (más néven **Tatami kitöltés** vagy **Ceed kitöltés**) egy olyan technika, amelyet nagy területek párhuzamos sima öltéssorokkal való lefedésére használnak.

A Sima kitöltés alapvető technikai összetevői a következők:

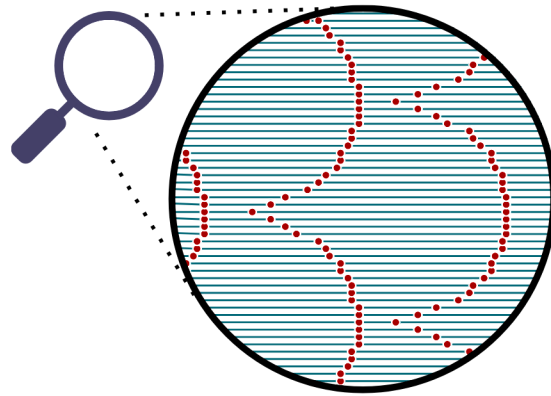
- **Sorok:** A szoftver egy nagy vektoros területet sorokra oszt. Ezek a sorok egy adott **Térköz** (sűrűség) érték szerint helyezkednek el. A szoros térköz teljes anyagfedést biztosít, míg a szélesebb térköz könnyű, áttetsző hatást kelt.
- **Tűpont minták:** Ahogy a gép végighalad egy soron, a tűnek rendszeres időközönként be kell hatolnia az anyagba. Ezeknek a tűpontoknak az elrendezése látható textúrát hoz létre. A tűpontok sorok közötti eltolása sima, egyenletes felületet eredményez.
- **Dekoratív textúrák:** A tűpontok szándékos elrendezésével a felhasználók geometriai mintákat – például téglákat vagy rombuszokat – hozhatnak létre a cérnaszínek megváltoztatása nélkül.
- **Irányítás (Szög):** A kitöltési sorok szöge kritikus digitalizálási döntés. Befolyásolja mind a "fényességet" (hogyan verődik vissza a fény a cérnáról), mind a minta stabilitását. A kitöltési szögeket általában az anyag szálirányára vagy az alátöltésre merőlegesen állítják be a ráncosodás elkerülése érdekében.

📁 Fő Beállítások

Minta meghatározza a kitöltés fedőöltéseinek textúráját. A felhasználók legfeljebb öt egyéni mintát határozhatnak meg a **■ Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők > Felhasználói minták** útvonalon. A mintahatás az öltéssorokon belüli tűpontok sajátos elrendezésével érhető el; következésképpen a tűpontok közötti távolság határozza meg az öltéshosszt.

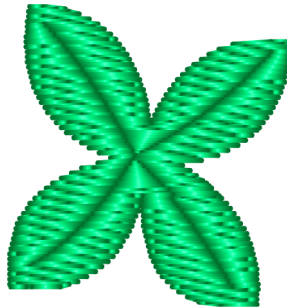


A kitöltés fedőöltéseinek textúrája



Az öltéssorokon belüli tűpontokkal létrehozott mintahatás

További vonalak és görbék integrálhatók a mintázott kitöltésekbe a Faragás (Carvings) objektumok használatával, amelyeknek közvetlenül a Kitöltés (Fill) objektumot és annak nyílásait kell követniük.



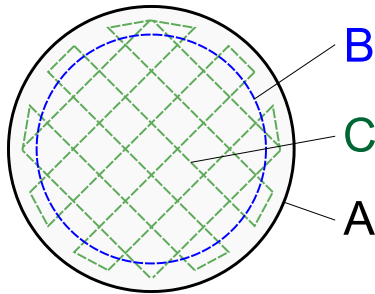
Faragásokkal létrehozott további textúra

Térköz meghatározza az öltéssorok vagy motívumok közötti távolságot. A megnövelt térköz alacsonyabb öltéssűrűséget eredményez. Például a 4,0-s térközérték 0,2 mm-es távolságot jelöl.

Szög az öltések tájolására utal. Ez a vezérlő lehetővé teszi a fokozatos beállításokat, és hozzáférést biztosít egy szerkesztőmezőt és csúszkát tartalmazó panelhez. További részletek a [Tulajdonságok](#) fejezetben találhatók.



Alátöltés



Egyszerű kitöltés alátöltései lehetővé teszik az Szegély (Edge) és mindkét Cikk-cakk (Zig-Zag) alátöltés aktiválását az összes Egyszerű kitöltés objektumhoz. Studio automatikusan kihagyja ezeket az alátöltéseket a kis objektumokon, még akkor is, ha engedélyezve vannak. Az alátöltések letilthatók, ha az anyag elég szilárd, és nem igényel további stabilizálást.

Szegély alátöltés éles, jól definiált szélek létrehozására szolgál a kitöltéseknél. Tekintse meg a [Tulajdonságok - Teljes minta](#) fejezetet a globális **Szegély és Cikk-cakk alátöltés eltolási** beállításokkal kapcsolatos információkért.

Cikk-cakk alátöltések tulajdonságai meghatározzák ezen stabilizáló rétegek szögeit és távolságát. A cikk-cakk alátöltések laza öltések rácsával rögzítik az anyagot, mielőtt a nagy sűrűségű fedőöltések felkerülnének. Ezek a szögek itt vagy a szerkesztési módban állíthatók be (az I vagy O billentyűk megnyomásával, miközben mozgatja az egeret). A szög módosításához kattintson a kör alakú szögjelzőre vagy a numerikus értékre.

A: Objektum alakja. B: Szegély alátöltés. C: Cikk-cakk alátöltés.

Alátöltés - Speciális

Az ezen a lapon található vezérlők lehetővé teszik a globális alátöltés-beállítások felülbírálását, amelyeket általában minden objektumra alkalmaz a rendszer az öltésképzés során. További részletekért tekintse meg az [Objektum egyedi alátöltés-tulajdonságai](#) fejezetet.

Fedőréteg

Fedőöltések készítése engedélyezi vagy letiltja a fedőöltéseket. Ezt a jelölőnégyzetet törölni kell, ha a stabilizáláshoz nagy, a teljes mintára kiterjedő alátöltésre van szükség.

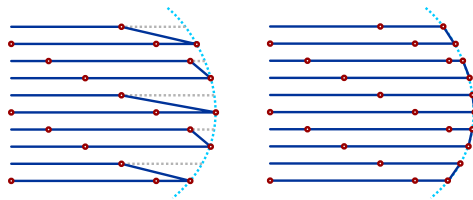
A **Méretarány** tulajdonság határozza meg a minta méretét és a kitöltő öltések ebből adódó hosszát.

Véletlenszerű eltolás véletlenszerűvé teszi a mintaszerkezetet, így organikusabb, szabálytalanabb megjelenést hoz létre, ami hasznos például szőrmehatás eléréséhez.

Ugrások használata (ritka sűrűség esetén) biztosítja, hogy az öltésblokkok közötti kapcsolatokat átmeneti öltések (szálvágások) váltsák fel. Mivel az objektumok ritkán készülnek egyetlen folyamatos menetben, blokkokra vannak osztva, amelyeket vagy összekötő öltések, vagy ugrások kötnek össze; ez utóbbit elsősorban alacsony öltéssűrűségű színátmenetes objektumoknál használják.

Oldalak

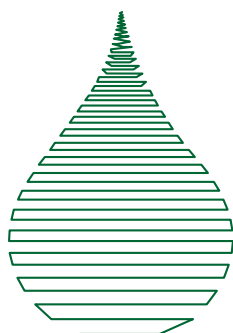
Sor kiegészítése, ha a távolság nagyobb, mint meghatározza azt a távolságkülbszöböt, amely alatt az egyes öltéssorok utolsó pontja kimarad. Ez megakadályozza a túl kicsi öltések kialakulását a kitöltés szélén. Bár ezek a kihagyott pontok alapértelmezett távolság mellett általában nem láthatók, megmaradnak, ha a sorok közötti távolság meghaladja ezt a megadott küszöbértéket.



Balra: Az egyes öltéssorok utolsó pontja kimarad. **Jobbra:** A teljes sorok megmaradnak.

Max. véletlenszerű szélesítés meghatározza a kitöltő öltések maximális véletlenszerű kiterjesztését oldalirányban. Ez a beállítás "rojtos szél" hatást ad az objektumhoz.

📁 Színátmenet



A **Színátmenet** tulajdonság kezeli az öltéssűrűség (távolság) átmenetét az objektumon keresztül. Az egységes textúra helyett a színátmenet vizuális elhalványulást hoz létre az öltéssorok vagy motívumok közötti távolság változtatásával. Ez művészebb eredményeket tesz lehetővé a szabványos sík kitöltésekhez képest.

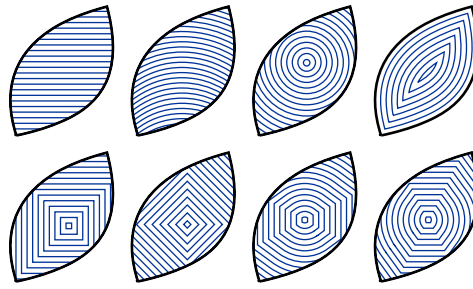
A színátmenetek elengedhetetlenek a 3D-stílusú árnyékolás és színkeverés eléréséhez az egymást átfedő kitöltéseken keresztül. Ritka színátmenetek használatakor ajánlott engedélyezni az **Ugrások használata** opciót az öltésblokkok közötti tiszta átmenetek érdekében.

Példa: Távolság (sűrűség) színátmenet. Ha az alaptávolság 0,4-re, a színátmenet pedig 10,0-ra van állítva, a szoftver fokozatosan növeli a sortávolságot, amíg az alsó távolság el nem éri a 10,4-et. Ez egy sűrű felső részt eredményez, amely egy ritka, nyitott szerkezetbe megy át.

- **Funkcionalitás:** A sortávolság dinamikusan változik az alap Távolság értéktől a Távolság + Színátmenet értékig.
 - **Matematikai tartomány:** A Színátmenet érték lehet negatív (pl. -10). Ezekben az esetekben az alap Távolságnak elég nagyoknak kell lennie (pl. 11), hogy a végső összeg nagyobb maradjon nullánál.
 - **Öltéssűrűség:** A pozitív színátmenet érték növeli a távolságot (csökkenti a sűrűséget), míg a negatív érték csökkenti a távolságot (növeli a sűrűséget) a kiindulási ponthoz képest.
- **Színátmenet típusok:** A felhasználók több séma közül választhatnak:
 - **Lineáris:** A sűrűség egyenletes növekedése vagy csökkenése az objektum egyik oldalától a másikig.
 - **Központi:** A sűrűség az objektum közepén koncentrálódik (vagy csökken), és az élek felé haladva változik.

📁 Effektus

Az **Effektus** beállítások lehetővé teszik az Egyszerű kitöltés kombinálását olyan opciókkal, mint a Hullám, Kontúrköltés, Sugárirányú kitöltés, Négyzet alakú kitöltés és Lekerekített kitöltés. A hullám tulajdonságok, amelyek meghatározzák a kitöltő sorok görbületét, a hullámvezérlőn keresztül vagy a tulajdonságértékek módosításával állíthatók be. A Sugárirányú, Négyzet alakú és Lekerekített effektusok spirál alakban generálnak öltéseket, amelyek a **Fókuszpontból** indulnak ki. Ez a Fókuszpont a **Csomópont-szerkesztő módban** helyezhető át.

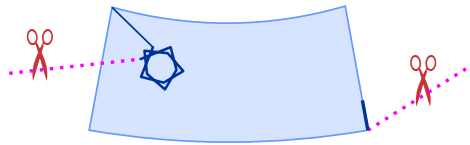


Rögzítő Öltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű vezérlést tesznek lehetővé, felülbírálv a [globális rögzítő öltés beállításokat](#). Ez a képesség lehetővé teszi a biztonsági [rögzítő öltések](#) egyedi beállítását az adott objektumhoz.

Ez a lap az egyszerű globális alapértelmezéseken túlmutató funkcionalitást biztosít azért, hogy:

- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független beállítások mind a vezető (kezdő), mind a záró (vég) rögzítő öltésekhez.
- **Fokozott szálrögzítés:** Lehetőségek fejlett vezető rögzítő öltésminták (pl. önmagukat keresztező szerkezetek) használatára az erősebb rögzítés eléréséhez olyan helyzetekben, ahol az alapvető lineáris csomó nem elegendő.



2. Automatikus oszlop tulajdonságai

Automatikus oszlopkitöltés egy speciális öltésgenerálási mód, amely egy nagy, gyakran összetett alakzatot tölt ki, mintha több összekapcsolt **Szatén (cikk-cakk)** oszlopból állna.

Az Automatikus oszlopkitöltés főbb jellemzői a következők:

- **Kontúrkövető öltések:** Az egyszerű kitöltés rögzített szögével ellentétben az Automatikus oszlop öltései megváltoztatják az irányukat, hogy nagyjából merőlegesek maradjanak az alakzat széleire. Ez ideális ívelt objektumokhoz, például szíromlevelekhez vagy betűkhöz.
- **Változó öltéshossz:** Mivel az öltések átívelik a szoftver által létrehozott „oszlop” szegmensek szélességét, az öltéshossz az alakzat vastagságának megfelelően változik az adott ponton.
- **Szatén stílusú alátétöltés:** Az Automatikus oszlop objektumok oszlop-specifikus alátétöltéseket használnak (például Középső, Szél, vagy Cikk-cakk), a normál kitöltéseknél használt rács alapú alátétöltések helyett.

Fő beállítások

A **Minta** tulajdonság ugyanúgy működik, mint az egyszerű kitöltésnél.

Minta használata engedélyezi a kiválasztott minta használatát az Automatikus oszlopon belül. Ha nincs bejelölve, az oszlopöltések minta nélkül generálódnak.

Távolság jelentése és funkciója megegyezik az egyszerű kitöltésnél használtéval.

Alátöltés

Automatikus automatikusan kiválasztja a megfelelő alátöltés típust az Automatikus oszlop objektumokhoz.

Középső az oszlopok közepén végigfutó alátöltést alkalmaz. Ez kis vagy keskeny objektumokhoz alkalmas.

Szél alátöltés az objektum kerületét követi, és közepes vagy nagy objektumokhoz ajánlott.

Cikk-cakk alátöltést nagy vagy vastag objektumok esetén a szél alátöltéssel együtt kell alkalmazni.

A **Cikk-cakk alátöltés távolsága** általában sokkal nagyobbra van állítva, mint a fedőöltésekhez használt távolság.

Alátöltés - Speciális

Ezek a vezérlők lehetővé teszik az objektumspecifikus globális alátöltés-beállítások felülbírálatát. További információért kérjük, tekintse meg az [Objektum egyedi alátöltés tulajdonságai](#) fejezetet.

Oldalak

A **Húzáskompenzáció** tulajdonság részletezése e fejezet elején található.

3. Motívum tulajdonságai

Motívumkitöltés egy dekoratív technika, ahol a területet ismétlődő mintákkal vagy kis hímzsmintákkal (motívumokkal) töltik ki, a tömör öltéssorok helyett. Hasonlóan működik, mint egy tapétaminta, a kiválasztott motívumot csempézi a vektoros alakzaton.

A Motívumkitöltés fő technikai összetevői a következők:

- **Motívum:** Egyszerű túsúrák helyett a szoftver egy „mintát” vagy „töredéket” használ, amelyet motívumnak neveznek.
- **Rácsrendszer:** A motívumok egy matematikai rácson helyezkednek el. Szabályozhatja a motívumok közötti **Távolságot** vízszintesen és függőlegesen is, lehetővé téve a sűrű, csipkeszerű textúrát vagy a laza, szórt megjelenést.
- **Sor eltolás:** A merev „oszlop” megjelenés elkerülése érdekében használhatja a **Sor eltolás** tulajdonságot. Ez eltolja a motívumok minden sorát, lépcsőzetes elrendezést hozva létre.

Főbb technikai jellemzők és előnyök:

1. **Csökkentett öltésszám:** Mivel a Motívumkitöltések gyakran üres teret tartalmaznak a dekoratív elemek között, általában sokkal kevesebb öltést használnak, mint egy tömör Egyszerű kitöltés. Ez puhábbá és rugalmasabbá teszi a hímzést, ami ideális könnyű anyagokhoz.
2. **Több-motívumos rácsok:** A speciális beállítások lehetővé teszik egy különböző motívumokat tartalmazó rács (akár 3x3-as) meghatározását. A szoftver ezután végigpörgeti ezeket a motívumokat az objektumon, összetett, mozaikszerű hatásokat hozva létre.
3. **Méretezhetőség:** A **Motívum méretezése** tulajdonság lehetővé teszi a teljes minta átméretezését. A kész minta méretezésével ellentétben a Motívumkitöltés méretezése a hímzőszoftveren belül automatikusan újraszámolja az ismétlések számát, hogy tökéletesen illeszkedjen a területre.

Fő beállítások

A **Motívum** egy egyszerű öltésminta, amelyet az objektum párhuzamos öltések helyett történő kitöltésére használnak. A felhasználók akár 5 egyedi motívumot is meghatározhatnak a [■ Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők > Felhasználói minták](#) menüpontban.

A motívumsorok **Távolsága** jellemzően néhány milliméterben mérhető.

A **Szög** meghatározza a motívumsorok tájolását.

Rács

Egyetlen objektumon belül több motívum is használható. Ez a fül lehetővé teszi egy legfeljebb 3 sorból és 3 oszlopból álló motívumrács konfigurálását.

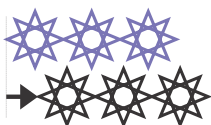
A **Sorok** és az **Oszlopok** határozzák meg a motívumrács méreteit.

Az **Általános eltolás X** és az **Általános eltolás Y** lehetővé teszi a motívumkitöltés áthelyezését az X és Y tengely mentén.

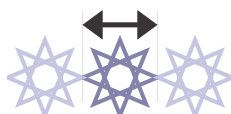
További részletekért lásd a [Kitöltés több motívummal](#) fejezetet.

Fedőréteg

Az **Ugróöltések használata** meghatározza, hogy ugró (vágás) vagy összekötő öltés használatos-e a távoli motívumsorok vagy öltések között.



A **Soreltolás** meghatározza az eltolási távolságot az egymás melletti motívumsorok között.



A **Motívumszélesség** beállítja a motívum vízszintes méretarányát, miközben a magasságot állandó értéken tartja.

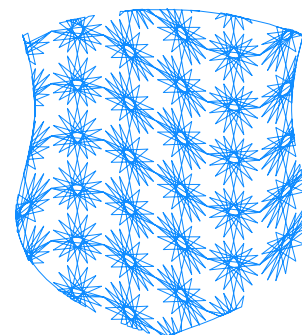
A **Motívumméret** mindkét tengelyen egyidejűleg állítja be a motívum méretét, és befolyásolja a kitöltés eredő öltéshosszát.

Színátmenet

A Színátmenet funkció megegyezik az egyszerű kitöltésnél alkalmazottal.

Effektus

A Motívumkitöltés kizárólag a Hullám effektussal kompatibilis. Más effektusok nem alkalmazhatók a Motívumkitöltésre.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Kitöltés több motívummal

Kitöltés Több Motívummal

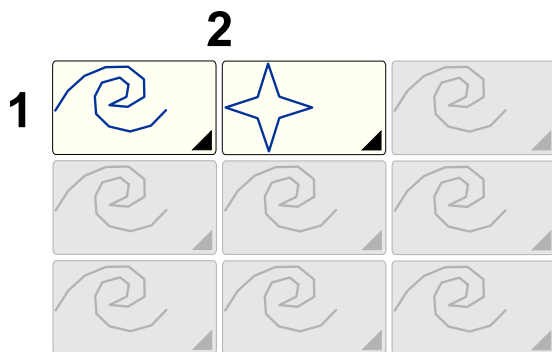
Az Embird Studio NEXT támogatja több motívum integrálását egyetlen kitöltési objektumon belül. Ezek a többszörös motívumok különböző tulajdonságok használatával testreszabhatók, beleértve a méretezést, eltolást, szöget, hullámot és színátmenetet. A szoftver automatikusan kezeli a motívumok méretezését a zökkenőmentes integráció érdekében. Ez a technika lehetővé teszi összetett, egyedi és akár véletlenszerű kitöltési minták létrehozását.

A funkció használatához hozzon létre egy kitöltési objektumot, nyissa meg annak **tulajdonságait**, és válassza a **Motívum mód** lehetőséget. Amint ebben a módban van, navigáljon a táblázat fölé.

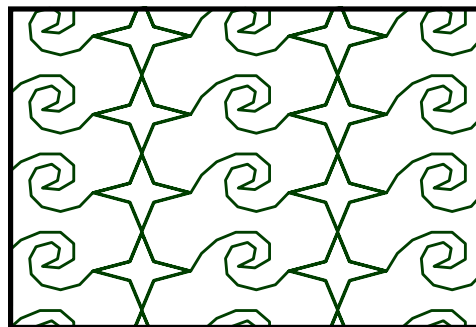
Több motívum kombinálható az összes szabványos egyetlen motívumra vonatkozó opcióval, mint például a méretezés, eltolás, kitöltési szög, hullám és színátmenet. Bár a kiválasztott motívumoknak egységes méretekkel kell rendelkezniük, a felhasználónak ezt nem kell manuálisan kezelnie; a szoftver automatikusan átméretezi a kiválasztott motívumokat, hogy azok illeszkedjenek a "fő" motívumhoz. A fő motívum az, amelyet a **Fő beállítások** oldalon választottak ki, és amely a motívumtáblázat bal felső cellájában jelenik meg.

A több motívumot tartalmazó táblázat füle csak akkor látható, ha a **Motívum mód** aktív a **kitöltési tulajdonságok** ablakban.

Használja a **Sorok** és **Oszlopok** vezérlőket a motívum elrendezésének meghatározásához. A szoftver akár 3x3-as motívumtáblázat-konfigurációt is lehetővé tesz.



Egy 2x1-es táblázatkonfiguráció két különböző motívummal.



Két motívum megvalósítása ugyanazon a hímzési objektumon belül.

A sorok és oszlopok számának meghatározásával létrehozza azt a konkrét rácsot, amelyet az objektum kitöltésére használ. A táblázaton belüli egyes cellákhoz előre definiált vagy [felhasználó által definiált motívumokat](#) választhat. A rács konfigurálása után kattintson az **Alkalmaz**, **Öltések generálása** vagy **OK** gombra az új beállítások érvényesítéséhez az objektumon.

A motívumkitöltés és a hálókítőltés összehasonlítása

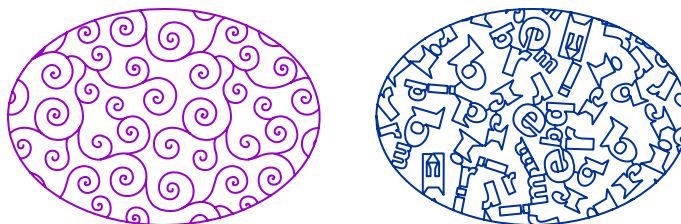
Az Embird Studio-ban mind a **Motívumkitöltés**, mind a **Hálókítőltés** használatos kiterjedt területek dekoratív mintákkal való lefedésére; azonban jelentősen különböznek geometriai szerkezetükben és az öltések rétegződésében.

Motívumkitöltés

A **Motívumkitöltés** hasonlóan működik, mint a tapéta. Ez a módszer egy kis, előre digitalizált hímzési elemet - amelyet motívumnak neveznek - ismétel meg a sorok és oszlopok strukturált elrendezésében egy vektoros objektum belsejében. Ez egy szisztematikus megközelítés a tér kitöltésére konzisztens, ismétlődő egységekkel. A **Motívumkitöltés** precíz, kis, előre digitalizált öltésmintákat használ az egységes textúra biztosítása érdekében.

Hálókítőltés

A **Hálókítőltés** a digitalizálás egy modernebb és rugalmasabb megközelítését képviseli. Ahelyett, hogy egyszerű ismétlésre támaszkodna, a kitöltő öltések elosztása különböző térkitöltő geometriai és organikus algoritmusok használatával történik. Ezek közé tartozhatnak fraktálminták, növényi növekedési szimulációk, vagy betűk és másodlagos formák "csomagolása" az objektum területének kitöltéséhez. Ez a módszer dinamikusabb és kevésbé egységes esztétikát tesz lehetővé a hagyományos motívumkitöltésekhez képest. A **Hálókítőltés** ívelt útvonalakat generál, amelyeken az öltések dinamikusan kerülnek kiszámításra.



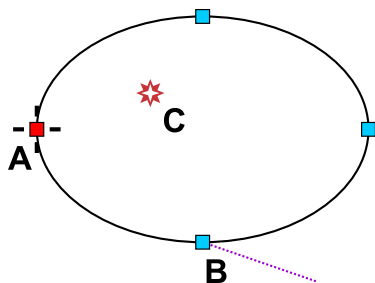
A Hálókítőltés - dinamikusabb, mint a Motívumkitöltés

Tulajdonságok - Háló (Mesh)

A hálós (Mesh) kitöltés egy speciális kitöltéstípus, amelyet nagyon alacsony sűrűség jellemez. Ellentétben a szabványos „Szatén” vagy „Tatami” kitöltéssel, amelyet egy alakzat tömör lefedésére terveztek, a hálós kitöltés szándékosan „laza”, hogy az alapanyag látható maradjon az öltések között. A háló ideális tűzéshez, szabadon álló csipkéhez (FSL) és egyéb dekoratív, alacsony sűrűségű kitöltésekhez.

Ez a fejezet átfogó útmutatót nyújt az Embird Studio NEXT hálós objektumainak tulajdonságaihoz. Részletezi, hogyan vezérelhető az alacsony sűrűségű hálós kitöltések megjelenése, amelyek alkalmasak tűzésre és díszítő mintákra. A következő szakaszok különféle konfigurációkat ismertetnek, beleértve a hálós kitöltéstípusokat, mint például a Tűzés és a Csempék, az általános beállításokat, mint a rétegvezérlés és az öltéshossz, a művészi effektusokat és a geometriai transzformációkat. Továbbá ez az útmutató tárgyalja az Egyrétegű beállítást, annak hatását a hímzési folyamatra, valamint a hálós útvonalak körvonal objektumokká történő konvertálásának lehetőségét.

Ezek a [tulajdonságok](#) kizárólag a [hálós \(Mesh\) objektumokra](#) vonatkoznak.



A hálós objektum egy külső élből áll. A (A) csomópont az él kezdő csomópontját jelöli, míg a (B) a külső él végét jelzi, egy szögirányú vonallal kísérvé. A szög ebben az összefüggésben a **transzformációs** szögre utal. A központi szimbólum a speciális effektusokhoz használt **fókuszpontot** (C) jelzi. A hálós kitöltésen belüli lyukak külön hozhatók létre a [Nyílás eszközzel](#). Lehetőség van dekoratív útvonalak hozzáadására is a hálós kitöltéshez a különálló [Faragó eszközzel](#).

Kitöltési Tartomány

Bizonyos hálótípusok lehetővé teszik a kitöltési **tartomány** konfigurálását.

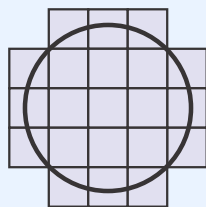
A **tartomány** meghatározza a kitöltés kiterjedését az objektum körvonalaihoz képest. Az elérhető értékek: **Túlsordulás**, **Vágott** és **Belső**.

A **Túlsordulás** kitöltés használatakor szükség lehet az objektum körvonalainak kizárására a hálóból. Ez a beállítás az **Általános beállítások** lapon található.

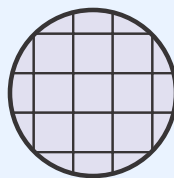
A kitöltéstípustól függően a **Túlsordulás** és a **Belső** tartományok kezdőpozícióként origó pontot használhatnak. Ha az origó pont nincs meghatározva, az objektum körvonalán kívül helyezkedik el, vagy egy lyukon belül található, előfordulhat, hogy a kitöltés nem generálódik. Ilyen esetekben helyezze az origó pontot az objektum határain belülre.

A **Túlsordulás** és a **Belső** tartományok esetében előfordulhat, hogy a kitöltés nem generálódik, ha a hálós útvonalak közötti rés vagy a cellaméret túl nagy ahhoz, hogy az útvonal elemei elférjenek az objektumon belül. Ennek megoldásához csökkentse a rés értékét (vagy a cellaméretet), vagy növelje az objektum méretét.

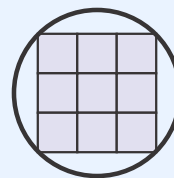
A **tartomány** beállítás figyelmen kívül marad, ha az **Egyrétegű** kapcsoló be van kapcsolva.



Túlsordulás










Vágott

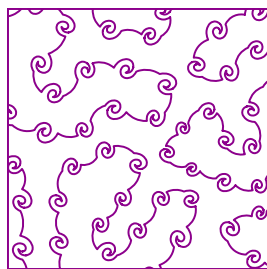


Belső

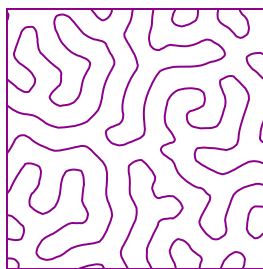
A hálós objektumok a következő módszerekkel tölthetők meg öltésekkel:

Hálós Beállítások

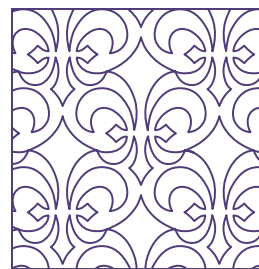
1.  **Stippling** – Kanyargós öltésvonalakon alapuló kitöltés.
2.  **Tiles** – Csempézett feketemunka (blackwork) és mozaikminták.
3.  **Net** – Vonalakból, görbékből, alakzatokból, fraktálokból vagy labirintus útvonalakból álló csipkeszerű kitöltések.
4.  **Knots** – Dekoratív kelta csomó kitöltések.
5.  **Crosses** – Szabványos keresztöltéses kitöltőminták.
6.  **Glyphs** – Betűtípus-karaktereken vagy könyvtárban meghatározott jeleken (glyph) alapuló kitöltések.
7.  **Plant** – Elágazó kitöltőminták, sima vagy göndör stílusban.



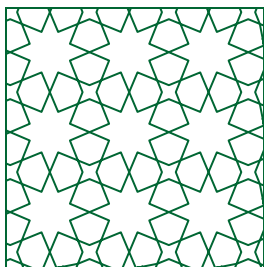
Stippling – Nyaklánc



Stippling – Labirintus



Tiles – Feketemunka
(Blackwork)



Tiles – Mozaik
(Tessellation)



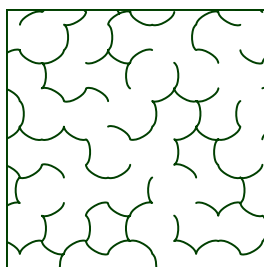
Növények - Sima mód



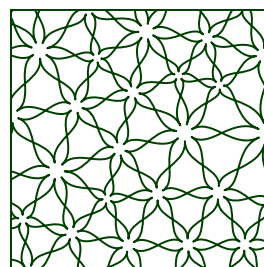
Növények - Göndör mód



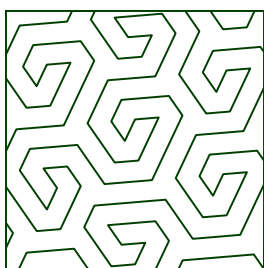
Glyphs



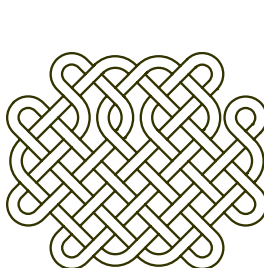
Hálózat elemekből



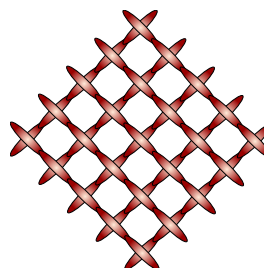
Hálózat alakzatból



Hálózat - fraktál



Kelta csomók



Keresztek

Általános Beállítások

Az ezen a lapon található beállítások az összes háló módra vonatkoznak.

Külső kontúrok belefoglalása és Belső kontúrok belefoglalása: Ha engedélyezve van, az objektum kontúrjai a hálókítőltés részeként lesznek kezelve, ami azt jelenti, hogy ugyanazzal a stílussal lesznek hímezve, mint maga a kítőltés. Amikor olyan Keresztek vagy Kelta csomók kítőltéseket használ, amelyek túlnyúlnak az objektum határain, általában ajánlott letiltani ezeket a kontúrokat. Ezek a beállítások figyelmen kívül maradnak az egyrétegű kítőltéseknél, és csak a többrétegű kítőltésekre vonatkoznak.

Rétegek (csak többrétegű kítőltéseknél): A többrétegű hálós kítőltésen belüli minden útvonalat legalább kétszer hímezzük ki: egyszer előre, egyszer pedig visszafelé. A Rétegek vezérlő lehetővé teszi a felhasználó számára ezen menetek megkettőzését a vastagabb öltésútvonalak létrehozásához. Ez a beállítás nem alkalmazható az egyrétegű kítőltéseknél.

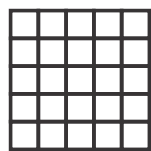
Min. öltés: Meghatározza a legrövidebb megengedett öltéshosszt a hálós kítőltésen belül. Az öltések úgy generálódnak, hogy hosszuk a meghatározott minimum és maximum határértékek között maradjon.

Max. öltés: Meghatározza a leghosszabb megengedett öltéshosszt a hálós kítőltésen belül. Az öltések úgy generálódnak, hogy hosszuk a meghatározott minimum és maximum határértékek között maradjon.

✦ Effektus

A hálós kitöltések kiegészítő effektusokkal javíthatók, mint például a Halszem, Fekete lyuk, Örvény, Hullám és Fűrész. A legtöbb effektus az objektum **Fókuszpontját** használja origóként. A Fókuszpont pozíciója a **csomópontszerkesztő módban** állítható be.

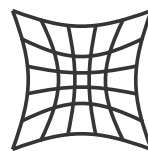
A **Típus** vezérlő lehetővé teszi egy adott effektus kiválasztását, vagy az effektusok eltávolítását a 'Nincs' kiválasztásával.



Nincs



Halszem



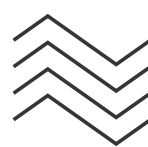
Fekete lyuk



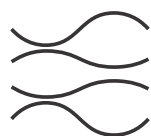
Örvény



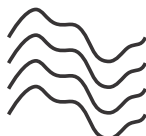
Hullám



Fűrész



Változó hullám



Véletlenszerű
hullám

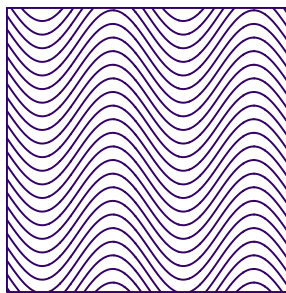


Változó fűrész

Intenzitás szabályozza a Halszem, Fekete lyuk és Örvény effektusok erejét.

Távolság, **Darabszám** és **Szög** vezérlik a Hullám és Fűrész effektusok tulajdonságait.

Még az alapvető hálós kitöltések is, mint például az egyszerű egyenes vonalak, bonyolult textúrákat hozhatnak létre, ha effektust alkalmazunk rajtuk.



Hullám effektus alkalmazva egy egyszerű feketemunkás (blackwork) mintán (vízszintes vonalak)

Kérjük, vegye figyelembe, hogy bármely hímzés minta alapvető eleme az öltés - egy rövid, egyenes vonal. Bár az effektusok a beállítások széles skáláját kínálják, az extrém tulajdonságértékek alkalmazása torz kitöltést eredményezhet. Ez akkor fordul elő, amikor a geometriai műveletek olyan mértéket érnek el, amely zavarja az egyes öltések fizikai méreteit.

↕ Transzformációk

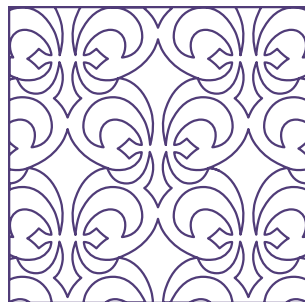
Az ezen a lapon található vezérlők lehetővé teszik a felhasználó számára a hálós kitöltés mozgatását, döntését, forgatását, vagy perspektivikus vetületek alkalmazását. Ezek a műveletek kombinálhatók az **Effektus** beállításokkal. Az effektusokkal ellentétben, amelyek eltorzítják a kitöltés geometriáját, a transzformációk megőrzik a kitöltés belső megjelenését, miközben áthelyezik vagy átirányítják azt.

Eltolás megkönnyíti a kitöltés mozgatását.

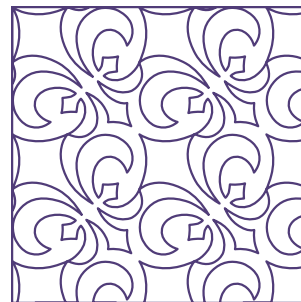
Döntés lehetővé teszi a kitöltésmintázat nyírását.

Perspektíva háromdimenziós megjelenést kölcsönöz a kitöltésnek.

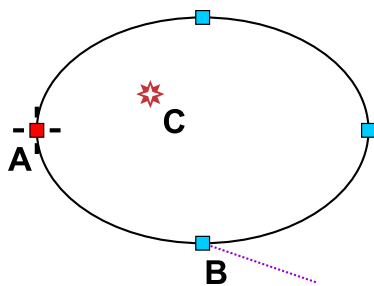
Szög lehetővé teszi a kitöltésmintázat elforgatását.



Hálókitöltés



45 fokkal elforgatott hálókitöltés



Csomópontszerkesztő módban a háló transzformációs szöge az objektum kontúrján egy irányvonallal (B) van jelölve.

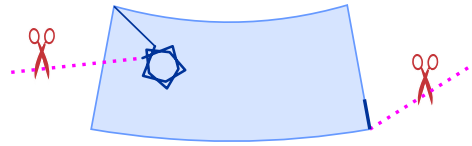
A ferdítés, forgatás és perspektivikus vetítés a **Fókuszpontot** használja forgáspontként. A felhasználó módosíthatja a Fókuszpont helyét **csomópontszerkesztő módban** .

📁 Rögzítőöltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű vezérlést tesznek lehetővé, felülbírálva a [globális rögzítőöltés-beállításokat](#). Ez a képesség lehetővé teszi a rögzítő [rögzítőöltések](#) egyedi beállítását az adott objektumhoz.

Ez a lap az egyszerű globális alapértelmezéseken túlmutató funkciókat biztosít az alábbiakkal:

- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független beállítások mind a kezdő (tie-in), mind a záró (tie-off) öltésekhez.
- **Továbbfejlesztett szálrögzítés:** Lehetőségek fejlett kezdő (tie-in) öltésminták (pl. önmagukat keresztező struktúrák) használatára az erősebb rögzítés eléréséhez olyan esetekben, amikor az alapvető lineáris csomó nem elegendő.

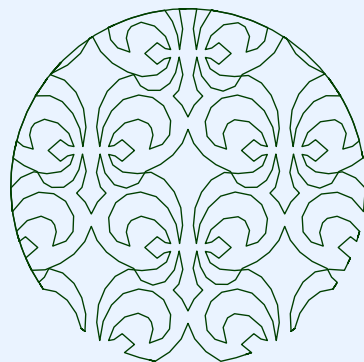


Megjegyzések

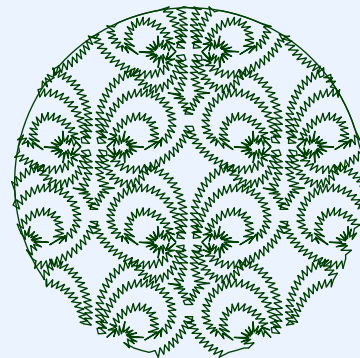
Egyrétegű Beállítás

Egyrétegű egy elérhető opció bizonyos hálókítőltés típusokhoz. Ha engedélyezve van, a hálókítőltés belseje egyetlen szálmennettel kerül hímzésre. A kitöltőelemek közötti kapcsolatok az objektum élei mentén irányulnak. Ha az élalapú kapcsolat nem megvalósítható, átmeneti öltés (szálvágás) kerül beszúrásra. Egyes általános beállítások, mint például a **Rétegszám** és a **Kontúrok belefoglalása**, nem kompatibilisek az Egyrétegű móddal. Bár a belső kitöltés egyrétegű, az élek mentén lévő kapcsolatok átfedhetik egymást. Ezeket az élkapcsolatokat általában a szomszédos objektumoknak kell eltakarniuk, vagy hímzés után el kell távolítani.

Az egyrétegű hálókítőltések alapformájukban használhatók, vagy **kontúrokká alakíthatók**. Az átalakítás után bármilyen kontúrstílus - például szaténöltés vagy hármass futóöltés - alkalmazható. A művelet végrehajtásához használja a főmenü **Átalakítás** parancsát.



Egyrétegű Blackwork háló



Átalakított kontúrok, szatén mód

Ha az **Egyrétegű** beállítás le van tiltva, a hálókítőltés páros számú réteggel (általában 2, 4 vagy több) kerül hímzésre.

Mesh Eszköz - 1. Stippling Tulajdonságok

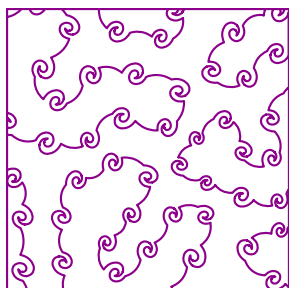
Ez a [Mesh tulajdonságok](#) fejezet egyik alfejezete.

A Stippling egy dekoratív kitöltési technika, amely egy folyamatos útvonalat használ egy kanyargós minta létrehozásához. Utánozza a hagyományos kézi tűzésben használt "stippling"-et, ahol "kóborló" vonalakat varrnak a szövetretegek és a bélés összetartására anélkül, hogy merev vagy sűrű öltésfelületet hoznának létre. Mivel a stippling egyetlen útvonalból áll, a vonalak között jelentős térközrel, nagyon alacsony öltésszámot és puha, rugalmas textúrát eredményez.

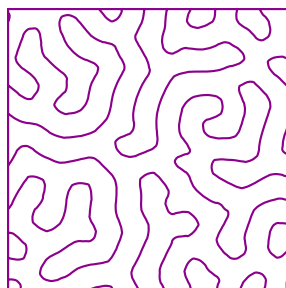
Ez az oldal részletes áttekintést nyújt az Embird Studio NEXT-ben a **Mesh** objektumokhoz elérhető **Stippling** tulajdonságokról. Részletezi a stippling kitöltések két elsődleges kategóriáját: **Nyaklánc (Necklace)**, amely betűtípus-karaktereket vagy könyvtári jeleket tartalmaz az öltésútvonal mentén, és **Labirintus (Maze)**, amely egy egyszerű kanyargós kitöltést generál. Ez az útmutató lefedi az egyes módok technikai beállításait, beleértve a hézagvezérlést, a karakterek manipulációját, az elrendezés kiválasztását és az egyrétegű öltési lehetőségeket.

Kategória - Válassza ki a stippling útvonal generálásának módszerét: A) **Nyaklánc (Necklace)** vagy B) **Labirintus (Maze)**.

A **Nyaklánc (Necklace)** mód lehetővé teszi karakterek hozzáadását egy beépített könyvtárból vagy telepített betűtípusokból a stippling útvonal mentén. Az ágak közötti hézag a megadott átlagérték körül változik. A **Labirintus (Maze)** mód egy folyamatos kanyargós útvonalat hoz létre, egységes hézaggal a kanyargós vonalak között.



Stippling - Nyaklánc



Stippling - Labirintus

A **Nyaklánc (Necklace)** módban a következő lapok érhetők el:

A) Nyaklánc (Necklace) - Fő Beállítások Lap

Típus - Válasszon az előre meghatározott stippling útvonalak közül, vagy hozzon létre egy egyéni útvonalat könyvtári és betűtípus-karakterek használatával.

Átlagos hézag - A kanyarulatok közötti negatív tér medián szélessége. A tényleges hézag ingadozik ezen beállított érték felett és alatt.

Egyrétegű - Az Egyrétegű (Single Layer) kapcsolóval kapcsolatos információkért tekintse meg a [Mesh tulajdonságok fejezetet](#).

Karakterköz (Glyph Spacing) > Lépés - Meghatározza a karakterek elhelyezésének gyakoriságát az öltésútvonal mentén.

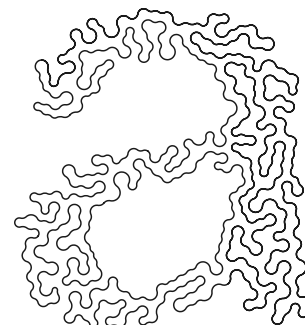
Irány - Meghatározza a karakterek tájolását (előre, hátra, váltakozó vagy véletlenszerű), ahogy az útvonal mentén elhelyezésre kerülnek.

Véletlenszerű karakter sorrend - Ha több karakter van kiválasztva, ez a vezérlő véletlenszerűvé teszi a sorrendjüket az útvonal mentén.

Fordított karakter sorrend - Ha több karakter van kiválasztva, ez a vezérlő felcseréli a jelenlegi sorrendjüket az útvonal mentén.

Kiterjedés (Span) - Meghatározza a kitöltés lefedettségét az objektum határaihoz képest. A lehetőségek közé tartozik a **Túlsordulás (Overflow)**, **Vágott (Cropped)** és **Belső (Interior)**. **Túlsordulás (Overflow)** módban az objektum kontúrjai kizárhatók a hálóból a **Általános beállítások (Common Settings)** lapon keresztül.

Belső kitöltés, kontúrok kizárva ►



📁 A) Nyaklánc (Necklace) - Betűtípus Lap

Betűtípus - Válassza ki a betűtípust, amelyből a karaktereket kiválasztja.

Szöveg - Adjon meg egy vagy több karaktert (betűket, szimbólumokat vagy clipart jeleket) a kiválasztott betűtípusból, amelyeket karakterként kíván használni.

Félkövér - Engedélyezi a félkövér betűstílust, feltéve, hogy a kiválasztott betűtípus támogatja ezt a tulajdonságot.

Dőlt - Engedélyezi a dőlt betűstílust, feltéve, hogy a kiválasztott betűtípus támogatja ezt a tulajdonságot.

Szög - Beállítja a glifek elforgatását a stippling útvonal irányához képest.

📁 A) Nyaklánc - Glifek Lap

Glifek - Válasszon ki egy vagy több előre definiált alakzatot a belső könyvtárból.

📁 B) Labirintus

A **Labirintus** módban három elsődleges vezérlő áll rendelkezésre:

Típus - Válasszon a kontúr, radiális vagy véletlenszerű meander elrendezések közül a labirintus szerkezetéhez.

Hézag - Az üres tér fizikai szélessége a meander vonalak között.

Egyrétegű - Tekintse meg a [Háló tulajdonságai fejezetet](#) az Egyrétegű kapcsolóval kapcsolatos információkért.

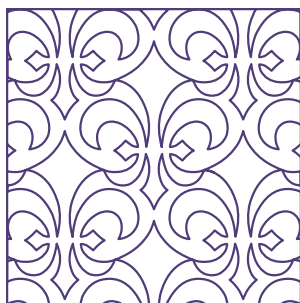
Háló Eszköz - 2. Csempe Tulajdonságok

Ez a [Háló tulajdonságok](#) fejezet egy alfejezete.

A csempézés egy sík lefedése egy vagy több geometriai alakzattal, úgynevezett csempékkel, átfedések vagy hézagok nélkül. A Studio NEXT programban a csempézés két módszerrel érhető el: A) kész **Blackwork minták** felhasználásával vagy B) procedurális **Tesszellációs mozaikok** generálásával.

Ez az oldal részletezi a csempe alapú hálóköltések létrehozásához szükséges konkrét tulajdonságokat. Tárgyalja a varratmentes **Blackwork minták** alkalmazását állítható méretarány és egyrétegű opciókkal, valamint a komplex **Tesszellációs mozaikok** generálását. A tesszelláció esetében ez az útmutató elmagyarázza a mintaválasztás, a cellaméret, a torzítás, a felosztási módszerek, valamint az extrudálási és hajlítási effektusokat használó élmódosítások vezérlőit.

A) Kategória - Blackwork



Ebben az üzemmódban a kiválasztott **Minta** varratmentesen csempéződik a teljes hálóobjektum kitöltéséhez.

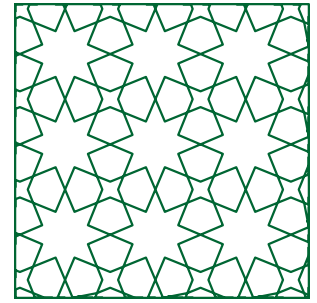
Egyrétegű - Az Egyrétegű kapcsolóval kapcsolatos információkért tekintse meg a [Háló tulajdonságok fejezetet](#). Kérjük, vegye figyelembe, hogy az Egyrétegű opció nem minden blackwork minta esetében érhető el; a kompatibilis minták kifejezetten meg vannak jelölve a szoftveren belül.

Méretarány - Ez a vezérlő beállítja a minták méreteit, közvetlenül befolyásolva a háló öltéseinek sűrűségét.

B) Kategória - Tesszelláció

A **Tesszelláció** egy terület lefedése olyan geometriai alakzatokkal, amelyek hézagok vagy átfedések nélkül tökéletesen illeszkednek egymáshoz.

Tesszellációs mozaik ►



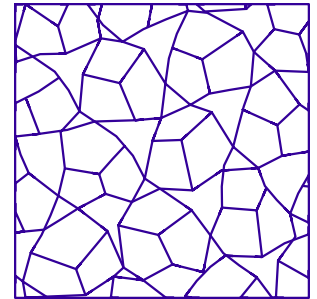
A Tesszellációt Befolyásoló Vezérlők A Következők:

Típus - Kiválasztja az alap tesszellációs mintát. Az egyes alakzatok kitöltési színei jelzik a feloszthatóságot: a felosztáshoz elég nagy alakzatok zöld színnel vannak kitöltve, míg a kisebb alakzatok rózsaszínnel (a részletekért lásd a **Felosztás > Küszöbérték** tulajdonságot).

Cellák átlagos mérete > Méret - Meghatározza az élek közötti tér átlagos szélességét. A tényleges hézag e beállított érték felett és alatt fog ingadozni.

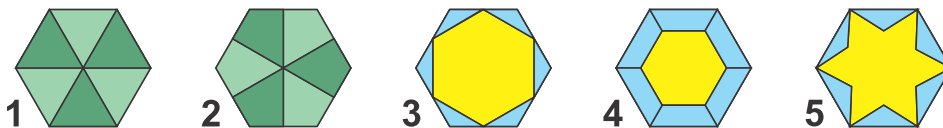
Torzítás > Tartomány - A háló torzításának alkalmazása egyedi organikus hatásokat hozhat létre. Állítson be egy nem nulla értéket a hálókítő geometriájának véletlenszerűvé tételéhez.

Véletlenszerűen torzított élek ►



Felosztás - Új minták generálhatók a meglévő alakzatok kisebb részekre történő felosztásával. A különböző módszerek különféle vizuális eredményeket produkálnak, amint azt a megfelelő módszerikonok szemléltetik.

Az alakzatok felosztásának elérhető **módszerei**: Sarokküllők, Élküllők, Beírás, Betét és Zsugorítás.



Felosztási módszerek bemutatva egy 6 oldalú alakzaton: 1. Sarokküllők, 2. Élküllők, 3. Beírás, 4. Betét, 5. Zsugorítás.

A Beírás, Betét és Zsugorítás módszerek egy belső alakzatot (sárga) és a hozzá tartozó külső alakzatokat (kék) generálják.

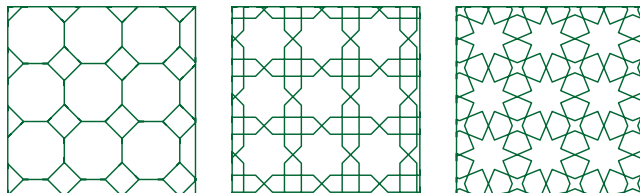
Felosztás > Küszöbérték - Ez a tulajdonság határozza meg, hogy a mintában mely geometriai alakzatok jogosultak a felosztásra. A küszöbértéket meghaladó területű alakzatok a kiválasztott módszerrel kerülnek felosztásra. A küszöbérték 0%-ra állítása biztosítja, hogy minden alakzat felosztásra kerüljön. A jogosult alakzatok zölden jelennek meg a minta előnézetében, míg a küszöbérték alattiak rózsaszínnel.

Felosztás > Külső vonalak - Az olyan módszerek, mint az Inscribe, Inset és Shrink, belső alakzatot hoznak létre, amelyet több kisebb alakzat vesz körül. Ez a kapcsoló lehetővé teszi ezen külső alakzatok eltávolítását, ami tisztább, minimalistább mintákat eredményezhet.

Felosztás > Eltolás - Bizonyos felosztási módszerek eltolási értéket használnak a tulajdonságok beállításához. Ez a vezérlő le van tiltva azoknál a módszereknél, amelyek nem igényelnek eltolást.

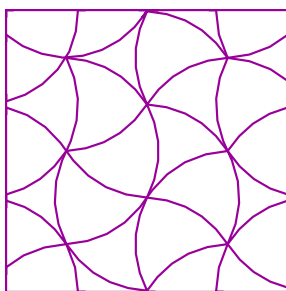
Élek: Az eredményül kapott tesszellációs háló olyan élekből áll, amelyek a következő tulajdonságok használatával módosíthatók:

Élek > Kihúzás - Kibővíti az éleket, hogy dekoratív, csillagszerű geometriát hozzon létre. Ez különösen hatékony azokban a mintákban, amelyek nyolcszögeket (8 oldalú sokszögeket) tartalmaznak.



Ugyanaz a minta (#26) növekvő élkihúzással. Balról jobbra: 0%, 50%, 75%.

Élek > Hajlítás - Az egyenes éleket ívekre cseréli, ami organikusabb, mozaikszerű megjelenést eredményez.

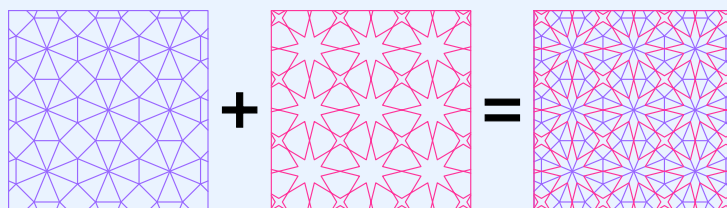


Íves élek

Profi tipp: Egymásra helyezett többszínű tesszellációk

A **Felosztás** és **Kihúzás** tulajdonságok módosításával azonos tesszellációs mintákon, kifinomult többszínű kitöltéseket hozhat létre.

Először duplikálja az objektumot, változtassa meg a másolat színét, és helyezze közvetlenül az eredeti fölé. Ezután módosítsa a felső réteg **Kihúzás** és/vagy **Felosztás** tulajdonságait. E két objektum ilyen módon történő egymásra helyezése precízen illeszkedő, többszínű hálókitaltást eredményez.



Ugyanaz a minta - például a #26-os - különböző színekkel és meghatározott tulajdonság-kombinációkkal átfedhető, hogy többszínű kitöltést hozzon létre: **Első minta (alap): 0%**

Az egymásra helyezett tesszellációk logikája

Mivel a tesszellációs algoritmus rögzített koordináta-rendszer (vagy közös mag) alapján generál alakzatokat, két azonos, azonos Típusú és Átlagos Méretű objektumnak mindig tökéletesen átfedő "vázai" lesznek. Amikor módosítja a felső réteg Felosztását vagy Kihúzását, lényegében "felfedi" az alsó réteget a felső réteg által létrehozott réseken keresztül.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Háló - Háló



Háló Eszköz - 3. Háló Tulajdonságok

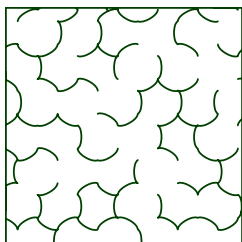
Ez a [Háló tulajdonságok](#) fejezet alfejezete.

A hálós kitöltés egy dekoratív kitöltéstípus, amely bonyolult, csipkeszerű mintákat hoz létre egy vektoros objektumon belül. Ellentétben a tömör kitöltéssel, amely párhuzamos öltésvonalakat használ az anyag lefedésére, a hálós kitöltés geometriai, algoritmikus vagy matematikai útvonalakat használ egy „átlátszó” szerkezet létrehozásához. Mivel ezek a kitöltések nagyon alacsony öltéssűrűséggel rendelkeznek, ideálisak könnyű ruhadarabokhoz, háttértextúrákhoz vagy szabadon álló csipke (FSL) készítéséhez, ahol a hímzés tartja össze magát bármilyen anyag alátámasztása nélkül. Azért hívják hálós kitöltésnek, mert az öltések egy textil háló vagy hálós anyag fizikai szerkezetét és funkcionális tulajdonságait utánozzák. A név különösen releváns a szabadon álló csipke (FSL) készítésekor. Amikor „hálót” hímez vízben oldódó közbélésre, az öltéseket úgy kell megtervezni, hogy minden metszéspontban összekapcsolódjanak.

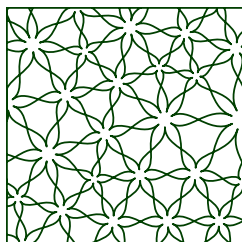
Ez az oldal részletezi a bonyolult, csipkeszerű hálós kitöltések létrehozásához használt háló tulajdonságokat. Öt különböző módszert ír le a hálóminták generálására: előre meghatározott elemek felhasználása, konkrét alakzatok csempézése, fraktál algoritmusok alkalmazása, labirintuszerű útvonalak generálása és speciális szabadon álló csipke (FSL) rácsszerkezetek alkalmazása. Továbbá ez a dokumentum ismerteti az egyes kategóriákon belül elérhető állítható beállításokat, amelyek pontos irányítást biztosítanak a végső hímzett kimenet felett.

Tulajdonságok

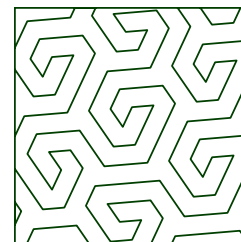
Kategória - Válassza ki a háló felépítésének módszerét: A) elemekből, B) alakzatokból, C) fraktálok használatával, D) labirintus útvonalakból, vagy E) szabadon álló csipke rácsból.



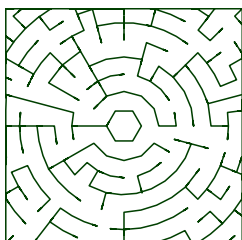
Háló elemekből



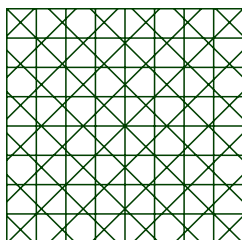
Háló alakzatból



Háló - fraktál



Háló - labirintus



Háló - FSL rács

A) Kategória - Elemek

Típus - Meghatározza a hálószerkezet konkrét fajtáját.

Eloszlás - Meghatározza, hogyan helyezkednek el az elemek térben egymást követve. Míg az eloszlási minta nagy objektumokon jól látható, kisebb objektumokon a hatása minimális lehet.

Átlagos hézag - Meghatározza az üres tér medián szélességét. A tényleges hézagmérték e beállított érték felett és alatt változik.

Torzítás > Véletlenszerűség - A háló torzítása gyakran esztétikailag kellemes eredményt adhat. Alkalmazzon nem nulla értéket ezen a vezérlőn a hálós kitöltési minta véletlenszerűvé tételéhez.

B) Kategória - Alakzatok

Típus - Meghatározza a hálószerkezet konkrét fajtáját.

Eloszlás - Meghatározza az alakzatok térbeli elrendezését. Ez a minta nagyméretű objektumokon a legszembetűnőbb.

Átlagos hézag - Meghatározza az alakzatok közötti negatív tér medián szélességét.

Egyszeres réteg - Tekintse meg az Egyszeres réteg beállítás részletes leírását a [Háló tulajdonságok fejezet](#) végén. Vegye figyelembe, hogy a Méretarány és Fesztáv beállítások le vannak tiltva, ha az Egyszeres réteg kapcsoló be van kapcsolva.

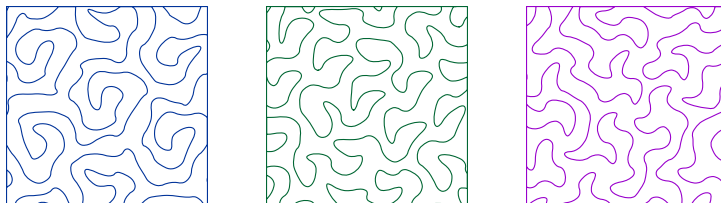
Méretarány - Szabályozza a hálót alkotó alakzatok méretét. Ha a méretarány 100% alá van állítva, az egyes alakzatok jobban elkülönülnek, és az általános hálószerkezet kevésbé hangsúlyos.

Kiterjedés - Meghatározza a kitöltés mértékét az objektum határaihoz képest. A lehetőségek közé tartozik a **Túlsordulás**, a **Vágott** és a **Belső. Túlsordulás** kitöltések esetén az objektumkontúrok kizárhatók az **Általános beállítások** lapon.

C) Kategória – Fraktálok

Típus - Meghatározza a fraktálháló konkrét típusát.

Simítás - Bizonyos fraktálalgoritmusok éles, határozott útvonalakat generálnak. Ez a vezérlő lágyítja a geometriát a folyékonyabb megjelenés érdekében.



Organikus hálótextrák érhetők el a véletlenszerűsítés és simítás alkalmazásával a fraktálkitöltésen. További javítás érhető el örvény vagy hullám effektus alkalmazásával, a fejezet **Effektus** szakaszában leírtak szerint.

Átlagos hézag - Meghatározza az üres tér középérték szélességét a fraktálszerkezeten belül.

Egyrétegű - A részletekért lásd a [Háló tulajdonságok fejezetet](#) az Egyrétegű konfigurációról.

Torzítás > Véletlenszerűség - Lehetővé teszi a hálókitöltés véletlenszerűsítését a változatos, természetes megjelenésű textúrák létrehozásához.

D) Kategória – Labirintusok

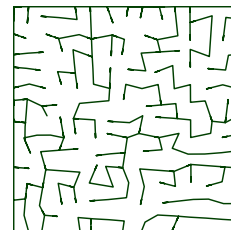
Rács alakja - Kiválasztja a labirintus alaprács geometriáját. A lehetőségek közé tartoznak a téglalap, kör, hatszögletű és háromszögletű formák.

Útvonal típusa - Minden útvonal algoritmus különálló vizuális stílust generál a labirintusszerkezethez.

Cellák > Hozzávetőleges méret - Beállítja a labirintuscellák átlagos méretét. A tényleges cellaméret ezen érték körül ingadozik.

Torzítás > Véletlenszerűség - Geometriai torzítást alkalmaz a labirintusrácsra a kevésbé merev megjelenés érdekében.

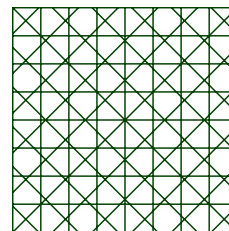
Téglalap alakú labirintus véletlenszerű torzítással ►



E) Kategória - FSL Rács

FSL az [Önálló csipke](#) szabványos rövidítése.

Háló csipkerácsból ►



Típus - Kiválasztja a csipkéhez tartozó konkrét rácsmintát.

Térköz - Meghatározza az FSL rácson belüli negatív tér átlagos szélességét.

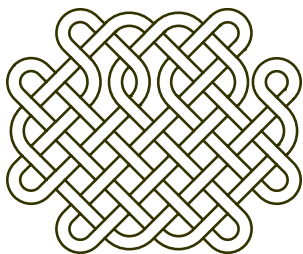
Egyrétegű - Az Egyrétegű kapcsolóval kapcsolatos információkért tekintse meg a [Háló tulajdonságai fejezetet](#).

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Háló - Csomók

Mesh Eszköz - 4. Kelta Csomó Tulajdonságok

Ez a Mesh tulajdonságok fejezet alfejezete.

A kelta csomók a dekoratív csomózás és fonott minták hagyományos formái. Legmeghatározóbb jellemzőjük a folyamatos, egymásba fonódó vonalak használata, amelyek egy kezdet és vég nélküli útvonal látszatát keltik.

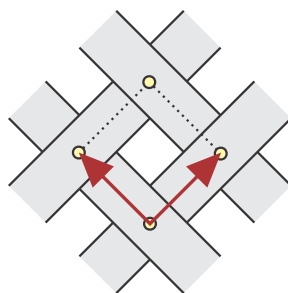


Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT Mesh eszközében elérhető Kelta csomó tulajdonságokat. Ez az útmutató elmagyarázza, hogyan hozhatók létre összetett csomózott hímzési kitöltések olyan beállítások konfigurálásával, mint a csomó alakja (kerek, szögletes vagy kombinált), a szálvastagság és az egyedi csomóméret. Kitér továbbá az Unweave szerkezeti sűrűségére, a kitöltés kiterjedésére az objektumhatárokhoz képest, valamint a csomórácsok több tervezési elemen keresztüli igazításának lehetőségeire.

Alak - Válasszon a kerek, szögletes vagy kombinált konfigurációk közül a csomó geometriájához.

Vastagság - Szabályozza a csomózott hálót alkotó szálak szélességét.

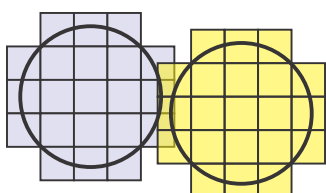
Méret - Meghatározza az egyedi csomó fizikai méreteit, az alábbi ábrán látható módon mérve.



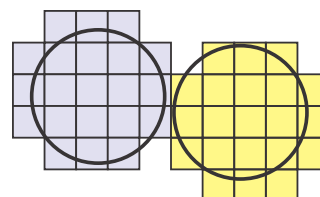
Szerkezet > Unweave - Növelje ezt az értéket, hogy nagyobb sűrűségű egyedi csomókat hozzon létre a kitöltési területen belül.

Kiterjedés - Meghatározza a csomókitöltés mértékét az objektum kontúrjaihoz képest. A lehetséges értékek közé tartozik a **Túlsordulás**, **Vágott** és **Belső**. A **Túlsordulás** beállítás használatakor az objektumkontúrok kizárhatók a hálóból a **Közös beállítások** lapon keresztül.

Igazítás közös rácshoz - Ez az opció lehetővé teszi, hogy a különálló objektumokban lévő csomók egy egységes globális rácshoz igazodjanak. Ahhoz, hogy ez az igazítás megfelelően működjön, az objektumoknak azonos csomómérettel kell rendelkezniük, és nem alkalmazhatók rajtuk effektusok vagy transzformációk.



Nincs igazítás



Igazítva a közös rácshoz

Az **Igazítás közös rácshoz** beállítás elengedhetetlen a minta folytonosságának megőrzéséhez a több különálló objektumból álló tervek esetében. E beállítás nélkül minden objektum a saját belső koordinátái alapján generálja a kitöltést, ami gyakran vezet nem illeszkedő mintákhoz az objektumok találkozásánál.

A probléma: Töredezett minták

Amikor nagy kelta csomó vagy keresztöltéses területet digitalizál több kisebb vektoros alakzat használatával, a szoftver természetesen minden alakzatot független tárolóként kezel:

- **Alapértelmezett viselkedés:** Minden objektum a saját befoglaló doboza vagy kezdőpontja alapján számítja ki a csomók vagy keresztek elhelyezkedését.
- **Eredmény:** Még ha az objektumok tökéletesen egymás mellett vannak is, a csomók útvonalai vagy a keresztek sorai valószínűleg eltolódnak, látható és szakszerűtlen varratokat hozva létre.

A megoldás: Globális koordináta-szinkronizáció

- **Zökkenőmentes átmenetek:** Mivel minden objektum ugyanarra a globális rácsra hivatkozik, az egyik objektumban kezdődő mintaelem tökéletesen folytatódik a következőben.
- **Vizuális egység:** Ez kritikus fontosságú nagy háttérkitöltések vagy osztott tervek esetén, ahol egyetlen összefüggő textúrának megszakítás nélkül kell megjelennie a teljes hímzési területen.

A sikeres igazítás követelményei

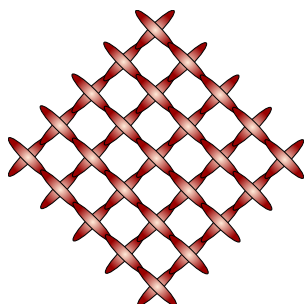
Ahhoz, hogy az igazítás megfelelően működjön, az objektumoknak azonos geometriai tulajdonságokkal kell rendelkezniük. A rácsszinkronizáció meghiúsul, ha az alábbi tulajdonságok bármelyike eltér:

1. **Egységes méret:** A csomó vagy kereszt **Méret** tulajdonságának pontosan ugyanannak kell lennie minden igazítani kívánt objektum esetében.
2. **Nincs transzformáció:** Nem alkalmazhat **Forgatást**, **Döntést** vagy **Perspektívát** az egyes objektumokra, mivel ezek a műveletek eltorzítják a helyi rácsot, és szinkronon kívülre helyezik azt a globális koordinátákkal.
3. **Nincs effektus:** Ha bármelyik objektumra effektust, például **Fish Eye**-t vagy **Swirl**-t alkalmaz, az a minták szétválását okozza a határoknál.

Munkafolyamat-tipp: A konzisztencia biztosítása érdekében jelölje ki az összes objektumot, amelynek ugyanazt a mintát kell használnia, és alkalmazza az **Align to Common Grid** beállítást egyszerre a Tulajdonságok párbeszédpanelen. Ha az egész egységes mintát el kell tolnia, használja az **Offset** tulajdonságokat a Transformations lapon.

Mesh Eszköz - 5. Keresztek Tulajdonságai

Ez a Mesh tulajdonságok fejezet egy alfejezete.



A keresztszemes hímzés népszerű és egyszerű technika a számlált szálú hímzésben. Meghatározó jellemzője a különálló, X alakú öltések használata a minta kialakításához.

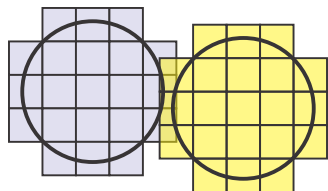
Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT Mesh eszközében elérhető **Keresztek** tulajdonságait. Ez az útmutató elmagyarázza, hogyan hozhat létre keresztszemes stílusú kitöltéseket a kereszt típusok kiválasztásával, az öltésméret beállításával, valamint a kitöltési kiterjedés objektumhatárokhoz viszonyított szabályozásával. Ezenkívül kitér a keresztek közös rácshoz való igazítására a minta konzisztenciája érdekében, valamint az öltéssűrűség optimalizálására az egy vonalba eső félvonalak egyesítésével.

Típus - Meghatározza a Mesh kitöltéshez használt kereszt típusát.

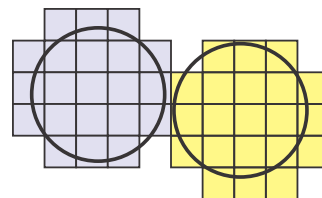
Méret - Meghatározza az egyes keresztek méreteit. Az objektumon belüli összes kereszt egységes méretű marad, hacsak nem módosítja egy effektus vagy transzformáció.

Kiterjedés - Meghatározza a keresztkitöltés mértékét az objektum körvonalaihoz képest. Az elérhető opciók közé tartozik a **Túlcsoordulás**, **Vágott** és **Belső**. A **Túlcsoordulás** beállítás használatakor az objektum körvonalai kizárhatók a Mesh-ből az **Általános beállítások** lapon keresztül.

Igazítás közös rácshoz - Ez az opció lehetővé teszi, hogy a különálló objektumokban lévő keresztek egy egységes globális rácshoz igazodjanak. Ahhoz, hogy ez az igazítás megfelelően működjön, az objektumoknak azonos keresztmérettel kell rendelkezniük, és nem alkalmazhatók rajtuk effektusok vagy transzformációk.



Nincs igazítás



Igazítva a közös rácshoz

Az **Igazítás közös rácshoz** beállítás elengedhetetlen a minta folytonosságának megőrzéséhez a több különálló objektumból álló minták esetén. E beállítás nélkül minden objektum a saját belső koordinátái alapján generálja a kitöltést, ami gyakran vezet nem illeszkedő mintákhoz az objektumok találkozásánál.

A probléma: Töredezett minták

Amikor nagy kelta csomót vagy keresztszemes területet digitalizál több kisebb vektoros alakzat használatával, a szoftver természetes módon minden alakzatot független tárolóként kezel:

- **Alapértelmezett viselkedés:** Minden objektum a saját befoglaló doboza vagy kezdőpontja alapján számítja ki a csomók vagy keresztek elhelyezkedését.
- **Eredmény:** Még ha az objektumok tökéletesen egymás mellett vannak is, a csomók útvonalai vagy a keresztek sorai valószínűleg eltolódnak, ami látható és szakszerűtlen varratokat eredményez.

A megoldás: Globális koordináta-szinkronizálás

Az **Igazítás közös rácshoz** engedélyezésével arra utasítja a szoftvert, hogy hagyja figyelmen kívül az egyes objektumhatárokat a minta "nullapontjaként". Ehelyett a szoftver a minta elrendezésének kiszámításához a hímzőkerethez viszonyított globális koordináta-rendszert használ.

- **Zökkenőmentes átmenetek:** Mivel minden objektum ugyanarra a globális rácra hivatkozik, az egyik objektumban kezdődő mintaelem tökéletesen folytatódik a következőben.
- **Vizuális egység:** Ez kritikus fontosságú nagy háttérkitöltéseknél vagy osztott mintáknál, ahol egyetlen összefüggő textúrának megszakítás nélkül kell megjelennie a teljes hímzési területen.

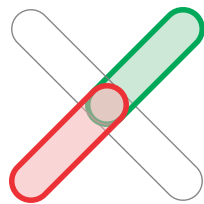
A sikeres igazítás követelményei

Ahhoz, hogy az igazítás megfelelően működjön, az objektumoknak azonos geometriai tulajdonságokkal kell rendelkezniük. A rács szinkronizálása meghiúsul, ha az alábbi tulajdonságok bármelyike eltér:

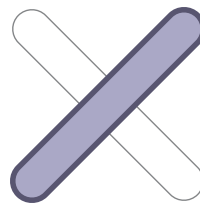
1. **Egységes méret:** A csomó vagy kereszt **Méret** tulajdonságának pontosan meg kell egyeznie az összes igazítani kívánt objektum esetében.
2. **Nincsenek transzformációk:** Nem alkalmazhat **Forgatást**, **Döntést** vagy **Perspektívát** az egyes objektumokon, mivel ezek a műveletek eltorzítják a helyi rácsot, és kiemelik azt a globális koordinátákkal való szinkronból.
3. **Nincsenek effektusok:** Bármely effektus, például a **Halszem** vagy az **Örvény** alkalmazása az objektumokon a minták eltérését okozza a határoknál.

Munkafolyamat-tipp: A konzisztencia biztosítása érdekében jelölje ki az összes objektumot, amelynek közös mintán kell osztoznia, és alkalmazza az **Igazítás közös rácshoz** beállítást egyidejűleg a Tulajdonságok párbeszédpanelen. Ha a teljes egységes mintát el kell tolnia, használja az **Eltolás** tulajdonságokat a Transzformációk lapon.

Félvonalak egyesítése - A keresztet a középpontban metsződő félvonalakból épülnek fel. Az egy egyenesbe eső félvonalak egyesíthetők az összesített öltésszám csökkentése érdekében. Vegye figyelembe, hogy bár ez az optimalizálás javítja a hatékonyságot, finoman megváltoztathatja a kész hímzés egységes textúráját.



Különálló félöltések



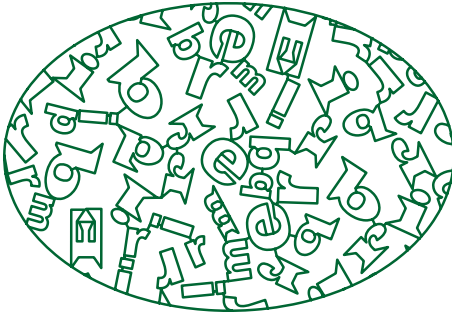
Egyesített félöltések

Kérjük, vegye figyelembe, hogy a **Háló eszközön** belüli **Keresztek** kitöltés vektoros objektumokon belüli dekoratív kitöltésekre szolgál, és nem helyettesíti a speciális **Embroid Cross Stitch** modult. Bár a Háló eszköz kényelmes módot biztosít keresztzemes textúrák hozzáadására bármilyen alakzathoz, a dedikált modul fejlettebb funkciókat kínál kifejezetten a hagyományos, számolt keresztzemes tervezéshez, mint például a teljes diagramkezelés és a speciális visszaöltési képességek.



Mesh Eszköz - 6. Glyph Paraméterek

Ez a [Mesh paraméterek](#) fejezet alfejezete.



Ez az oldal az Embird Studio NEXT **Mesh** eszközén belüli **Glyph** paramétereket részletezi. Ez a speciális kitöltés mesh mintákat generál a telepített betűtípusok karaktereinek vagy előre definiált könyvtári alakzatoknak a felhasználásával.

A felhasználók megadhatják az átlagos cellaméretet, alkalmazhatnak véletlenszerű elforgatási tartományokat a természetesebb textúrák érdekében, és beállíthatnak egy küszöbértéket a nagy és kis cellák megkülönböztetésére. Ez a megkülönböztetés lehetővé teszi a cellaméreten alapuló, eltérő glyph-ek hozzárendelését. További opciók közé tartozik az

egyedi glyph méretezés és a kör alakú kontúrok alkalmazása. A beállítások lapokra vannak rendezve az általános opciókhoz, külön vezérlőkkel a **Nagy Glyph-ek** és **Kis Glyph-ek** számára, a maximális tervezési rugalmasság biztosítása érdekében.

Opciók

Átlagos cellaméret - Meghatározza a glyph cellák medián méretét. A ténylegesen generált méretek ezen megadott érték alatt és felett változnak.

Glyph elforgatási tartomány - Meghatározza azt a tartományt, amelyen belül a glyph-ek véletlenszerűen elfordulnak, hogy összetettebb és bonyolultabb mesh megjelenést hozzanak létre.

Kis cellák mennyisége - Mivel a glyph cellák különböző méretekben generálódnak, ez a vezérlő határozza meg azt a küszöbértéket, amely elválasztja a kis cellákat a nagyoktól, lehetővé téve az eltérő glyph hozzárendeléseket mindegyikhez.

Kiterjedés (Span) - Meghatározza a kitöltés kiterjedését az objektum határaihoz képest. Az elérhető értékek: **Overflow**, **Cropped** és **Interior**. Az **Overflow** beállítás használatakor az objektum kontúrjai kizárhatók az öltésből a **Common Settings** lapon.

Nagy Glyph-ek

Típus - Kiválasztja a glyph-ek forrását: **Font** (karakteralapú) vagy **Library** (előre definiált alakzatok).

Méretezés - Lehetővé teszi a glyph méretének csökkentését a kijelölt cellákon belül.

Kör hozzáadása - Ha engedélyezve van, egy kör alakú kontúr kerül minden glyph cella köré.

Font - Ha a **Font** mód aktív, ez a menü lehetővé teszi a betűtípus kiválasztását. A **Félkövér** és **Dólt** módosítók elérhetőek, ha a kiválasztott betűtípus támogatja azokat.

Szöveg - Ha a **Font** mód aktív, használja ezt a mezőt a glyph-ként használandó konkrét karakterek bevitelére.

Glyph-ek a könyvtárból - Ha a **Library** mód aktív, ez a vezérlő lehetővé teszi egy vagy több előre definiált alakzat kiválasztását.

Kis Glyph-Ek

A **Kis Glyph-ek** lap a **Nagy Glyph-ek** szakaszával azonos paramétereket tartalmaz. Ez lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a kisebb cellákat egyszerűbb alakzatokkal vagy a nagyobb cellákban használtaktól eltérő karakterekkel töltsék ki, megelőzve a vizuális zsúfoltságot a szűk helyeken.

Típus - Választás a **Font** vagy **Library** módok között.

Méretezés - Beállítja a glyph méretét a kis cellákon belül.

Kör hozzáadása - Engedélyezi a kör alakú kontúrokat a kis cellákhoz.

Font / Szöveg - Meghatározza a betűtípust és a konkrét karaktereket a kis cellák kitöltéséhez.

Glyph-ek a könyvtárból - Lehetővé teszi az előre definiált alakzatok kiválasztását a kis cellákhoz.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Háló - Növény

Háló Eszköz - 7. Növény Tulajdonságok

Ez a [Háló tulajdonságok](#) fejezet alfejezete.

A Növény háló kitöltés egy generatív öltéstípus, amely a vektoros alakzatot organikus, botanikai struktúrákkal tölti ki a szokásos geometriai minták helyett. Ahelyett, hogy a területet tömör öltéssorokkal töltené ki, a szoftver algoritmusokat használ száraz, ágak, levelek és virágok „növesztésére” a terv határain belül.

Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT Háló eszközén belüli Növény tulajdonságokat, két különböző módszert biztosítva a botanikai hímzés kitöltések generálására: [Egyszerű elágazás](#) és [Göndör elágazás](#). A **Egyszerű elágazás** alapvető növényi struktúrákhoz, például gyökerekhez és szárazokhoz készült, virágok vagy levelek hozzáadásának lehetőségével. A **Göndör elágazás** fejlett funkcionalitást kínál bonyolult, organikus formák létrehozásához, göndör szárazokkal és hajtásokkal. Ez az üzemmód lehetővé teszi a hajtások növekedésének, a virágok és levelek megjelenésének, valamint az alap vagy mag integrálásának kiterjedt testreszabását a komplex tervekhez. Ez az útmutató a szimmetria, a pszeudo-randomizáció (Mag) és a kitöltési tartomány tulajdonságait is ismerteti.

A Növény Háló Két Típusban Érhető El:

A. [Egyszerű elágazás](#)

B. [Göndör elágazás](#)

A Típus) - Egyszerű Elágazás

Opciók

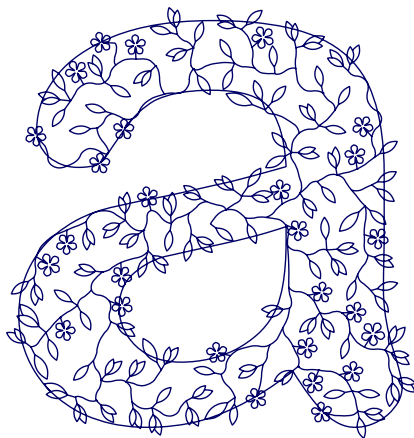
Típus - Meghatározza a növény háló üzemmódját: gyökerek, csupasz szarak, vagy virágokat, leveleket, illetve ezek kombinációját tartalmazó szarak.

Átlagos cellaméret - A virág-, gyümölcs- és levélkarakterek a szarak mentén lévő cellákon belül jelennek meg. Ezen cellák tényleges mérete a megadott érték alatt és felett változhat.

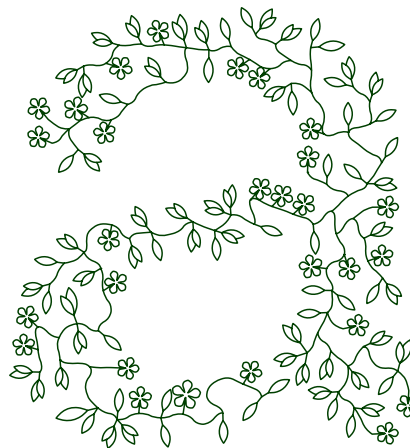


Növény háló - egyszerű elágazás

Tartomány - Meghatározza a kitöltés kiterjedését az objektum kontúrjaihoz képest. A rendelkezésre álló lehetőségek közé tartozik a **Túlsordulás**, a **Vágott** és a **Belső**. A **Túlsordulás** használatakor az objektum kontúrjai kizárhatók az **Általános beállítások** lapon keresztül.



Túlsordulás, kontúrokkal együtt



Belső, kontúrok nélkül

Virágok

Típus - Válasszon a karakteralapú **Betűtípus** karakterek (betűk, dingbatok vagy clipart) és a **Könyvtár** üzemmód alakzatai közül.

Méretezés - Beállítja a karakterek méretét a hozzájuk rendelt cellákon belül.

Betűtípus - Amikor a **Betűtípus** üzemmód aktív, ez a menü lehetővé teszi a betűtípus kiválasztását. A **Félkövér** és **Dólt** kapcsolók elérhetőek, ha a betűtípus támogatja azokat.

Szöveg - Amikor a **Betűtípus** üzemmód aktív, használja ezt a mezőt a karakterekhez tartozó konkrét szöveg bevitelére.

Karakterek a könyvtárból - Amikor a **Könyvtár** üzemmód aktív, válasszon ki egy vagy több előre definiált alakzatot.

Levelek

Típus - Válasszon a **Betűtípus** karakterek vagy a **Könyvtár** alakzatai közül a levelek megjelenítéséhez.

Méretezés - Szabályozza a levélkarakterek nagyítását vagy kicsinyítését a celláikon belül.

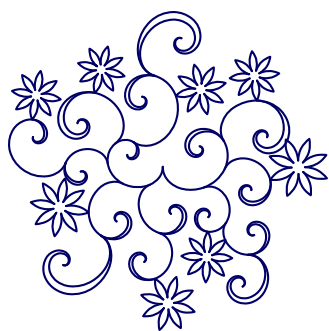
Betűtípus / Szöveg / Könyvtár - Ezek a vezérlők ugyanúgy működnek, mint a Virág beállításoknál, lehetővé téve a levelek megjelenésének testreszabását.

B Típus) - Göndör Elágazás

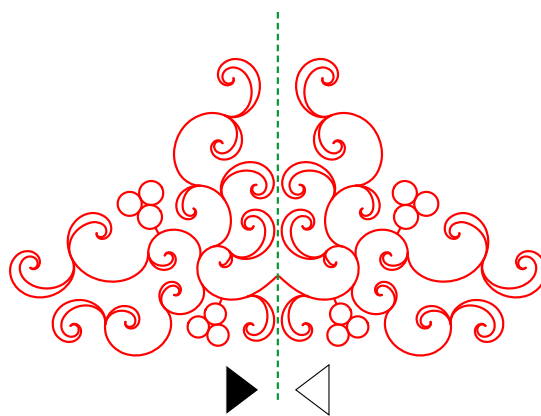
Lásd Még:

- [Göndör növény háló - Alapvető útmutató](#)
- [Göndör növény háló - Haladó technikák](#)

Ez a növénykitöltés göndör szárakból és hajtásokból áll. A hajtások helyettesíthetők virágokkal, felhasználva az előre digitalizált alakzatokat a könyvtárból, vagy bármely TrueType vagy OpenType betűtípus karaktereit. Alternatív megoldásként a hajtások szélesíthetők, hogy levélszerű megjelenést szimuláljanak.



Göndör növény virágokkal és levelekkel



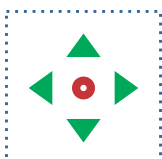
Göndör növény dísz szimmetriával

A belső kitöltéseken túl a göndör elágazások összetett virágdíszeket hozhatnak létre, ha szimmetriát és tükrözést alkalmazunk.

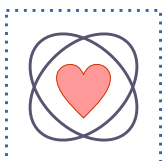
Az elágazási sorrend az objektum **kiindulási pontjánál** kezdődik. Ha nincs kiindulási pont meghatározva, az elágazás az objektum középpontjához lehető legközelebb kezdődik, figyelembe véve az esetleges belső lyukakat. Ez a kezdőpont kritikus fontosságú szimmetria alkalmazásakor, mivel a szimmetria kiindulópontja a kezdőponthoz van igazítva.

📁 Opciók

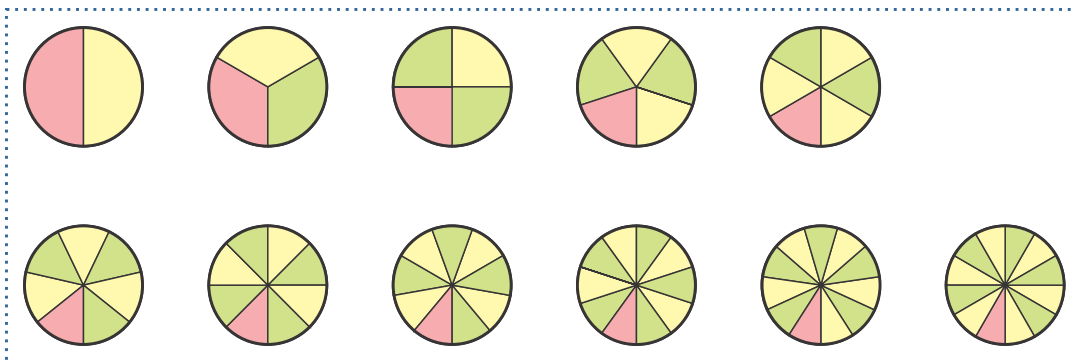
Növekedés típusa - Meghatározza, hogy a hajtások növekedése kezelt vagy autonóm legyen. A kezelt növekedés **díszekhez** optimalizált, míg az autonóm növekedés általános kitöltésekhez készült.



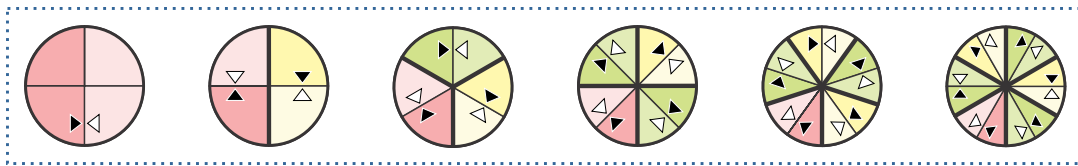
1



2

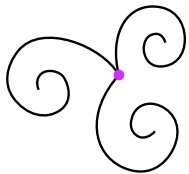


3

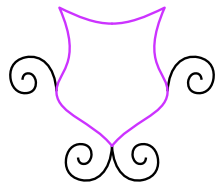


4

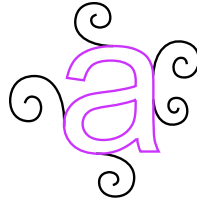
Hajtások növekedése - gombikonok: 1 kiindulási pontból (autonóm), 2 magból (betűtípus karakter, könyvtári karakterek, lyuk vagy faragás), 3 kiindulási pontból vagy alpból, forgásszimmetria, 4 kiindulási pontból vagy alpból, tükrözött és forgatott



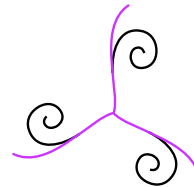
1



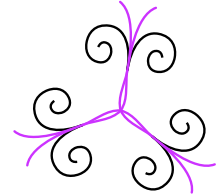
2a



2b



3

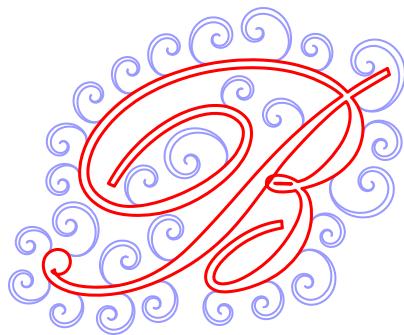


4

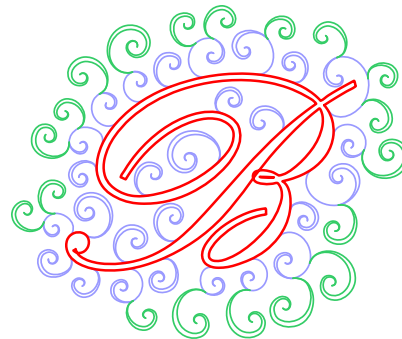
Hajtások növekedésének példái: 1 kiindulási pontból (autonóm), 2a magból (könyvtári karakter), 2b magból (betűtípus karakter), 3 alpból forgásszimmetriával, 4 alpból, tükrözött és forgatott

Méretszintek - A hajtások méretei egy tartományon belül változhatnak. Ez a vezérlő korlátozza ezt a tartományt: a 8-as érték a méretek teljes spektrumát jelenti, míg az 1-es érték csak a legkisebb hajtásokat generálja.

Hajtások maximális generációi - A hajtások a platformjukból (kiindulási pont, mag, alap vagy meglévő hajtások) fejlődnek ki egymást követő rétegekben, amelyeket generációknak nevezünk. Ez a vezérlő korlátozza a generációk számát a növekedés leállása előtt. A növekedést az objektum körvonalai is korlátozzák. A generációk korlátozása magból vagy alpból történő növesztéskor segít megőrizni a növény általános alakját a platformjához képest.



Mag betűtípus karakterből, 1 hajtásgeneráció



Mag betűtípus karakterből, 2 hajtásgeneráció

Hajtások általános méretezése - Egyszerre állítja be az összes hajtás méretarányát. Ez a paraméter nem befolyásolja az alapot vagy a magot.

Kiterjedés - Meghatározza a **kitöltési kiterjedést** az objektum körvonalaihoz képest. Az opciók közé tartozik a **Túlsordulás**, **Vágott** és **Belső**. Az objektum körvonalaik beállításai az **Általános beállítások** lapon találhatóak.

Mag - A növénykitöltések pszeudoveletlen folyamat használatával generálódnak, biztosítva a konzisztens eredményeket ugyanazon tulajdonságok esetén. A **Mag** hatékony módot biztosít alternatív elrendezések generálására más beállítások módosítása nélkül. A **Nyíl gombok** beállítják a magértéket és automatikusan újragenerálják a hálót, lehetővé téve a valós idejű előnézetet a **Munkaterület**en.

Forrás szektor a szimmetriához - A szimmetria az objektum egy meghatározott szektorát használja a klónozás forrásaként. Ezt a szektort az origópont és egy szög határozza meg. Használja ezt a vezérlőt a forrás szektor origó körüli elforgatásához, ami hasznos elforgatott díszeknél. Az alapértelmezett pozíció -90 fok (az origótól balra lent). Ez a vezérlő csak a szimmetriát vagy tükrözést használó növekedési típusokra alkalmazható.

Virágok

Virág típusa - Válasszon a virágokhoz a **Font** karakterek vagy a **Library** alakzatok közül.

Méretarány - Nagyítja vagy kicsinyíti a virág karaktereket.

Mennyiség - Meghatározza a virágok és a levélhajtások közötti célarányt. Mivel a generálás pseudoveletlen, a tényleges arány kissé eltérhet.

Tömörítés - Elvékonyítja a [virágok alapját](#), lehetővé téve, hogy természetesebben illeszkedjenek a szülő hajtások belső íveibe.

Karakterek a könyvtárból - Előre definiált alakzatokat választ ki, amikor **Library** módban van.

Betűtípus karakterek - Adjon meg konkrét karaktereket, amikor **Font** módban van.

Betűtípus - Kiválasztja a karakteralapú virágok betűkészletét.

Elforgatás - Elforgatja a betűtípus karaktereket a száron lévő rögzítési pontjukhoz képest.

Levelek

Levél típusa - Kiválasztja a [levelek](#) geometriai alakját.

Levél szélessége - Beállítja a levelek szélességét az általános elrendezés megváltoztatása nélkül.

Levél hossza - Levágja vagy meghosszabbítja a levél hosszát.

Göndörség - Meghatározza a levélalakzatokra alkalmazott tekeredés mértékét.

Középvonal hossza - Dekoratív középvonalat ad a levelekhez; ez csak akkor látható, ha a levél szélessége nagyobb nullánál.

Alap

Az Alap egy előre digitalizált alapzat vagy "kezdő gyűrű", amelyet kizárólag a Curly Branching növényi hálóban használnak. Ez szolgál fizikai platformként, amelyből az algoritmikus hajtások és indák növekedésnek indulnak.

Míg a normál kitöltés egyetlen pontból nő, az Alap lehetővé teszi, hogy a növény egy meghatározott szerkezeti alakzattól nőjön, ami elengedhetetlen a szimmetrikus virágdíszek és koszorúk létrehozásához.

A felhasználók több különböző alapot is kombinálhatnak egyetlen hálóobjektumon belül. Ez lehetővé teszi rendkívül összetett "beágyazott" díszek létrehozását:

Alap vs. Mag

Könnyű összetéveszteni az Alapot a Maggal, de különböző szerepet töltenek be:

- **Alap:** Egy előre digitalizált "horgony", amelyet kifejezetten szimmetrikus díszekhez használnak. Általában egy kör alakú keretet képez, amelyből a növény nő.
- **Mag:** Egy kezdő alakzat (például egy betűtípus karakter vagy egy könyvtári jel), amelyet a Magból növekedéshez használnak. A növény a magból nő ki, hogy kitöltse a környező területet, gyakran díszített monogramokhoz használják.

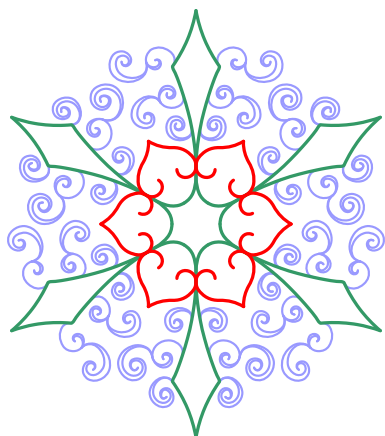
Alap minta - A növények egy vagy több előre digitalizált **alapból** nőhetnek. Ez a vezérlő a rendelkezésre álló minták közül választ.

Az alapok csak akkor érhetők el, ha a **Növekedés típusa** forgatás vagy tükrözés opcióra van állítva (kivéve a mag vagy kezdőpont módokat).

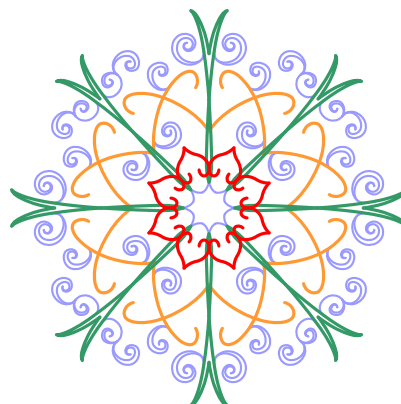
Alap mérete - Méretezi az előre digitalizált alapmintát.

Alap szélessége - Szabályozza a szimmetria középpontja (kezdőpont) körül elrendezett alapgyűrű szélességét.

Több alap kombinálható egyetlen objektumon belül, ami lehetővé teszi az átfedő vagy metsző szerkezeteket.



Két alap kombinálva egyetlen objektumban.



Három alap kombinálva egyetlen objektumban.

Az illusztrációban szereplő minták monokrómok; a színek csak az alapok (piros és zöld) és a levelek (lila) megkülönböztetésére szolgálnak.

Mag

A Mag a központi "mag" vagy kezdő alakzat, amelyet a Curly Branching növényi háló kitöltéseivel használnak. Amikor a **Növekedés típusa Magból** értékre van állítva, a szoftver ennek a konkrét alakzatnak a körvonalait használja platformként, amelyből az összes inda, hajtás és virág növekedni kezd.

Ellentétben az Alappal, amelyet általában szimmetrikus díszekhez használnak, a Magot arra használják, hogy egy adott központi figura körüli területet dekoratív botanikai elemekkel töltsék meg.

A **Mag** funkció csak akkor aktív, ha a **Növekedés típusa Magból** értékre van állítva.

Mag típusa - Kiválasztja a mag alakzatát a Betűtípus, Könyvtár, Lyukak vagy Faragások közül.

A **Betűtípus mag** lehetővé teszi díszített betűkarakterek létrehozását. A **Könyvtár** olyan alakzatokat biztosít, mint például címerek vagy geometriai ábrák.

A **Lyukak** kiválasztása azt eredményezi, hogy a hajtások a szülő hálóobjektum belső körvonalaiából nőnek ki. A **Faragások** hasonlóan működnek, de lineáris objektumok, és nem rendelkeznek belső területtel.

Mag mérete - Beállítja a Betűtípus és Könyvtár magok méretét. Ez a tulajdonság nem vonatkozik a Lyukakra vagy Faragásokra, amelyek megőrzik eredeti méreteiket.

Szimmetrikus hajtások - Könyvtári jel mag használatakor a hajtások vízszintesen tükrözhetők a szimmetrikus megjelenés érdekében.

Lásd Még:

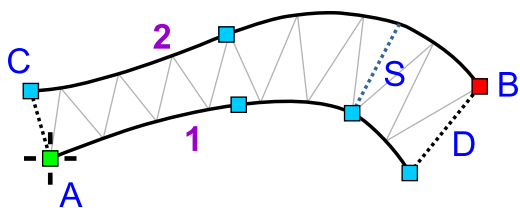
- [Curly Plant Mesh - Alapvető útmutató](#)
- [Curly Plant Mesh - Haladó technikák](#)

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Oszlop

Paraméterek - Oszlop

Ezek a **paraméterek** kizárólag a kijelölt Oszlop objektumokra vonatkoznak.

Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT Oszlop objektumainak paramétereit. Három különböző módszert ír le az oszlopok öltésekkel való kitöltésére: Cikk-cakk minta (Szatén öltés), Csíkok és Többrétegű. A Cikk-cakk minta kitöltés kiterjedt testreszabást tesz lehetővé, beleértve az öltésmintákat, a távolságot, az alátétöltést, a fedőöltéseket és az olyan effektusokat, mint a véletlenszerű szélesítés, boríték és színátmenetek. A Csíkok kitöltés az oszlop szélei mentén generál vonalakat, állítható darabszámmal és öltéshosszúsággal. A Többrétegű kitöltés domború hatást hoz létre a cikk-cakk öltések rétegzésével, a rétegszám és az eltolás pontos vezérlésével.






Az Oszlop objektum egy kezdő alaptól, két ívből, egy záró alaptól és opcionális belső szegmensekből áll.

(A) az oszlop kezdőpontját jelöli, amely az első élén (1) található. (B) a végpont, amely a második élén (2) található. (C) a kezdő alapot jelöli, míg (D) a záró alapot. (S) egy opcionális belső szegmens; egy

Oszlop több belső szegmenst is tartalmazhat.

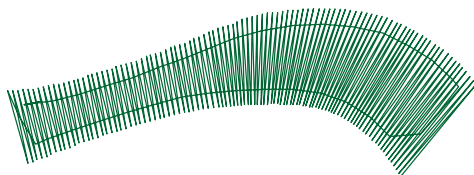
Az Oszlop objektumok a következő módszerekkel tölthetők ki öltésekkel:

1.  **Cikk-cakk minta** kitöltés, amely különféle cikk-cakk mintákat használ.
2.  **Csíkok** kitöltés, amely az oszlop kontúrjai mentén varrott vonalakat használ.

3.  **Többrétegű** cikk-cakk kitöltés, amely több előre és hátra réteget tartalmaz a domború oszlopok létrehozásához.
-

1. Cikk-Cakk Minta Kitöltés

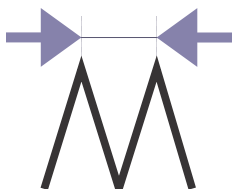
Ezt a kitöltési típust **szatén öltésnek** nevezzük, amikor egyszerű cikk-cakk minta kerül alkalmazásra.



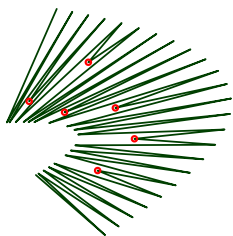
Cikk-cakk mintákkal kitöltött Oszlop objektum.

Fő Beállítások

Minta az Oszlop objektumot kitöltő specifikus cikk-cakk öltésmintára utal. Az öltésminták öltésszámában és elrendezésben különböznek.



A **Távolság** paraméter határozza meg az öltésminták közötti maximális távolságot. Ha az Oszlop objektum ívet képez, a belső íven a távolság automatikusan csökken.

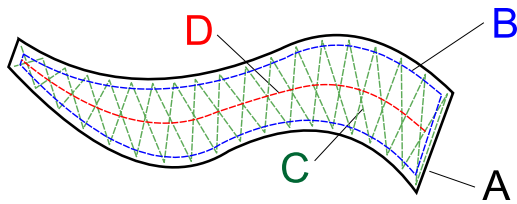


Automatikus rövidítés egy olyan funkció, amely csökkenti bizonyos öltések hosszát az ív belső oldalán, hogy megakadályozza a túlzott öltéssűrűséget.

Az illusztráción látható piros pontok azokat az öltéseket jelzik, amelyek automatikusan rövidültek egy éles íven belül.

Alátétöltés

Az **Automatikus alátétöltés választás** jelölőnégyzet lehetővé teszi a felhasználó számára az alátétöltés típusának automatikus szoftveres meghatározásának letiltását az objektumhoz.



A **Közép**, **Szél** és **Cikk-cakk** jelölőnégyzetek lehetővé teszik specifikus alátétöltés típusok kiválasztását. A Szél és Cikk-cakk alátétöltések eltolására vonatkozó további részletek a [Paraméterek - Teljes terv](#) fejezetben található.

(A) az objektum alakját, (B) a szél alátétöltést, (C) a cikk-cakk alátétöltést, és (D) a közép alátétöltést jelöli.

A **Távolság** paraméter határozza meg a cikk-cakk alátétöltés sűrűségét.

Alátétöltés - Speciális

Az ezen a lapon található vezérlők lehetővé teszik a globális alátétöltési beállítások felülbírálását, amelyeket általában minden objektumra alkalmaz a rendszer az öltésgenerálás során. További információért lásd az [Objektum egyedi alátétöltési paramétereit](#) fejezetet.

Fedőréteg

Fedőöltések készítése lehetővé teszi a felhasználó számára a fedőöltések letiltását. Ez akkor hasznos, ha csak az alátétöltésre van szükség egy külső szoftverben digitalizált mintánál.

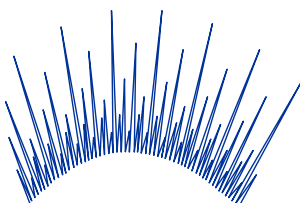
Öltések simasága sarkokban befolyásolja az öltések legyező alakú eloszlását a sarokterületeken belül.

Megjegyzés: Egy Oszlopot (Column) követhet egy faragott objektum (Carving object), amely további öltéstartúrát biztosít.

Oldalak

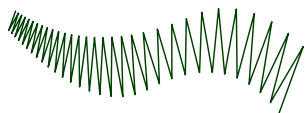
Húzáskompenzáció kiterjeszti az objektum szélén lévő öltéseket, hogy kompenzálja a rugalmas anyagokon fellépő cérnahúzást vagy a polár anyagokon történő besüppedést. A cérnahúzás hatására az öltések befelé húzódnak, így a kész objektum a tervezettnél keskenyebb lesz.

Maximális véletlenszerű szélesítés meghatározza az oszlopöltések oldalirányú, véletlenszerű kiterjesztésének mértékét. Az 1. paraméter az oszlop első szélére, a 2. paraméter pedig a másodikra vonatkozik. Ez a beállítás "rongyos szélek" hatást kelt.



Boríték (Envelope) lerövidíti az adott oszlopöltéseket, speciális vizuális hatásokat hozva létre. A Boríték beállítás használatakor minden alátétöltést le kell tiltani.

📁 Színátmenet



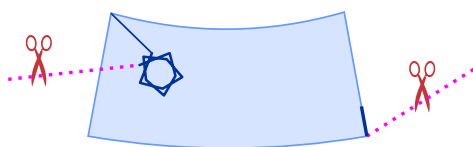
Színátmenet (Gradient) módosítja az öltések közötti távolságot. A távolság fokozatosan változik az alaptávolság értékről a távolság érték plusz a színátmenet értékre. A Színátmenet típusa menü különféle fokozatos sémákat biztosít.

📁 Rögzítőöltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű vezérlést tesznek lehetővé, felülbírálna a [globális rögzítőöltés-beállításokat](#). Ez a funkció lehetővé teszi a [rögzítőöltések](#) egyedi beállítását az adott objektumhoz.

Ez a lap az egyszerű globális alapértelmezéseken túlmutató funkcionalitást biztosít az alábbiak révén:

- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független beállítások mind a vezető (kezdő), mind a záró (befejező) rögzítőöltésekhez.
- **Továbbfejlesztett szálrögzítés:** Lehetőségek fejlett vezető rögzítőöltés-minták (pl. önmagukat keresztező struktúrák) használatára az erősebb rögzítés elérése érdekében olyan helyzetekben, ahol az alapvető lineáris csomó nem elegendő.



📄 2. Csíkos Kitöltés

📁 Csíkok



A csíkok az oszlop szélei mentén elhelyezett öltésútvonalak.

A **Szám** tulajdonság határozza meg a csíkok teljes számát.

A **Min. hossz** és **Max. hossz** tulajdonságok határozzák meg az öltéshossz tartományát. A hosszúságok automatikusan igazodnak, hogy a csíkok ívelt szakaszainak sima közelítését biztosítsák.

3. Többrétegű Kitöltés

A **Többrétegű kitöltés** 3D térfogat létrehozására szolgál anélkül, hogy több átfedő objektumot manuálisan kellene digitalizálni. Míg a szabványos oszlopok egyetlen fedőrétegből és opcionális alátétöltésekből állnak, a többrétegű üzemmód automatizálja a rétegezési folyamatot a magasság növelése érdekében.

Tulajdonságok

A szoftver cikk-cakk rétegek sorozatát generálja, amelyek fokozatosan építik fel a függőleges domborművet. Ezt két elsődleges vezérlővel éri el:

- **Rétegek:** Ez határozza meg a cikk-cakk menetek teljes számát. Például egy 3 réteges beállítás két sűrű alátétöltésmenetet és egy végső fedőmenetet eredményez.
- **Eltolás:** Ez egy kritikus tulajdonság a stabilitás szempontjából. A szoftver kissé "lépteti" az alsó rétegek szélességét. Az alsó rétegek jellemzően keskenyebbek, mint a végső fedőréteg. Ez egy piramisszerű alapot hoz létre, biztosítva, hogy a végső szaténöltés teljesen befedje az alsó rétegeket a sima, professzionális végeredmény érdekében.

Többrétegű Kitöltés Használata 3D Hímzőhabbal

A Többrétegű üzemmódot gyakran használják **3D hímzőhabbal (Puff Foam)** együtt, hogy olyan extrém domborművet hozzanak létre, amilyen a csúcskategóriás sport sapkákon gyakran látható.

1. A fedő hatás

Hab használatakor a legfontosabb technikai követelmény a hab "átvágása" a túvel. A normál szaténöltések nem biztos, hogy elég sűrűek a habszélék tisztán történő átlukasztásához. A **Multilayer Fill** használatával az ugyanazon a területen történő ismételt túsúráások biztosítják a hab tiszta átvágását, lehetővé téve a felesleges hab könnyű eltávolítását a hímzés után.

2. Sűrűség és süllyedés

Habra történő hímzéskor a sűrűségnek jelentősen magasabbnak kell lennie, mint a normál hímzésnél, gyakran 0,1 mm és 0,2 mm között. A többszörös rétegek segítenek a hab egyenletes összenyomásában. Ezen többszörös menetek nélkül a hab "átüthet" az öltéseken, vagy az öltések egyenetlenül süllyedhetnek az anyagba.

3. Digitalizálási tippek puff habhoz:

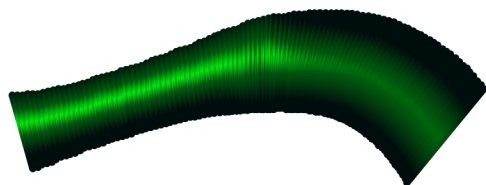
- **Végzárók:** Az Embird Studio programban győződjön meg arról, hogy az oszlopok végei nagy sűrűségű öltésekkel vannak "lezárva". Ha a végek nyitottak, a hab látható marad az oszlop elején és végén.
- **Húzáskompenzáció:** Hab használatakor növelje a húzáskompenzációt. A hab magassága jobban húzza a cérnát, mint a lapos anyag, ami miatt az oszlopok keskenyebbnek tűnhetnek, mint a képernyőn.
- **Alátétöltések kerülése:** Amikor Multilayer-t használ habhoz, általában tiltsa le a normál középső vagy szélső alátétöltéseket, mivel maguk a többrétegű menetek szolgálnak szerkezeti támaszként, a hab pedig biztosítja a volument.



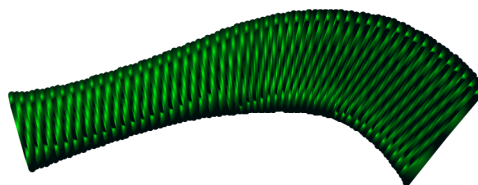
Tulajdonságok - Mintázott Oszlop (Column With Pattern)

Ezek a [tulajdonságok](#) kizárólag a kijelölt Mintázott oszlop (Column with Pattern) objektumokra vonatkoznak.

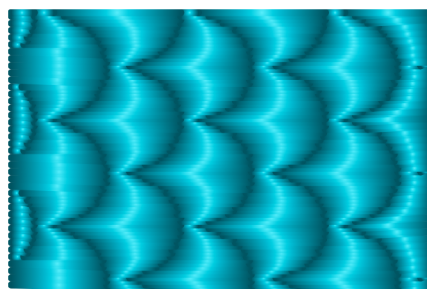
Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT „Mintázott oszlop” (Column with Pattern) objektumának beállításait; ez a funkció lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a standard szatén- vagy oszlopöltéseket dekoratív textúrákkal gazdagítsák. Ismerteti a minták alkalmazásának és a hímzéminta finomhangolásának konkrét tulajdonságait, beleértve a minta kiválasztását, a méretezést és a véletlenszerű eltolást. Ezenkívül elmagyarázza a „Nyújtás” (Stretch) funkciót az adaptív mintákhoz, amelyek követik az oszlop szélességét – ez hasznos csipkeszerű hatások létrehozásához –, valamint a „Csavarási érték” (Twist Count) beállítást a spirális esztétika eléréséhez.



Minta nélküli oszlop.



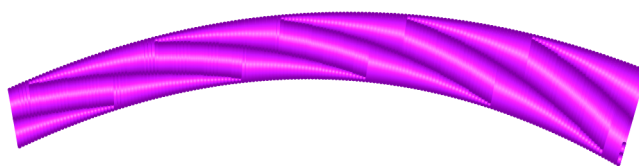
Oszlop cikk-cakk öltések, a fedőrétegen dekoratív mintával.



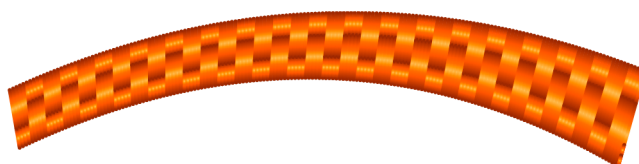
A minta határozza meg a felső fedőöltések textúráját.

A legtöbb tulajdonság ennél az objektumtípusnál megegyezik a [standard oszlop tulajdonságaival](#), kivéve az alábbiakat:

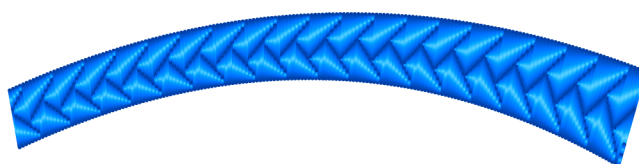
1. **Minta (Pattern)** - Meghatározza a fedőöltések textúráját. Ez hasonlóan működik, mint a minta beállítása egy [Kitöltés \(Fill\) objektumnál](#). A felhasználók akár öt egyedi mintát is létrehozhatnak a [Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők > Felhasználói minták](#) útvonalon.
2. **Véletlenszerű eltolás (Random Shift)** - Véletlenszerűen eltolja az öltésbehátolásokat a természetesebb vagy kevésbé egységes textúra létrehozása érdekében.
3. **Méretezés (Scale)** - Beállítja az alkalmazott minta méretét.
4. **Nyújtás (Stretch)** - Ez a kapcsoló aktivál egy adaptív mintát, ami azt jelenti, hogy a textúra arányosan igazodik az oszlop szélességéhez az adott ponton. Ez különösen hatékony csipkeszerű struktúrák digitalizálásakor.
5. **Csavarási érték (Twist Count)** - Csak akkor érhető el, ha a **Nyújtás (Stretch)** be van kapcsolva; ez a beállítás elforgatja a mintát az útvonal mentén, csavart megjelenést hozva létre.



Adaptív minta, 50%-os méretezési tényezővel és 5-ös csavarási értékkel.

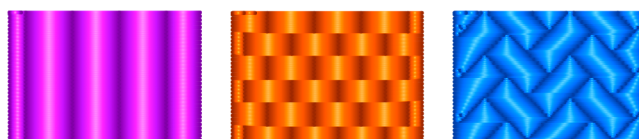


Adaptív minta, 66%-os méretezési tényezővel és 0-s csavarási értékkel.



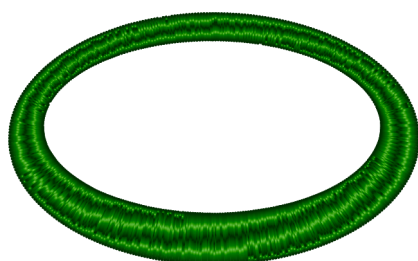
Adaptív minta, 125%-os méretezési tényezővel és 0-s csavarási értékkel.

A fenti három példában a minta automatikusan alkalmazkodik az oszlop változó szélességéhez. Ezeket a példákat a következő előre definiált minták használatával hoztuk létre:

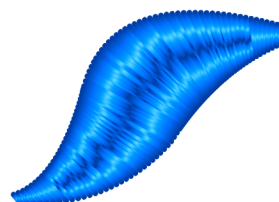


1. Függőleges vonalak, 2. Téglák, 3. Parketta.

Az adaptív minta kombinálható a Véletlenszerű eltolás opcióval is, hogy lágyabb, szabálytalanabb megjelenést hozzon létre:



Függőleges vonalak adaptív mintaként használva, 50%-os méretezési tényezővel, 4-es csavarási értékkel és 1,5 mm-es véletlenszerű eltolással.



Függőleges vonalak adaptív mintaként használva, 50%-os méretezési tényezővel, 0-s csavarási értékkel és 1,5 mm-es véletlenszerű eltolással.

Megjegyzés: A Mintázott oszlop (Column with Pattern) tovább módosítható egy Faragó (Carving) objektummal, hogy további strukturális textúrát adjunk hozzá.



A Faragó eszköz ikonja.

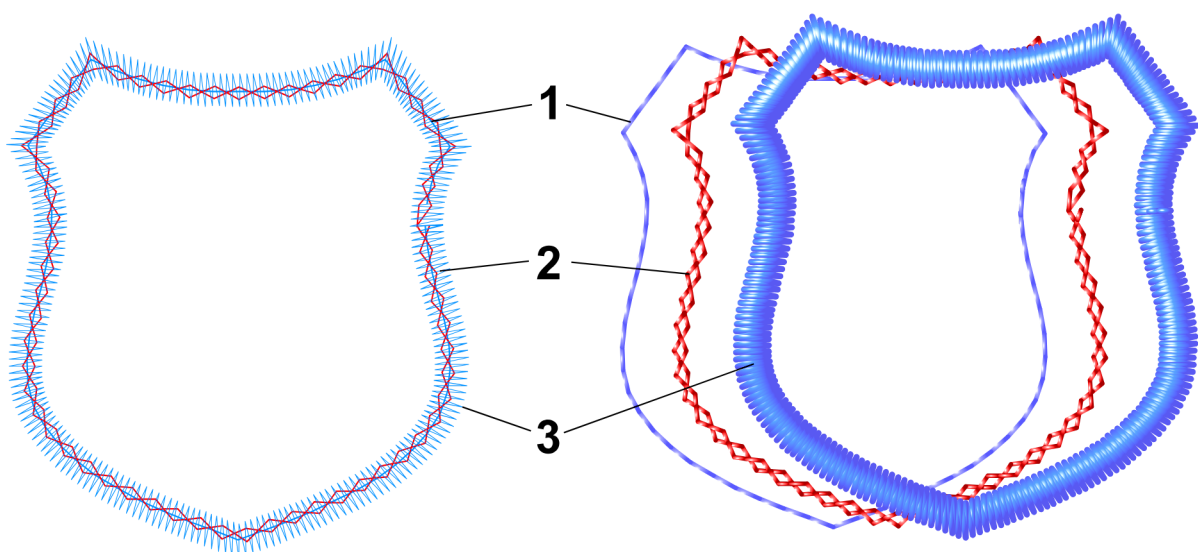
Kérjük, vegye figyelembe, hogy a Mintaoszlop objektum nem tartalmazza a **Fedőöltések készítése** opciót, a **Csíkok** kitöltési módot, vagy a **Többrétegű** kitöltési módot.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Applikáció

Tulajdonságok - Applikáció

Ezek a [tulajdonságok](#) kizárólag a kijelölt Applikáció objektumokra vonatkoznak.

Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT applikáció objektumainak tulajdonságait. Elmagyarázza az applikáció létrehozásához szükséges három alapvető öltésréteget – jelölő, rögzítő és fedőöltések –, valamint meghatározza azok konkrét szerepét a hímzési folyamatban.



Balra: Applikáció objektum az összes réteggel láthatóan. Jobbra: A rétegek különválasztva a szerkezet tisztább áttekintése érdekében.

1. réteg: jelölő öltésekből áll. Céljuk a szövetrátét pontos elhelyezésének jelzése az alapanyagon.

2. réteg: rögzítő öltésekből áll, amelyek az applikáció szövetét az alapanyaghoz rögzítik. Ezekhez egyedi szín van rendelve, hogy a hímzőgép megálljon a réteg hímzése előtt és után is. A rögzítő öltések előtti szünet lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy a szövetet a megjelölt területre helyezze. Miután a rögzítő öltések a helyére rögzítették a rátétet, a következő szünet lehetővé teszi a felhasználó számára a felesleges szövet levágását az öltésvonal mentén.

3. réteg: fedőöltésekből áll. Ezek az öltések átfedik és elfedik a rögzítő öltéseket, valamint az applikáció szövetének vágott széléit.

Megjegyzés: Az Oszlop objektumokkal ellentétben az Applikáció objektumok nem támogatják a színátmenet effektusokat vagy a sávos kitöltést.

Applikáció - Specifikus tulajdonságok

A legtöbb applikáció tulajdonság az [Oszlop objektum tulajdonságainak](#) egy részhalmaza.

A következő további tulajdonságok csak az applikáció objektumokra jellemzőek:

Rögzítő öltések színe. A rögzítő öltésekhez szándékosan a jelölő és fedőöltésektől eltérő színt rendelünk. A hímzéstervezésben a színváltás parancsként szolgál a gép számára a megállásra, lehetővé téve a kézi műveleteket, például a szövet levágását. A szoftverben kiválasztott konkrét cérnaszín kevésbé kritikus, mint a színváltás által kiváltott szünet.

Rögzítő szélesség. Ez határozza meg a rögzítő öltéshez használt cikk-cakk útvonal szélességét.

Rögzítő öltés sűrűsége. Ez szabályozza a cikk-cakkok sűrűségét vagy távolságát a rögzítő útvonal mentén.

Rögzítő sarkok. Ez a beállítás határozza meg, hogyan dolgozza fel a szoftver a rögzítő útvonal éles sarkait, például hogy a cikk-cakk éles, lekerekített vagy ferdére vágott átmenetet képez-e.

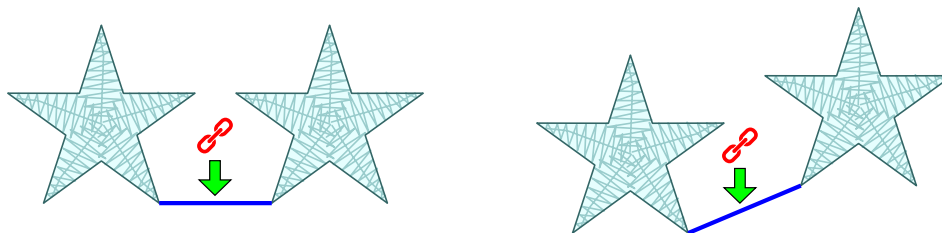
Rögzítő eltolás. A rögzítő eltolás elsődleges funkciója, hogy a rögzítő öltést kissé kisebbé tegye, mint a végső fedőöltést. Ez biztosítja, hogy miután a felesleges szövetet a rögzítő vonal mentén levágták, a vágott szélek befelé maradjanak. Ez lehetővé teszi, hogy a végső fedőöltés teljesen körbefogja és elrejtse a szövet széléit.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Csatlakozás

Tulajdonságok - Csatlakozás

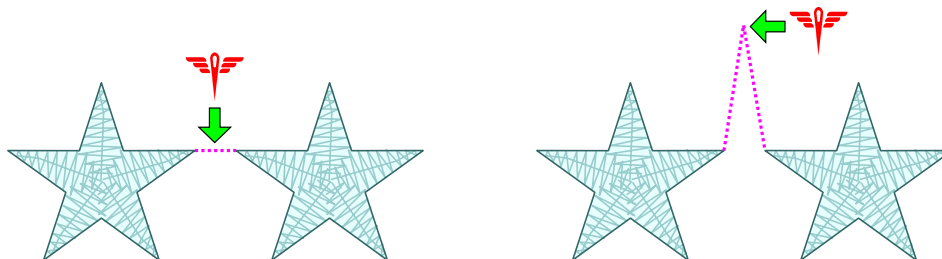
Ezek a **tulajdonságok** kizárólag a kijelölt Csatlakozás objektumokra vonatkoznak. Az átfogó áttekintésért kérjük, olvassa el a részletes **Csatlakozások** fejezetet.

A **Maximális és minimális hossz** beállítások ugyanúgy működnek, mint a **Kézi öltések** objektumban találhatóak.



A csatlakozások automatikusan módosulnak az objektumok mozgatásakor vagy egyéb transzformálásakor, hogy megakadályozzák a nem kívánt átmeneti öltés (szálvágás) beszúrását.

Az **Átmeneti öltések** opció lehetővé teszi ellenőrzött átmeneti öltések létrehozását az objektumok között. Ha a hímzés objektumok közel helyezkednek el egymáshoz, a köztük lévő kis átmeneti öltések eltávolítása nehézkes lehet (ahogy a bal oldali ábrán látható). A csatlakozás alkalmazásával az átmeneti öltések opcióval a felhasználó hosszabb, ellenőrzött átmeneti öltéseket hozhat létre, amelyek könnyebben hozzáférhetőek a szálvágáshoz.



Rögzítőöltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű vezérlést tesznek lehetővé, felülbírálvá a **globális rögzítőöltés beállításokat**. Ez a képesség lehetővé teszi a biztonsági **rögzítőöltések** egyedi beállítását az adott objektumhoz.

Ez a lap az egyszerű globális alapértelmezéseken túl bővíti a funkcionalitást az alábbiak biztosításával:

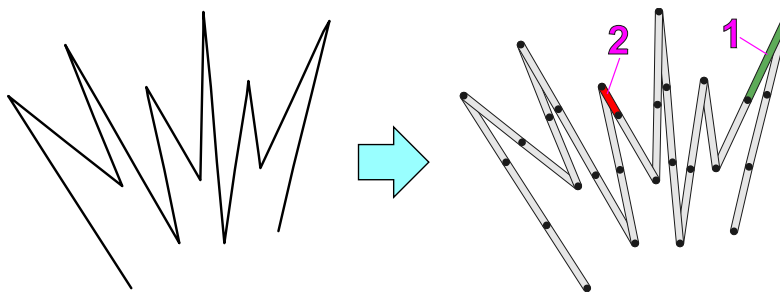
- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független beállítások mind a kezdő (tie-in), mind a záró (tie-off) rögzítőöltésekhez.
- **Fokozott szálrögzítés:** Lehetőségek fejlett rögzítőöltés-minták (pl. önmagukat keresztező szerkezetek) használatára az erősebb rögzítés eléréséhez olyan esetekben, amikor az alapvető lineáris csomó nem megfelelő.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Kézi öltések

Tulajdonságok - Kézi Öltések

Ezek a **tulajdonságok** kizárólag a kijelölt Kézi öltések objektumokra vonatkoznak.

A **Maximális hossz (1)** beállítás határozza meg a leghosszabb megengedett öltést, amikor a Kézi öltések objektum tényleges öltésekké kerül összeállításra. Bármely kézi öltés, amely meghaladja a Maximális hossz és a Minimális hossz összegét, automatikusan egy vagy több maximális hosszúságú öltésre oszlik, amelyet szükség esetén egy rövidebb öltés követ. Ez a fennmaradó öltés soha nem lesz rövidebb a megadott **Minimális hossz (2)** értéknél.



A **Kézi öltések** egy speciális objektumtípus, ahol a digitalizáló abszolút ellenőrzést gyakorol minden tűszúrás felett. Ellentétben az automatikus objektumokkal - mint például a Kitéltő vagy Szatén öltések -, ahol a szoftver a sűrűség alapján számítja ki az öltések elhelyezkedését, a Kézi öltés objektum a felhasználó által elhelyezett pontos csomópontokat követi.

A kézi öltéseket elsősorban a következőkre használják:

- **Precíziós útvonalak:** Olyan specifikus kapcsolatok létrehozása a mintaelemek között, amelyeknek egy adott útvonalat kell követniük, hogy rejtve maradjanak.
- **Finom részletek:** Apró elemek digitalizálása, például egy csillanás a szemén, ahol az automatikus öltés túl terjedelmes lehet.

Bár a pontok elhelyezése manuálisan történik, a hímzőszoftvernek be kell tartania a hímzőgép fizikai korlátait. A legtöbb gép nem képes 12,1 mm és 12,7 mm közötti hosszúságú öltésnél hosszabb öltést végrehajtani. A tulajdonságok a következőképpen működnek:

1. **Öltésosztás:** Ha egy kézi szegmens meghaladja a **Maximális hossz** értéket, a szoftver automatikusan kisebb, biztonságos intervallumokra osztja az adott szegmenst.
2. **A maradék:** A szálkiszakadás vagy a "madárfészek" kialakulásának megelőzése érdekében a **Minimális hossz** beállítás biztosítja, hogy egyetlen keletkező öltés se legyen túl kicsi ahhoz, hogy a gép hatékonyan feldolgozhassa.

Rögzítő Öltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű vezérlést tesznek lehetővé, felülbírálva a [globális rögzítési beállításokat](#). Ez a képesség lehetővé teszi a biztonsági [rögzítő öltések](#) egyedi beállítását az adott objektumhoz.

Ez a lap a funkciókat a globális alapértelmezéseken túl is kiterjeszti azért, hogy biztosítja:

- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független beállítások mind a vezető (kezdő), mind a záró (vég) rögzítő öltésekhez.
- **Továbbfejlesztett szálrögzítés:** Lehetőségek a fejlett vezető rögzítő öltésminták (pl. önmagukat keresztező struktúrák) használatára az erősebb rögzítés elérése érdekében olyan helyzetekben, ahol az alapvető lineáris csomó nem elegendő.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Kontúr

Tulajdonságok - Kontúr

Ezek a [tulajdonságok](#) kizárólag a kijelölt Kontúr objektumokra vonatkoznak.

A Kontúr objektum egy vektor alapú útvonal, amely egy vonalat határoz meg a kitöltött terület helyett. A kiválasztott módtól függően ugyanaz a vektorvonal megjeleníthető bármiként, az egyszerű öltéstől a komplex dekoratív szegélyig.

Ez az oldal részletezi az Embird Studio NEXT Kontúr objektumaira vonatkozó specifikus tulajdonságokat. Hat különböző öltésmódot mutat be: **Sketch**, amely az alacsony profilú szaténöltéseket utánozza; **Samples**, az ismétlődő dekoratív motívumokhoz; **Satin Stitches**, állandó szélességű kontúrokhoz; **Appliqué**, szövétrétegek rögzítéséhez; **Border**, előre digitalizált objektumminták használatával; és **Overlock**, amely az overlock-stílusú széleket utánozza. Ez az útmutató lefedi az olyan általános tulajdonságokat, mint a szélesség és a tükrözés, valamint a mód-specifikus beállításokat az alátétöltésekhez és a fejlett overlock geometriához.

Mód

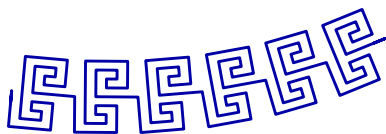
A Kontúr tulajdonságok panel tetején található kombinált mező lehetővé teszi a következő öltésmódok kiválasztását:

1. Sketch



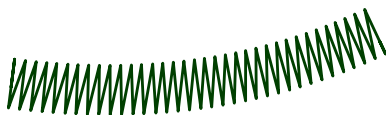
A Sketch mód lapos, vékony szaténoszlopokra emlékeztető öltéseket generál. Ideális olyan kontúrokhoz, amelyek több megjelenést igényelnek, mint egy szabványos öltés, de vékonyabbnak kell maradniuk, mint egy hagyományos szatén kontúr.

2. Samples



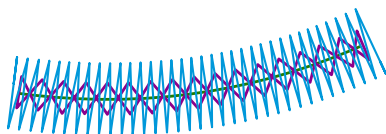
A Samples dekoratív öltésminták, amelyek egymás után ismétlődnek a kontúr útvonala mentén.

3. Satin Stitches



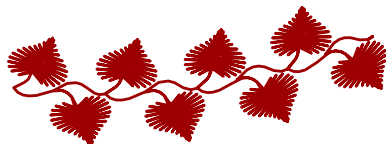
A szaténöltések állandó szélességű cikk-cakk útvonalat hoznak létre, hasonlóan működve, mint egy oszlop objektum egy vonal mentén.

4. Appliqué



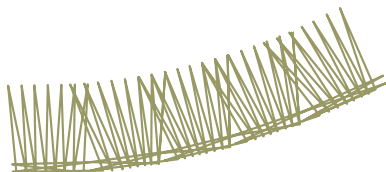
Az Appliqué mód speciális rögzítőöltéseket generál a szövet stabilizátorhoz való rögzítéséhez, majd fedőöltéseket a befejezéshez és a nyers szövet széleinek elrejtéséhez.

5. Border



A Border mód előre digitalizált objektumfájlokat használ ismétlődő motívumként. Támogatja a szegélykontúrok független színbeállításait.

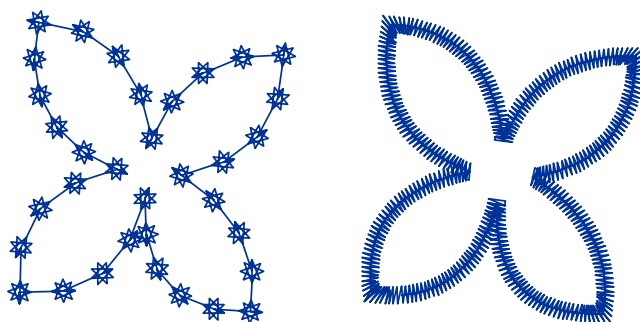
6. Overlock



Az **Overlock** mód egy overlock gép egyenes és cikk-cakk szerkezeti öltéseit utánozza, amelyeket hagyományosan a szövet rojtosodásának megakadályozására használnak.

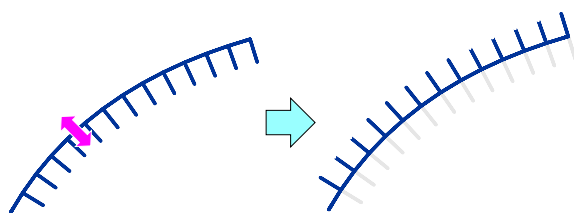
A **Satin Stitches**, **Appliqué** és **Border** módok azonos tulajdonságokkal rendelkeznek, kivéve az **Outlines Color** és a **Border Sample Length** beállításokat, amelyek kizárólag a Border módra jellemzőek.

A **Width** (szélesség) tulajdonság minden kontúrmódra alkalmazható. Meghatározza a kontúr mentén lévő referencia-cellák szélességét, amelyekre az öltések vetülnek. Vegye figyelembe, hogy a végső hímzett szélesség eltérhet attól függően, hogy maga az öltésminta szélesebb vagy keskenyebb-e, mint a referencia-cella.



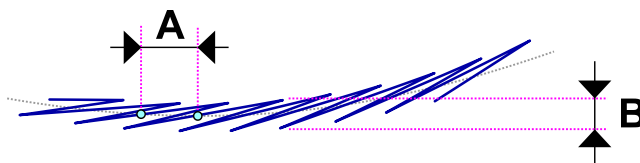
Kontúr objektum öltésmintákkal (balra) és szaténöltésekkel (jobbra).

A **Flip Sides** (Oldalak tükrözése) opció a **Sketch**, **Samples**, **Border** és **Overlock** módokhoz érhető el. Ez a funkció tükrözi az öltésmintát a kontúr útvonalán.



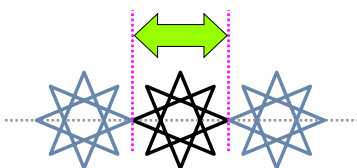
A Sketch És Samples Tulajdonságai

A **Sketch** egy alacsony profilú kontúrt biztosít, amely a lapos szaténöltést utánozza. Köztes súlyként szolgál a standard sima öltés és a teljes szatén oszlop között.



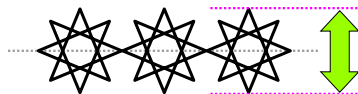
Sketch tulajdonságok: Hossz (A) és Szélesség (B).

A **Sample** mód egy adott öltéssorozatot ismétel meg a kontúr útvonalán. Új minta kiválasztása automatikusan visszaállítja a **Width** (Szélesség), **Minimum Length** (Minimális hossz) és **Maximum Length** (Maximális hossz) értékeket az alapértelmezettre. Ezek manuálisan módosíthatók. A felhasználók legfeljebb öt egyedi öltésmintát határozhatnak meg a **■ Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztő** menüponton keresztül, a **Felhasználói minták** alatt.



Minta hosszának illusztrációja.

Ívelt útvonalak esetén a szoftver automatikusan lerövidíti a minta hosszát a sima ívközelítés fenntartása érdekében. Az egységes mintahossz fenntartásához, a görbülettől függetlenül, állítsa a **Minimum Length** és **Maximum Length** értékeket azonosra.



Minta szélességének illusztrációja.

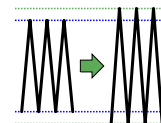
A Szaténöltések, Applikáció És Border Tulajdonságai

A **Spacing** (Távolság) tulajdonság határozza meg az egyes öltésminták közötti maximális távolságot. Íves szakaszokon az ív belső oldalán lévő távolság automatikusan tömörül.

A **Corners** (Sarkok) tulajdonság szabályozza, hogy a szoftver hogyan kerekíti vagy vágja le a **Satin** (Szatén) vagy **Appliqué** (Applikáció) kontúrok sarkait.



Pull Compensation (Húzáskompenzáció) kiterjeszti az egyes öltéseket az objektum szélén, hogy ellensúlyozza a cérfeszültséget (rugalmas anyagokon) vagy a besüppedést (magas szálú anyagokon, mint a polár). A cérfeszültség hajlamos befelé húzni az öltésvégeket, így a fizikai hímzés keskenyebbnek tűnik, mint a digitalizált terv.



Az **Auto Select Underlay** (Automatikus alátétöltés kiválasztása) opció engedélyezi vagy letiltja a szoftver automatikus választását az alátétöltés típusához.

A **Center** (Közép), **Edge** (Szél) és **Zig-Zag** (Cikk-cakk) jelölőnégyzetek lehetővé teszik az objektumhoz tartozó specifikus alátétöltés-típusok manuális kiválasztását.

Border objektumok esetén az **Outlines Color** (Kontúrszín) beállítás határozza meg a sima öltés elemek színét, ha a szegély minta tartalmazza azokat.

A **Border Sample Length** (Szegély minta hossza) határozza meg a motívumok méretarányát, ahogy azok az útvonal mentén ismétlődnek.

Applikáció objektumokra vonatkozó tulajdonságok:

Color of Tack-Down Stitches (Rögzítőöltések színe). A rögzítőöltésekhez szándékosan a jelölő- és fedőöltésektől eltérő színt rendelünk. Ez a színváltás arra utasítja a hímzőgépet, hogy álljon meg, lehetővé téve az olyan kézi feladatokat, mint az anyagvágás. A kiválasztott konkrét szín kevésbé fontos, mint a megállítási parancs jelenléte.

Tack-Down Width (Rögzítési szélesség). Meghatározza a rögzítéshez használt cikk-cakk útvonal szélességét.

Tack-Down Stitch Spacing (Rögzítőöltés távolsága). Szabályozza a cikk-cakkok sűrűségét a rögzítési útvonalon belül.

Tack-Down Offset (Rögzítési eltolás). Ez a tulajdonság olyan rögzítőöltést hoz létre, amely kissé keskenyebb, mint a végső fedőöltés. Ez biztosítja, hogy a levágott anyagszél befelé helyezkedjen el, lehetővé téve, hogy a végső szaténöltés teljesen befedje a nyers széleket.

📁 Alátöltés - Speciális fül

Az ezen a fülön található vezérlők lehetővé teszik a globális alátöltés-beállítások felülbírálását. A részletes információkért tekintse meg az [Egyedi alátöltés-tulajdonságok](#) fejezetet.

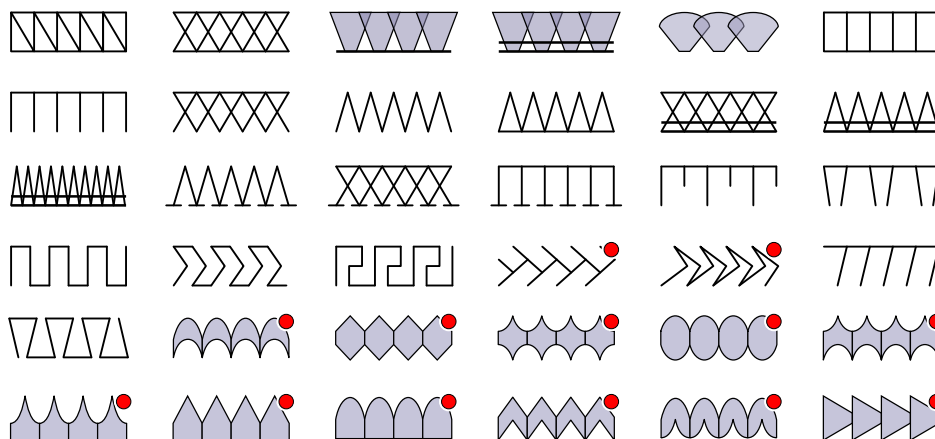
A maximális irányítást igénylő projektekhez fontolja meg a kontúr objektum oszlop objektummá történő konvertálását, hogy szélesebb körű tulajdonságokhoz férjen hozzá.

Az Overlock Tulajdonságai

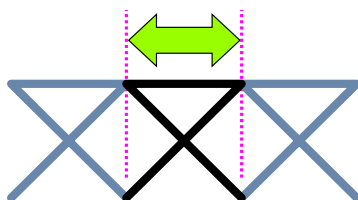
Az overlock (vagy szegőgép) egy speciális varrógép, amelyet az anyag széleinek eldolgozására használnak. Egyszerre varr varratot, vágja le a felesleges anyagot, és tekeri a cérnát a nyers szélek köré, hogy megakadályozza a foszlást.

Az Embird Studio NEXT **Overlock** módja utánozza ezeket a körbeölelő öltéseket. Megjegyzés: ezek dekoratív szimulációk, amelyek az anyag tetejére vannak hímezve, és nem ölelik körbe fizikailag a széleket, mint egy valódi overlock öltés.

Minta meghatározza az egyenes vagy cikk-cakk öltések azon konkrét sorozatát, amely a kontúr mentén ismétlődik.

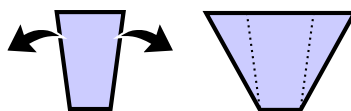


Cella hossza. A szoftver virtuális cellákat számol a kontúr mentén, és minden egyes cellába egy mintát vetít. A **Cella hossza** határozza meg ezen egységek távolságát az útvonal mentén.



A cellahossz illusztrációja.

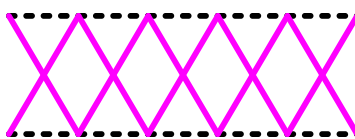
Kiterjesztés. Ez a tulajdonság kiterjeszti az overlock minta külső szélét. Sok mintánál ez átfedést hoz létre a minták között.



Balra: Normál mintaforma; Jobbra: Minta alkalmazott felső kiterjesztéssel.

Kiterjesztés a piros jelzéssel ellátott mintákon nem hatásos.

Keresztvonalak > Rétegek. A keresztvonalak a belső és külső kontúrok között futó egyedi öltések. Ezek többrétegűként (1, 3 vagy 5 réteg) digitalizálhatók, hogy vastag „bean stitch” hatást hozzanak létre, amely nagyobb szerkezeti súlyt biztosít, mint a párhuzamos szélvonalak.

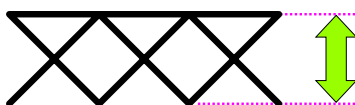


A keresztvonalak (folytonos, magenta) és a szélvonalak (szaggatott, fekete) illusztrációja.

Keresztvonalak > Szórás. Többrétegű keresztvonalak használatakor a **Szórás** szabályozza a rétegek közötti oldalirányú eltolást. Ez vastagabb vizuális megjelenést eredményez. A szórás az egyrétegű vonalakra nincs hatással.

A **Szaténöltés > Távolság** tulajdonság szabályozza a kijelölt overlock mintán belüli szatén összetevők sűrűségét.

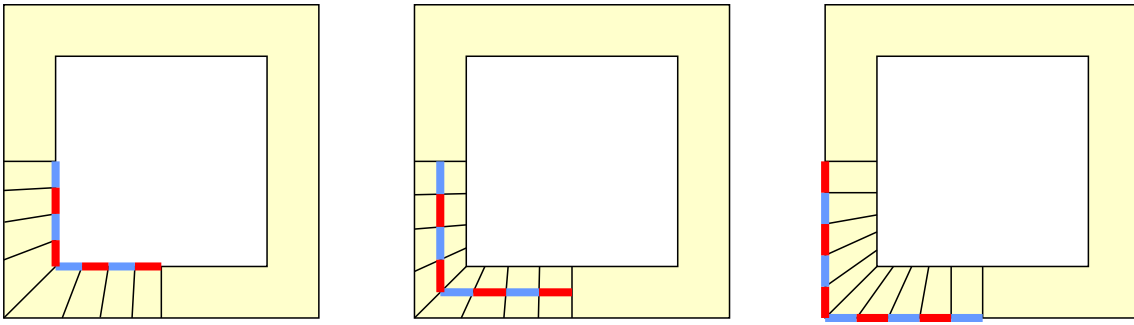
Szélesség meghatározza a referencia cellaszélességet a kontúr mentén. A végső hímzett eredmény eltérhet, ha maga a minta szélesebbre vagy keskenyebbre van tervezve, mint a cella.



Cellaszélesség illusztráció.

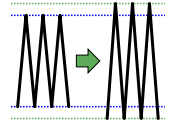
Flip Sides lehetővé teszi az overlock belső és külső tájolásának felcserélését.

Sample Baseline meghatározza a cellák felépítéséhez használt referencia kontúr. Mivel a belső kontúr rövidebb, mint a középső vagy a külső kontúrok, az alapvonal megválasztása jelentősen befolyásolja a cellák távolságát, különösen éles kanyarokban.



Balról jobbra: Belső kontúr alapvonalként, Középvonal alapvonalként, Külső kontúr alapvonalként.

Pull Compensation a korábbi szakaszokban leírtak szerint működik, kiterjesztve az öltéseket a cérnafeszesség és az anyag behúzódnásának ellensúlyozására.



📁 Rögzítő Öltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű felülbírálatot biztosítanak a [globális rögzítőöltés-beállításokhoz](#), lehetővé téve a [rögzítőöltések](#) testreszabott rögzítését.

Ez a lap speciális funkciókat kínál, többek között:

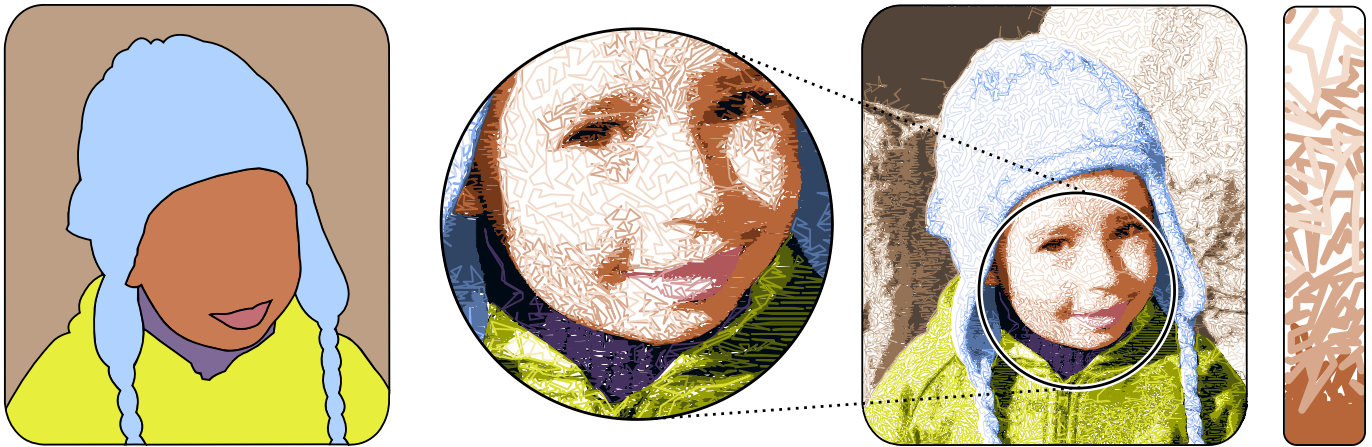
- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független konfiguráció a kezdő rögzítőöltések (start) és a záró rögzítőöltések (vég) sorozatokhoz.
- **Továbbfejlesztett szálrögzítés:** Hozzáférés speciális kezdő rögzítőöltés-mintákhoz, például önmagukat keresztező struktúrákhoz, a biztonságosabb rögzítés érdekében, mint az alapvető lineáris csomók.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Objektumparaméterek > Sfumato

📷 Tulajdonságok - Sfumato

Ezek a [tulajdonságok](#) kizárólag a kijelölt Sfumato objektumokra vonatkoznak. A Sfumato objektumokat kifejezetten fotorealistikus hímzések, például [portrék](#), tájképek és csendéletek készítésére tervezték. Bár a Sfumato objektum digitalizálása ugyanazokkal a vektoros eszközökkel történik, mint a [kitöltő objektumoké](#), az öltésgenerálási logika egyedi; a szoftver különböző méretű és sűrűségű meandereket hoz létre az alatta lévő kép tónusainak reprodukálásához.

Ez az oldal átfogó áttekintést nyújt a Sfumato objektum tulajdonságairól az Embird Studio NEXT-ben. Részletezi a beállításokat több lapon keresztül, beleértve az automatikus és kézi cérnaárnyalat-kezelést, a szelektív hímzéshez használt színmaszkolást, a különböző részletességi szintekhez állítható sűrűséget, valamint az élek kiemelésére szolgáló faragóvonalakat. Ezenkívül leírja azokat a speciális munkamódokat, amelyek megkönnyítik a színválasztást és az árnyalat-elrendezés előnézetét közvetlenül a munkaterületen.



Balra: 6 Sfumato vektoros objektumból álló minta. Középen: Öltésekkel kitöltött kész minta.
Jobbra: Részlet, amely a különböző árnyalatú és sűrűségű meandereket mutatja.

A nagy sűrűségű területeken a meandereket egy meghatározott szögben elhelyezkedő sima kitöltés váltja fel. A Sfumato nem biztosít teljes fedést; ehelyett lehetővé teszi, hogy az anyag látható maradjon a lazább öltésfelületeken keresztül. Következésképpen a megfelelő **Háttérszín** kiválasztása elengedhetetlen, mivel a szoftver az öltéssűrűséget az anyag és a cérnaszínek közötti kontraszt alapján számítja ki.

Egy Sfumato objektum 1-től 9 cérnaárnyalattal tölthető ki. Ezek az árnyalatok vagy automatikusan generálódnak az **Alapszínből**, vagy manuálisan határozhatók meg. A felhasználók az egyes árnyalatok ki- és bekapcsolásával szabályozhatják az objektum színösszetettségét. Minden cérnaárnyalat tartalmaz állítható tulajdonságokat a **További sűrűség** és az **Árnyalatküszöb** számára.


Az optimális árnyalatszám kiválasztása kritikus fontosságú. A túlzott számú árnyalat növeli az átmeneti öltések számát és a gyártási időt, míg a túl kevés árnyalat nem biztos, hogy pontosan reprodukálja a képet. Általánosságban elmondható, hogy a kisebb objektumok kevesebb árnyalatot igényelnek, míg a nagyobb, részletesebb objektumok esetében előnyösebb a magasabb szám (jellemzően 2-6 árnyalat).

A Sfumato objektumok támogatják a nyílásokat és a faragásokat, hasonlóan a szabványos kitöltő objektumokhoz. A Sfumato faragásai azonban további öltéseként generálódnak, nem pedig túsúrásmintákként. A felhasználók beállíthatják ezeknek a faragásoknak a szélességét és színét is. A faragó objektumoknak közvetlenül a Sfumato objektumot és annak nyílásait kell követniük az objektumlistában.

A Sfumato tulajdonságok a tulajdonságpanelen belül több funkcionális lapra vannak rendezve.

Mód

A Sfumato tulajdonságpanel tetején található kombinált mező lehetővé teszi a váltást a következő munkamódok között:

1. **Tulajdonságok mód** - Szabványos numerikus és kapcsoló beállítások.
2.  **Színválasztás a képből** - Lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a munkaterületen a háttérképre kattintva mintát vegyenek egy színből. Egy felugró menü ezután hozzárendeli ezt a színt egy adott tulajdonsághoz (pl. Alapszín vagy Maszk színe).

3. 🎨 **Árnyalat-elrendezés előnézete** - Színtérképként jeleníti meg az objektumot a munkaterületen. Ez segít vizualizálni a küszöbértékek és maszkok eloszlását az öltések generálása előtt.

Mivel a Sfumato objektumok lényegesen több tulajdonsággal rendelkeznek, mint a szabványos objektumok, ezek az előnézeti módok elengedhetetlenek a hatékony tervezéshez. Gyors vizuális visszajelzést tesznek lehetővé anélkül, hogy minden kisebb módosítás után teljes öltésfájlt kellene generálni.

📁 Fő Beállítások

Szög meghatározza a nagy sűrűségű területeken használt sima kitöltések irányát.

Maximális öltéshossz meghatározza a kis sűrűségű területeken megengedett leghosszabb futóöltést; minden, ami meghaladja ezt az értéket, átmeneti öltéssel helyettesítődik. Bár a hosszú öltések vizuálisan zavaróak lehetnek olyan részletes területeken, mint a szemek vagy a száj, a túlzott számú átmeneti öltés lelassítja a hímzési folyamatot.

A **Fidelity** tulajdonság szabályozza az öltésszámot és a reprodukció pontosságát. A magasabb hűség (70-80%) növeli az öltéssűrűséget a nagyobb részletesség érdekében, ami arcoknál ajánlott. Az alacsonyabb hűség (0-40%) háttérelemekhez, például égbolthoz vagy ruházathoz alkalmas a teljes öltésszám csökkentése érdekében.

A **Style** meghatározza az öltésselrendezést az alacsony sűrűségű területeken. Az elérhető opciók a következők:

1. **Általános Sfumato meanderek:** A klasszikus Sfumato-t utánozza jobb hatékonysággal.
2. **Kontúr öltések (alapértelmezett):** A leghatékonyabb elrendezés; a meanderek csak ott használatosak, ahol a kontúrozás nem alkalmazható.
3. **Kontúr öltések (magasabb sűrűség):** Kompaktabb fedést biztosít.
4. **Kontúr öltések (legmagasabb sűrűség):** Minimalizálja az anyag láthatóságát az öltéseken keresztül.

📁 Színek

Alapszín szolgál referenciaként az automatikus cérnaárnyalat-generáláshoz, és képviseli az objektumot az Objektumfelügyelőben (Object Inspector).

Háttér jelöli az anyag színét, amelynek át kell látszania az öltéseken.

Cérnaárnyalatok azok a tényleges színek, amelyeket az objektum kitöltésére használunk. Az automatikus árnyalatok monokróm skálát hoznak létre az Alapszín alapján, míg a felhasználó által definiált skálák bármilyen színekombinációt lehetővé tesznek. Az árnyalatok kikapcsolhatók a minta egyszerűsítése érdekében.

További sűrűség lehetővé teszi a kézi sűrűségbeállítást bizonyos színeknél, felülbíráva az automatikus számításokat.

Árnyalatküszöb szabályozza az egyes cérnaárnyalatokhoz rendelt képtónusok tartományát.

Kontraszt módosítja az automatikusan generált cérnaárnyalatok tartományát. Alacsonyabb kontraszt ajánlott lágyabb vonásokhoz, például nők vagy gyermekek portréinál.

Maszk

Összetett fényképeknél, sok apró, változatos színű területtel (például egy virágos rét), az egyes objektumok körvonalazása nem praktikus. Ilyen esetekben a [Színmaszk](#) lehetővé teszi, hogy egyetlen Sfumato objektumot részlegesen töltsünk ki szín alapján:

1. Hozzon létre egyetlen, nagy Sfumato objektumot, amely lefedi a területet.
2. Válassza ki a **maszk színszámát**.
3. Használja a **Színválasztó eszközt** a cél színek (pl. zöld a fűhöz) mintavételezéséhez a munkaterületről.
4. Állítsa be a **maszk tartományt**, és használja az előnézeti módot a fedett terület ellenőrzéséhez.
5. Aktiválja a maszkot és generálja az öltéseket. A fennmaradó területek (pl. piros virágok) hímzéséhez duplikálja az objektumot és fordítsa meg a maszk beállításait.

Távolság

Az öltéstávolság fordítottan arányos a sűrűséggel. A távolság növelése csökkenti a sűrűséget, míg csökkentése növeli azt.

A nagy sűrűségű területek távolságát 0,35 és 0,45 mm közé kell állítani a normál cérvastagságoknál, hogy biztosítsa a teljes fedést az egyszerű kitöltési területeken.

Az általános távolság (alacsony/közepes sűrűség) csúszkák lehetővé teszik a felhasználók számára a minta lazább területeinek globális világosítását vagy sötétítését (sűrítését).

Faragások

A faragások olyan dekoratív vonalak, amelyeket a Sfumato objektumon belüli élek hangsúlyozására használnak.

A faragások színe meg kell feleljen az aktív cérnaárnyalatok egyikének.

A faragások szélessége lehetővé teszi vastagabb vonalak használatát. Bármely 0,2 mm-nél szélesebb faragás rövid, a fő kitöltési szöggel igazított öltésvonalak használatával épül fel.

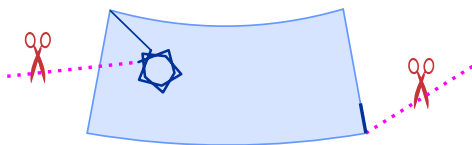
Rögzítő Öltések

Az ezen a lapon található tulajdonságok objektumszintű vezérlést tesznek lehetővé, felülbírálna a [globális rögzítési beállításokat](#). Ez a képesség lehetővé teszi a biztonsági [rögzítő öltések](#) egyedi beállítását az adott objektumhoz.

Ez a lap az egyszerű globális alapértelmezéseken túlmutató funkcionalitást biztosít az alábbiakkal:

- **Aszimmetrikus vezérlés:** Független beállítások mind a vezető (start), mind a záró (vég) rögzítő öltésekhez.

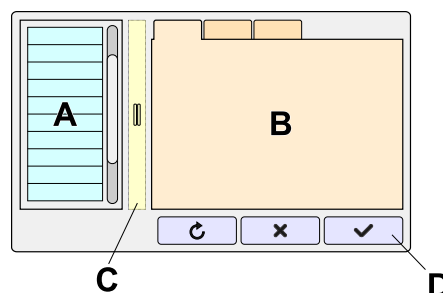
- **Továbbfejlesztett szálrögzés:** Lehetőségek fejlett vezető rögzítő öltésminták (pl. önmagukat keresztező struktúrák) használatára, hogy erősebb rögzítést érjünk el olyan helyzetekben, ahol az alapvető lineáris csomó nem elegendő.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Beállítások

Beállítások

A Studio átfogó beállításokat kínál, amelyek lehetővé teszik a felhasználók számára a munkaterület és az eszközök testreszabását. Ezek az opciók az egységes Beállítások panelen találhatóak, amely a [Főmenü > Opciók > Beállítások](#) útvonalon érhető el.




- | | |
|----------|--|
| A | Kategórialista: A beállítások típus szerint vannak rendszerezve. Használja ezt a listát egy adott kategória kiválasztásához. |
| B | Tartalmi lapok: A kiválasztott kategóriához kapcsolódó beállítások ezeken a lapokon jelennek meg. |
| C | Elválasztó: Húzza az elválasztót balra vagy jobbra a lista és a tartalomterületek arányának beállításához. |
| D | Gombok: Ezek a vezérlők az aktív kategóriától függően változnak. Egy univerzális Alaphelyzet gomb áll rendelkezésre a kiválasztott kategória alapértelmezett értékeinek visszaállításához. |

Beállítási Kategóriák

- Regionális
- Vezérlők - Általános
- Renderelés
- Feliratozási beállítások
- Beállítások
- Projektkapcsolók

- Keret
- Legutóbbi fájlok
- Előre definiált stílusok
- Háttérszűrők

Megjegyzés: A  **másolat ikonnal** jelölt vezérlők olyan tükrözött beállítások, amelyek más paneleken vagy menükön keresztül is elérhetők. Ezek a központi kezelés érdekében szerepelnek itt.

Regionális

A **Regionális** beállítások a **nyelvet** és a **mértékegységeket** foglalják magukban. A mértékegységek **metrikus** vagy **angolszász** rendszerre állíthatók. A mértékegységrendszer vagy a nyelv kiválasztása a módosítást a teljes programra, az összes modulra vonatkozóan érvényesíti.

Vezérlők - Általános

Ez a kategória a vezérlőelemekre vonatkozó, minden modulra közös beállításokat tartalmazza:



- **Főbb vezérlők mérete:** Ez a beállítás befolyásolja a panelek, menük és gombok méretezését, ahol a méretcsökkentés növelheti a munkaterületet. Ezzel szemben a nagyobb vezérlők előnyösek lehetnek a látássérült felhasználók vagy a komplex írásjeleket (pl. bizonyos kelet-ázsiai vagy közel-keleti nyelvek) használók számára.
- **Vezérlővonalak vastagsága:** Ez befolyásolja a vizuális segédeszközök, például a **kijelölőkeretek**, a borítékkontúrok, a szöveg alapvonalai és egyéb lineáris segédvezérlők vastagságát.
- **Listaelemek kijelölési módja:** Ez vált a **jelölőnégyzetes kijelölési mód** és a normál kijelölési mód között. A jelölőnégyzetes mód minden listaelem mellett megjelenít egy jelölőnégyzetet (pl. elem-lista, objektum-lista, fájl-lista), lehetővé téve a több elem kijelölését kattintással vagy érintéssel, billentyűzetbevitel nélkül. Ezt az üzemmódot elsősorban érintőképernyőkhöz tervezték, de szabványos számítógépeken is működik.
- **Bézier vezérlőfogantyúk alakja:** Ez a beállítás megváltoztatja a Bézier-görbe fogantyúinak megjelenítését. Az alapértelmezett megjelenítés nyílhegyeket használ, de lehetőség van körökként való megjelenítésükre is.
- **Csomópont beszúrása vagy törlése:** Az ebben a szakaszban található kapcsolók engedélyezik vagy letiltják a csomópontok hozzáadását és törlését hosszú érintéssel vagy dupla kattintással a csomópontszerkesztő vagy öltésszerkesztő módban. Bár ez egyes felhasználók számára gyorsíthatja a szerkesztést, mások számára, akik eltérő kattintási ritmussal dolgoznak, nemkívánatos lehet.

Renderelés

Az ebben a kategóriában található beállítások több lapra vannak rendszerezve:

3D Mód

Konfigurálja a minta 3D megjelenítését a munkaterületen.

 **Szövet megjelenítése** : Ha le van tiltva, a keret a minta alatt jelenik meg. Ez a  [Főmenü > Nézet](#) menüponton keresztül is átkapcsolható.

Szövet textúrája: Válasszon az előre definiált szövettípusok könyvtárából.

Szövet színe

Árnyék intenzitása: Az árnyékok mélységet adnak a 3D-s megjelenítéseknek, de zavarhatják a Sfumato Stitch objektumok láthatóságát. Sfumato minták esetén ajánlott ezt az értéket 0-ra állítani.

Röntgen

Rövid öltések színe: Használja a Röntgen módot az olyan öltések azonosítására, amelyek a hosszúsági küszöbérték alatt vannak, és gyártási problémákat okozhatnak. Ezek a kiválasztott színnel vannak kiemelve.

Rövid öltések max. hossza: Meghatározza a túl rövidnek tekintett öltések küszöbértékét.

Hosszú öltések színe: Azonosítja a maximális hosszúsági küszöbértéket meghaladó öltéseket. Ezek a kiválasztott színnel vannak kiemelve.

Hosszú öltések min. hossza: Meghatározza a túl hosszúnak tekintett öltések küszöbértékét.

Öltésszín telítettsége: Bár a Röntgen mód elsősorban szürkeárnyalatos, ez a vezérlő finom szint ad hozzá, hogy segítse a különböző objektumok megkülönböztetését.


Sew Simulator

 **Mód** : Meghatározza a hímzés szimuláció során használt megjelenítési stílust (3D, sík stb.).

Feliratozás

Határozza meg az [interaktív feliratozásnál](#) használt fogópontok, csomópontok és alapvonalak képernyőn megjelenő színeit. A felirat kitöltésének átlátszatlanságát is beállíthatja.

Minden Mód

 **Háttérkép (3D és sík módban)** átkapcsolja a munkaterületre importált referenciamunkák, sablonok vagy vázlatok láthatóságát. Az öltések és az objektumkontúrok a kép fölött jelennek meg, lehetővé téve a digitalizálási folyamat összehasonlítását az eredeti műalkotással. Mind 3D, mind sík módban el kell döntenie, hogy a végleges fizikai termék esztétikai szimulációját részesíti-e előnyben, vagy folytatja a folyamat összehasonlítását a forrásanyaggal. Ilyen esetekben a háttérkép elrejtése tisztább öltésmegjelenítést tesz lehetővé. 3D környezetben a háttérkép láthatósága szigorúan a Szövet beállításához kötődik. A szoftver a "Szövet"-et szilárd fizikai hordozóként kezeli, ami a következő hierarchiát hozza létre:

- Szövet KI: A háttérkép látható marad a 3D-ben megjelenített öltések mögött. Ez hasznos annak értékeléséhez, hogyan jelennek meg a cérnatektúrák a forrásanyaghoz képest.

- Szövet BE: A szövet textúrája vizuálisan elsőbbséget élvez. Mivel a szövet átlátszatlan anyagként jelenik meg, teljesen eltakarja a háttérképet, függetlenül attól, hogy a képkapcsoló "Be" állásban van-e.

 **Átöltések megjelenítése** : Átkapcsolja az átöltések láthatóságát. A  **Főmenü > Nézet** menüponton keresztül is elérhető.

Átöltések színe

Átöltések kiemelő színe: Fényudvart ad az átöltések köré a sötét háttéren való jobb láthatóság érdekében. Ez a kiemelés csak nagy nagyítási szinteken aktív.

Vektorobjektumok területének átlátszatlansága: A generált öltések nélküli digitalizált vektorobjektumok félig átlátszó területként jelennek meg. Ez a beállítás szabályozza az átlátszatlanságuk szintjét.


Rögzítő öltések színe: A rögzítő öltések normál öltésektől való megkülönböztetésére szolgál. Ehhez az "Átöltések megjelenítése" funkciónak aktívnak kell lennie, és nem vonatkozik a Sűrűségkép (Density Map) módra.

Cérna megjelenítési vastagsága: Beállítja az öltések vizuális vastagságát a különböző [megjelenítési módokban](#), beleértve a 3D-t és a Röntgent is.


Feliratozási Beállítások

Minden feliratozási beállítás tükröződik a [fő vezérlőpanelen](#), amikor [Feliratozás módban](#) van.


Betűtípus


 **Alapértelmezett betűtípus** : Meghatározza az alapértelmezett TrueType vagy OpenType betűtípust.

 **Alapértelmezett ábécé** : Meghatározza az alapértelmezett, előre digitalizált Embird ábécét.


 **Stílusok** : Konfigurálja a Félkövér, Dólt, Függőleges tájolás és Unicode készleteket. A **Simítás (Flattening)** lehetővé teszi az összetett karakterek szabványos görbékké történő konvertálását a pontos hímzsgenerálás érdekében.


Archívumok


 **Útvonalak** : Meghatározza az operációs rendszerbe nem telepített TrueType és OpenType betűtípusok mappáinak helyét. Használja a **Betűtípusok keresése** funkciót feliratozás módban a lista frissítéséhez.

 **Archív fájlok vizsgálata is** : Lehetővé teszi a Studio számára, hogy betűtípusokat keressen a .zip archívumokon belül.

Varrás

 **Kitöltés** : Meghatározza a betűk öltéstípusát (sima kitöltés, háló, automatikus oszlop vagy középvonal). Ezek kombinálhatók kontúrokkal.

 **Sorrend** : A betűk vagy szavak varrási sorrendje. A középről oldalra történő sorrend ajánlott az anyag elmozdulásának minimalizálása érdekében.

 **Csatlakozások** : Konfigurálja a karakterek és komponensek közötti csatlakozó öltések vagy szálvágások használatát.

 **Igazítás**

Betűkészlet

 **Előre meghatározott készlet** : Konfigurálja a szövegláncokat a gyors beszúráshoz a **Szöveg** lapon keresztül. Ez hasznos a gyakran használt betűtípusok referenciatáblázatainak létrehozásához.

Beállítások

Szerkesztési Mód

 **Oszlop mód** : Válassza ki az előnyben részesített létrehozási módszert:
[A mód \(külön oldalak\)](#), [B mód \(váltakozó csomópontok\)](#) vagy [C mód \(egyidejű oldalak\)](#).

 **Oszlopszélesség** : Beállítja az alapértelmezett szélességet a C oszlop módhoz.

Színek: Testreszabhatja a csomópontok, vonalak, kurzorok és betűzési vezérlők megjelenését.

Mentés

Amikor az **Automatikus mentés** engedélyezve van, a folyamat 5 percenként mentésre kerül. A **Biztonsági másolatok** létrehoz egy redundáns másolatot a tervről a forrásmappában.

Kijelölés

Amikor a **Kijelölt objektumok kiemelése** aktív, a kijelölt elemek egy adott színnel vannak körvonalazva a munkaterületen való láthatóság javítása érdekében.

Munkaterület

Háttér

Háttérszín: Beállítja a Munkaterület alapszínét. Ezt a réteget elfedheti a 3D szövet vagy a raszteres sablonok.

Rács

A rács segíti a pontos pozicionálást és méretezést. Vegye figyelembe, hogy a finomabb felosztások csak nagy nagyítási szinteken jelenhetnek meg.

Főrács: Beállítja a cellaméretet a regionális mértékegységek (metrikus vagy angolszász) alapján.

Felosztás: Beállítja a finom rács sűrűségét.

Másodlagos rács: Lehetővé teszi a speciális elrendezéseket, például a sugaras vagy átlós rácsokat, szimmetrikus mintákhoz.

Rács színe: Egységes színt alkalmaz az összes rács típusra, eltérő átlátszóságot használva a megkülönböztetéshez.

Segédvonalak

A [segédvonalak](#) normál színe

Kijelölt segédvonalak színe

Projektbeállítások

Ezek a beállítások az aktuális projektre vonatkoznak, és az [.eof tervfájlban](#) kerülnek mentésre. Egy meglévő fájl megnyitása felülírja ezeket a tárolt értékeivel.

Illesztés

Az Illesztés funkció automatikusan igazítja az objektumokat, jelölőket, csomópontokat vagy segédvonalakat meghatározott célpontokhoz, amikor azokat egy bizonyos tartományon belül mozgatják. Ezek a kapcsolók BE és KI kapcsolják az illesztési célpontokat.

Objektumok Megjelenítése

Különböző objektumtípusok láthatóságának váltása, beleértve a Kitöltéseket, Sfumato-t, Oszlopokat, Applikációkat és Kézi öltéseket.

Mód

Él mód : Beállítja az új elemek alapértelmezett viselkedését (egyenes vonalak vs. görbék).

Objektumkijelölési mód : Beállítja a kijelölő eszköz viselkedését (új, hozzáadás vagy részhalmaz).


Vizualizáció

Vonalzók / Rács megjelenítése


Objektumkontúrok / Öltések megjelenítése

Egymenetes kontúrok megjelenítése vastagként : Segít azonosítani azokat a kontúrszakaszokat, amelyekből hiányzik a visszatérő menet.

Egyéb

 **Forgatás alkalmazása az öltésekre** : Automatikusan beállítja az öltésszögeket, amikor az objektumokat elforgatják vagy tükrözik.

 **Segédvonalak zárolása** : Megakadályozza a segédvonalak véletlen elmozdítását.

 **Összes csomópont szerkesztése** : Ha le van tiltva, csak a legutóbbi él elem csomópontjai szerkeszthetők, ami leegyszerűsíti a bonyolult alakzatokon végzett munkát.

Keret

A keret kiválasztása határozza meg a [Munkaterület](#) határait. Válasszon az ipari szabvány márkák közül, vagy adjon meg egy egyedi méretet.

Előre Definiált Keret

Márka: Válassza ki a gyártót és a konkrét keretmodellt.

Tájolás: Válassza ki a függőleges vagy vízszintes pozicionálást.

Egyedi Keret

Méret / Kerekítés

Legutóbbi Fájlok

Hozzáférés a nemrég megnyitott projektek előzményeihez, vagy törölje a listát a menü alaphelyzetbe állításához.

Előre Definiált Stílusok

Állítsa be a terv tulajdonságait az adott anyagi jellemzőknek megfelelően, például a rugalmasság és a vastagság szerint.

Cérnavastagság: Adja meg a cérnavastagságot a kompatibilis stílusbeállítások automatikus kiszámításához. Kattintson az  **Apply Thread** gombra az értékek frissítéséhez.

Stílus: Válassza ki a célananyag típusát (pl. farmer, selyem, polár).

Stílus alkalmazása / Stílus használata: Használja ezeket a gombokat a módosítások véglegesítéséhez és az öltések újragenerálásához a kijelölt objektumokhoz.

Háttérszűrők

Alkalmazzon szűrőket a háttér raszterképre, hogy az öltések és a vektoros útvonalak jól láthatóak maradjanak.

Ez a panel a [Background Filters](#) modulban található eszközöket tükrözi.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Sfumato Stitch](#)

Sfumato Stitch

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Sfumato Stitch](#) > [Portré](#)

Portré Digitalizálása Sfumato Stitch Használatával

A Sfumato eszköz a munkaterület háttérébe importált kép alapján hoz létre öltéseket. A felhasználó meghatározza az egyes területek határait, a szoftver pedig a hozzárendelt tulajdonságok alapján öltésekké alakítja a fénykép tónusértékeit.

Ez a lecke lépésről lépésre útmutatást nyújt a fényképes portrék gépi hímzéshez történő digitalizálásához az Embird Studio NEXT **Sfumato Stitch** eszközével. Megtanulhatja, hogyan importálhat fényképet, hogyan körvonalazhatja a főbb arcvonásokat, például a szájat és a haját, hogyan állíthatja be a szín tulajdonságokat az optimális cérnasűrűség érdekében, és hogyan mentheti el a végső mintát. Ez a fejezet bemutatja a Sfumato minták példáit különböző színpaletták használatával, beleértve a többszínű, szépia és szürkeárnyalatos változatokat is.

A Sfumato állítható tulajdonságainak részletes leírása a [Tulajdonságok - Sfumato](#) fejezetben található.

1. Fénykép Importálása



A kezdéshez használja a **■ Főmenü > Kép > Importálás** parancsot egy fénykép elhelyezéséhez a **Munkaterületen**.

A **raszterkép** felbontása határozza meg a hímzés minta végső méretét. A szabványos arány 100 pixel centiméterenként (körülbelül 254 pixel hüvelykenként). Például egy 10 centiméter (3,94 hüvelyk) magasra tervezett minta 1000 pixel magas képet igényel. Mivel az alapul szolgáló kép minden öltésgeneráláskor mintavételezésre kerül, a Sfumato objektum mérete nem módosítható a forrás raszterképétől függetlenül.

Győződjön meg arról, hogy az importált fénykép megfelel a helyes felbontásnak: 100 pixel centiméterenként (254 DPI) a tervezett mintaméretnél.

2. Az Arc Digitalizálása

Válassza ki a **Sfumato eszközt** az öltésgeneráláshoz szükséges kezdeti terület megrajzolásához. Minden objektum legfeljebb 9 árnyalatot tartalmazhat egy kiválasztott "alapszínből". Ebben a leckében az arcot digitalizáljuk első objektumként. Hozzon létre egy enyhe átfedést a hajvonalnál a zökkenőmentes fedés biztosítása érdekében. Az arc végül bőrtónusú árnyalatokkal lesz kitöltve.



Az arc vektoros körvonala közvetlenül a raszteres sablon fölé van digitalizálva.

Ha más színt szeretne használni a szájhoz, válassza a **Nyílás eszközt**, hogy lyukat vágjon az arc objektumba.



Technikai megjegyzés: A nyílások mellett a Sfumato objektumok **Faragásokat** (Carvings) is tartalmazhatnak.



A faragások olyan vektorvonalak vagy görbék, amelyeket közvetlenül egy Sfumato objektum után rajzolnak. Ezek a finom élek vagy részletek kiemelésére szolgálnak, amelyek esetleg nem látszanak tisztán a fotóból öltéssé konvertálás során.





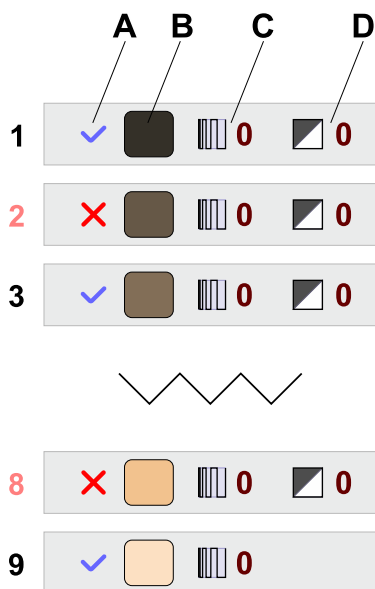
Arc objektum szájnnyílással. Az öltések még nincsenek generálva.

3. Tulajdonságok Beállítása

Válassza ki az arc objektumot a **Munkaterületen** vagy az [Objektumvizsgálóban](#), majd kattintson a jobb gombbal a helyi menü megnyitásához. Válassza az **Szerkesztés** lehetőséget a csomópont-szerkesztési módba való belépéshez; a Sfumato tulajdonságok megjelennek a [Fő vezérlőpanelen](#).

A panel tetején található **Mód** kombinált lista lehetővé teszi a három munkamód közötti navigálást:

1. **Tulajdonságok mód** : Szabványos numerikus és kapcsoló beállítások.
2.  **Szín kiválasztása a képből** : Használja a pipettát a színek közvetlen kiválasztásához a háttérképből. Használja a helyi menüt a szín hozzárendeléséhez alapszálként, maszkként stb.
3.  **Árnyalatok elrendezésének előnézete** : A Sfumato objektumot színtérképként jeleníti meg. Ez lehetővé teszi az árnyalatkülöbök vagy maszk-tartományok pontos megjelenítését és beállítását.



Válassza a **Szín kiválasztása a képből** eszközt, és válasszon egy bőrtónust a fotóról az **Alapszín** beállításához. A Studio automatikusan generál 5 árnyalatot ebből a színből.

Megjegyzés: Használja a kombinált listát az **Árnyalatok elrendezésének előnézete** módra váltáshoz, hogy lássa, hogyan befolyásolják a tulajdonságok módosításai a végső öltéselrendezést valós időben.

A Szín lap 5 alapértelmezett árnyalatot jelenít meg. További árnyalatokat is engedélyezhet (legfeljebb 9-ig), ha a minta nagyobb tónusgazdagságot igényel.

Fő Sor Tulajdonságai:

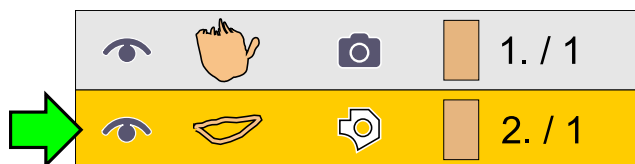
A	Árnyalat kapcsoló: Be- vagy kikapcsolja az adott árnyalatot.
B	Árnyalat színe: Bár ezek automatikusan az Alapszínből származnak, a színmezőre kattintva manuálisan is kiválaszthat egy egyedi cénaárnyalatot a Színkeverőn keresztül.
C	További sűrűség: Beállítja az öltéssűrűséget egy adott árnyalathoz a fedés finomhangolása érdekében.
D	Árnyalat küszöbérték: Meghatározza, hol ér véget az egyik árnyalat és hol kezdődik a következő. Ezen értékek módosítása újraegyensúlyozza a színeloszlást.

Az átmenetek lágyításához csökkentheti a **Kontraszt** vezérlőt. Miután a beállítások véglegesek, kattintson az **Öltések generálása** gombra az objektum feldolgozásához.



Az első Sfumato objektum, miután 5 árnyalatot generáltunk a bőrszín alapszínből.

4. A Száj Digitalizálása



A **Parts Inspector** ablakban jelölje ki a szájniílást. Használja a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés & Sfumato > Kitöltés létrehozása nyílásból** parancsot az üres terület új Sfumato objektummá történő átalakításához.

Mivel a száj egy kis részlet, az 5 árnyalat túlzott lehet. Optimalizálhatja a mintát 1 vagy 2 árnyalat letiltásával az árnyalatkapcsolók (A) használatával.



A száj Sfumato objektum 4 rózsaszín árnyalattal renderelve.

5. A Haj Digitalizálása

Digitalizálja a haj területét ugyanazzal a módszerrel, mint az arcot. Válasszon egy megfelelő hajszínt a **Paraméterek ablakban**. Használja az **Árnyalat előnézetet** és állítsa be az **Árnyalat küszöbértékeket** (D), hogy természetes tónusegyensúlyt érjen el a haj textúráján.



6. A Minta Mentése

Generálja az öltéseket az összes objektumhoz a portré befejezéséhez. Mentse munkáját Studio *.EOF fájlként a vektoros adatok megőrzése érdekében.

Végül használja a **■ Főmenü > Minta > Összeállítás és küldés az Embird Editor-ba** parancsot a minta előkészítéséhez a gép specifikus formátumába történő exportáláshoz.



7. Sfumato Minta Variációk

Többszínű Minta

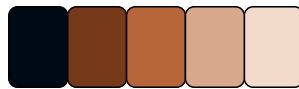


Egy komplex többszínű minta, amely 6 alapszínt és 22 cérnaárnyalatot használ (16,8 cm magasság).

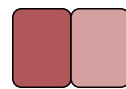
Ez a minta 6 vektoros objektumból áll. Minden objektum testreszabott számú árnyalattal rendelkezik a mérete alapján; például a száj egyszerűsített, míg az arc és a kabát magasabb árnyalatszámot használ a mélység érdekében.



Háttér: 4 árnyalat



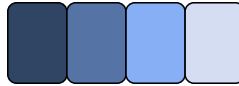
Arc: 5 árnyalat (tartalmaz egy lyukat a száj számára)



Száj: 2 árnyalat



Pulóver: 2 árnyalat

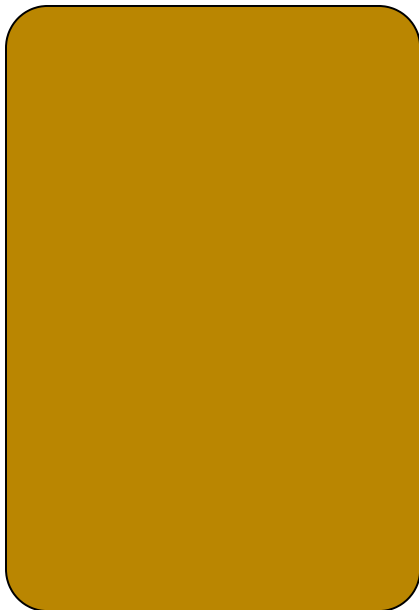


Sapka: 4 árnyalat



Kabát: 5 árnyalat

Szépia Tónus Skála



Szépia portré (21,8 cm magasság) 1 alapszín és 5 cérnaárnyalat használatával.

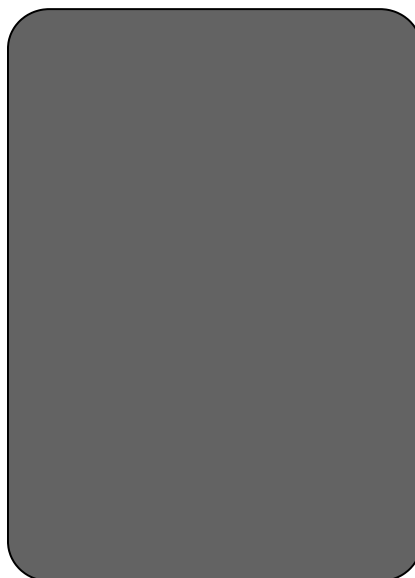
Ez a minta egyetlen téglalap alakú vektoros objektumot használ, amely lefedi az egész fényképet. Mind az 5 árnyalat automatikusan generálódik a szépia alapszínből.



Szürkeárnyalatos Minta

Szürkeárnyalatos portré (20,8 cm magasság) 1 alapszín és 5 cénaárnyalat használatával.

A szépia példához hasonlóan ez is egy téglalap alakú objektumot használ, 5 árnyalattal, amelyek egy semleges szürke alapszínből lettek generálva.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Sfumato Stitch > Színmaszk

Színmaszk Használata A Sfumato Stitch-Ben

A Sfumato Stitch egy speciális digitalizáló eszköz, amely közvetlenül fényképekből hoz létre hímzési mintákat. Vektorkontúrokat használ az objektumok meghatározásához, amelyeket a szoftver az alatta lévő kép tónusértékei alapján tölt ki öltésekkel.

Ez a lecke részletezi az Embird Studio NEXT **Színmaszk** funkcióját. Speciális technikákat mutat be az összetett színeloszlású képek digitalizálásához, egymásra helyezett rétegek és maszktartományok használatával. Ezenkívül bemutatja, hogyan használhatók a színmaszkok a témák elkülönítésére és a hátterek eltávolítására a tiszta, egyszínű hímzések létrehozásához.



Ez a fénykép több különálló színrégiót tartalmaz, összetett formákkal, amelyeket nehéz egyenként digitalizálni.

Míg az egyes vektorobjektumok digitalizálása hatékony az olyan témáknál, mint a **portrék**, nem praktikus a számos apró, egymásba fonódó színterületet tartalmazó fényképeknél. A Színmaszk funkciót az ilyen összetett forgatókönyvekhez tervezték, ahol minden részlet manuális megrajzolása túl időigényes.

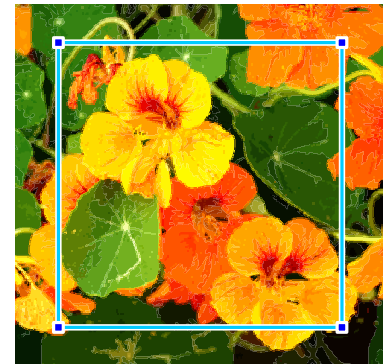
Egyetlen nagy Sfumato objektum létrehozásával és maszk alkalmazásával elkülönítheti a hímzendő konkrét színtartományokat. A teljes minta lefedéséhez egyszerűen helyezze egymásra az azonos objektumrétegeket, és rendeljen különböző maszkot (színtartományt) az egyes rétegekhez. Ez az egyszerűsített munkafolyamat szükségtelenné teszi az apró vektorformák bonyolult manuális digitalizálását.

1. A Sfumato Objektum Kontúrjának Digitalizálása



Sfumato eszköz

Válassza a **Sfumato eszközt** az öltésgenerálási terület meghatározásához. Maszkok használatakor egyszerűen rajzolhat egy nagy téglalapot, amely lefedi a teljes célterületet.



Egy egyszerű téglalap alakú Sfumato objektum.

2. Tulajdonságok - Maszkok Beállítása

Az összes Sfumato tulajdonság részletes leírása elérhető a [Tulajdonságok-Sfumato](#) fejezetben.

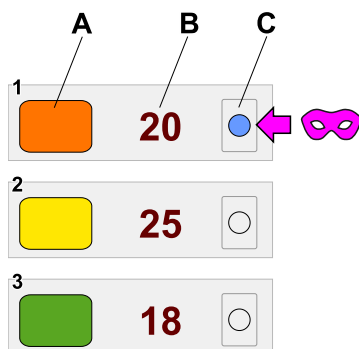
Ha már kilépett a digitalizálási módból, térjen vissza a **csomópont szerkesztési módba**. Ebben az üzemmódban a **Fő vezérlőpanel** megjeleníti az objektum tulajdonságait, míg a **Munkaterület** magát az objektumot mutatja. Ez a konfiguráció elengedhetetlen, mivel lehetővé teszi a valós idejű **árnyalat-előnézetet** a munkaterületen belül.



A maszkvezérlők az ezzel az ikonnal ellátott lapon érhetők el.

Egy zöld háttérrel, valamint narancssárga és sárga virágokat tartalmazó képhez három maszkra van szükség. Állítsa a **Maszkok száma** értéket 3-ra. Használja a pipetta eszközt a színek közvetlen mintavételezéséhez a fényképről: **1**.

maszk színe (narancssárga), **2. maszk színe** (sárga) és **3. maszk színe** (zöld). A színek sorrendje az Ön döntése. A cérna és az anyag fizikája miatt jobb a minta közepétől kifelé, a szélek felé hímezni, de a képen lévő színek elrendezése ezt nem teszi lehetővé.



Három maszk definiálva, jelenleg az 1. maszk aktív.

Maszk Tulajdonságok:

- | | |
|----------|---|
| A | Maszk színe: Válassza ki a cél színt a képről, vagy határozza meg manuálisan. |
| B | Tartomány: Beállítja a maszk érzékenységét. A tartomány növelése a hasonló árnyalatok szélesebb körét rögzíti. Az összes maszk tartománya közötti relatív arány fontosabb, mint az abszolút numerikus érték. |
| C | Kapcsoló: Aktiválja az adott maszkot. Sfumato objektumként csak egy maszk lehet aktív. |

A maszk színeinek mintavételezésekor a szoftver automatikusan létrehozza a megfelelő cérnaárnyalatokat. Ezek manuálisan felülbírállhatók, hogy illeszkedjenek az adott cérnakatalógusokhoz.

Megjegyzés: A legsötétebb árnyalat (1. árnyalat - fekete) kizárólag az első maszkra vonatkozik; az összes későbbi maszk ezt a közös alapárnyalatot használja.

Árnyalat-előnézet

Egyensúlyozza a maszkok közötti interakciót a **Tartomány** vezérlők segítségével. Használja az **Árnyalat-előnézet** funkciót, hogy pontosan lássa, hogyan tolnak el a színhatárok az értékek módosításakor. Ha elégedett, aktiválja a kapcsolót ahhoz az első színtartományhoz, amelyet ki szeretne hímezni.

Az Árnyalat-előnézet mutatja a narancssárga, sárga és zöld tartományok közötti egyensúlyt. A narancssárga szakasz az 5 részletes árnyalatát mutatja, mivel ez az aktív maszk. A többi szín egysíkúnak tűnik, mivel jelenleg inaktívak ebben az adott objektumrétegben.




3. Paraméterek - Egyéb Beállítások Módosítása

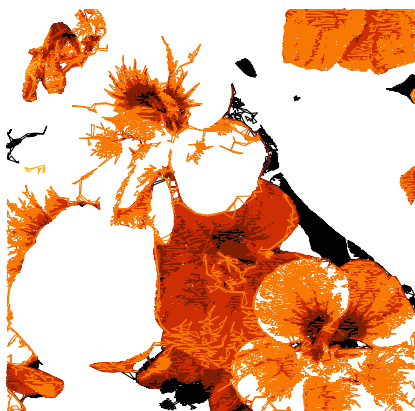
Ha egy színrégió kicsi vagy egységes, **deaktiválhatja az adott árnyalatokat** a teljes öltésszám és a gyártási idő csökkentése érdekében.













Ezenkívül a **Hűség** beállítás csökkentése mérsékli az öltésszámot. Virágos vagy organikus minták esetén az alacsonyabb hűség gyakran kiváló eredményt ad, miközben jelentősen csökkenti a rövid öltések számát.

A **Stílus** paraméter szabályozza az öltésfedés textúráját. A példában szereplő virágokhoz a 3. stílust használjuk, hogy gazdagabb, telítettebb színt biztosítsunk a kiemelt területeken lévő nagyobb öltéssűrűség révén.

4. Rétegek Létrehozása

Kattintson az  **Öltések generálása** gombra. Az objektumnak csak az aktív maszk által meghatározott része lesz kitöltve öltésekkel.



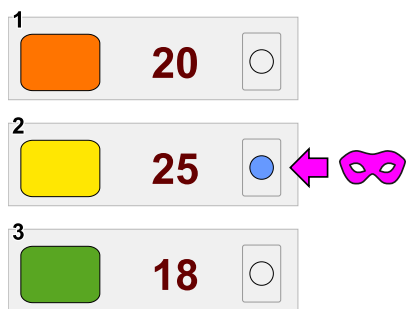
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1

Az első réteg, amely a narancssárga színtartományt tartalmazza.

Jelölje ki az objektumot, majd használja a **Másolás** és **Beillesztés** parancsot kétszer, hogy két másolati réteget hozzon létre. Az [Objektumfelügyelőben](#) most több azonos Sfumato objektumot fog látni egymásra halmozva a sorrendben.

5. Rétegek Aktiválása

Jelölje ki a következő objektumot az **Objektumfelügyelőben**, és lépjen be a csomópont-szerkesztési módba. A paraméterek panelen **aktiválja a 2. maszkot** (sárga), és **generálja az öltéseket**.

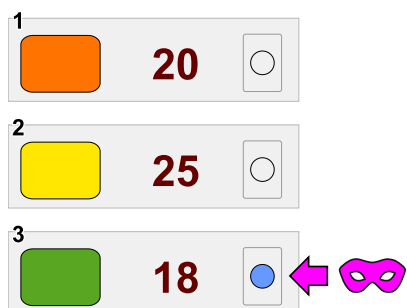


A 2. maszk aktiválva.



A második réteg, amely a sárga színtartományt tartalmazza.

Ismételje meg ezt a folyamatot a harmadik objektumnál is, **aktiválva a 3. maszkot** (zöld), és generálva az öltéseit.

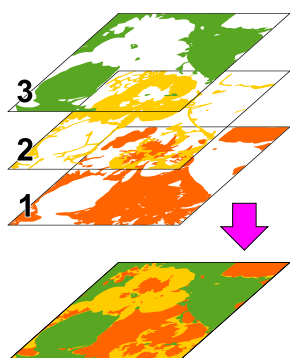


A 3. maszk aktiválva.

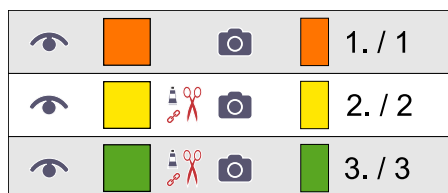


A harmadik réteg, amely a zöld színtartományt tartalmazza.

Minden objektumréteg most a saját független maszkjával működik, ami egy tökéletesen szegmentált, többszínű mintát eredményez.



A három Sfumato réteg kombinálva alkotja a teljes mintát.



Végző objektumsorrend az Objektumfelügyelőben.

6. Minta Mentése

Miután az öltések minden objektumhoz generálódtak, mentse el munkáját Studio ***.EOF fájlként**.

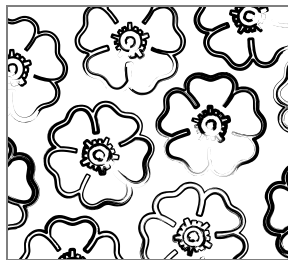
Használja a **■ Főmenü > Tervezés > Összeállítás és küldés az Embird Editor-ba** parancsot a minta átviteléhez az Editor-ba a gép specifikus formátumába történő végső exportáláshoz.



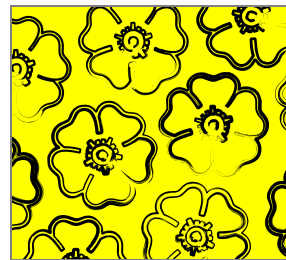
7. Speciális Alkalmazás: Háttér Eltávolítása

A Színmaszk (Color Mask) szelektíven is használható hátterek kizárására, még akkor is, ha azok ugyanazt a tónustartományt foglalják el, mint a téma.

1. Egyszerűsíti a digitalizálást egyetlen Sfumato objektum használatával.
2. Eltávolítja a nem kívánt háttereket a tisztább végső hímzés érdekében.



Eredeti vonalas rajz fehér háttérrel.



A háttér sárgára váltva a kromatikus kontraszt létrehozásához.

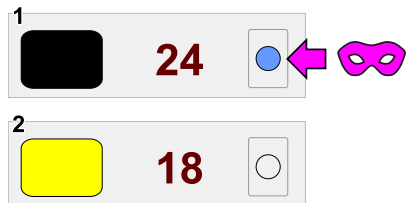
A Sfumato maszkok a színeket a kromatikus összetevők alapján azonosítják, figyelmen kívül hagyva a fényerőt. Mivel a tiszta fekete és fehér egyaránt semleges/szürke színeként jelenik meg, nem mindig választhatók el kizárólag a maszkkal.

Ennek kijavításához használja a **Háttérszűrőket** a háttér árnyalatának eltolásához. A **Sárga-Kék egyensúly** beállításával a **Kiemelések** lapon, a fehér háttér sárgává alakítható anélkül, hogy befolyásolná a téma fekete vonalait.

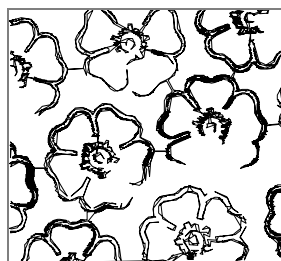
Megjegyzés: Győződjön meg arról, hogy a szűrőket a megfelelő tónustartományra (Árnyékok, Középtónusok vagy Kiemelések) alkalmazza a kívánt hatás eléréséhez.

Definiáljon két maszkot: 1. maszk (fekete) és 2. maszk (sárga). Állítsa az aktív maszkot az 1. maszkra. Egy valódi egyszínű minta létrehozásához deaktiválja az összes cénaárnyalatot a legsötétebb fekete kivételével.

Az öltések generálásakor a szoftver teljesen figyelmen kívül hagyja a sárga háttérrel, éles, egyszínű hímzést eredményezve.



1. maszk (fekete) aktiválva, míg a 2. maszk (sárga) kizárva.



Végső egyszínű minta, a háttér sikeresen eltávolítva.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Hogyan?

Hogyan?

Felhasználói útmutató - Studio Next > Hogyan? > Súgóablak - Exportálás PDF-be

Súgóablak

A **Súgóablak** egy átfogó eszköz, amelyet dokumentációs fájlok megtekintésére, keresésére, nyomtatására és konvertálására terveztek. Szükség esetén ezek a fájlok könnyen konvertálhatók **PDF formátumba** offline használatra.

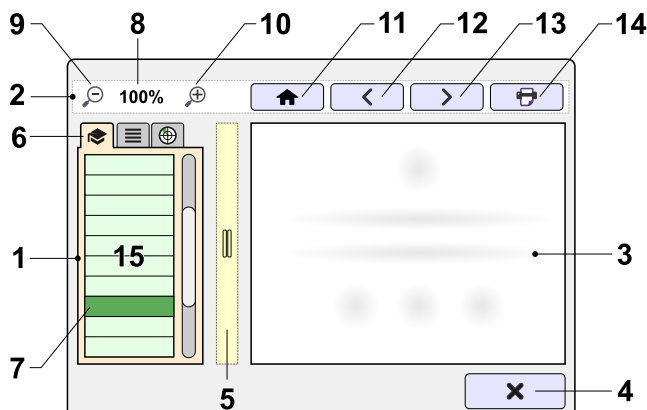
Az egyes modulokhoz tartozó súgófájlok teljes jegyzéke az adott modulon belüli **■ főmenü > Súgó** útvonalon érhető el. Ez a menü szolgál a vonatkozó dokumentáció elsődleges indítási pontjaként is.

Súgó gombok a különböző párbeszédablakokban lehetővé teszik a fő **Felhasználói útmutató** adott fejezeteinek azonnali megnyitását, kontextuális információkat biztosítva az adott funkcióhoz.

Ha hardveres billentyűzet csatlakozik az eszközhöz, a fő **Felhasználói útmutatót** az **F1** billentyű megnyomásával érheti el.



Elrendezés És Vezérlők

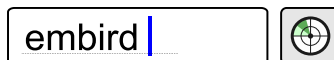


1	Vezérlőpanel: Megjeleníti a fejezeteket és az oldalakat. Ez a panel csak akkor látható, ha több oldal vagy fejezet található a listában (15).
2	Vízszintes gombsáv: Elsődleges navigációs és segédparancsokat tartalmaz.
3	Nézetablak: Megjeleníti az éppen kiválasztott oldal tartalmát.
4	<input type="checkbox"/> Bezárás: Gomb az ablakból való kilépéshez.
5	Elválasztó: Lehetővé teszi a vezérlőpanel szélességének átméretezését a nézetablakhoz képest.
6	<input type="checkbox"/> Fülek: A vezérlőpanel tartalmának váltására szolgálnak. A lehetőségek közé tartozik a Fejezetek , a Tárgymutató és a Keresés .
7	Aktuális oldal: A listában éppen kijelölt konkrét oldalt vagy fejezetet jelzi.
8	Nagyítás: Megjeleníti az aktuális nagyítási szintet. Erre a címkére kattintva a nagyítás visszaáll az alapértelmezett 100%-ra.
9	<input type="checkbox"/> Kicsinyítés: Gomb a nagyítási szint csökkentéséhez.
10	<input type="checkbox"/> Nagyítás: Gomb a nagyítási szint növeléséhez.
11	<input type="checkbox"/> Kezdőlap: Visszaállítja a nézetablakot az útmutató első oldalára.
12	<input type="checkbox"/> Vissza: Az előzmények listájában korábban megtekintett oldalra navigál.
13	<input type="checkbox"/> Előre: Az előzmények listájában a következő oldalra navigál.
14	<input type="checkbox"/> Nyomtatás: Elküldi az aktuális nézetablak tartalmát (3) egy nyomtatóra.
15	Lista: Tartalmazza a fejezetek és oldalak hierarchiáját a Fejezetek fülön .

Keresés

Adjon meg egy kulcsszót vagy kifejezést a keresőmotorban a konkrét információk megtalálásához. A rendszer úgy lett kialakítva, hogy azonosítsa a pontos találatokat, valamint a valószínű egyezéseket is, ami segít az esetleges elgépelések vagy helyesírási hibák kezelésében.

- Váltson a vezérlőpanelen (1) a **Keresés** lapra.
- Írja be a keresési lekérdezést a beviteli mezőbe, és kattintson a keresés gombra.



- A találatok kattintható listaként jelennek meg a beviteli mező alatt.
- Válasszon ki egy találati elemet a tartalmának a nézetablakban (3) való megjelenítéséhez.

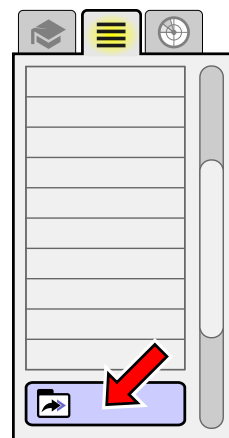
Súgófájlok exportálása PDF (Portable Document Format) formátumba

A Súgó ablakban található dokumentáció **PDF formátumba** konvertálható a hordozhatóság és az offline olvasás érdekében.

A súgófájlok helyileg, különálló .htm oldalakként vannak tárolva. A PDF-be történő exportálás módja attól függ, hogy egyetlen oldalt vagy egy teljes kézikönyvet konvertál-e. Több oldal exportálásakor a program egyesíti azokat, és frissíti a belső hivatkozásokat, hogy biztosítsa azok megfelelő működését a végleges PDF-ben.

Több oldal exportálása (A vezérlőpanel látható):

1. Váltson az **Index** lapra (6).
2. Kattintson a lap alján található **Összes egyesítése** gombra.
3. Ez az összevont fájl automatikusan mentésre kerül a Dokumentumok mappájába. A pontos fájlútvonala és név megjelenik a nézetablakban (3).
4. Keresse meg a fájlt az operációs rendszer fájlkezelőjével, és nyissa meg.
5. Indítsa el a nyomtatási parancsot, és válassza a "Nyomtatás PDF-be" vagy a "Mentés PDF-ként" lehetőséget célnyomtatóként.



Egyetlen oldal exportálása (A vezérlőpanel rejtett):

- Kattintson a **Nyomtatás** gombra (14) a vízszintes gombsávban (2).
- Válassza a "Nyomtatás PDF-be" vagy a "Mentés PDF-ként" lehetőséget a nyomtató célállomásaként.

Göndör Növény Háló - Alapvető Útmutató

Ez az oldal egy alapvető útmutató a "Göndör Növény Háló" eszközhöz, amely egy különféle hímzési elemek létrehozására szolgáló funkció. Átfogó áttekintést nyújt az eszköz képességeiről, részletezve, hogyan hozhatók létre különféle kitöltések, bonyolult díszek és személyre szabott monogramok. A lecke lefedi az olyan kulcsfontosságú szempontokat, mint az alakzat meghatározása, a növény növekedésének és szimmetriájának szabályozása, a különböző mag elemek használata, valamint a terv módosítása virágokkal és levelekkel, alapos megértést kínálva a felhasználóknak erről az erőteljes kreatív eszközzel.

Hogyan Hozhatók Létre Különböző Kitöltések, Díszek És Monogramok A Göndör Növény Háló Eszközzel

A Háló eszköz Göndör Növény üzemmódja sokféle eredmény előállítására képes. Ez a lecke célja a funkcióinak bemutatása, és a következő szakaszokra van osztva:

1. [Háló objektum rajzolása](#)
2. [Kezdőpont](#)
3. [Kitöltés a kezdőpontból](#)
4. [Opciók fül](#)
5. [Fesztáv](#)
6. [Méretszintek](#)
7. [Általános méretarány](#)
8. [Díszek és monogramok](#)
9. [Növekedés típusa](#)
10. [Szimmetria](#)
11. [Szabálytalan szülő objektum](#)
12. [Véletlenszerű érték](#)
13. [Alap](#)
14. [Mag](#)
15. [Mag betűtípus karakterből](#)
16. [Mag könyvtári karakterből](#)
17. [Mag lyuk kontúrokból](#)
18. [Mag faragási kontúrokból](#)
19. [Virágok](#)
20. [Levelek](#)

Háló Objektum Rajzolása

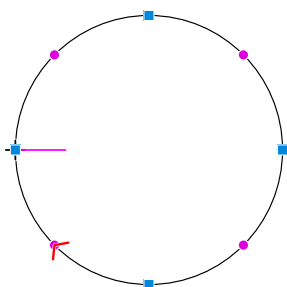
Használja a Háló eszközt egy háló objektum rajzolásához. A Háló eszköz az [eszköztárról](#) érhető el. Ebben a leckében számos objektum ellipszis (kör) [alakzat](#) használatával jött létre. A háló objektum rendelkezhet nyílásokkal és faragásokkal.



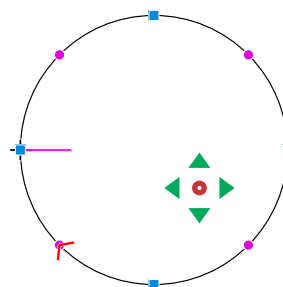
Origó Pont

Azt az alapértelmezett helyet, ahonnan a növénykitöltés kinő a háló objektumon belül, [Origó pontnak](#) nevezzük.

Az Origó pont pozíciója a háló objektum vektorkontúrjainak létrehozása vagy szerkesztése során kerül meghatározásra, azaz [vektorizációs módban](#). Még mindig a vektorizációs módban, használja a [felugró menü](#) > [Elhelyezés](#) > [Háló origó elhelyezése ide](#) parancsot az Origó pont kurzor pozíciójába történő elhelyezéséhez.



Háló objektum létrehozása vektorokkal.



Háló objektum Origó ponttal

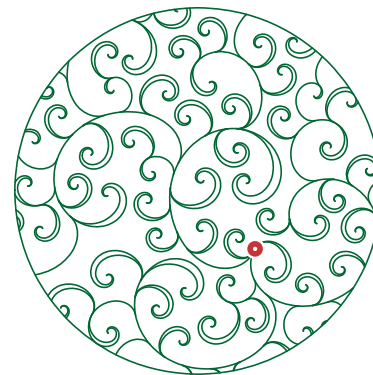
Ha nincs Origó pont meghatározva, az objektum geometriai középpontja használatos Origó pontként. Ha az Origó pont az objektumon kívül vagy annak lyukán belül van elhelyezve, a program bizonyos esetekben a legközelebbi, objektumon belüli pontot használhatja helyette.

Kitöltés Az Origó Pontból

Miután a háló objektum [vektorkontúrjai](#) meg vannak rajzolva, a [paraméterei](#) beállíthatók.

Az alapértelmezett háló mód a **Stippling**. Válassza helyette a **Plant** (növény) módot, majd válassza a **Curly Branching** (göndör elágazás) lehetőséget az alapértelmezett **Plain Branching** (egyszerű elágazás) helyett. Ezután generáljon öltéseket ehhez az objektumhoz, a többi paramétert az alapértelmezett értéken hagyva.

Az ezekkel a paraméterekkel generált göndör növénykitöltés az Origó pontnál kezdődik, és egymásból kinövő hajtásokból áll.



Növény kinövése az Origó pontból

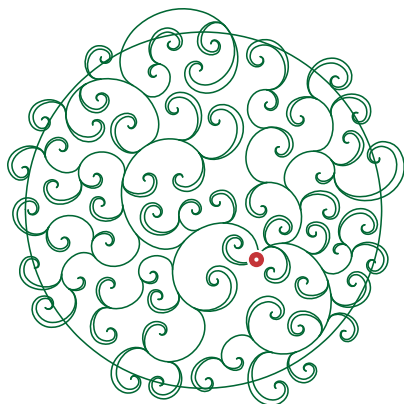
Ahogy a fenti képen látható, az alapértelmezett göndör növénykitöltés az objektum határaihoz van vágva, és a határkontúrok is ki vannak hímezve.

📁 Beállítások Lap

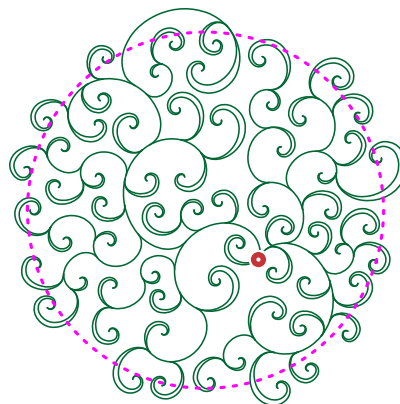
Kiterjedés

Az objektum kontúrjait keresztező hajtások kezelésének módját a **Kiterjedés** vezérlő szabályozza. A lehetséges értékek: **Overflow** (túlsordulás), **Cropped** (vágott) és **Interior** (belső).

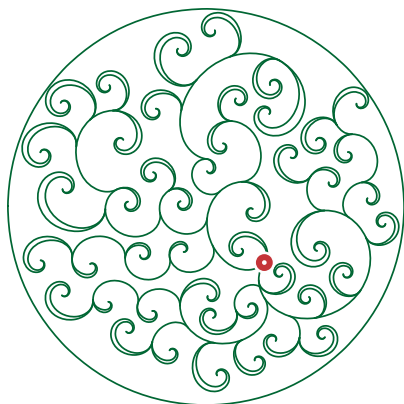
A túlsorduló kitöltés ütközik az objektum kontúrjaival. Érdekes lehet kikapcsolni ezeknek a kontúroknak a hímezését. Ebben az esetben használja a **Közös háló beállítások** opciót a kontúrok kizárásához.



Kitöltés túlsordulása, kontúrok beleértve



Kitöltés túlsordulása, kontúrok kizárva



Belső kitöltés, kontúrok beleértve

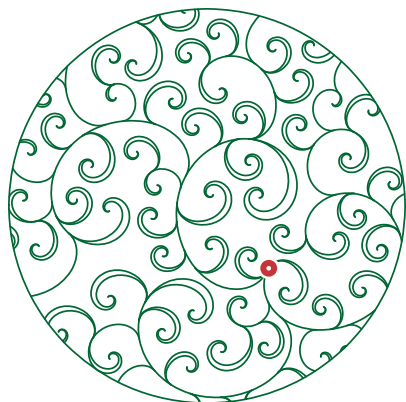


Belső kitöltés, kontúrok kizárva

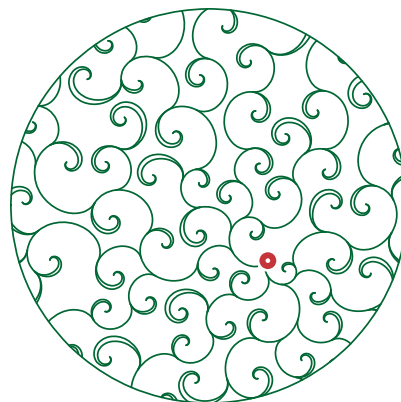
Méretszintek

A göndör növény 1-től 8-ig terjedő méretszintű hajtásokból épül fel, ahol az 1. szint a legkisebb, a 8. szint pedig a legnagyobb. Az azonos szinthez tartozó hajtások mérete nem azonos; bizonyos tartományon belül változnak, hogy

természetesebb megjelenést érjenek el. A **méretszintek** kiválasztása befolyásolja a hajtások elrendezésének homogenitását.



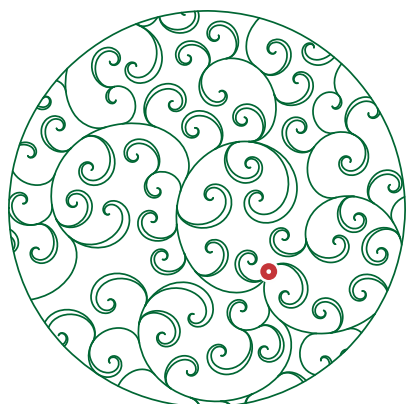
1-4. méretszint



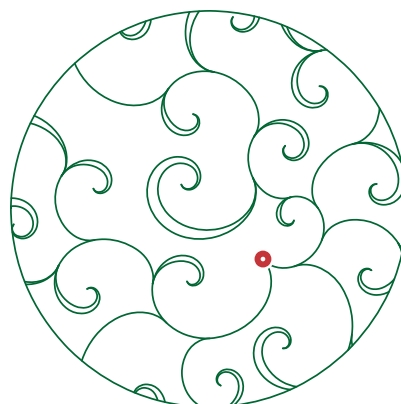
Méretszintek csökkentve 1-re

Általános Méretezés

Általános méretezés úgy működik, mint egy nagyító eszköz a hajtásokhoz. Ez a vezérlő lehetővé teszi az összes hajtás (a hajtások összes méretszintjének) méretének növelését vagy csökkentését. Ez minden hajtásra hatással van, beleértve a leveleket és a virágokat is. Nem befolyásolja az alapot és a magot, amelyek saját méretezési vezérlővel rendelkeznek, vagy amelyek mérete rögzített. Közvetett módon az általános méretezés növeli vagy csökkenti a hajtások közötti üres teret is.



100% általános hajtásméret



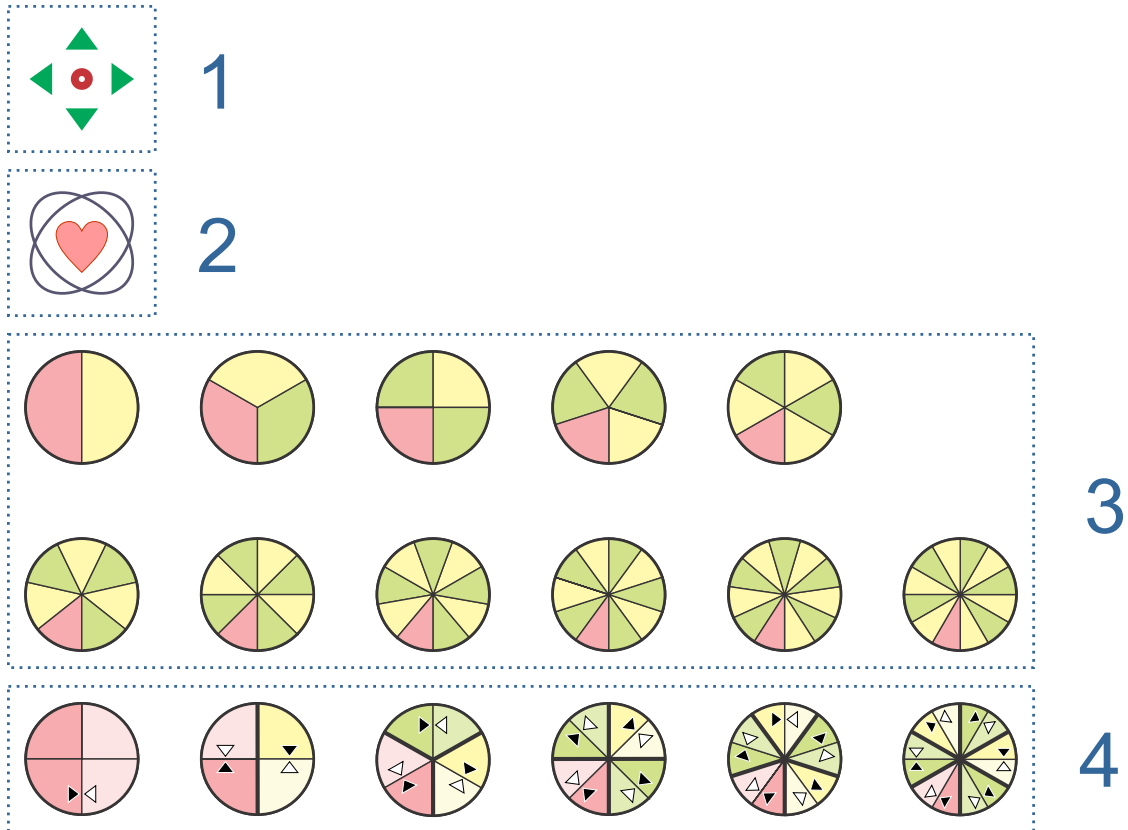
200% általános hajtásméret

Díszek És Monogramok

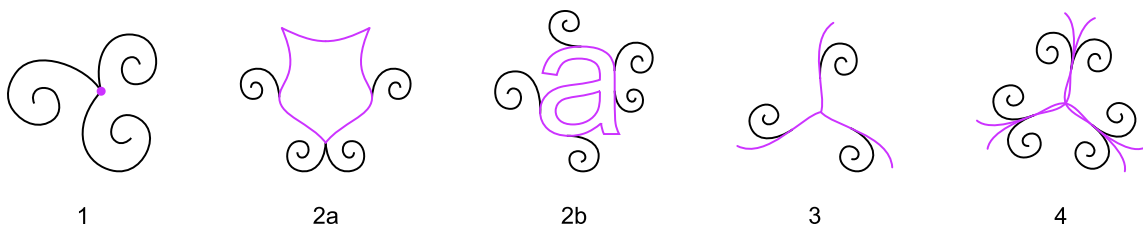
A korábbi példák bemutatják, hogyan nő a növény önállóan a kezdőpontból, ami a teljes hálóobjektum kitöltését eredményezi. Az "önállóan" kifejezés azt jelenti, hogy a növény növekedése nem vezérelt. Azonban a **Növekedés típusa** vezérlő lehetővé teszi más növekedési módok kiválasztását, amelyek valamilyen módon vezéreltek. Ezek forgásszimmetriát és tükrözést vezetnek be. Ahelyett, hogy kitöltenék a szülő hálóobjektumot, dekoratív objektumot vagy díszet hoznak létre, amely a szülő hálóobjektumot használja alakzatsablonként. A növény emellett növekedhet egy vektorobjektumból vagy több vektorobjektumból is, nem csak egyetlen pontból. Ha egy betű karaktert használunk magként, amelyből a növény nő, az eredményül kapott háló monogramnak tűnhet.

Növekedés Típusa

Az Opciók lapon található Növekedés típusa vezérlő lehetővé teszi annak kiválasztását, hogyan kezdődjön a növény növekedése, és hogy az vezérelt-e (szimmetria, tükrözés) vagy sem.



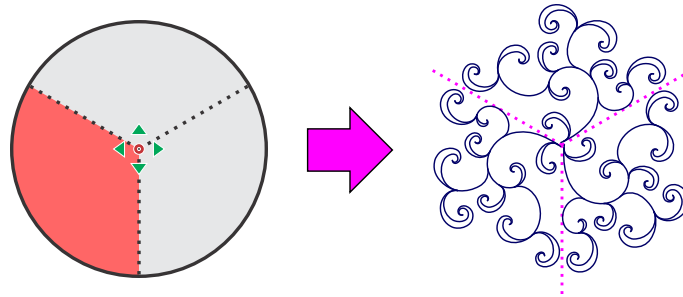
Hajtásnövekedési ikonok: 1 kezdőpontból (önálló), 2 magból (betű karakter, könyvtári karakterek, lyuk vagy faragás), 3 kezdőpontból vagy alpból, forgásszimmetria, 4 kezdőpontból vagy alpból, tükrözött és forgatott



Hajtásnövekedési példák: 1 kezdőpontból (önálló), 2a magból (könyvtári karakter), 2b magból (betű karakter), 3 alpból forgásszimmetriával, 4 alpból, tükrözött és forgatott

Szimmetria

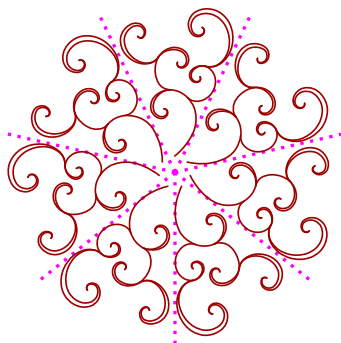
A növekedési típusok 4 csoportra oszthatók, ahogy a fenti ábra is szemlélteti. Kezdjük a 3. növekedési típussal, amely szimmetrikus szektorokat használ. A szimmetria pontja megegyezik a kezdőponttal.



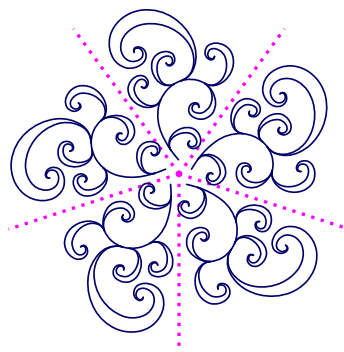
Forgásszimmetria 3 szektorral. A forrásszektor pirossal van festve.

Forrásszektor

A hajtások a háló objektum (ebben az esetben kör) csupán egy szektorában nőnek. Ezt a szektort **forrás szektornak** nevezzük. Az alapértelmezett forrás szektor a bal alsó, amelyet a fenti képen pirossal jelöltünk. A forrás szektor a **Source Sector for Symmetry** vezérlővel módosítható. A forrás szektorból származó hajtások az Origópont körül másolódnak a többi szektorba. A szülő háló objektumnak nem kell kör alakúnak lennie. A forrás szektor alakja minden más szektorban használatos, függetlenül azok tényleges alakjától.



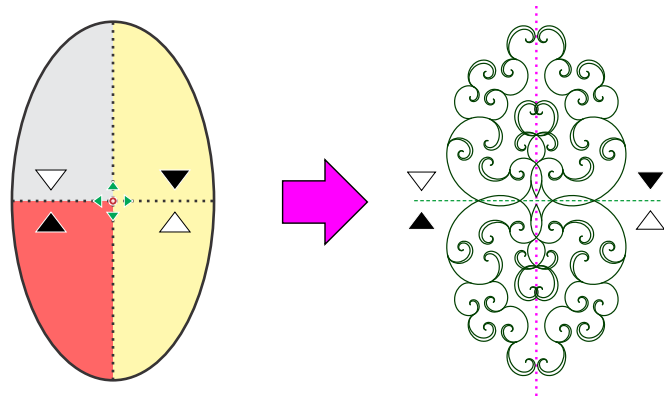
Göndör növény forgásszimmetriával - 7 szektor



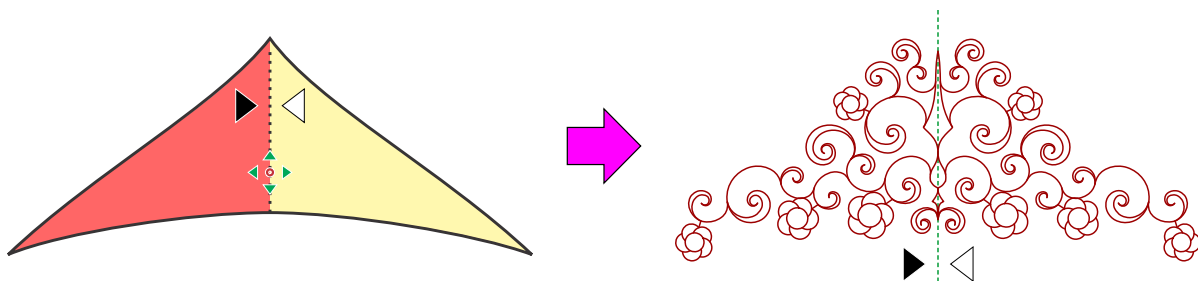
Göndör növény forgásszimmetriával - 5 szektor

A túlzott sűrűség elkerülése érdekében a belső hajtások esetleg nem találkoznak az Origópontnál. Ilyen esetekben a hajtások egy másik megfelelő legközelebbi pontnál csatlakoznak.

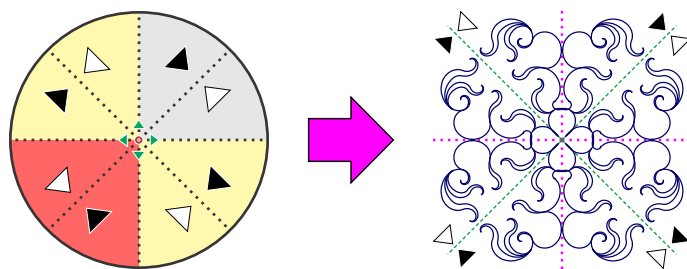
A forgásszimmetria kombinálható a szektor oldala mentén történő tükrözéssel. Ismétlem, a forrás szektor a piros. A többi szektor ennek elforgatott és tükrözött másolata.



Forgásszimmetria kombinálva tükrözéssel

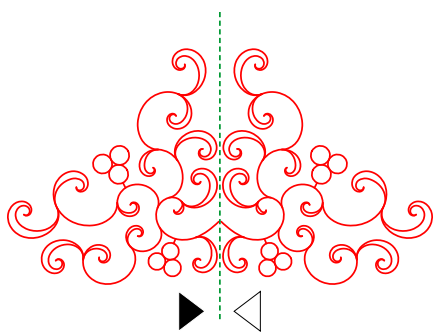


Tükrözés. Ebben a példában egy **alap objektumot** használtunk a hajtások növesztéséhez. Az Origópont szándékosan az alakzat geometriai középpontja alá került, hogy az alap aszimmetrikus legyen a vízszintes tengelyre vonatkoztatva.

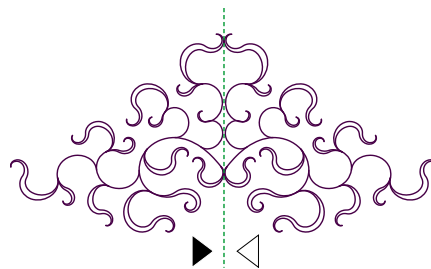


Forgásszimmetria kombinálva tükrözéssel.

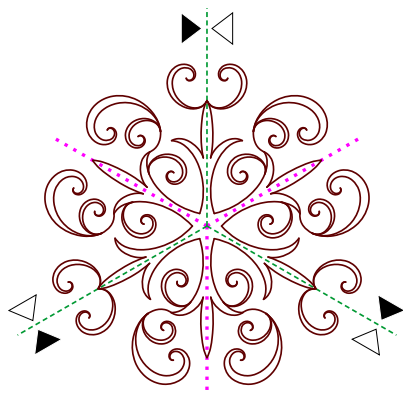
Az alábbiakban további példák láthatók a forgásszimmetriára és a tükrözésre.



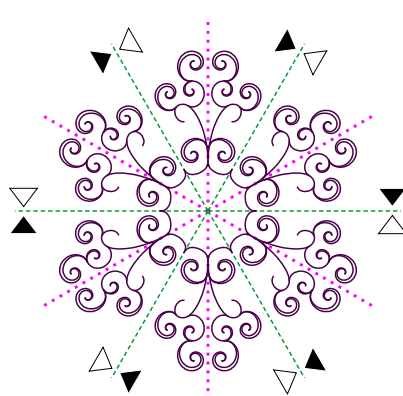
Növény tükrözéssel, néhány hajtás virágokkal helyettesítve



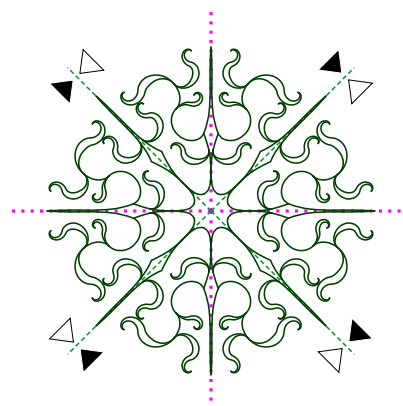
Növény tükrözéssel, 2. típusú levél



Növény növekedése az alpból, tükrözés és 3x forgásszimmetria



Növény növekedése az alpból, tükrözés és 6x forgásszimmetria

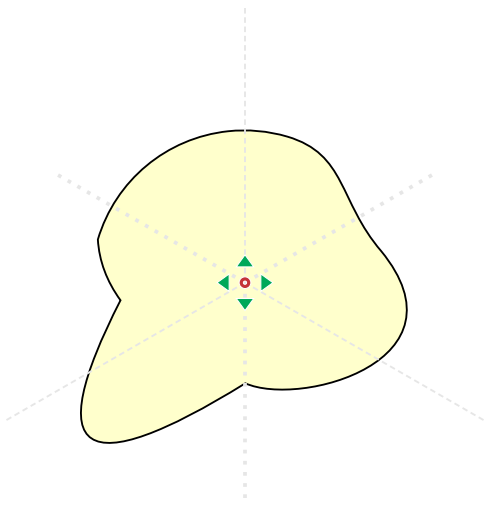


Növény növekedése az alpból, tükrözés és 4x forgásszimmetria

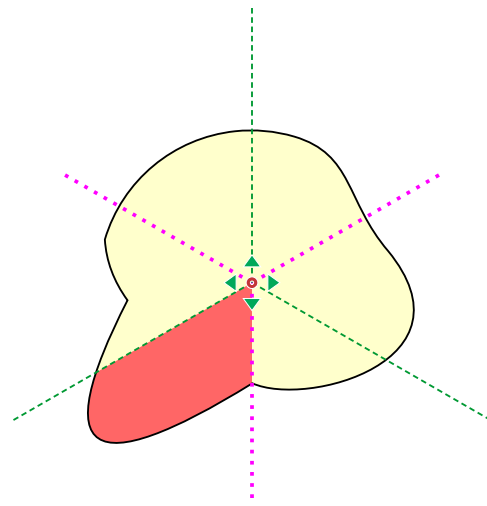
Szabálytalan Szülő Objektum

Ahogy korábban említettük, a forgásszimmetriával és/vagy tükrözéssel rendelkező növények a szülő háló objektum egy részéből veszik az alakjukat. Ezt a részt **forrás szektornak** nevezzük. A növény többi része a forrás szektor elforgatott vagy tükrözött másolataiból áll. Ez a szakasz bemutatja, hogyan működik.

A hálóobjektum, amelyen a szimmetriát és a tükrözést bemutatjuk, szándékosan szabálytalan. A **Growth Kind** beállítása **Mirror with 3x Rotational Symmetry**.

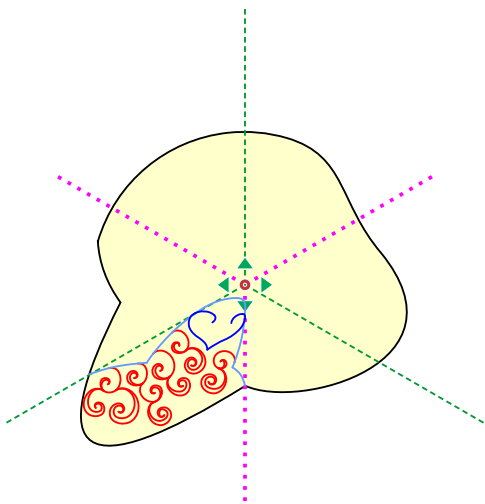


Szabálytalan hálóobjektum kezdőponttal

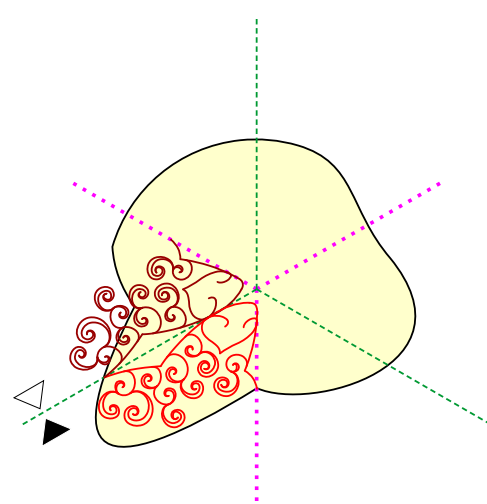


A hálóobjektum forrás-sektora (piros) a tükrözéshez és a 3x forgásszimmetriához

A növény csak a forrás-sektorban nő, és ez az egyetlen hely, ahol a növény növekedése figyelembe veszi a szülőobjektum kontúrjait. Ebben a példában a hajtások két alpból (előre meghatározott vektorobjektumok) nőnek. Az alapok sötét- és világoskék színnel vannak kiemelve. Kérjük, figyelje meg, hogyan deformálódnak az alapok a forrás-sektor aszimmetrikus alakja miatt.

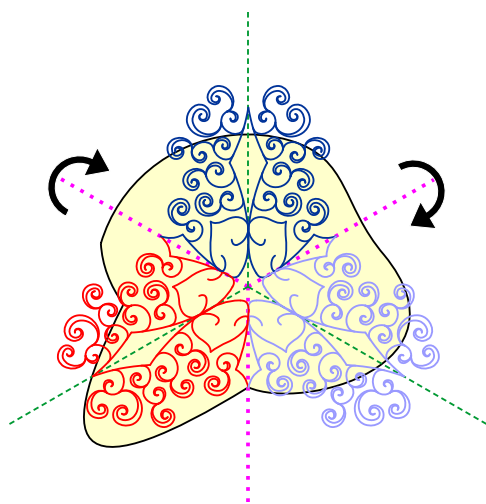


Forrás-sektor kifejlett növényvel.

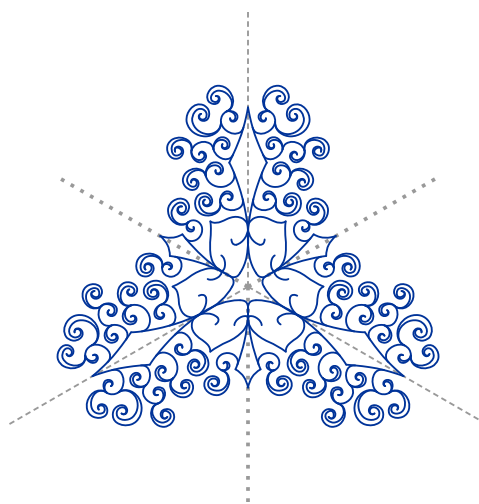


A forrás-sektor tükrözése az oldala mentén.

A program tükrözi a növényt a forrás-sektorból, hogy elérje a forrás-sektor és szomszédja tükröszimmetriáját. Ezután mindkét szektor másolatai elforgatásra kerülnek, hogy kitöltsék a többi szektort. Kérjük, vegye figyelembe, hogy a szülőobjektumok kontúrjait a program csak a forrás-sektor kitöltésének növesztésekor veszi figyelembe, az összes többi szektorban figyelmen kívül hagyja azokat.



Forgásszimmetria alkalmazva



Kész kitöltés (díszítés)

Mag

Mag a növény véletlenszám-generátorának kezdőértéke. A különböző magértékek a hajtások, virágok és levelek különböző méretét és elrendezését eredményezik, miközben az összes többi beállítás változatlan marad. A magérték numerikus vezérlővel vagy a fel és le nyíl gombokkal állítható be. A gombok lehetővé teszik a mag gyors megváltoztatását, és az új magérték alkalmazását is (öltések generálása a hálóobjektumhoz).

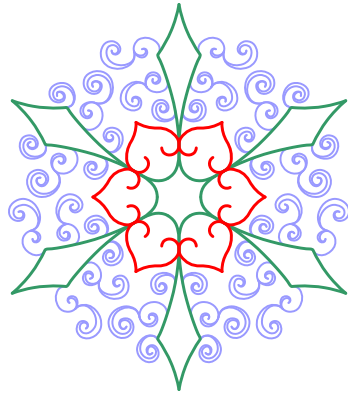
Más szóval, kattintson a mag nyíl gombjára a növénykitöltés egy másik változatának eléréséhez.

Alap Lap

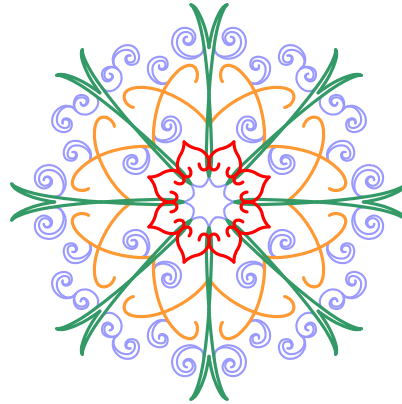
A **Growth Kind** (vezérlő az Options lapon) szimmetriával lehetővé teszi, hogy a kezdőpontot vagy egy **Alap** nevű vektorsablont használjon platformként a hajtások növekedéséhez. Az Alap egy előre digitalizált minta, amely a szimmetrikus növény minden szektorára rávetül. Bár a hajtások véletlenszerűek, az előre digitalizált szimmetrikus alapok rendezettségét és formalitást kölcsönöznek a növénydísznek.

A felhasználó akár 4 alapot is használhat egyetlen göndör növény hálóban. Ha nincs alap használatban, a hajtások a kezdőpontból nőnek. Ha egy vagy több alap van használatban, a hajtások ezekből az alapokból nőnek.

Az alapok különböző méretű és szélességű gyűrűket alkotnak a kezdőpont körül. Minden alapnak saját állítható tulajdonságai vannak: **Típus (Minta)**, **Méret** és **Szélesség**. A Méret és a Szélesség lehetővé teszi az alapok finomhangolását a kívánt elrendezés eléréséhez. Az alapok keresztezhetik egymást.



Két alap kombinálva egyetlen objektumban.



Három alap kombinálva egyetlen objektumban.

A hálóobjektumok monokrómok; az illusztrációkban szereplő színek csak azért lettek hozzáadva, hogy megkülönböztessék az alapokat (piros, narancssárga és zöld) a levelektől (lila).

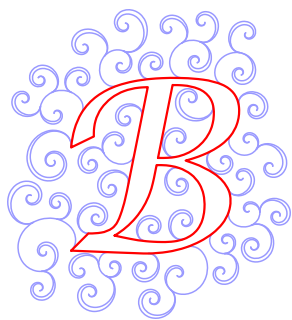
Létrehozhat díszet csak alapokkal, hajtások nélkül, ha a **Maximális hajtásgenerációk** értékét nullára állítja.

Mag Fül

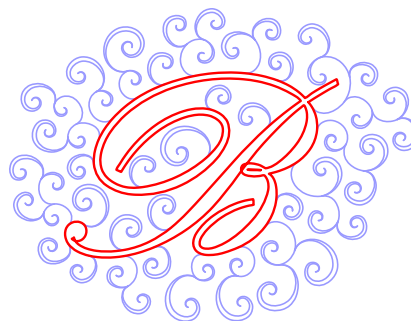
A Mag egy másik típusú előre digitalizált vektoros platform, amelyből hajtások növeszthetők. Az alappal ellentétben a mag aszimmetrikus lehet, és akár felhasználó által definiált is (a szülő hálóobjektum lyukainak és faragásainak használatával). Négyféle magtípus létezik:

1. egyetlen betűtípus-karakterből
2. egyetlen könyvtári karakterből
3. a szülő hálóobjektum lyukaiból
4. a szülő hálóobjektum faragásaiból

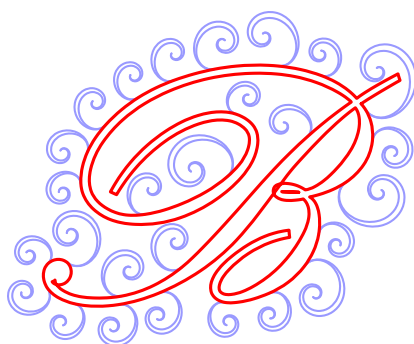
1. Mag Betűtípus-Karakterből



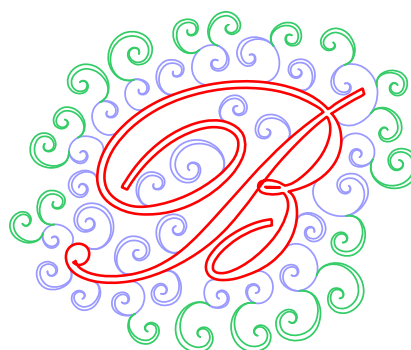
Mag betűtípus-karakterből



Mag betűtípus-karakterből

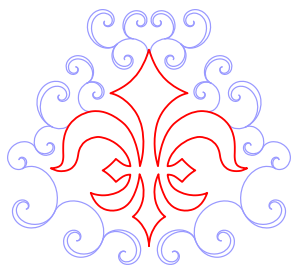


Mag betűtípus-karakterből, 1
hajtásgeneráció

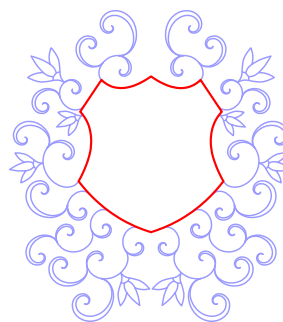


Mag betűtípus-karakterből, 2
hajtásgeneráció

2. Mag Könyvtári Karakterből



Mag könyvtári karakterből

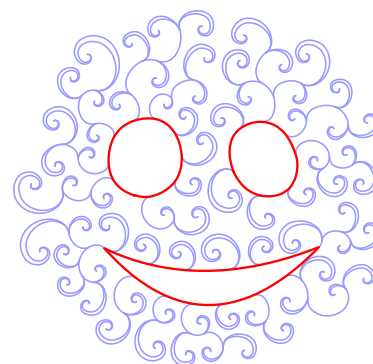


Mag könyvtári karakterből

Minden előre digitalizált könyvtári mag-glíf (2-es típus) lehetővé teszi a belőlük kinövő hajtások tükrözését. Más magtípusok nem teszik lehetővé a tükrözést, alakjuktól függetlenül.

3. Mag A Lyuk Kontúrjaiból

A lyuk kontúrjaiból származó magnak rögzített mérete van, és nem méretezhető.

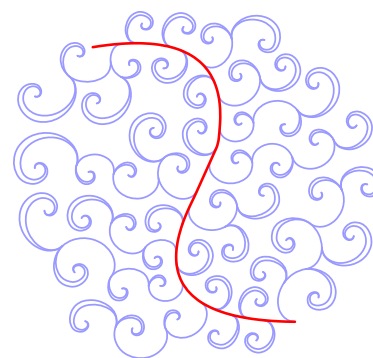


Mag az objektum lyukaiból

4. Mag A Faragás Kontúrjaiból

A faragás kontúrjaiból származó magnak rögzített mérete van, és nem méretezhető.

Kérjük, tekintse meg a részletes leckét, amely leírja a [haladó technikákat](#) a faragott magok göndör növény hálóban történő használatáról.



Mag az objektum faragásaiból

📁 Virágok Fül

Egyes hajtások virágokká alakíthatók. Kétféle [virágfajta](#) áll rendelkezésre:

1. virágok, amelyek [betűkészlet glifekből](#) generálódnak
2. [előre definiált virágok a könyvtárból](#)

Bár a betűkészlet glifek elsősorban virágos clipartot tartalmazó betűtípusokhoz készültek, lehetővé teszik más betűk vagy szimbólumok használatát is a virágok helyett. A szokásos betűstílusok, mint a [Félkövér](#) és [Dólt](#) mellett egy [Forgatás](#) vezérlő is rendelkezésre áll, amely a szülő hajtáshoz képest forgatja el a glifet. A virágok saját [Méretezés](#) vezérlővel rendelkeznek a méretük beállításához. Emellett van egy [Tömörítés](#) vezérlő is, amely lehetővé teszi a virág alsó részének keskenyebbé tételét.

A virágok maximális száma nagyjából a(z) [Mennyiség](#) tulajdonsággal szabályozható. A virágok pontos száma azonban nem garantálható, mivel az elhelyezkedésük pseudo-véletlenszerű.

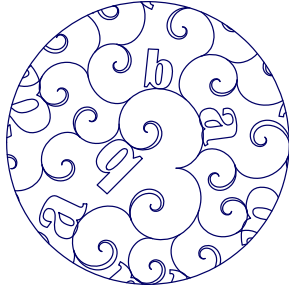
Egyetlen objektumban több virág is használható.



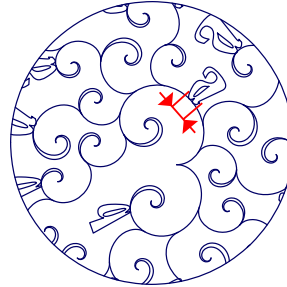
Egy virág (könyvtár)



Két virág (könyvtár)



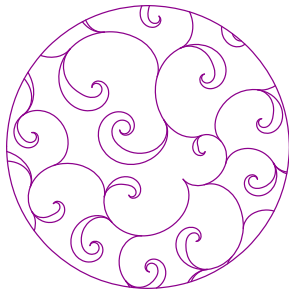
Két betűjel



Két betűjel 100%-os tömörítéssel

Levelek Fül

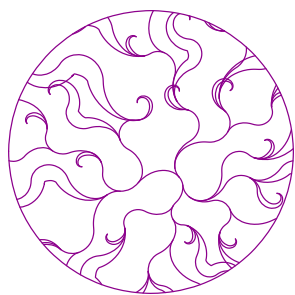
Egyes hajtások levelekre hasonlító objektumokká alakíthatók. Számos **levéltípus** áll rendelkezésre, különböző általános formákkal. A levelek állítható **Szélesség**, **Hosszúság** és **Göndörség** tulajdonsággal rendelkeznek. A Göndörség annak a mértéke, hogy a levelek mennyire hajlottak spirál alakba.



1. levél, Levél szélessége=100%



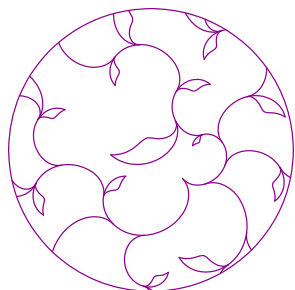
2. levél, Levél szélessége=100%



3. levél, Levél szélessége=100%



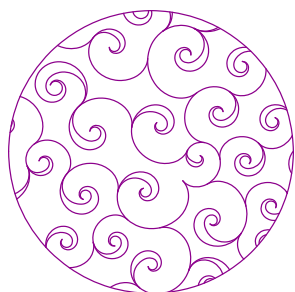
4. levél, Levél szélessége=100%



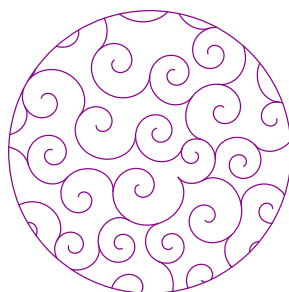
1. levél, Levél hossza=50%



1. levél, Levél göndörsége=25%



1. levél, Levél göndörsége=100%



1. levél, Levél göndörsége=100%, Levél szélessége=0% (hajtások levelek helyett)

Lásd Még

- [Mesh eszköz - Göndör növény tulajdonságai](#)
- [Göndör növény Mesh - Speciális technikák](#)

Felhasználói útmutató - Studio Next > Hogyan? > Göndör növényi háló - Haladó technikák

Göndör Növényháló - Speciális Technikák

Lépésről Lépésre Útmutató

Ez az útmutató a [Göndör növényháló - Alapvető útmutató](#) folytatása. Elmagyarázza, hogyan kombinálható a Háló eszköz más digitalizálási funkciókkal komplex hímzsminták létrehozásához.

Az alapfogalmakra építve ez a lecke útmutatást ad bonyolult minták létrehozásához fraktálkitöltések és feliratozás "magként" történő használatával a növénykitöltésekhez. Ezenkívül bemutatja, hogyan hozhatók létre szimmetrikus sarokdíszek a göndör növénydíszek és a Sarok eszköz kombinálásával.

Fejezetek

1. [Fraktálkitöltés használata a göndör növénykitöltés magjaként](#)
2. [Feliratozás használata a göndör növénykitöltés magjaként](#)
3. [Szimmetrikus sarokdíszek](#)

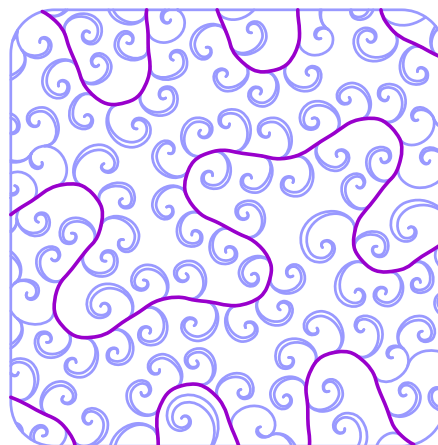
Lásd Még

- [Háló eszköz - Növény tulajdonságok](#)
- [Göndör növényháló - Alapvető útmutató](#)

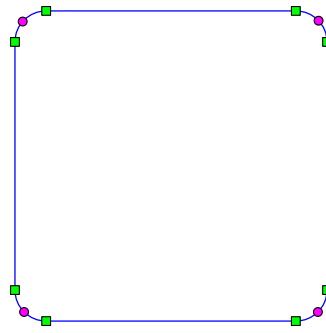
1. Példa - Fraktálkitöltés Használata A Göndör Növénykitöltés Magjaként

A példa elsődleges elve a fraktálvonalak generálása, kontúrokká alakítása, majd **■ faragásokká** történő átalakítása egy Háló objektumon belül. Ezek a faragások szolgálnak aztán platformként (magként), amelyből a növénykitöltés kinő.

Illusztráció: Göndör növénykitöltés fraktállal mint maggal ►

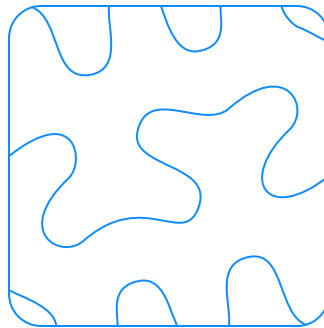


1. [Rajzoljon egy Háló objektumot](#); győződjön meg róla, hogy elég nagy, például 10x10 cm (4x4 hüvelyk).



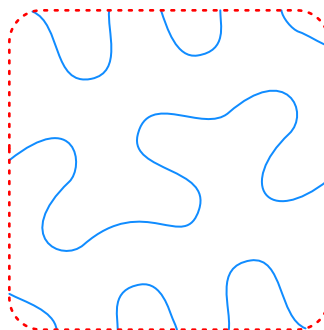
Vektorokkal rajzolt Háló objektum

2. Nyissa meg a **Tulajdonságok** ablakot.
3. Válassza a **Háló > Fraktálkitöltés** lehetőséget.
4. Válasszon egy **Fraktál típust** (pl. #25).
5. Engedélyezze a **Simítás** opciót, ha szükséges.
6. Állítsa a "Hézag átlagos szélessége" értéket nagyobbra (pl. 20).
7. Válassza az **Egyrétegű** lehetőséget.
8. Generálja az öltéseket az elrendezés megjelenítéséhez.



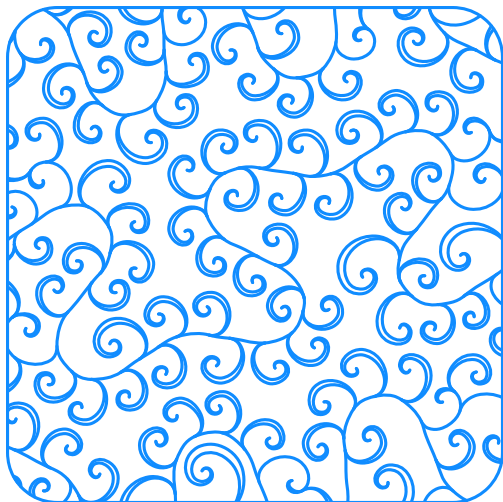
Háló > Fraktálkitöltés nagy térközzel

9. Válassza ki a Háló objektumot, és navigáljon a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló & Sfumato > Külön kontúrelemek létrehozása** menüpontra.
10. Válassza ki az újonnan létrehozott kontúrcsoportot, és "Bontsa csoportba" őket.
11. Törölje a külső kontúrt ábrázoló kontúrt, mivel arra nincs szükség a faragás magjához.

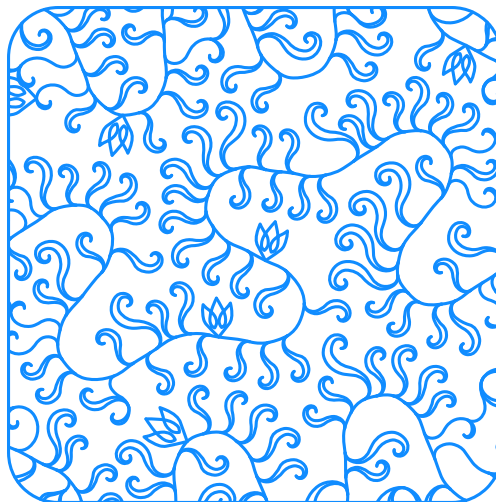


Külső kontúr törlése

12. Válassza ki a megmaradt kontúrobjektumokat, és használja a **■ Főmenü > Konvertálás > Kontúr > Kontúr faragássá** parancsot. A kontúrok faragásként bekerülnek az eredeti Háló objektumba.
13. Válassza ki a Háló objektumot, és nyissa meg a Tulajdonságok ablakot.
14. Változtassa a háló módot **Háló-ról Növény > Göndör elágazás-ra**.
15. Állítsa a **Növekedés típusa-t Magból** értékre.
16. A **Mag fül** alatt állítsa a **Mag típusa-t Faragások** értékre.
17. Generálja az öltéseket.
18. Szükség szerint állítsa be a virág és levél tulajdonságokat.



A fraktál magból növekvő növényi hajtások

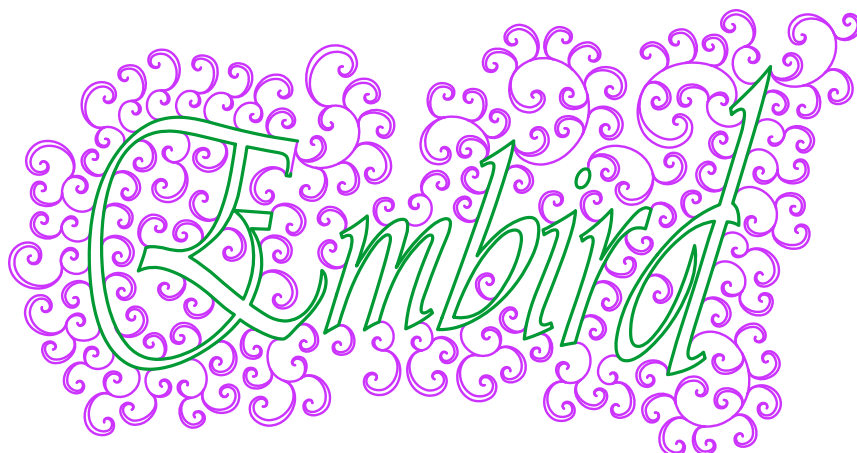


Levél és virág tulajdonságok megváltoztatva

Megjegyzés

Az egyes hajtások vagy virágok szerkesztéséhez konvertálja a kitöltést külön kontúrelemekké a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló (Mesh) és Sfumato > Külön kontúrelemek létrehozása** útvonalon keresztül. A szerkesztés után használja a **■ Főmenü > Felépítés > Kontúrok > Kontúrrészek elrendezése** parancsot, hogy újra egy kompakt objektummá csoportosítsa őket.

2. Példa - Feliratozás Használata A Göndör Növény Kitöltés Magjaként



Göndör növény feliratozással mint maggal

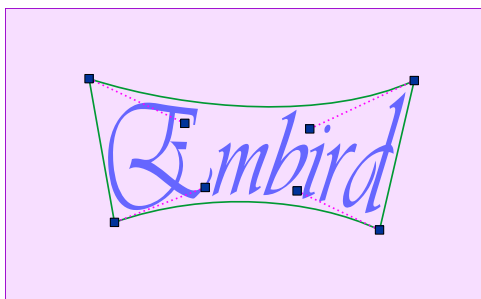
Ez a módszer feliratozás létrehozását, kontúrokká, majd faragásokká történő konvertálását foglalja magában. Az így kapott faragások a növényi kitöltés növekedési origójaként szolgálnak.

1. Rajzoljon egy kellően nagy Háló (Mesh) objektumot.
2. Hozzon létre **feliratot** (Font Engine modul szükséges). Használja a "Sima kitöltés" (Plain Fill) módot kontúrok nélkül.

Embroid

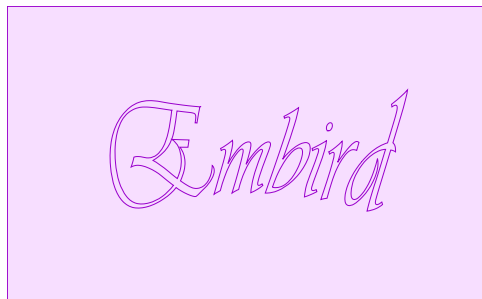
Feliratozás

3. Helyezze a feliratot a Háló (Mesh) objektum fölé, és méretezze át úgy, hogy illeszkedjen a határokon belülre.
4. Használja a **Főmenü > Transzformálás > Boríték (Envelope)** parancsot a felirat formázásához, elegendő helyet hagyva a Háló (Mesh) objektumon belül a hajtások növekedéséhez.



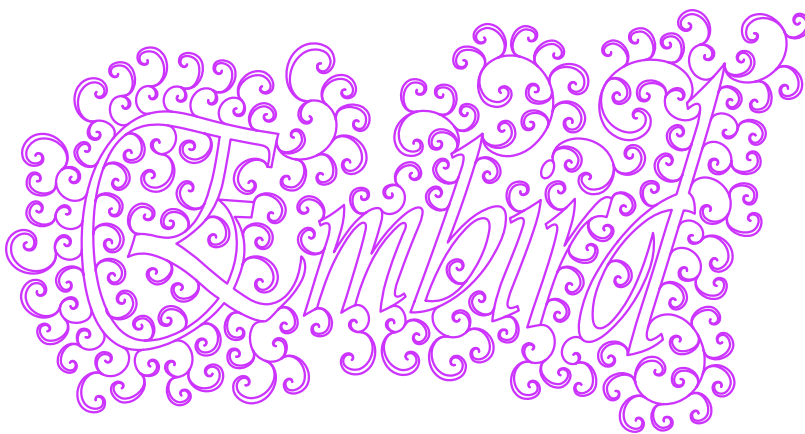
Borítékkal (envelope) igazított felirat

5. Konvertálja a kitöltött feliratot kontúrokká a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló (Mesh) és Sfumato > Kontúrok létrehozása kitöltésből** paranccsal.
6. Törölje az eredeti sima kitöltésű felirat objektumot, csak a kontúrokat hagyva meg.
7. Konvertálja a kontúrokat faragásokká a **■ Főmenü > Konvertálás > Kontúr > Kontúr konvertálása faragássá** paranccsal. Mivel a faragások nem önálló objektumok, automatikusan az előző objektumhoz csatolódnak, amely a téglalap alakú Mesh objektum.



Mesh objektum faragásokkal, felirattól létrehozva

8. Nyissa meg a Mesh objektum Tulajdonságok ablakát.
9. Tiltsa le a **Kontúrok belefoglalása** opciót (külső és belső egyaránt).
10. Állítsa a mesh módot **Növény > Göndör elágazás** értékre, a **Növekedés típusa** opciót pedig **Magból** értékre.
11. Állítsa a **Terjedelem** opciót "Belső" értékre, a **Maximális hajtásgenerációk** számát pedig 2-re.
12. A **Mag föl** alatt állítsa a **Mag típusa** opciót **Faragások** értékre, majd generálja az öltéseket.



Növényi hajtások, amelyek a felirat magjából nőnek

Megjegyzés

- Megtarthatja a feliratot (7. lépés), és kitöltheti **Autocolumn**-nal a tömör középért.
- Győződjön meg róla, hogy a Mesh objektum az autocolumn felirat felett helyezkedik el az Objektumfelügyelőben, így dekoratív szegélyként szolgálhat.

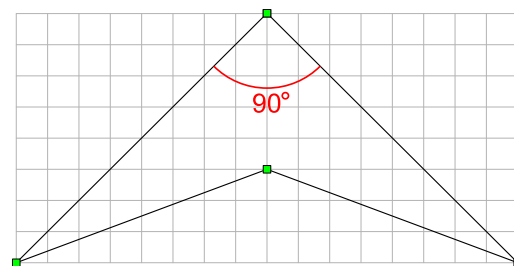


Felirat Autocolumn
kitöltéssel

3. Példa - Szimmetrikus Sarokdízsek

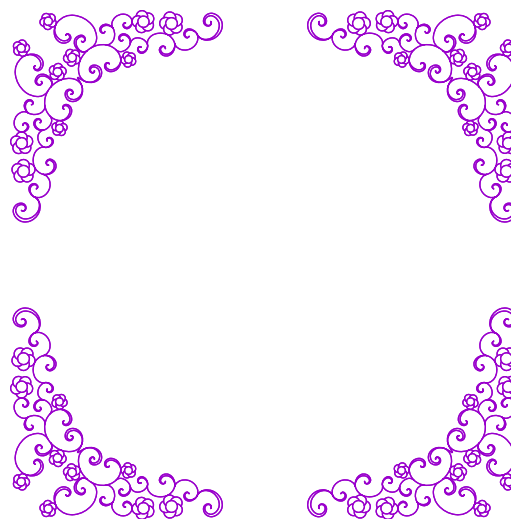
Ez a példa bemutatja a Göndör növény díszítés kombinálását a **Sarok eszközzel**. Mivel a növénygenerálás pseudo-véletlenszerű, az eredeti mesh objektum elforgatása inkonzisztens eredményeket produkálna. Ezért létrehozunk egy díszítést, konvertáljuk körvonalakká, majd duplikáljuk azokat.

1. Rajzolja meg a Mesh objektumot vízszintes helyzetben a **Rácshoz igazítás** használatával. Hozzon létre egy 90 fokos szöget a tetején, hogy illeszkedjen a keret sarkához.



Vektorkontúr a sarokdíszhez

2. Helyezze el az [Origópontot](#).
3. A Tulajdonságok panelen válassza a **Növény > Göndör elágazás** lehetőséget, és állítsa a **Növekedés típusa** értéket **Tükrözés** értékre.
4. Állítsa a **Kontúrok belefoglalása** értéket "Nem" értékre, a **Kiterjedés** értéket "Belső" értékre, a **Virágszám** értéket pedig 50%-ra. Generálja az öltéseket.
5. Konvertálja a Hálót kontúrokká a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló & Sfumato > Kontúrok létrehozása hálóból** útvonalon keresztül.
6. Használja a **■ Főmenü > Transzformáció > Transzformációs ablak** parancsot a dísz 45 fokos elforgatásához, majd helyezze át a keret bal felső sarkába.
7. Navigáljon a **■ Főmenü > Építés > Sarok** menüpontra, válassza ki a kívánt sarokszimetriát, és kattintson az **Alkalmaz** gombra.

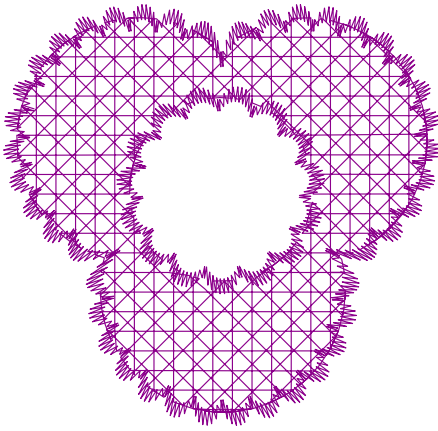


Az eredményül kapott szimmetrikus sarokdíszek

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Hogyan?](#) > Szabadon álló csipke

Szabadon Álló Csipke (FSL)

A szabadon álló csipke (FSL) olyan hímzésmintákra utal, amelyeket vízben oldódó közbélésre hímeznek, és a hímzés elkészülte után teljesen kimosnak. Mivel nem marad alapanyag a hímzés megtámasztására, az öltéseket stratégiaileg kell digitalizálni, hogy egymásba kapaszkodjanak és támogassák egymást. Az applikációk esetenként integrálhatók az FSL-be, de a minta integrációja elsősorban magán az öltésszerkezeten alapul.



A Studio NEXT tartalmaz egy speciális, laza kitöltést, amelyet kifejezetten arra terveztek, hogy szerkezeti háttérrel biztosítson ezekhez a projektekhez. Ez a funkció, az úgynevezett [FSL rács](#), a [Mesh > Net](#) objektum egyik konfigurációja.

Az FSL rács bármilyen alakú objektumra alkalmazható, beleértve a lyukakat tartalmazókat is. A felhasználók számos rácsminta közül választhatnak, állítható távolsággal és rétegszámmal a [Tulajdonságok ablakon](#) keresztül.

A legtöbb FSL minta igényel egy szaténöltésekből álló megerősített szegélyt, amely összetartja a belső csipkeszerkezetet. A Studio NEXT-ben ezeket a szegélyeket általában a Column eszköz vagy a Satin módra állított Outline eszköz használatával hozzák létre.

Az FSL projekten belüli további díszítőelemek különféle módszerekkel digitalizálhatók, például a Sample módra állított Outline eszközzel.

Megjegyzés: A maradék közbélés általában biztosítja a kész FSL hímzés jellegzetes merevségét. Ha nagyobb fokú merevségre van szükség, a kész darabot be lehet permetezni vízben oldott közbélés oldattal, majd hagyni kell megszáradni.

Lásd még

- [Szabadon álló csipke - Lecke](#)
- [Mesh eszköz - Net tulajdonságok](#)
- [Outline - Overlock tulajdonságok](#)

Felhasználói útmutató - Studio Next > Hogyan? > Szabadon álló csipke - Oktatóanyag



Önálló Csipke - Lecke

Önálló Csipke (FSL) Minták Létrehozása Az Embird Studio NEXT Szoftverben

Ez a lecke átfogó útmutatást nyújt az önálló csipke (FSL) hímzsminták létrehozásához az Embird Studio NEXT használatával. Lefedi a Háló (Mesh) eszköz használatát az alapkitöltésekhez (beleértve az FSL rácsokat) és a Kontúr (Outline) eszközt a szatén öltésű szegélyekhez, Overlock és Szatén módok alkalmazásával. Az útmutató részletezi a minta nyílásainak létrehozására és a belső szatén öltésű kitöltések generálására szolgáló technikákat is, amelyek elengedhetetlenek a professzionális FSL digitalizáláshoz.



Az FSL hímzés elsajátítása két fő összetevőből áll: 1. a digitális tervezési folyamat (digitalizálás) és 2. a fizikai hímzési folyamat. A fizikai megvalósításhoz használt módszerek közvetlenül befolyásolják, hogyan kell a mintát digitalizálni.

Ez a lecke a digitalizálási szempontokra összpontosít, amely nagymértékben támaszkodik bizonyos szoftvereszközökre.

Az FSL mintákat közvetlenül vízben oldódó közbélésre hímezzük. Mivel nincs szövet alap, a háttérkitöltés öltéseit úgy kell strukturálni, hogy támogassák egymást. Az így kapott kitöltés laza, ami jellegzetes csipke megjelenést kölcsönöz. Ezek a minták általában szatén öltésű szegélyt igényelnek a csipke szerkezeti integritásának megőrzése érdekében.

A Studio NEXT speciális eszközöket biztosít mind a **laza kitöltések**, mind a **szatén öltésű szegélyek** létrehozásához. Ez a lecke egy alapvető munkafolyamatot mutat be; azonban a Studio NEXT egyéb eszközei és beállításai is használhatók különféle kitöltési textúrák és szegélystílusok eléréséhez.

Kontúr Digitalizálás

A kitöltési és szegélybeállítások konfigurálása előtt egy kezdeti objektumot kell digitalizálni az FSL minta általános alakjának meghatározásához. Ez az elsődleges objektum biztosítja azt a szerkezeti kitöltést, amely összetartja a mintát.

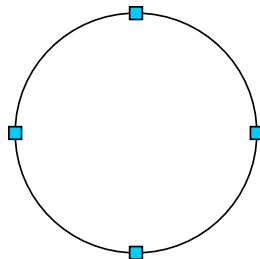
Háló (Mesh) Eszköz



A **Háló (Mesh) eszköz** különféle laza kitöltések létrehozására szolgál. Nem minden hálókitalöltés alkalmas FSL-hez; a stabilitás biztosítása érdekében az alapkitöltésnek összefonódó hálót vagy rácsot kell alkotnia. Az olyan minták esetében, amelyek belső díszítővonalakat igényelnek, a szülő hálókitalöltést **egyrétegű öltésre** kell konfigurálni az átalakítás és a szerkesztés egyszerűsítése érdekében.

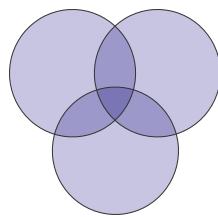
Ebben a példában a Háló eszközt használjuk az általános alakzat **vektoros formában** történő digitalizálására. A szegélykontúrok később ebből az alakzataból származtathatók, így nem kell őket külön digitalizálni.

Bár bármilyen alakzat digitalizálható FSL-hez, egy egyszerű kör alakú Háló objektummal kezdjük, amelyet **alapvető geometriai alakzatok** használatával hoztunk létre.

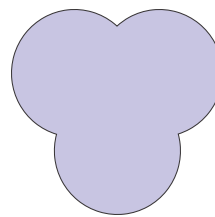


Vektoros görbékkel és csomópontokkal meghatározott kör

A digitalizálás után jelölje ki az objektumot a **Munkaterületen**, és hozzon létre két másolatot. Rendezze el a másolatokat az alábbiak szerint.

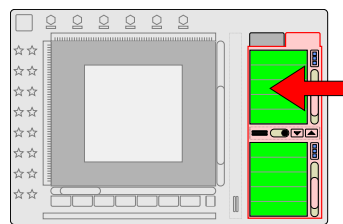


Átfedő körök



Egyesített körök

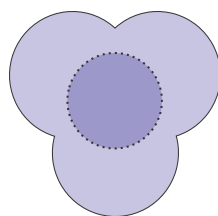
Jelölje ki mindhárom kört, és navigáljon a **■ Főmenü > Felépítés > Alakítás > Egyesítés** menüpontra, hogy egyetlen alakzattá olvassa össze őket. Ez az új alakzat az **Objektumfelügyelő** listájának végén jelenik meg. Az eredeti körök változatlanok maradnak; az egyiket lyuk létrehozására használjuk, míg a többiek törölhetők.



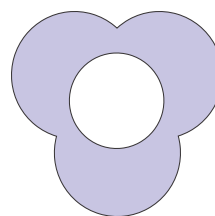
Objektumlista az Objektumfelügyelő panelen

Az Objektumfelügyelőben mozgassa a megmaradt kört úgy, hogy az az összeolvasztott alakzatot kövesse. Méretezze át és helyezze középre az összeolvasztott területen belül.

Használja a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló és Sfumato > Nyílássá alakítás** parancsot, hogy ezt a kört lyukká (nyílássá) alakítsa a szülő hálón belül. Vegye figyelembe, hogy a megfelelő megjelenítéshez a nyílás objektumnak közvetlenül a szülő kitöltés objektum után kell következnie az Objektumfelügyelő listájában.



Belső kör méretezve és pozicionálva



Belső kör tervnyílássá alakítva

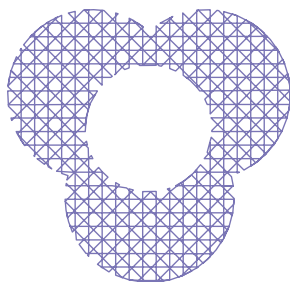
Kitöltő Öltések

Bár az általános alakzat meg van határozva, az öltéseket még generálni kell. A Háló eszköz számos kitöltési kategóriát biztosít. Bár a "Tűzés" (Stippling) az alapértelmezett, az FSL-hez nem megfelelő, mivel az útvonalak nem fonódnak össze. Az FSL esetében a leghatékonyabb kitöltések azok, amelyek olyan hálót vagy rácsot hoznak létre, ahol az egyszerű öltésvonalak keresztezik egymást.

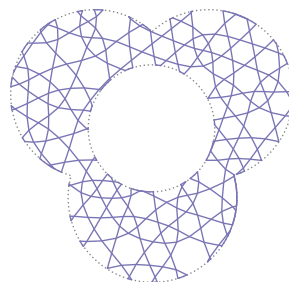
Egyrétegű Kitöltés

A következő példák a **Háló - FSL rács** és **Háló - Alakzatok** kitöltéseket mutatják be. Mindkét kategória a **Háló** kategóriába tartozik, és az egyrétegű opció engedélyezésével vannak konfigurálva.

A projekt követelményeinek megfelelően módosíthatja a háló [tulajdonságait](#), például a rést (távolságot), valamint a minimális/maximális öltéshosszt.



FSL rács (Egyrétegű)



Háló - Alakzatok (Egyrétegű)

Szatén Szegély

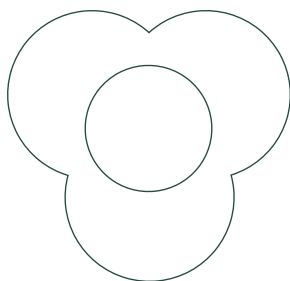
A szegélyhez tartozó vektorkontúrok a Háló objektum és annak nyílásának [Kontúr objektumokká](#) történő konvertálásával hozhatók létre.

Jelölje ki a Háló objektumot, és navigáljon a **■ Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló és Sfumato > [Kontúrok létrehozása](#)** menüpontra. Ez új kontúr objektumokat hoz létre a külső kontúrhoz és a nyíláshoz, miközben megőrzi az eredeti hálót.

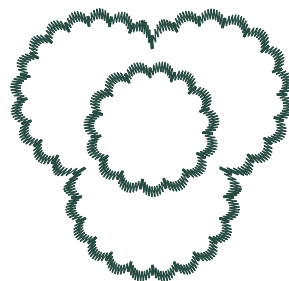
Overlock

A Studio NEXT többféle módot kínál szatén szegélyek létrehozására: **1. Oszlop objektumok**, **2. Automatikus oszlop mód**, **3. Szatén mód kontúrokhoz**, és **4. Overlock mód kontúrokhoz**. Az Overlock módot fogjuk használni, mivel hatékonyan osztja el a mintákat egyenletesen a kontúr mentén. Ezek a minták alacsony sűrűségű hímzésre vannak optimalizálva, alátétöltés nélkül.

Jelölje ki az újonnan létrehozott kontúr objektumokat, nyissa meg a [Tulajdonságok ablakot](#), és állítsa a módot **Overlock** értékre. Válasszon ki egy megfelelő mintát (például a 26-os mintát), és generálja az öltéseket.

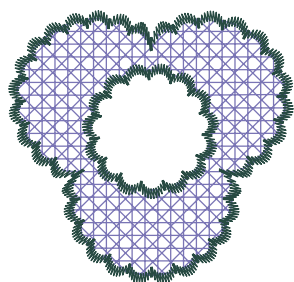


Háló vektorkontúrokká konvertálva

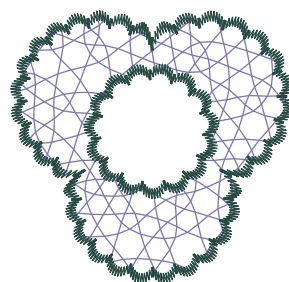


Overlock mód (26-os minta)

Az Overlock kontúrok létrehozzák a terv stabilitásához szükséges **cikk-cakk szegélyeket**. Ezeket finomíthatja az **öltéstávolság** (sűrűség), a **szélesség** és a **cellahossz** beállításával.



Overlock szegély FSL rácsos kitöltésen



Overlock szegély hálós kitöltésen

Bár az FSL minták általában monokrómok, ez a lecke az átláthatóság érdekében külön színeket használ. Folyamatos gyártáshoz győződjön meg arról, hogy a kitöltés kezdő- és végpontjai úgy vannak elhelyezve, hogy lehetővé tegyék a szegély alatti rejtett [csatlakozást](#).

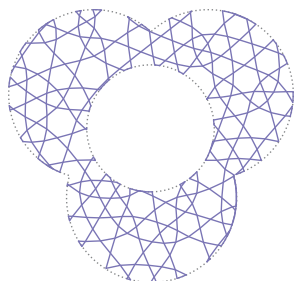
Cikk-Cakk

A belső kitöltési vonalak szaténöltésekkel is megjeleníthetők. Ennek automatizálásához a hálós kitöltésen belüli egyszeres futóöltés-útvonalakat szaténútvonalakká konvertálhatjuk.

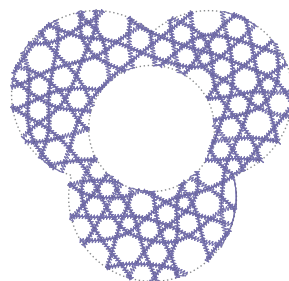
Kontúrobjektumok Szaténöltés Módban

Jelölje ki a háló objektumot, és navigáljon a [Főmenü > Konvertálás > Kitöltés, Háló & Sfumato > Külön kontúrelemek létrehozása a hálóból](#) menüpontra. Ez a folyamat egyedi kontúr- és csatlakozási objektumokat hoz létre a kitöltés belső útveleiből.

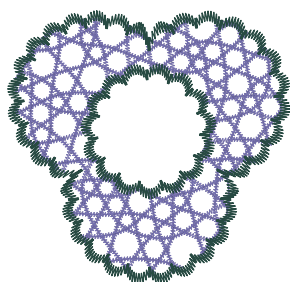
Jelölje ki ezeket az új objektumokat, és nyissa meg a [Tulajdonságok ablakot](#). A Kontúrok lapon állítsa a módot **Szatén** értékre. Állítsa be a **térközt** és a **szélességet**, majd **generálja az öltéseket**.



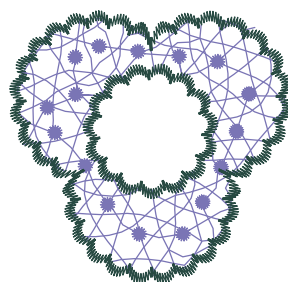
Hálós kitöltés (Háló - Formák)



Szatén módra konvertált hálós kitöltés



Szatén útvonalakra rétegezett overlock kontúrok



Hálós útvonalakra alkalmazott Candlewick 2 dekoratív minták

A konvertált útvonalak a **Minta mód** funkciót is használhatják. A fenti példa olyan útvonalakat mutat be, amelyek egyetlen öltésmintát használnak, kombinálva kézzel kiválasztott "Candlewick 2" dekoratív mintákkal.

Lásd Még

- [Önálló csipke \(FSL\) alapelvek](#)
- [Háló eszköz - Háló tulajdonságok](#)
- [Kontúr - Overlock tulajdonságok](#)

Gyakori FSL-Problémák Elhárítása

Az önálló csipke digitalizálása magasabb fokú technikai precizitást igényel, mint a normál hímzés. Az alábbiakban a digitalizálási vagy varrési folyamat során felmerülő gyakori problémák és azok megoldásai találhatók.

A Minta Szétesik A Kimosás Után

Ha a hímzés elveszíti a szerkezetét a közbélés eltávolítása után, az öltések valószínűleg nincsenek megfelelően összekapcsolva. Ellenőrizze az **FSL rács** vagy **Háló kitöltés** tulajdonságokat, hogy megbizonyosodjon arról, hogy az útvonalak átfedik egymást és érintik a **Szatén szegélyt**. Az FSL-terv minden elemének egy másik elemhez kell rögzülnie. Ha egy objektum elszigetelt, az a kimosási folyamat során kiesik.

Hézagok A Kitöltés És A Szegély Között

A hézagok gyakran a cérna húzóhatása miatt keletkeznek hímzés közben. Ennek megelőzése érdekében győződjön meg arról, hogy a **Háló kitöltés** kissé benyúlik a **Szatén** vagy **Overlock szegély** közepébe. A Studio NEXT-ben használhatja a **Húzáskompenzáció** beállítást a Tulajdonságok ablakban, hogy kissé átfedje a kitöltést és a szegélyt, kompenzálva az öltések természetes zsugorodását.

A Közbélés Szakadása Varrás Közben

Ha a vízben oldódó közbélés elszakad (kilyukad), mielőtt a minta elkészülne, az **öltéssűrűség** túl magas lehet, vagy a tű túl nagy lehet. Próbálja meg csökkenteni a **Háló** sűrűségét, vagy használjon két réteg közbélést. Győződjön meg arról,

hogy a közbélés dobként feszül a keretben, hogy megakadályozza a "lobogást", ami fészekképződéshez és tűtöréshez vezethet.

Laza Vagy Hurkolt Öltések

Mivel az FSL-nek nincs szövetalapja, a cérnafeszesség kritikus. Ha az öltések lazának tűnnek, győződjön meg arról, hogy a gép alsó- és felsőszál-feszessége kifejezetten csipkéhez van beállítva. A szoftverben kerülje a túlságosan hosszú **Szatén öltések** (7-9 mm felett) használatát, mivel ezek hajlamosak a beakadásra, és hiányzik belőlük az önálló csipkéhez szükséges szerkezeti merevség.

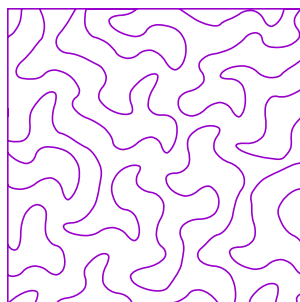
Megjegyzés: Mindig végezzen próbavarrást a minta egy kis részén, hogy ellenőrizze, hogy a csatlakozások és a sűrűség megfelelő-e az Ön által használt cérna- és közbéléskombinációhoz.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Hogyan?](#) > Tűzés (Stippling)

Stippling

A stippling egy laza kitöltés, amelyet kanyargós öltésvonal jellemez.

Ez a technika hasonló a szabadgépi tűzéshez vagy a cérnával való rajzoláshoz. Az öltések általában véletlenszerű vagy zökkenőmentesen ismétlődő mintában készülnek, hogy könnyű, légies textúrát hozzanak létre. A stippling hatékonyan ad mélységet és dimenziót a hímzsmintákhoz, és különösen népszerű szövevtextúrák, díszes szegélyek vagy nagy felületű háttérkitöltések létrehozásához.



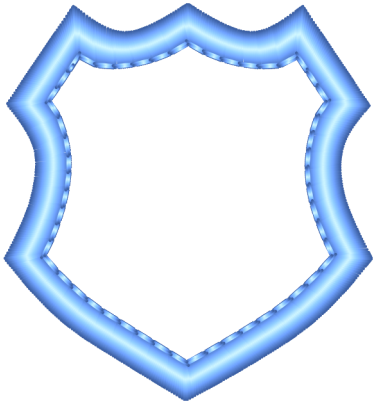
Példa a Mesh > Net > Fractal kitöltésből generált stipplingre.

A Studio NEXT-ben a stippling kitöltések a [Mesh eszköz](#) használatával generálhatók olyan specifikus módokon keresztül, mint a [Net > Fractal](#), [Stippling](#) és a [Tiles > Blackwork](#). Ezek a mesh módok megkönnyítik a különféle, egy vagy több öltésréteget tartalmazó stippling minták létrehozását. Továbbá a stippling útvonal kontúrobjektumokká konvertálható, ami lehetővé teszi a további díszítést kontúrmintákkal vagy más, a Studio-n belül elérhető fejlett kontúrtechnikákkal.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Hogyan?](#) > Overlock



Overlock



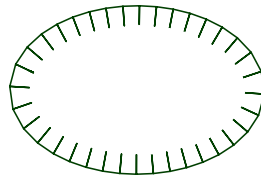
A Studio NEXT **Overlock** funkciója a speciális szegőgépek (overlock) által készített egyenes és cikk-cakk öltéseket szimulálja. Ezeket az öltéseket elsősorban az anyag széleinek rojtosodása ellen használják.

Az Overlock módra állított kontúr használható rátétek kész szélének kialakítására, beleértve az éles sarkokkal rendelkezőket is.

Összehasonlítás a szegőgéppel

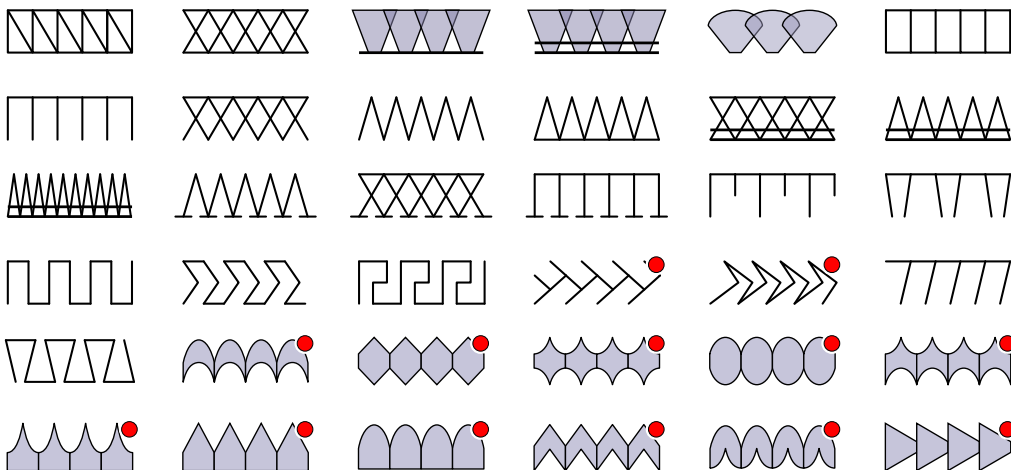
Egy fizikai szegőgép (overlock gép) több szálát (általában 3-5) használ egy vagy két darab anyag szélének körbeöltésére szegés, felhajtás vagy összevarrás céljából.

Gyakran rendelkezik késsel, amely varrás közben vágja az anyagot. Az Embird Studio Overlock módja ezt a megjelenést szimulálja egy szabványos hímzőtű használatával. Lehetővé teszi, hogy egy hímzőgép hasonló szerkezeti felületet érjen el anélkül, hogy külön ipari berendezésre lenne szükség.



További példa egy Overlock módban lévő kontúrral létrehozott dekoratív szélre.

Használja a **Kontúr eszközt overlock módban** egy olyan vektoros objektum digitalizálásához, amely overlock öltéseket generál.



Overlock minták

Minden overlock minta testreszabható a szoftveren belüli specifikus [tulajdonságok](#) módosításával.

Az overlock módot használó kontúr objektum zárt alakra vagy nyitott útvonalra is alkalmazható.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Hogyan? > Alátétöltés egyedi beállításai

Egyedi Alátétöltés-Beállítások

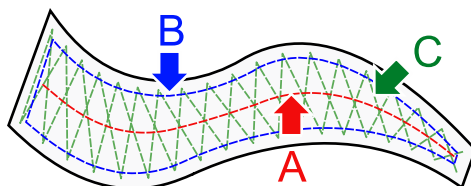
Az alátétöltés egy kiegészítő szerkezet, amely futóöltésekből áll, és amelyet a látható felső (fedő) öltések felvitele előtt varrnak az anyagra. Ez szolgál a minta gerinceként, biztosítva az alapvető stabilitást és megerősítést.

Ez az útmutató elmagyarázza, hogyan szabhatják testre az Embird Studio NEXT felhasználói az alátétöltés-beállításokat az egyes hímzési objektumoknál a globális alapértelmezések felülbírálásához. Részletezi a **Paraméterek** ablak **Speciális alátétöltés** lapján elérhető paramétereket. Ez a lecke kifejezetten a **Középső**, **Szélső** és **Cikk-cakk** alátétöltés-típusok konfigurációira összpontosít, lehetővé téve az öltéstulajdonságok finomhangolását.

A Globális Alátétöltés-Beállítások Felülbírálása

A tömör objektumok – például sima kitöltések, automatikus oszlopok, oszlopok és szegélyek – alátétöltéseit meghatározott paraméterek vezérlik. Míg egyes paraméterek helyiek (az egyes vektorobjektumokra vonatkoznak), mások globálisan vannak meghatározva. A [globális paraméterek](#) az alább leírt vezérlőkkel bírálhatók felül.

Mind a globális, mind a helyi paraméterek elérhetők a [Paraméterek ablakon](#) keresztül. A globális alátétöltés-beállítások felülbírálására szolgáló vezérlők a **Speciális alátétöltés** lapon található, az alátétöltés típusa szerint csoportosítva.



A. Középső Alátétöltés

Öröklés az általános beállításokból: Ez a kapcsoló engedélyezi vagy letiltja a globális beállítások felülbírálását helyi konfigurációkkal.

Min. hossz: Meghatározza a középső alátétöltés legrövidebb öltéseinek hozzávetőleges hosszát. A rövidebb öltések jellemzően az alátétöltés útvonalának élesen ívelt részein fordulnak elő.

Max. hossz: Meghatározza a középső alátétöltés leghosszabb öltéseinek hozzávetőleges hosszát. A hosszabb öltések az alátétöltés útvonalának egyenes részein fordulnak elő.

A középső futó alátétöltés nem érhető el **Sima kitöltés** módban.

B. Szélső Alátétöltés

Öröklés az általános beállításokból: Ez a kapcsoló engedélyezi vagy letiltja a globális beállítások felülbírálását helyi konfigurációkkal.

Min. hossz: Meghatározza a szélső alátétöltés legrövidebb öltéseinek hozzávetőleges hosszát. A rövid öltések az alátétöltés útvonalának élesen ívelt részein fordulnak elő.

Max. hossz: Meghatározza a szélső alátétöltés leghosszabb öltéseinek hozzávetőleges hosszát. A hosszú öltések az alátétöltés útvonalának egyenes részein fordulnak elő.

Eltolás módja: Meghatározza az **Eltolás** paraméter viselkedését. Az érték beállítható százaléként (az automatikusan optimalizált értékhez képest) vagy abszolút mértékként.

Eltolás: Meghatározza az objektum kontúrja és a szélső futó alátétöltés közötti belső rést.

A szélső futó alátétöltés nem érhető el **Többrétegű oszlop** módban.

C. Cikk-Cakk Alátétöltés

Öröklés az általános beállításokból: Ez a kapcsoló engedélyezi vagy letiltja a globális beállítások felülbírálását helyi konfigurációkkal.

Min. hossz: Meghatározza a cikk-cakk alátétöltés legrövidebb öltéseinek hozzávetőleges hosszát. A rövid öltések az alátétöltés útvonalának élesen ívelt részein fordulnak elő.

Max. hossz: Meghatározza a cikk-cakk alátétöltés leghosszabb öltéseinek hozzávetőleges hosszát. A hosszú öltések az alátétöltés útvonalának egyenes részein fordulnak elő.

Eltolás módja: Meghatározza, hogy az **Eltolás** értékét százaléként vagy abszolút értéként kezelje a rendszer.

Eltolás: Meghatározza az objektum kontúrja és a cikk-cakk alátétöltés közötti belső rést.

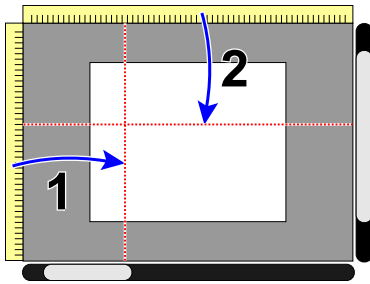
Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök

Segédeszközök

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Segédvonalak



Segédvonalak



A segédvonalak olyan vízszintes, függőleges vagy ferde referenciavonalak, amelyek a **Munkaterületen** bárhol elhelyezhetők.

Ezek a jelölők vizuális segédeszközként szolgálnak, segítve a felhasználókat az elemek pontos igazításában, elhelyezésében és méretezésében a mintán belül. Ideiglenes referenciavonalként vagy vonalzóként szolgálnak a geometriai pontosság biztosításához.

Új segédvonal létrehozásához helyezze a kurzort a vízszintes (2) vagy a függőleges (1) vonalzóra, nyomja meg és tartsa lenyomva az elsődleges egérgombot, majd húzza a kurzort a Munkaterületre.

Illesztés Segédvonalakhoz

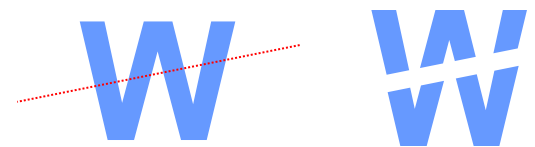
A számítógéppel segített tervezésben és a hímzésdigitalizálásban az illesztés (snapping) egy mágneses jellegű viselkedés, amely automatikusan egy adott célponthoz húzza a kijelölt elemet (például egy csomópontot, vonalat vagy egy teljes objektumot), amikor azt egy bizonyos közelségen belül mozgatják. Gondoljon az illesztésre úgy, mint a tervezési elemekre ható "gravitációra". Kiküszöböli a kézi pozicionálással járó találgatást azáltal, hogy biztosítja az objektumok vagy pontok matematikai pontosságú, tökéletes illeszkedését.

A **Csomópontok illesztése segédvonalakhoz** funkció a **■ Főmenü (csomópontszerkesztő mód) > Szerkesztés > Csomópontok > Illesztés** útvonalon érhető el. Ez biztosítja, hogy az egyes vektorpontok tökéletesen igazodjanak a segédvonalakhoz.

Az **Objektumok illesztése segédvonalakhoz** funkció a **■ Főmenü (kijelölő / transzformációs mód) > Beállítások > Objektumok illesztése** útvonalon érhető el. Ez lehetővé teszi, hogy egy teljes objektum befoglaló doboza (bounding box) a segédvonalak pozíciójához igazodjon.

Objektumok Szeletelése Segédvonalakkal

A segédvonalak vektoros objektumok szeletelésére is használhatók. Helyezzen egy segédvonalat a célobjektum fölé, majd jelölje ki mind az objektumot, mind a segédvonalat. Kattintson a jobb egérgombbal (másodlagos egérgomb) a segédvonalra a helyi menü megnyitásához, és válassza a **Kijelölt objektumok szeletelése** parancsot.



Összetettebb műveletekhez, például egy objektum ívelt útvonal mentén történő szeleteléséhez, kérjük, olvassa el az **Objektumok szeletelése maszkkal** című fejezetet.

Segédvonalak Zárólása Vagy Törlése

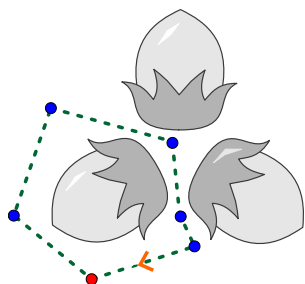
Navigáljon a **■ Főmenü > Beállítások > Segédvonalak** menüponthoz a segédvonalak rögzítéséhez, az összes meglévő segédvonal eltávolításához, vagy az objektumok illesztési viselkedésének be- és kikapcsolásához. A segédvonalak zárolásának leggyakoribb oka az, hogy megakadályozzuk elmozdulásukat, miközben csomópontokat vagy objektumokat módosítunk.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Lasszó

Lasszó Eszköz

A Lasszó eszköz a fő [Eszköztárban](#) található.

A Lasszó eszköz lehetővé teszi objektumok vagy csomópontok kijelölését a **Munkaterületen** egy egyedi sokszög használatával. Ez az eszköz különösen hatékony az olyan összetett minták kezelésekor, ahol az objektumok szorosan helyezkednek el, és a hagyományos téglalap alakú kijelölés nem elegendő.



Az eszköz használatához kattintson bárhová a Munkaterületen a kezdőpont elhelyezéséhez, majd folytassa a kattintást a sokszög alakú határvonal meghatározásához. A sokszöget nem szükséges manuálisan bezárni, mivel a szoftver automatikusan összeköti az utolsó pontot az elsővel. Az alakzatot úgy finomíthatja, hogy bármely meglévő pontra kattintva új pozícióba húzza azt. Amikor egy pont ki van jelölve (fókuszban van), egy nyíl jelenik meg a szomszédos vonalszakaszon, amely jelzi a sokszög irányát.

A lasszó pontjai az **INSERT** és **DEL** billentyűkkel szűrhetők be vagy távolíthatók el. Az **INSERT** parancs pontot ad hozzá az aktuális nyíl helyén, míg a **DEL** törli a kijelölt pontot. Ezenkívül a Munkaterület üres területére kattintva új pont jön létre közvetlenül a kijelölt pont után, hatékonyan két részre osztva az adott szakaszt.



Fizikai billentyűzet nélküli eszközökön használja a felső menüpanel + és - gombjait a kijelölési pontok hozzáadásához vagy eltávolításához.



A sokszögön végzett összes módosítás rögzítésre kerül, ami lehetővé teszi a **Visszavonás/Mégis** gombok vagy a **CTRL+Z/CTRL+Y** billentyűparancsok használatát.

A sokszög alapú kijelölés a következő üzemmódokban alkalmazható:

1. **Kijelölés:** Ennek az opciónak a kiválasztása kiemeli a sokszögön belül teljesen vagy részlegesen elhelyezkedő objektumokat. Minden meglévő kijelölés törlődik.
2. **Hozzáadás:** Ez az üzemmód hozzáadja a sokszögön belüli objektumokat az aktuális kijelöléshez.
3. **Kivonás:** Ez az üzemmód eltávolítja a sokszögön belüli objektumokat az aktuális kijelölésből.

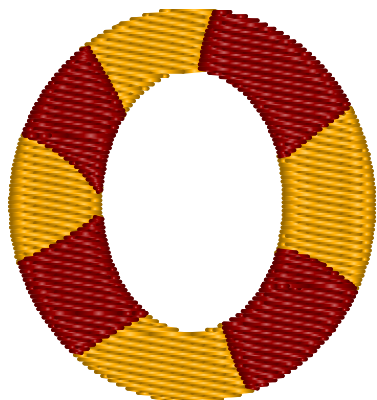
Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Objektumok felosztása maszkkal



Maszk Használata Vektoros Objektumok Osztásához

Ez a lecke elmagyarázza, hogyan használható a maszkolási technika az Embird Studio NEXT-ben vektoros objektumok osztására többszínű hímzésmintákhoz. Az **Alakítás** műveletek, mint például a **Metszet** és a **Különbség**, egy ideiglenes maszk objektummal történő alkalmazásával egyetlen objektumot több szegmensre oszthat pontos átfedésekkel. Ez biztosítja a kiváló minőségű hímzést hézagok nélkül, és hatékony alternatívát kínál az egyes szegmensek kézi digitalizálása helyett.

Az Ideiglenes Maszk Objektum

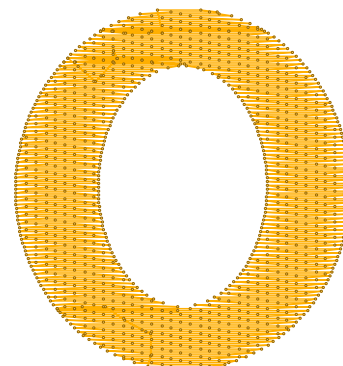


A maszk koncepció lehetővé teszi egy objektum módosítását egy másik segítségével, amely annak vágására vagy metszésére szolgál. A maszk meghatározza, hogy az eredeti objektum mely részei maradjanak meg, és melyek legyenek eltávolítva. Ez a hatás az **Alakítás** műveleteken keresztül érhető el: **Metszet** és **Különbség**.

- ◀ 1. ábra: Gyűrű többszínű szegmensekkel.

Vegyünk egy olyan tervezési követelményt, mint egy többszínű szegmensekből álló gyűrű, ahogy az 1. ábrán látható. Ahelyett, hogy minden szegmenst külön digitalizálnánk, először a teljes gyűrűt hozzuk létre, majd egy másodlagos objektum segítségével osztjuk fel.

2. ábra: Kezdeti teljes gyűrű objektum. ►

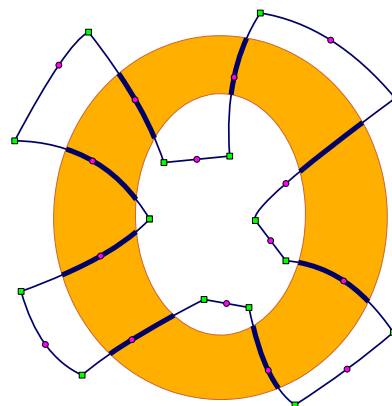


Az Első Szegmensek Létrehozása (Sárga)

A folyamat egy nagy gyűrű létrehozásával kezdődik. Ebben a példában egy központi nyílással (lyukkal) rendelkező kitöltő objektumot használunk.

3. ábra: A maszk objektum elhelyezése. ►

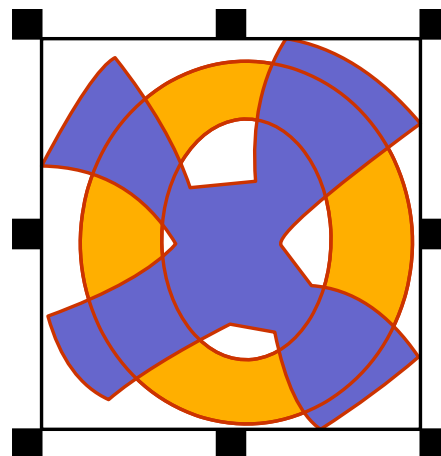
Ezután rajzolja meg azt az objektumot, amely az osztó maszkként fog szolgálni. A gyűrű azokon az útvonalakon lesz elvágva, ahol a maszk keresztezi a gyűrűt (ezt a vastag vonalak jelzik). Következésképpen a maszk éleit pontosan a gyűrűvel való metszéspontoknál kell megrajzolni; a többi terület kevésbé precízen is megrajzolható.



Ebben a példában egy kitöltő objektumot használunk maszkként. Bár a maszk szinte bármilyen típusú kitöltő objektum lehet (például Sfumato, Mesh vagy Oszlop), a lineáris objektumok, mint például a kontúrok, csatlakozások vagy kézi öltések nem használhatók. Ez azért van, mert az alakítási műveletekhez zárt területre van szükség a **Különbőség** vagy **Metszet** kiszámításához.

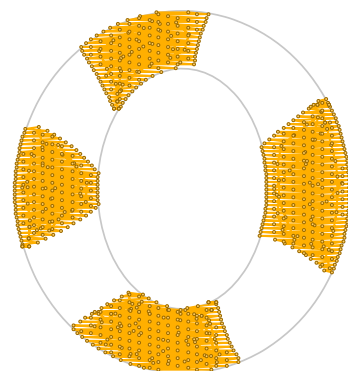
Mivel a maszk egy ideiglenes eszköz, és nem tartalmaz öltéseket, a kezdő/végpontjai és a konkrét tulajdonságai irrelevánsak. A maszk egy vagy több nyílást is tartalmazhat, ami lehetővé teszi az alatta lévő objektum több szakaszának egyidejű osztását.

4. ábra: A gyűrű és a maszk kijelölése. ►



Jelölje ki mind a gyűrűt, mind a maszk objektumot, majd navigáljon a **■ Főmenü > Felépítés > Alakítás > Különbség** menüpontra. Ez a parancs új objektumokat generál, amelyek a gyűrű területét a maszk területének levonásával ábrázolják, ahogy az 5. ábrán látható. Az eredeti gyűrű objektum és a maszk objektum érintetlen marad.

5. ábra: Az eredményül kapott objektumok a Különbség művelet után. ►



Megjegyzés: Az alakítási parancsok nem kompatibilisek a lineáris objektumokkal, mint például a kontúrok, csatlakozások vagy kézi öltések.

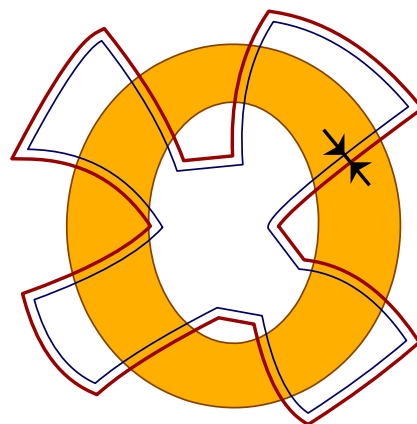
A Kiegészítő Szegmensek Létrehozása (Piros)

A fennmaradó üres területek kitöltéséhez kiegészítő objektumokat kell létrehozni egy másik alakítási parancs használatával. A folytatás előtt elengedhetetlen a maszk nagyítása. Ez biztosítja, hogy az új objektumok kissé nagyobbak legyenek, és átfedjék a korábban létrehozott szegmenseket.

Ez a lépés kritikus: megfelelő átfedés nélkül a hímzőfonal "húzó hatása" látható hézagokat okoz a végső hímzésben.

Jelölje ki a maszk objektumot, és navigáljon a **■ Főmenü > Átalakítás > Eltolás > Objektumok kiterjesztése** menüpontra.

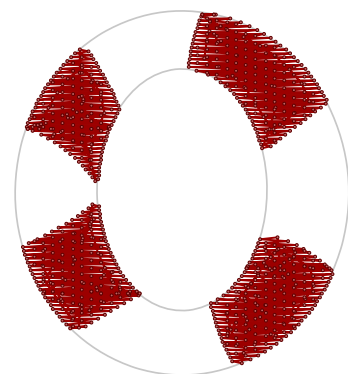
6. ábra. A maszk kiterjesztése az átfedés kompenzálásához. ►



Most jelölje ki az eredeti gyűrűt és a kiterjesztett maszkot. Navigáljon a **■ Főmenü > Felépítés > Formázás > Metszet** menüpontra a két objektum közös területeinek létrehozásához.

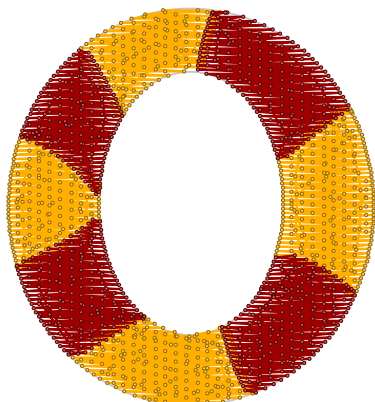
7. ábra. Az eredményül kapott metszet objektumok. ►

Ez olyan objektumokat eredményez, amelyek kiegészítik a kezdeti sárga szegmenseket. Módosítsa a színüket pirosra úgy, hogy a kívánt árnyalatot a palettáról a kijelölt objektumokra húzza. Végezetül törölje az eredeti gyűrű és maszk objektumokat; ezek ideiglenes sablonként szolgáltak, és már nincs rájuk szükség.

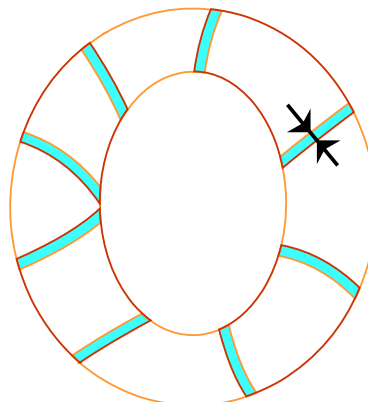


Végeredmény

A kész minta a különböző színű, szomszédos területek között szükséges átfedéseket tartalmazza a minta integritásának biztosítása érdekében.



8. ábra. Elkészült többszínű minta.



9. ábra. Részlet, amely a szomszédos területek közötti átfedéseket mutatja.

Az egyes szegmensek különálló objektumok. Javasolt a [Csatlakozási eszköz](#) (Connection Tool) használata a kapcsolódó szegmensek összekapcsolására és a fonalvágások minimalizálására. Ebben a sorrendben, mivel a sárga szegmensek kerülnek először kihímzésre, a köztük lévő csatlakozások elrejtethők a piros szegmensek alatt.

Megjegyzés: Bár a Studio-ban az objektumok [Segédvonalak](#) (Guide Lines) használatával is feloszthatók, ez a módszer az egyenes vonalú vágásokra korlátozódik.

Felhasználói útmutató - Studio Next > [Segédeszközök](#) > Mérőeszköz



Mérőeszköz

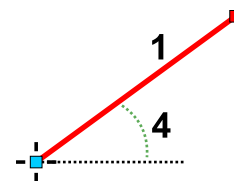
A Mérőeszköz a hímésmintán belüli pontos távolságok és szögek kiszámítására szolgál. A felhasználók egy vagy két mérővonalat hozhatnak létre; ha két vonal aktív, az eszköz meghatározza a köztük lévő szöget is. Minden mért érték valós időben jelenik meg a [fő vezérlőpanelen](#).








A Mérőeszköz az [Eszköztáron](#) keresztül érhető el.

A mérés megkezdéséhez kattintson a Mérőeszköz gombra az eszköztárban.

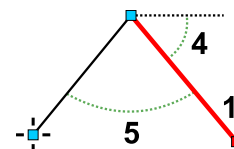
Helyezze el az első pontot bárhol a **Munkaterületen**, majd helyezze el a második pontot a vonal meghatározásához. Ezek a pontok kijelölhetők és áthelyezhetők, ugyanúgy, mint a csomópontok a normál létrehozási vagy szerkesztési módokban.



A fő vezérlőpanel a pontok alapján a következő adatokat szolgáltatja:

-  1 A közvetlen távolság a kijelölt pontok között.
-  2 A távolság vízszintes összetevője (a vízszintes tengely mentén számítva).
-  3 A távolság függőleges összetevője (a függőleges tengely mentén számítva).
-  4 A pontokat összekötő vonal és a vízszintes tengely által bezárt szög.
-  5 A két mérővonal közötti relatív szög.

Az eszköz támogatja a hárompontos konfigurációt is két vonal létrehozásához. Helyezzen el egy harmadik pontot a munkaterületen, hogy megmérje a két különböző hímzéspinta-objektum közötti konkrét szöget. Ebben a konfigurációban az (5)-ös jelölésű érték a két vonal közötti szöget jelöli.



Kérjük, vegye figyelembe, hogy az (1) és (4) közötti értékek az éppen kijelölt vonalra vonatkoznak, míg az (5) következetesen a két vonal által bezárt szöget jelöli.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Hímzés szimulátor

Hímzés Szimulátor

A Studio **Hímzés szimulátor**a elengedhetetlen eszköz a minta öltéssorrendjének elemzéséhez, mivel valós idejű animációt biztosít a hímzési folyamatról. Ezt a szimulációt gyakran használják az objektumok közötti felesleges szálvágások azonosítására, vagy olyan technikai részletek vizsgálatára, mint az alátétöltések és a komplex öltésszerkezetek, amelyeket nehéz lehet észrevenni egy statikus megjelenítésben.

A Hímzés szimulátor a **Főmenü > Eszközök > Hímzés szimulátor** útvonalon, vagy az **osztott panelen** található dedikált gombra kattintva érhető el.



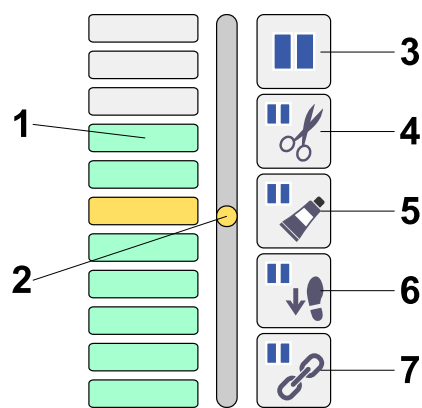
A szimulátor futtatásához ki kell jelölni egy vagy több objektumot a **Munkaterületen**, és ezeknek az objektumoknak generált öltésekkel kell rendelkezniük.

A szimuláció bármikor megszakítható az **ESC** billentyű megnyomásával vagy a **Stop** (Leállítás) gombra kattintással.

A **Megjelenítési mód** az animáció során váltható, hogy különböző vizuális perspektívákat biztosítson. Az elérhető módok közé tartozik a **Sík**, **3D**, **Röntgensugár** és a **Normál**.

A panel vezérlőinek funkciói a következők:

1. Gombok a hímzési sebesség fokozatos beállításához (öltés/másodperc mértékegységben).
2. Csúszka a hímzési sebesség változó, folyamatos szabályozásához.
3. **Szünet/Futtatás** gomb: Felfüggeszti a szimulációt. Kattintson újra a folytatáshoz. Ez a gomb az animáció újraindítására is szolgál, miután azt valamelyik automatikus feltétel (4-7) felfüggesztette.
4. Szimuláció szüneteltetése minden **átmeneti öltés**nél.
5. Szimuláció szüneteltetése minden **színváltás**nál.
6. Szimuláció szüneteltetése **kontúr hátraöltés** útvonalon.
7. Szimuláció szüneteltetése **csatlakozás** objektumnál.

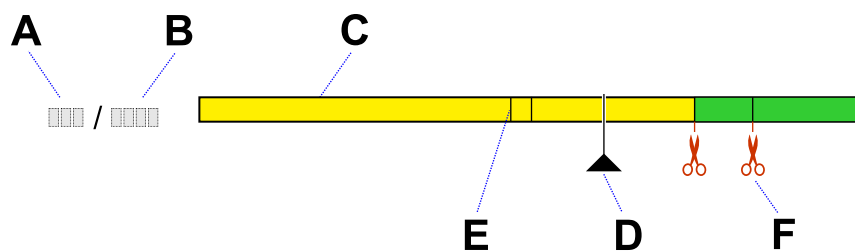


Megjegyzés: Az 1-es és 2-es vezérlő támogatja a negatív sebességbeállításokat, ami azt eredményezi, hogy az öltések fokozatosan eltűnnek a nézetből. A 2-es csúszka mozgatásával manuálisan görgetheti a szimulációt előre és hátra. Ez a funkció a minta egyes szegmenseinek felépítésére vonatkozó részletes vizsgálatot szolgálja.

A 4-től 7-ig terjedő gombok lehetővé teszik meghatározott "eseményalapú" szünetek beállítását. Amikor egy gomb be van kapcsolva (benyomva), a szimuláció automatikusan leáll, amikor az adott feltétel teljesül. Például a cérnaszín-átmenetek vagy csatlakozási útvonalak ellenőrzéséhez engedélyezze az 5-ös és 7-es gombot. A 6-os feltétel különösen hatékony a kétrétegű kontúrok integritásának ellenőrzésére. Amikor szünet következik be, egyszerűen kattintson a 3-as gombra a folytatáshoz.

A Munkaterület nagyítási és görgetési vezérlői a szimuláció alatt is aktívak maradnak, lehetővé téve, hogy a figyelmét az érdeklődésre számot tartó területeken tartsa, miközben azok "hímzése" zajlik.

A felület tetején található színsáv idővonalat biztosít a szimuláció **visszatekeréséhez** vagy előretekeréséhez. A színes téglalapok az aktuális cérnaszínt jelölik, míg a kis fekete jelölések az objektumhatárokat jelzik. A navigáláshoz kattintson és tartsa lenyomva az egér elsődleges gombját a színsávon, és húzza a csúszkát balra (hátra) vagy jobbra (előre). Engedje fel az egérgombot a normál lejátszás folytatásához az új pozícióból.



A folyamatjelző sáv összetevői a következők:

- **A** - Aktuális öltésindex.
- **B** - A kijelölés teljes öltésszáma.
- **C** - Színsáv, amely a cérnasorrendet jelöli.
- **D** - Kurzor, amely az aktuális lejátszási pozíciót jelzi.
- **E** - Jelölő, amely egy új objektum kezdetét jelzi.
- **F** - Jelző átmeneti öltéshez vagy szálvágáshoz.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Sarokeszköz

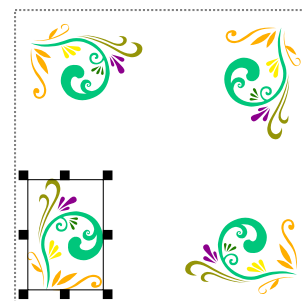
Sarok Eszköz

A Sarok eszköz a **■ Főmenü > Létrehozás** menüponton keresztül érhető el kijelölési/átalakítási módban.

A **Sarok...** parancs megnyit egy konfigurációs panelt, amely lehetőségeket biztosít a kijelölt objektumok szimmetrikus duplikálására a hímzőkeret sarkaiba.

A Sarok eszköz a következő funkcionális beállításokat tartalmazza:

1. **Elhelyezés** - Létrehozza a kijelölt objektumok másolatait eredeti tájolásukban.
2. **Tükrözés** - Tükrözi az objektumokat az egyes sarkokon belül.
3. **Forgatás (óramutató járásával megegyezően)** - Az egyes sarkokban lévő objektumokat az előző sarokhoz képest az óramutató járásával megegyező irányba forgatja.
4. **Forgatás (óramutató járásával ellentétesen)** - Az egyes sarkokban lévő objektumokat az előző sarokhoz képest az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja.



Megjegyzés: Ha a **Forgatás alkalmazása a kitöltő öltésekre** opció engedélyezve van a **■ Főmenü > Transzformáció > Tükrözés és forgatás** menüpontban, akkor az öltésszög automatikusan módosul a forgatás során.



Auto Repeat Eszköz

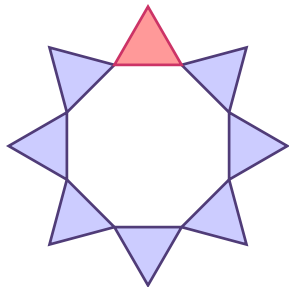
Az Auto Repeat eszköz lehetővé teszi egy vagy több objektum automatizált duplikálását és elrendezését ismétlődő sorozatba. Ezek a sorozatok követhetnek lineáris útvonalakat, körkörös elrendezéseket vagy más meghatározott transzformációkat.

Ez az eszköz a **Főmenü > Létrehozás** útvonalon érhető el kijelölési/transzformációs módban.

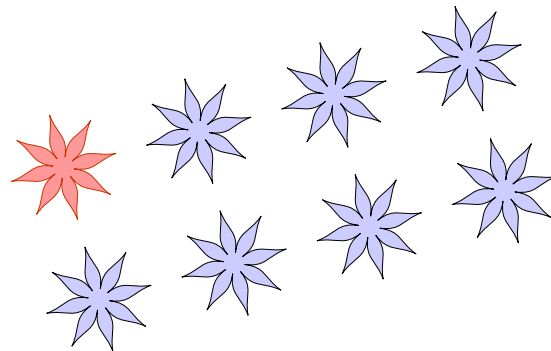
Az **Auto Repeat...** parancs megnyit egy konfigurációs ablakot, amely lehetőséget kínál a kijelölt objektumok duplikálására vonal mentén, kör vagy téglalap körül, illetve téglalap alakú terület kitöltéseként. A felhasználók megadhatják a kapott objektumok közötti pontos távolságot (rést).

Ezenkívül beállítások állnak rendelkezésre az objektumok eredeti tájolásának megőrzésére, vagy függőleges és vízszintes tükrözés alkalmazására. Az objektumok automatikusan elforgathatók úgy, hogy párhuzamosak maradjanak az útvonal alapvonalával.

A konfiguráció azonnali előnézete megjelenik mind az Elrendezés panelen, mind a Munkaterületen.



Ebben a példában a kezdeti háromszög nyolcszor lett megismételve egy körkörös útvonal mentén. A klónok úgy lettek transzformálva, hogy párhuzamosak maradjanak az alapvonalal (a kör kerületével).



Ebben az esetben egy téglalap alakú ismétlődő minta látható, meghatározott elforgatási beállításokkal és az objektumklónok közötti definiált résekkel.

Megjegyzés: A rés értéke, amely meghatározza a klónok közötti távolságot, negatív értékre is állítható, így átfedő hatások hozhatók létre.



Öltéselemzés

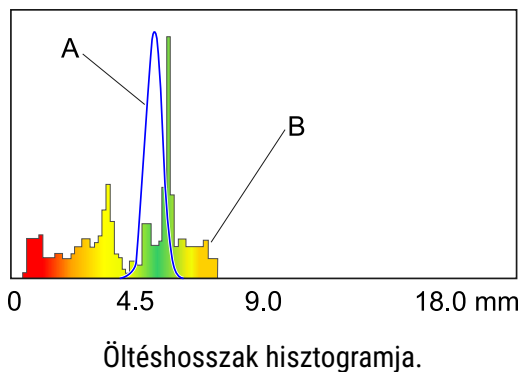
Az Öltéselemzés eszköz a **Főmenü > Eszközök** menüpontból érhető el kijelölési vagy transzformációs módban.

Ez az eszköz részletes betekintést nyújt a mintajellemzőkbe, amelyek kritikusak a kiváló minőségű hímzési eredmények eléréséhez.

Használja ezt a funkciót a minta integritásának ellenőrzésére, például a túl hosszú öltések azonosítására a teljes mintában vagy a konkrétan kijelölt objektumokon belül.

Hisztogram

Az öltéshossz-hisztogram az öltéshosszak eloszlásának grafikus ábrázolása. Az egyes oszlopok magassága jelzi az adott hossztartományba eső öltések mennyiségét.



A kék görbe (A) egy elméletileg ideális minta hisztogramját jelöli, ahol minden öltés közel van az optimális, körülbelül 4 milliméteres (1/6 hüvelyk) hosszhoz. Bár a gyakorlatban ez nem érhető el, összehasonlítási alapként szolgál.

A minta tényleges hisztogramja (B) színskálát használ: a piros szín a túl rövid vagy túl hosszú öltéseket, a sárga az átmeneti hosszúságúakat, a zöld pedig az optimális öltéshosszokat jelöli. Ez lehetővé teszi a minta és az ideális modell közvetlen összehasonlítását. A fenti példa például a piros zónában nagy gyakorisággal mutat rövid öltéseket, ami problémákhoz vezethet a hímzés során.

A hisztogram 18 milliméteres (3/4 hüvelyk) hosszúságig követi az öltéseket. Az ezt meghaladó hosszúságú öltések automatikusan átmeneti öltésekké (átmeneti öltések) alakulnak.

Numerikus adatok

A grafikus hisztogram mellett a következő numerikus adatok nyújtanak alapvető technikai információkat a mintáról:

- Öltésszám
- Szálvágások Száma
- Túl Hosszú Öltések Száma
- Felső Szál Hossza
- Alsó Szál Hossza
- Minimális Öltéshossz
- Maximális Öltéshossz
- Átlagos Öltéshossz

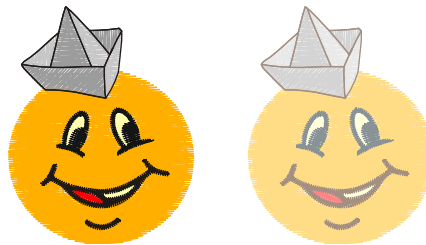
Tune Colors

Ez az eszköz a következő útvonalon érhető el: **■ Főmenü > Objektumok > Szín** kijelölési / transzformációs módban.

A színek hangolásának előnye

A színek hangolása lehetővé teszi a kijelölt objektumok általános színezési sémájának gyors és egységes módosítását. Ez különösen hasznos részletes vagy valóság-hű minták, például portrék, állatok, virágminták vagy tájképek készítésekor. Ahelyett, hogy több tucat egyedi cérnaszínt állítana be manuálisan, az egész kijelölést eltolhatja hidegebb vagy melegebb tónus felé, világosíthatja vagy sötétítheti a kompozíciót, illetve élénkebbé vagy tompábbá teheti a színeket. Ez harmonikus eredményt biztosít, miközben jelentősen csökkenti a színekkel való kísérletezésre fordított időt.

A **Színek hangolása** parancs megnyit egy párbeszédablakot, amely tartalmazza a **Fényerő**, **Kontraszt**, **Gamma**, **Telítettség** és **Színegyensúly** vezérlőket (Cián-Vörös, Magenta-Zöld, Sárga-Kék). Ezek a beállítások a **vektoros objektumok** és a hozzájuk tartozó öltések (cérna) színét módosítják, nem pedig a háttérben lévő **raszteres kép** színeit.



Balra: eredeti színek a hangolás előtt. Jobbra: a fényerő növelve az összes objektumon egyszerre.

Színegyensúly

A színek beállítása a Sárga-Kék, Vörös-Zöld és Cián-Magenta egyensúly eszközök használatával ezen komplementer színpárok arányának módosítását jelenti a mintán belül.

Annak megértése, hogy ezek a színpárok hogyan befolyásolják egymást, elengedhetetlen a konkrét esztétikai eredmények eléréséhez.

1. Vörös-Zöld egyensúly:



- A csúszka **Vörös** irányba történő mozgatása fokozza a vörös tónusokat. Ez melegítheti a mintát, élénkebbé teheti a bőrtónusokat, vagy korrigálhatja a túlzott zöldes árnyalatot.

- A csúszka **Zöld** irányba történő mozgatása növeli a zöld tónusokat, hűvösebb, természetesebb megjelenést teremtve—különösen hatékony kültéri jeleneteknél—és csökkenti a vörös dominanciáját.

2. Cián-Magenta egyensúly:



- A **Cián** irányba történő beállítás ciánt (kék és zöld keveréke) ad hozzá, hűvösebb, visszafogottabb esztétikát biztosítva, és korrigálva a magenta túltelítettségét.
- A **Magenta** irányba történő beállítás erősíti a magentát (vörös és lila keveréke), mélységet adva a vörös és lila színeknek, vagy ellensúlyozva a túlzott ciánt.

3. Sárga-Kék egyensúly:



- A vezérlő **Sárga** irányba történő eltolása növeli a sárga tónusokat. Ez melegíti az általános megjelenést, aranyszínű árnyalatokat visz be, vagy segít semlegesíteni a kékes árnyalatot.
- A vezérlő **Kék** irányba történő eltolása fokozza a kék tónusokat, ami hűti a mintát, kék árnyalatot ad hozzá, vagy semlegesíti a sárgás árnyalatot.

Ezek az egyensúly-beállítások függetlenül alkalmazhatók az **Árnyékok**, **Középtónusok** és **Csúcsfények** esetében a pontos vezérlés érdekében. Ahelyett, hogy az egész mintát egységesen érintenék, finomhangolhatja a színeket a legsötétebb régiókban (árnyékok), a középső tónustartományban és a legvilágosabb területeken (csúcsfények), hogy kifinomultabb színkorrekciót érjen el.

Sfumato színek hangolása: A Színek hangolása funkció a Sfumato objektumokon belüli egyedi árnyalatokra, valamint az alapszínre is vonatkozik. Ez megkönnyíti a pontos beállításokat portrék készítésekor.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Objektumok nagyítása vagy kicsinyítése

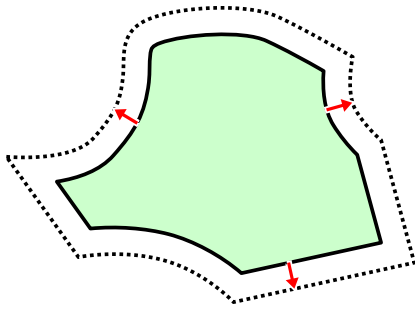


Objektumok Bővítése Vagy Zsugorítása

Állandó Távolságú Eltolás

Ezek a parancsok a Mutató eszközzel (nyíl) vagy az **Objektumfelügyelőben** kijelölt objektumokra vonatkoznak.

Ezek a parancsok a **■ főmenü > Transzformáció > Eltolás** útvonalon érhetők el Kijelölés/Transzformáció módban.



Mind a **Bővítés**, mind a **Zsugorítás** állandó távolságú eltolási funkció. Az eltolás egy olyan új alakzat vagy útvonal létrehozásának folyamatát jelenti, amely minden ponton egységes távolságot tart fenn a meglévő alakzattól vagy útvonaltól.

Objektumok bővítése: a kijelölt objektumokat a kontúrjaik eltolásával nagyítja. Kifejezetten arra tervezték, hogy állandó szélességű fedőréteget hozzon létre a szomszédos objektumok között. Az Objektumok bővítése parancs nem ugyanazt a geometriai eredményt hozza, mint a szabványos nagyítás.

Objektumok zsugorítása: a kijelölt objektumok méreteit csökkenti a kontúrjaik eltolásával. Az Objektumok zsugorítása parancs különbözik a szabványos méretcsökkentéstől. Gyakran használják a kitöltési nyílás méretének csökkentésére, hogy pontos fedőréteget hozzanak létre a nyílás és az azt lefedő objektum között.

A **Mérték** tulajdonság mellett, amely az eltolási távolságot határozza meg, a bővítési és zsugorítási funkciók a **Sarok** tulajdonságot is használják. Ez a beállítás határozza meg, hogy az éles sarkok hogyan kerüljenek levágásra vagy lekerekítésre az eltolási folyamat során.



Sarkkezelés (balról jobbra): kerek, vágott, simított, éles, letört.

Állandó Távolságú Eltolás Kontra Alapvető Méretezés

Az **állandó távolságú eltolás** és az **alapvető méretezés** (nagyítás vagy zsugorítás) a vektoros objektumok átméretezésének különböző technikái. Eltérő logika alapján működnek, és eltérő vizuális eredményeket produkálnak, különösen összetett alakzatok és éles sarkok esetén.

Alapvető Nagyítás Vagy Zsugorítás (Méretezés)

- Ez a módszer egy objektum méretét egyenletesen növeli vagy csökkenti egy adott pontból – általában a középpontból.
- A kontúr mentén minden pont arányosan mozog kifelé vagy befelé, megőrizve az objektum eredeti arányait.
- Például egy tökéletes kör kör marad, és egy 2:1 arányú téglalap megtartja ezt a pontos arányt méretezéskor.
- A sarkok következetesen viselkednek – az éles sarkok élesek maradnak, a lekerekítettek pedig megőrzik íveiket, mind a szögek, mind a sugarak egyenletesen méreteződnek.

Állandó Távolságú Eltolás

- Ahelyett, hogy arányosan méretezne, ez a technika egy új kontúrt hoz létre, amely a teljes kerülete mentén rögzített távolságra marad az eredeti útvonaltól.
- Ez a folyamat ahhoz hasonlítható, mintha egy egységes vastagságú szegélyt rajzolnánk egy alakzat köré.
- Az eredményül kapott alakzat nem feltétlenül arányos; a bonyolult ívek és sarkok jelentősen megváltozhatnak, mivel az eltolás a helyi geometriától függetlenül állandó marad.

Hímzés Digitalizálásban

Az **állandó távolságú eltolás** különösen hasznos a következőkhöz:

- **Alátöltés:** Egy kitöltési terület befelé történő eltolásával stabil alapréteget hozhat létre, amely megakadályozza az anyag elmozdulását a fő fedőoltések felvitele előtt.
- **Kontúrozás:** A kontúrok eltolása hatékony módja a szegélyek vagy kontúröltések hozzáadásának összetett, kitöltött alakzatok köré.
- **Átfedések létrehozása:** Az anyag gyakran kissé torzul a hímzési folyamat során. Az átfedések biztosítják, hogy a szomszédos elemek a végső hímzésben is összekapcsolódjanak, az anyag húzódnása ellenére.

Az **egyszerű méretezés** közvetlenebb módja a minták vagy egyes összetevők átméretezésének anélkül, hogy megváltoztatná az alkatrészek közötti kapcsolatot. Akkor hasznos, ha a cél az objektumok egyenletes növelése vagy csökkentése.

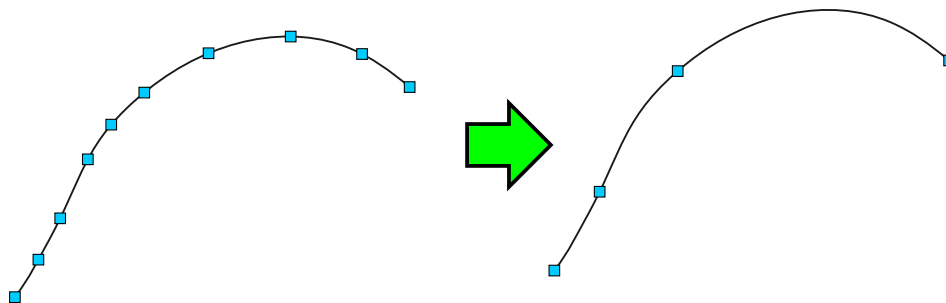
Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Csomópontok számának csökkentése



Reduce Nodes Number

Ez a parancs a **■** **☰** **Főmenü > Átalakítás** menüponton keresztül érhető el kijelölési/átalakítási módban, vagy a **felugró menü** keresztül csomópontszerkesztési módban.

A **Reduce Nodes Number** eszköz eltávolítja a felesleges csomópontokat a kijelölt objektumokról a megadott "Simplicity" paraméter alapján. Ezt a funkciót elsősorban a torz éllel vagy túlzott számú csomóponttal rendelkező hímzett feliratok simítására tervezték, amelyeket nehéz kezelni a kézi, csomópontonkénti szerkesztés során.



Balra: Egy él nagy csomópont-sűrűséggel. Jobbra: Ugyanaz az él csökkentés után, az eredeti alakot megőrizve, jelentősen kevesebb csomóponttal.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Kép színmenyiségének csökkentése



Kép Színeinek Csökkentése

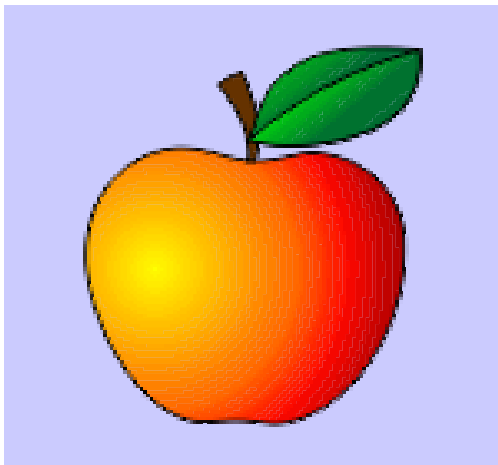
A kép színeinek csökkentése a képben található különböző színek számának csökkentésére szolgáló folyamat. A teljes színskálájú képek milliói helyett a csökkentett színű kép egy korlátozott, meghatározott készletet használ. Ez kritikus lépés a raszteres kép hímzés digitalizálási sablonként való előkészítésében, ahol a rendelkezésre álló cérnaszínek száma korlátozott.

A Studio tartalmaz egy dedikált eszközt a színek csökkentésére, amely a **Főmenü > Kép > Eszközök > Színek csökkentése** útvonalon érhető el.

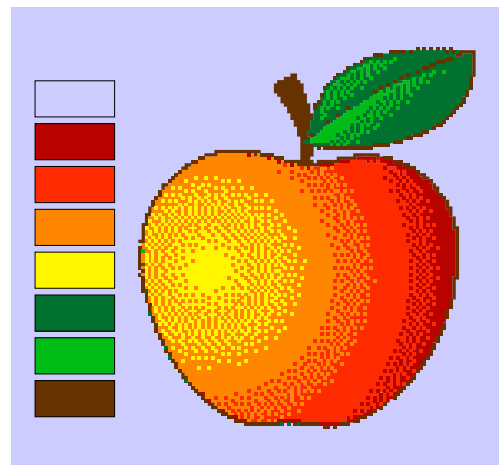
Kép Előfeldolgozása

A **raszteres kép**, amelyet a **Munkaterület** háttérébe helyeznek, általában sablonként szolgál a digitalizáláshoz. A kép előfeldolgozása jelentősen felgyorsíthatja a digitalizálási folyamatot, különösen a magas színszámú, összetett minták esetében.

Az egyik hatékony megközelítés a kép teljes színskáláról korlátozott palettára történő konvertálása. Ez tiszta vizualizációt biztosít a végső cérnaszámról és az öltések elrendezéséről.



Eredeti, teljes színskálájú raszteres kép. Ebben a szakaszban a felhasználónak meg kell határoznia a cérnaszínek számát és elhelyezkedését.



Előfeldolgozott kép csökkentett színskálával. Ebben a példában a minta hét cérnaszín használatával digitalizálható (az üres háttérrel leszámítva).

Színpaletta

A **Színek csökkentése** folyamat egy **palettát** használ az egyes képpontokhoz rendelt végső szín meghatározásához. A paletta a színcellák függőleges oszlopaként jelenik meg; az alapértelmezett konfiguráció fekete és fehér színekből áll.

Egyéni paletták többféle módszerrel hozhatók létre. Az első lépés a színek számának meghatározása a tubus ikont tartalmazó vezérlő segítségével. Ez az érték bármikor módosítható a paletta méretének növelése vagy csökkentése érdekében.

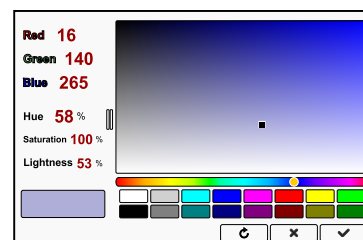
Miután beállította a mennyiséget, a színek automatikusan generálhatók a képből, manuálisan kikeverhetők, vagy egyenként kiválaszthatók a Munkaterületről. Ezek a módszerek kombinálva is használhatók.

1. Automatikus Palettagenerálás

Kattintson az **Automatikus** gombra a teljes paletta egyidejű generálásához. A szoftver elemzi a képet a legmeghatározóbb színek kiválasztásához. Ez kiváló kiindulópontként szolgál, bár az optimális eredményekhez gyakran szükség van kézi beállításokra.

2. Kézi Színkonfiguráció

Minden színcella egyedileg meghatározható. Jelöljön ki egy cellát, és kattintson a **Keverő** gombra, vagy kattintson duplán (vagy tartsa hosszan lenyomva) a cellát a **Színkeverő** ablak megnyitásához.

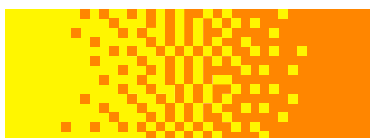


3. Színek kiválasztása a képből

Ha közvetlenül a forrásból szeretne színt választani, először jelöljön ki egy palettacellát a kijelöléséhez. Ezután kattintson a kívánt színre a **Munkaterületen** lévő képen. A kiválasztott szín átmásolódik a kijelölt cellába.

A paletta finomítására fordított idő tisztább színrendezést biztosít, ami jelentősen megkönnyíti az összetett minták digitalizálását.

Dithering



öltésátmenetek létrehozásához.

A **Dithering** a sima színátmeneteket a kiválasztott palettából származó, szétszórt képpontokkal helyettesíti. Ennek a hatásnak az intenzitása a **Dither vezérlővel** szabályozható. Ha nulla értékre van állítva, a rendszer nem alkalmaz ditheringet. A dithering különösen hasznos színkeverést tartalmazó objektumok digitalizálásakor, mivel a ditherelt zónák útmutatóként szolgálnak a sima

Előnézet

Kattintson az **Előnézet** gombra az aktuális palettakonfiguráció eredményeinek áttekintéséhez. Az előnézet a **Fő vezérlőpanel** egy másodlagos területén jelenik meg, amely támogatja a nagyítást, a görgetést és a pásztázást.

Amíg az **Előnézet** gombra nem kattint először, a terület egy **maszkot** jelenít meg. Ez a fekete-fehér kép jelzi, hogy mely területek lesznek feldolgozva (fekete), és melyek lesznek kizárva (fehér).

Maszkolás



Az egész fájl helyett a kép meghatározott részeit is feldolgozhatja, ami megakadályozza a nemkívánatos színösszefolyást. A Studio lehetővé teszi **kitöltő vektorobjektumok** használatát **maszkként**. Csak egy adott terület konvertálásához rajzoljon egy kitöltő vagy oszlop objektumot a kép fölé, jelölje ki, majd indítsa el a Színsökkentő eszközt. A konverzió csak a kijelölt objektumok alatti területre vonatkozik.

Rózsaszín paletta alkalmazva kizárólag a maszkolt területre, a kép többi részét változatlanul hagyva. részét befolyásolná.

Például, amikor egy többszínű állatról készült fényképet digitalizál, minden színtartományt külön-külön maszkolhat. Ez lehetővé teszi, hogy fekete/szürke palettát alkalmazzon az egyik területre, és barna palettát a másikra anélkül, hogy a kép többi

Megjegyzés: A **Trace Tool** használható összetett maszkobjektumok egyszerű létrehozására.

Megjegyzés: A színegyszerűsítés alternatív módszeréhez tekintse meg a **Posterization Tool**-t.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Segédeszközök > Kép poszterizése



Kép Poszterizálása

A poszterizálás egy olyan képfeldolgozási módszer, amely egyszerűsíti a képet azáltal, hogy annak széles szín- vagy tónusérték-tartományát korlátozott számú, jól elkülönülő területre tömöríti. Egy normál fényképen a színek fokozatosan mennek át egymásba, sima színátmeneteket képezve – például egy naplemente, amely lágyan vált narancssárgából sárgába. A poszterizálás után ezek a fokozatos változások eltűnnek, és éles választóvonalak váltják fel őket, látható sávokat vagy egységes színű blokkokat hozva létre.

A Studio tartalmaz egy dedikált eszközt a raszteres képek poszterizálásához, amely a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Poszterizálás** parancson keresztül érhető el.

Ahelyett, hogy a fényképekre jellemző minden finom árnyalat- vagy fényerő-változást megjelenítene, a poszterizált kép ezeket a színátmeneteket korlátozott számú, különálló szintre egyszerűsíti. Ez a hatás ahhoz hasonlítható, mintha egy

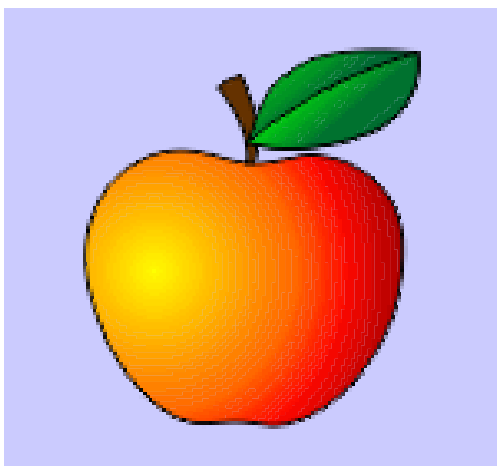
fényképet "számfestő" sablonná alakítanánk át.

Kép Előfeldolgozása

A **raszteres kép**, amely a **Munkaterület** háttérében helyezkedik el, általában sablonként szolgál a hímzsminták digitalizálásához. A kép előfeldolgozása jelentősen felgyorsíthatja a digitalizálási munkafolyamatot, különösen a számos színt tartalmazó komplex projektek esetében.

Az egyik hatékony technika a kép színeinek ellaposítása poszterizálással, ami világos vizualizációt biztosít a végső cérnaszámról és a színrétegek elrendezéséről.

A poszterizálás összevonja a hasonló színértékű szomszédos képpontokat, ami egyszerűsített képszerkezetet eredményez. Ennek a hatásnak az intenzitása az **Amount** (Mennyiség) vezérlővel állítható.



Eredeti raszteres kép teljes színskálával. Ebben a szakaszban a felhasználónak meg kell határoznia a cérnaszínek számát és elhelyezkedését.



Előfeldolgozott raszteres kép, amely az összevont színek poszterizált területeit mutatja.

Előnézet

Kattintson az **Preview** (Előnézet) gombra annak értékeléséhez, hogy az aktuális poszterizálási beállítások hogyan befolyásolják a képet. Az eredmények a **fő vezérlőpanel** egy másodlagos munkaterületén jelennek meg. Ez az előnézeti felület lehetővé teszi a nagyítást, görgetést és pásztázást.

Az előnézeti terület kezdetben egy **maszkot** jelenít meg, amíg a **Preview** (Előnézet) gombra nem kattintanak. Ez a maszk a kijelölt vektorobjektumokból generált monokróm kép; a fekete régiók a feldolgozásra kijelölt területeket képviselik, míg a fehér régiók ki vannak zárva.

Maszk



A teljes kép egyidejű konvertálása nem szükséges. A Studio lehetővé teszi szabványos **kitöltő vektorobjektumok** használatát **maszkként**, hogy a kép bizonyos területeit elkülönítse a poszterizáláshoz. Ha csak a kép egy részét szeretné feldolgozni, rajzoljon kitöltő vagy oszlop objektumokat a célterület fölé, és jelölje ki azokat a poszterizáló eszköz elindítása előtt. A konverzió csak a kijelölt objektumok alatti képadatokra vonatkozik. Ezek a vektorobjektumok ideiglenes maszkként szolgálnak, és a képkonverzió befejezése után eltávolíthatók.

Ebben a példában a poszterizálás kizárólag egy vektorobjektummal maszkolt területen belül érvényesül. A kép többi része változatlan marad.

Megjegyzés: A [Trace Tool](#) (Nyomkövető eszköz) használható komplex maszkobjektumok egyszerű létrehozásához.

Megjegyzés: A képszínek egyszerűsítésének alternatív módszereként fontolja meg a [Color Reduction tool](#) (Színcsökkentő eszköz) használatát.

[Felhasználói útmutató - Studio Next](#) > [Mi az újdonság?](#)

Studio NEXT

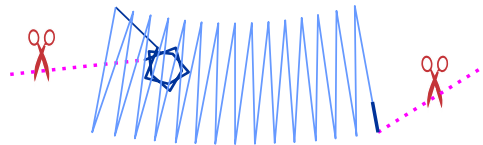
Újdonságok

Build 3.9, 2026. május 25.

- 44 új blackwork minta hozzáadva a Háló (Mesh) eszközhöz.
- 19 új minta hozzáadva a Kontúr (Outline) eszközhöz.
- A Háló (Mesh) kezdőpontja és a háló- és kitöltőobjektumok effektus-fókuszpontjai mostantól interaktívan mozgathatók a kurzorral.
- A raszteres képek [háttérszűrői](#) mostantól mentésre kerülnek a mintával együtt. Ez különösen hasznos a Sfumato mintáknál, ahol a szűrők befolyásolják az öltések generálását. Ezenkívül a szűrőbeállítások a jobb átláthatóság

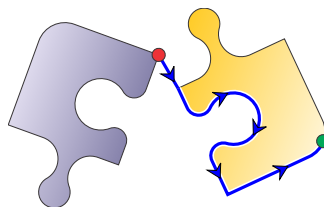
érdekében megduplázásra kerültek a globális [beállítások ablakban](#). Az aktív képszűrők mostantól a munkaterületen, a keret területe felett jelennek meg az összetévesztés elkerülése érdekében.

- A Színkeverő (Color Mixer) ablakokban a színminták száma 26-ról 34-re nőtt.
- Az objektumok tulajdonságaiban (Parameters) hozzáadásra kerültek opciók a globális rögzítő öltés (tie-up) beállítások felülbírálására egyedi kezdő (tie-in) és záró (tie-off) rögzítő öltés beállításokkal.
- Javult a kijelölőkeret módok (mozgatás, méretezés, forgatás és döntés) közötti váltás interaktivitása, lehetővé téve a könnyebb módváltást a kurzorral.
- További tulajdonságok (parameters) kerültek be az Applikáció (Appliqué) rögzítőrétegének vezérléséhez.
- Új funkció bevezetése, amely lehetővé teszi összetett minták (például csillagok vagy háromszögek) használatát a [rögzítő öltésekhez](#). A többirányú öltésminták erősebb rögzítést biztosítanak lazán szőtt vagy rugalmas anyagokon. A felhasználók a globális rögzítő öltés beállításokat az egyes objektumok szintjén is felülbírálhatják.



- Funkció hozzáadva a [Színkeverő \(Color Mixer\)](#) ablakokhoz, amellyel közvetlenül a cérnakatalógusokból választhatók ki a színek. Ezek a színek áthúzhatók a gyorselérésű mintákba a Studio Next-en belüli későbbi használatra. Ezek a színminták a munkamenetek között is megmaradnak.
- Kapcsolók hozzáadva a csomópontok hosszú kattintással és dupla kattintással történő műveleteinek engedélyezéséhez vagy letiltásához. Ezek az opciók a "Controls-General" beállításokban találhatóak.
- **Központosított cérnavezérlés:** Egy új [Cérnalista \(Thread List\)](#) került hozzáadásra a [fő vezérlőpanelhez](#). Ez a funkció összefoglalja a minta összes színét, megkönnyíti a cérnakatalógusokkal való egyeztetést, és lehetővé teszi a gyors színcserét a palettán vagy a Színkeverőn keresztül.
- Javítva egy hiba, amely az előre definiált stílusok használatakor az automatikus oszlop (auto-column) objektumokra történő húzáskompenzáció (Pull Compensation) alkalmazásakor jelentkezett.
- Javítva egy, az objektumok zsugorodásával kapcsolatos hiba.
- Javítva egy hiba a mintákkal ellátott bizonyos kontúrok öltésgenerálásában.
- Javítva egy, bizonyos SVG fájlok importálásával kapcsolatos hiba.
- Megnöveltük a grafikus felhasználói felület (GUI) sebességét.
- Javított öltéselrendezési simaság az oszlop (szatén) objektumok éles sarkaiban. Ez csökkenti az oszlopok kézi szegmentálásának szükségességét és felgyorsítja a digitalizálási folyamatot.
- Javított munkaterület-nagyítási simaság.
- Fokozott GUI-reakciókészség szerkesztési és transzformációs feladatok során. Ez jelentősen javítja a munkafolyamat sebességét, különösen nagy öltésszámú, összetett, nagyméretű minták kezelésekor.
- Felülvizsgált súgófájlok és továbbfejlesztett PDF-exportálási funkció a dokumentációhoz.
- Sfumato színhangolás: A [Színek hangolása \(Tune Colors\)](#) funkció mostantól a Sfumato objektumokon belüli egyes árnyalatokra vonatkozik, nem csak az alapszínre, ami pontosabb beállításokat tesz lehetővé portrémunkák esetén.

- **Intelligens csatlakozások:** Bevezetve a **Kontúr intelligens csatlakozás (Contour Smart Connection)**. Ez az útvonal az objektumok közötti legközelebbi pontoknál kezdődik, és követi a célobjektum külső szélét. Ez ideális laza kitöltésekhez (háló, motívumok vagy színátmenetek), és szaténöltésű cikk-cakk szegéllyel elrejthető.



- Egy új **Pontosság (Accuracy) fül** került hozzáadásra a **fő vezérlőpanelhez**. A csomópontok és objektumok pontos illesztésének (snapping) vezérlői, valamint a BirdEye nézetablak erre a fülre kerültek át.

Egy újonnan hozzáadott illesztési opció a segédvonalak illesztése más célpontokhoz. Ez kombinálható az **objektumok segédvonalakkal történő szeletelésével**. A segédvonal előzetes illesztése biztosítja, hogy a vágás pontosan a kívánt helyen történjen.

- A görbe **kezdőpontjának** módosítási lehetősége a Kitöltés, Háló és Sfumato objektumokról kiterjesztésre került a Kontúr, Kézi öltés és Csatlakozás objektumokra is.
- Nulla méretű objektumok jelzése került az Inspector panelre. Ha az objektum ikonja helyett felkiáltójel (!) szimbólum jelenik meg, az figyelmeztetés arra, hogy az objektum mérete nulla. Ez néha vektorgrafikák, például .svg fájlok importálásakor fordul elő.
- A kitöltések kontúrokká történő konvertálása mostantól úgy hozza létre az új kontúr objektumokat, hogy azok első csomópontja a kitöltés utolsó öltésének pozíciójában legyen, biztosítva a zökkenőmentes átmenetet a kitöltés és a kontúr objektumok között.
- Oszlopszélesség arányos módosítása: Használja a főmenü > Transzformáció > Eltolás > Oszlopszélesség módosítása parancsot az oszlopok és applikációk százalékos arányú bővítéséhez vagy szűkítéséhez.
- Egy "Alaphelyzet indításkor" kapcsoló került a Transzformációk ablakba, amely lehetővé teszi a beállítások automatikus törlését az eszköz minden használatakor.

© BALARAD, s.r.o.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök

Haladó eszközök

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Stílusok



Stílusok

A Studio előre definiált stílusokat kínál – ezek a **tulajdonságok** gondosan összeállított készletei –, amelyeket úgy terveztek, hogy optimalizálják a hímzést olyan konkrét anyagokhoz, mint a farmer, szatén, selyem és törölköző. Egy **Stílus** konkrét értékeket tartalmaz az alapvető beállításokhoz, beleértve az öltéssűrűséget, a húzáskompenzációt és az alátöltés típusát.

A stílustáblázat a **■ Főmenü > Eszközök > Stílusszerkesztő** útvonalon érhető el. Bár az előre definiált stílusok nevei rögzítettek, a felhasználók módosíthatják a mögöttes tulajdonságértékeket, hogy azok megfeleljenek egyedi igényeiknek.

Stílus alkalmazásához jelölje ki a cél objektumokat a Munkaterületen. Nyissa meg a **Stílustáblázatot** a **■ Főmenü > Eszközök > Stílusszerkesztő** útvonalon, válassza ki a kívánt stílust a listából, majd kattintson a **Stílus használata** gombra.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Vektorgrafika importálása



Vektorgrafika Importálása

A **■ Főmenü > Tervezés > Exportálás/Importálás > Vektorfájl importálása** funkció automatikusan megnyit egy vektorgrafikus fájlt, és hímzémintává konvertálja azt. Ez a funkció kiküszöböli a logók vagy clipartok kézi újrarajzolásának szükségességét a Studio-ban, ha azok már rendelkezésre állnak vektoros formátumban.

A legtöbb modern grafikai program támogat különféle vektoros formátumokat, és általában lehetővé teszi a grafikák SVG formátumba történő exportálását.

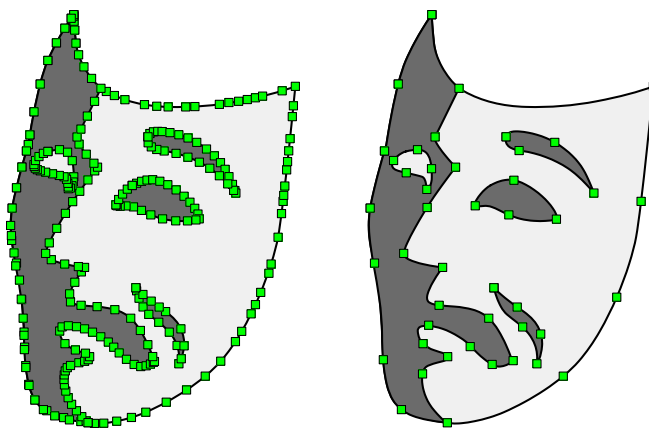
A vektorfájl különféle elemeket tartalmazhat, beleértve a raszteres bittérképeket, betűtípusokat, alakzatokat, görbéket és sokszögeket. A Studio azonban kizárólag a görbéket importálja; minden egyéb objektum figyelmen kívül marad a folyamat során. Az optimális eredmény érdekében konvertáljon minden betűtípust és alakzatot görbévé a grafikai szoftverében, mielőtt importálná az SVG fájlt a Studio-ba.

Ha a fájl raszteres képet tartalmaz, a Studio figyelmen kívül hagyja azt, ahelyett, hogy automatikus digitalizálást végezne. Csak a vektorgörbék alakulnak át hímzési objektumokká.

Megjegyzés: Nem minden vektorfájl alkalmas kiváló minőségű hímzéssé történő konvertálásra. Például a beolvasott képekből automatikus vektorizálással (auto-tracing) létrehozott fájlok több ezer apró objektumot tartalmazhatnak a tiszta, tömör kitöltések vagy sima vonalak helyett. Az ilyen fájlok általában nem alkalmasak közvetlen konvertálásra.

A bal oldali kép gyenge minőségű vektorgrafikát mutat be, amely több ezer kis szegmensből áll, egy automatikusan vektorizált szkennelésből.

A jobb oldali kép kiváló minőségű vektorgrafikát mutat be, kis számú nagy, tömör területtel.



Öltési Tulajdonságok

A vektorfájlokból importált minták általában manuális módosítást igényelnek az öltési tulajdonságokon vagy az objektumok elrendezésén a hímzés minőségének biztosítása érdekében.



SVG vektorfájlból importált minta az öltésgenerálás előtt.

Importálás után jelölje ki az összes objektumot, és alkalmazza a **Öltések generálása** parancsot. A Studio elemzi az egyes objektumok geometriáját, hogy megfelelő kitöltéstípust rendeljen hozzájuk. A szoftver azonban nem úgy értelmezi a minta kontextusát, mint egy emberi digitalizáló. Például előfordulhat, hogy nem ismeri fel az objektumok egy csoportját betűként, és eltérő öltési stílusokat rendelhet az egyes karakterekhez az egyedi méreteik alapján. Jellemzően a vékony, megnyúlt objektumokhoz automatikus oszlopkitöltést rendel, míg a szélesebb objektumok mintázatot kapnak. A nagy területek alapértelmezés szerint sima kitöltést (tatami) kapnak, amely az alakjuk alapján függőlegesen vagy vízszintesen orientálódik.



Minta automatikusan generált öltésekkel. Míg a legtöbb objektum automatikus oszlopot használ, az 'm' és 'r' betűk mintázott textúrájúak. Ez azért történik, mert a szoftver mintázatokat alkalmaz a szélesebb objektumokra a túlzottan hosszú öltések elkerülése érdekében. Ebben a példában a madár fehér kitöltése jobban illene egy sima kitöltéshez, mint egy automatikus oszlophoz.

Előfordulhat, hogy a felhasználóknak manuálisan kell finomítaniuk ezeket a kitöltéstípusokat. Ebben a konkrét esetben az öltéshossz közel van ahhoz a küszöbértékhez, amely mintázatot vált ki, ami inkonzisztens textúrákat eredményez a feliratban. Ennek kijavításához jelölje ki az 'm' és 'r' betűket, nyissa meg a [Tulajdonságok ablakot](#), és kapcsolja ki a

mintázat opciót az automatikus oszlopkitöltéshez. Ezenkívül a madár fehér kitöltéséhez változtassa meg az üzemmódot automatikus oszlopról sima kitöltésre ugyanabban az ablakban.



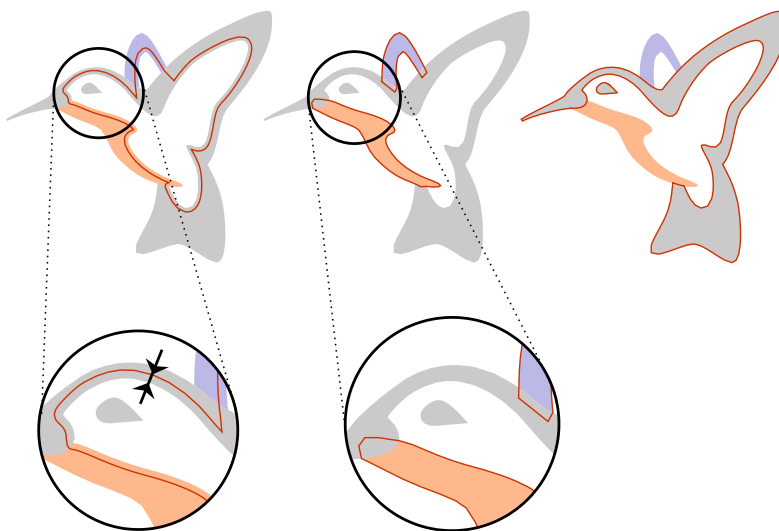
Frissített tulajdonságok alkalmazva az öltésekre. Most már minden betű egységes szatén automatikus oszlopöltést használ, mintázat nélkül. A fehér madár kitöltése sima kitöltésre lett konvertálva.

Átfedések A Vektorgrafikában És A Hímzésben

A **rétegek és átfedések** kezelése kritikus fontosságú vektorfájlok importálásakor. A hímzés rendkívül érzékeny a rétegződésre; a többszörös átfedéssel rendelkező területeken az öltések közvetlenül a korábbi rétegekre kerülnek. Ha az így kapott sűrűség túl magas, az negatívan befolyásolhatja a végső hímzést.

Vizuálisan ellenőrizze az átfedésben lévő területeket, hogy megbizonyosodjon arról, nem tartalmaznak-e túlzott rétegeket. Ideális esetben a minta legnagyobb része egyetlen rétegből kell, hogy álljon. Ahol átfedések szükségesek, törekedjen a maximum két rétegre, vagy csak elkerülhetetlen esetben három rétegre.

Ebben az összefüggésben a "rétegek" a sűrű fedőöltésekre utalnak, nem pedig az alátétöltésekre vagy az összekötő útvonalakra. Az alátétöltések az anyag stabilizálására használt laza öltésekből állnak, az **összeköttetések** pedig az objektumok közötti szálvágások elkerülésére szolgáló útvonalak. Bár technikailag rétegek, ezek nem befolyásolják jelentősen a fedőöltések általános sűrűségét.



Átfedések megjelenítése az importált mintában.

Balra: A fehér kitöltés (kiemelt) a fekete, narancssárga és kék objektumok alatt húzódik.

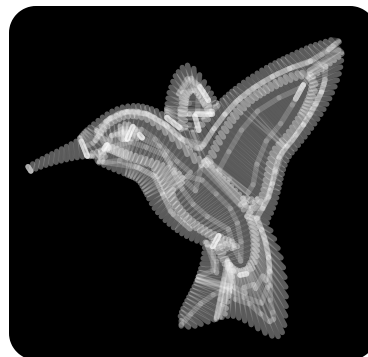
Középen: A narancssárga és kék objektumok (kiemelt) átfedik a fehér kitöltést és a fekete szakaszok alatt húzódnak.

Jobbra: A fekete objektumok (kiemelt) átfedik a fehér kitöltést, valamint a kék és narancssárga objektumok kis részeit.

Ezzel szemben az elégtelen átfedés is problémás. A cérna természetes húzása hézagokat okozhat az objektumok között, ha az átfedés túl kicsi.

A túlzott rétegződést szerkeszteni vagy el kell távolítani annak érdekében, hogy a minta megfelelően hímozódjon ki. A Studio gyors módszert kínál az öltéssűrűség elemzésére. Használja a képernyő alján található [Megjelenítési mód](#) lapokat a **Sűrűségterkép** (sűrűségterkép) vagy a **Röntgen** nézetre váltáshoz. Vegye figyelembe, hogy az öltéseket előzetesen generálni kell ahhoz, hogy ezek a módok adatokat jelenítsenek meg.

Illusztráció: A Röntgen nézet mód azonosítja a túlzottan nagy öltéssűrűségű területeket. ►



Megjegyzés: Ha ugyanerre a mintára grafikai felhasználáshoz van szüksége, a mintákat a Studio-ból visszaexportálhatja vektoros formátumba a [Főmenü > Terv > Exportálás / Importálás > Exportálás](#) paranccsal.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Automatikus kontúrok

Auto Outliner

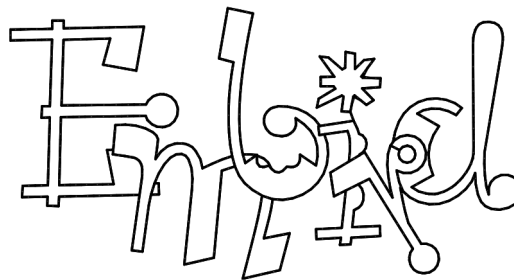
Az automatikus kontúrok a leghatékonyabb elérhető kontúrozási módszert jelentik. Az alternatív technikákkal kapcsolatos információkért kérjük, tekintse meg a [Kontúrok - Áttekintés](#) fejezetet.

Az **Auto Outliner** parancs lehetővé teszi kétrétegű kontúrok létrehozását egyetlen vagy több objektumhoz (1. ábra). Még ha az objektumok átfedik vagy metszik is egymást, a szoftver csak a **látható részekhez** generál kontúrokat. Ez a funkció különösen hatékony a 2. ábrán láthatóhoz hasonló kontúrok létrehozásához.

Az Auto Outliner a következő útvonalon érhető el: [Főmenü > Létrehozás > Auto-Outliner](#) .



1. ábra: Kontúrlétrehozáshoz kijelölt átfedő objektumok.



2. ábra: Az eredményül kapott kétrétegű kontúr.



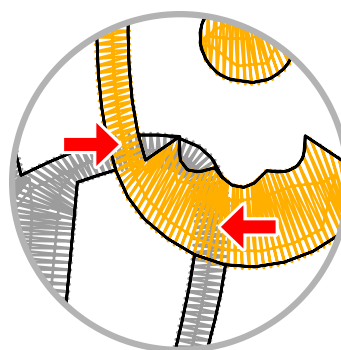
3. ábra: Kétrétegű kontúrral ellátott logó.

A kezdéshez jelölje ki azokat az objektumokat, amelyeket kontúrozni szeretne, majd navigáljon a **■ Főmenü > Létrehozás > Auto-Outliner** menüponthoz. A folyamat kezdetben több kis kontúrelemet generál. A szoftver ezután megkérdezi, hogy az összes elemet egyetlen, folyamatos kontúrrá kívánja-e rendezni. Ha megerősíti, a rendszer megkérdezi azt is, hogy kíván-e **csatlakozást** létrehozni az esetlegesen elszigetelt kontúrszegmensekhez.

Az újonnan létrehozott kontúr alapértelmezés szerint a kijelölésben szereplő első objektum színét veszi fel. Ennek módosításához válasszon egy új színt a **palettáról**, majd húzza azt a kijelölésre, amely az új kontúrelemeket tartalmazza.



4. ábra: Az elsődleges kontúrhoz **csatlakoztatott** lyuk kontúrja.



5. ábra: A rejtett objektumszegmensek kizárása.

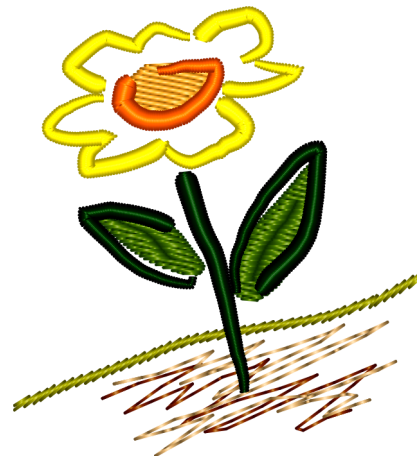
Azokban az esetekben, amikor az objektumok átfedik egymást, az automatikus kontúrok csak a látható, legfelső szakaszokhoz generálódnak. A szoftver automatikusan azonosítja és figyelmen kívül hagyja a rejtett szakaszokat (az 5. ábrán nyilakkal jelölve).

Megjegyzés: Az Auto Outliner nehézségekbe ütközhet, ha két objektum élei majdnem azonosak vagy tökéletesen illeszkednek. Ilyen esetekben az eszköz túlzott számú kis szegmenst generálhat, miközben megpróbálja feloldani az átfedő metszéspontokat. Míg a szabványos minták általában jól elkülönülő átfedéseket vagy elválasztásokat tartalmaznak, ez a probléma gyakran felmerül **vektorgrafika** (SVG-fájlok) használatakor, mivel ezek gyakran átfedések helyett azonos, egymáshoz illeszkedő éllel épülnek fel.

Szabadkézi Eszköz

Eszköz A Személyre Szabott Művészethez

A Szabadkézi eszköz speciális módszert biztosít hímzésminták közvetlen **rajzolás**al történő létrehozására, gyors alternatívát kínálva a hagyományos **csomópontokénti digitalizálással** szemben. Egér vagy digitalizáló tábla használatával a felhasználók percek alatt készíthetnek vázlat stílusú mintákat.



Kifejező És Művészi Kézművesség

A Szabadkézi eszköz ideális közeg művészi és elegáns hímzések létrehozásához. A kéz közvetlen mozgásának és nyomásának rögzítésével lehetővé teszi az alkotók számára, hogy elkerüljék a hagyományos digitalizálással néha együtt járó mechanikus megjelenést. Ez a képesség biztosítja, hogy a végső minta tükrözze a művész személyes stílusát és gördülékény kézművességét.

Kreatív Alkalmazások

A Szabadkézi eszköz rendkívül hatékony a projektek személyre szabásához. Különösen jól használható **gyermekrajzok egyedi hímzéssé történő átalakítására**. Ez a funkció lehetővé teszi emléktárgyak, egyedi ruházati cikkek és ajándékok készítését, amelyek megőrzik az eredeti kézzel rajzolt alkotások spontán jellegét.

Funkcionalitás

Az eszköz hasonlóan működik, mint egy digitális festőprogram, mégis az eredmény egy funkcionális hímzésminta. Különböző stílusokat támogat, beleértve a kitöltéseket, oszlopokat, Sfumato Stitch objektumokat és kontúrokat, valamint olyan speciális öltéstípusokat, mint a nyomásérzékeny oszlopok.

Ellentétben más **Studio eszközökkel**, amelyek a csomópontok és görbék pontos kézi elhelyezését igénylik, a Szabadkézi eszköz lehetővé teszi a legtöbb **Studio objektum** intuitív megrajzolását. A vonások automatikusan átalakulnak a kiválasztott hímzési stílussá, és az átalakítás után csomópontként szerkeszthetők. A Szabadkézi eszköz a tervezési folyamat során bármely más Studio eszközzel integrálható.

A Szabadkézi eszköz kompatibilis a különböző **megjelenítési módokkal (Normál, Vektor, 3D, Lapos stb.)**, és támogatja az operációs rendszerével kompatibilis bármely egeret vagy digitalizáló táblát.

*A táblatoll nyomásérzékenysége akkor érhető el a Studio-ban, ha a tábla a Windows\System32 mappában található Wintab32.dll illesztőprogramot használja.

Szabadkézi Stílusok



Rajzolás előtt ki kell választania egy hímzési stílust. A kiválasztáshoz végezzen **hosszú kattintást (körülbelül 1 másodperc)** a Szabadkézi ikonon az Eszköztárban az egérgombbal vagy a táblatoll gombjával.

Megjelenik a szabadkézi stílusok panelje.

Felugró Panel A Szabadkézi Stílusokkal



Kézi öltések



Csatlakozás



Kontúr



Vázlat kontúr



Oszlop



Nyomásérzékeny oszlop



Kitöltés



Lyuk kitöltéshez, hálóhoz vagy Sfumato-hoz



Sfumato objektum

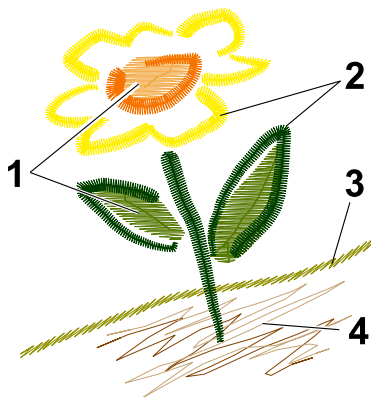


Háló



Faragás

Kattintson a kívánt stílus ikonjára az aktiváláshoz. Az aktív stílust később is módosíthatja a [fő vezérlőpanelen](#) található kombinált mező segítségével.



A fenti példában alkalmazott stílusok a következők:

1. Kitöltés (3D módban látható Faragás textúravonalakkal).
2. Oszlop szimulált nyomásérzékeny szélességgel.
3. Vázlat kontúr.
4. Kézi öltések.

Opciók

Amikor a Szabadkézi eszköz aktív, a kiválasztott stílus tulajdonságai megjelennek a fő vezérlőpanelen. Néhány beállítás, mint például a **Szín** és a **Vonal után** viselkedés, minden stílusnál közös.

Közös Opciók

Szín határozza meg a szabadkézi vonalakkal létrehozott objektumok cérnaszínét.

A **Vonal után** opciók határozzák meg az eszköz viselkedését minden rajzadási művelet után:

- **Objektum befejezése** - A vonalat csomópontokká alakítja és azonnal kilép a létrehozási módból.
- **Öltések generálása** - A vonalat csomópontokká alakítja és automatikusan generálja az öltésadatokat.
- **Újabb vonal** - A vonalat csomópontokká alakítja, miközben az eszköz aktív marad, így további vonalak adhatók egyetlen vektor objektumhoz.

A **Csatlakoztatás az előző objektumhoz** opció (amely az osztópanel felugró menüjében található) engedélyezés esetén automatikusan összeköti az új vonalat az előzővel egy [intelligens csatlakozó objektum](#) segítségével.

Stílusspecifikus Opciók

Kézi Öltések

A Kézi öltések valóság-hű szörme, textúrák vagy egyedi árnyékolás létrehozására szolgálnak. Az állítható tulajdonságok közé tartozik az öltés **Minimális hosszúsága** és **Maximális hosszúsága**.

Kontúrok És Csatlakoztatás

A kontúr típusú stílusok (Kontúr, Vázlat kontúr és Csatlakoztatás) lehetővé teszik az **Öltéshossz**, a **Szélesség** (ahol alkalmazható) és a hímzési **Minta** beállítását.

Oszlopok

Oszlop stílusoknál a felhasználók beállíthatják a **Minimális szélességet** és a **Maximális szélességet**. Ha táblagépet használ, a szélesség a tollnyomásnak megfelelően változik. Egér használata esetén a **Szimulált szélesség** kombinált mező határozza meg a vonal variációját.



Példa egy oszlopra, amelynek szélességén szimulált nyomáshatás érvényesül.

Kitöltés Objektum, Háló És Sfumato

Kitöltés típusú stílusoknál a rajzolás közben állítható elsődleges tulajdonság a **Szög**. Egyéb részletes tulajdonságok a szabadkézi módból való kilépés után a [Tulajdonságok ablakon](#) keresztül érhetők el. A **Faragás** és **Nyílás** objektumokat egy meglévő kitöltéshez kell hozzáadni, ezek nem önálló objektumok.

Megjegyzés: A szabadkézi rajzolás befejezése után a vonalak automatikusan szabványos **vektor objektumokká** alakulnak. Specifikus tulajdonságaik ezután a Tulajdonságok ablak megfelelő fülein finomhangolhatók.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Nyomkövető eszköz



Nyomkövető Eszköz



A Studio tartalmazza a kattintással kitöltő **Nyomkövető eszközt**, amelyet a raszteres képek vektoros hímzsmintákká történő gyors, félautomata konvertálására terveztek.

A Nyomkövető eszköz hasonlóan működik, mint a grafikai tervezőszoftverek „varázspálca” kijelölő eszköze. Feldolgozza a raszteres képet (amely képpontokból áll), és nyomkövetést végez, hogy vektoros képpé (amely útvonalakból áll) konvertálja azt. Ezeket az útvonalakat használja fel a gépi hímzéshez szükséges öltésadatok generálására.

A Nyomkövető eszköz használata a következő műveleteket foglalja magában:

1. Egy **raszteres kép** egységes színű területére kattintva kijelölheti azokat a képpontokat.
2. A kijelölt raszteres régiók konvertálása **vektoros objektumokká**.
3. Öltéskitöltések generálása az eredményül kapott vektoros objektumokhoz.

A Nyomkövető Eszköz Használata

Ez a szakasz a Nyomkövető eszköz vezérlőinek technikai leírását tartalmazza. Gyakorlati, lépésről lépésre útmutatóért kérjük, tekintse meg a **Nyomkövető eszköz leckét**.

A felhasználó meghatározza a **szintolerancia** küszöbértékét a kijelöléshez, valamint az **egyszerűsítési** szintet a generált vektoros objektumokhoz.

A kijelölés a képre történő közvetlen kattintással indítható.

Miután egy vagy több raszteres régió kijelölése befejeződött, és az összes tulajdonság be van állítva, kattintson az **Alkalmaz** vagy az **Öltések generálása** gombra a felső eszköztáron. Alternatív megoldásként kattintson a jobb egérgombbal a **Munkaterületen** belül, hogy elérje ezeket a beállításokat a **Felugró menü** segítségével. A raszteres elemek ezután vektoros objektumokká konvertálódnak, és opcionálisan öltésekkel töltődnek ki.

Az eredményül kapott hímzsminta különféle stílusokat tartalmazhat, beleértve a kontúrokat, kitöltéseket, oszlopokat és sfumato objektumokat.

A konvertálást követően az új objektumok csomópontonként szerkeszthetők, akár csak a Studio bármely más vektoros objektuma. A Nyomkövető eszköz a tervezési folyamat során bármely más digitalizáló eszközzel együtt használható.

A Nyomkövető eszköz kompatibilis az összes [Megjelenítési móddal](#), beleértve a Normál, 3D és Sík nézeteket.

A Nyomkövető eszközzel történő optimális eredmény eléréséhez nagy képfelbontás és minimális színátmenet ajánlott.

Fő Jellemzők

- Egyedi objektumok automatikus vektorizálása raszteres forrásokból.
- Több raszteres régió kijelölésének lehetősége az egyidejű konvertáláshoz és öltésgeneráláshoz.
- Öt kijelölési mód: Új, Hozzáadás, Hasonló hozzáadása, Kivonás és Metszet.
- Támogatás kontúrok, oszlopok, kitöltések, sfumato és faragott objektumok automatikus vektorizálásához.
- Állítható vektoros egyszerűsítési és hűségbeállítások.
- „Nyílások figyelmen kívül hagyása” opció Kitöltés objektumokhoz, a belső lyukak nélküli tömör határok létrehozásához.
- Automatikus színhozzárendelés a forráskép alapján.
- Választási lehetőség ívelt vagy egyenes élvonalak között.
- A kijelölési folyamatra alkalmazható visszavonási és újra végrehajtási funkció.

Nyomkövető Eszköz Stílusok

A Nyomkövető eszköz használata előtt válassza ki a kívánt hímzési stílust. Ehhez tartsa lenyomva az elsődleges egérgombot az eszköztár [Nyomkövető eszköz](#) ikonján körülbelül egy másodpercig.

Megjelenik a rendelkezésre álló Nyomkövető eszköz stílusokat megjelenítő panel.

Ha nincs szükség stílusváltásra, egyszerűen kattintson a Nyomkövető eszköz ikonra az aktuális mód aktiválásához.

Felugró Panel A Nyomkövető Eszköz Stílusokkal



Kontúr



Oszlop



Kitöltés



Háló



Sfumato objektum



Faragás

Minden stílust egy adott ikon jelöl. Az ikonra kattintva aktiválható az adott nyomkövetési mód.

A Faragás (Carving) objektumoknak egy Kitöltés, Háló vagy Sfumato objektumot kell követniük, mivel ezek textúrát biztosítanak a szülő objektumoknak. A Faragások nem önálló entitások; ezért a Faragás ikon le van tiltva, ha nem létezik kompatibilis szülő objektum a Munkaterületen.

Általános Opciók És Tulajdonságok

Az olyan tulajdonságok, mint a szín, a tolerancia, az egyszerűség, az él típusa és a kijelölési mód, minden stílusnál megegyeznek.

A kezdeti lépés a színrégiók kijelölése a raszteres képből. Használja az egér elsődleges gombját egy terület kijelöléséhez.

Kijelölési opciók módosítják, hogy az eszköz hogyan lép kölcsönhatásba a meglévő kijelölésekkel. A felhasználók választhatnak új kijelölés létrehozása, különböző színek hozzáfűzése, az azonos színű, nem összefüggő területek kijelölése, területek kivonása vagy a metszet megkeresése között.

A Kijelölési opciók meghatározása a következő:



Új - Új kijelölést hoz létre, és törli az előzőt.



Hozzáadás - Hozzáfűzi az újonnan kijelölt területet az aktuális kijelöléshez.



Hasonló hozzáadása - Egyszerre kijelöli a kép összes egyező színű régióját.



Kivonás - eltávolítja a kijelölt területet az aktuális kijelölésből.

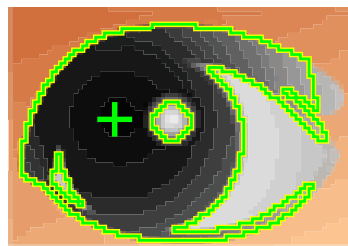
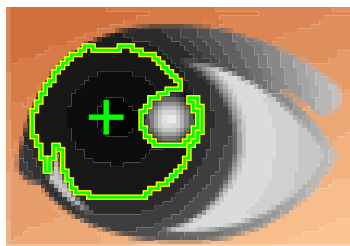


Metszet - Csak az új és a meglévő kijelölés közös területét tartja meg.

(Egyszerre csak egy kijelölési mód lehet aktív.)

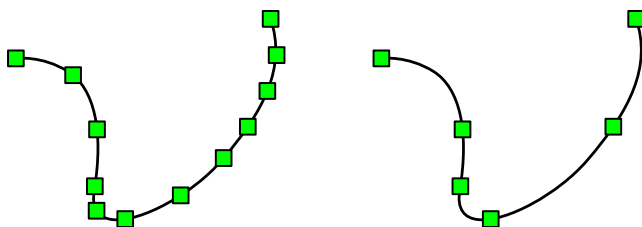
Automatikus szín - Ha engedélyezve van, a szoftver automatikusan színeket rendel a vektoros objektumokhoz a forráskép alapján. Ha le van tiltva, a felhasználók manuálisan választhatnak színt a [színkeverőből](#).

Tolerancia - Meghatározza a képpontok kijelöléséhez tartozó színazonossági tartományt, 0-tól 100-ig terjedő skálán. Az alacsonyabb értékek csak a nagyon hasonló képpontokat jelölik ki, míg a magasabb értékek a színek szélesebb körét foglalják magukba.



Balra: Kijelölés alacsony színtoleranciával. Jobbra: Kijelölés magas színtoleranciával.

Egyszerűség - Egyensúlyt teremt a vektorizált objektum összetettsége és hűsége között, 0-tól 15-ig terjedő skálán. Az alacsonyabb értékek nagy csomópont-sűrűséget és nagyobb pontosságot eredményeznek, de megnehezítik a kézi szerkesztést. A magasabb értékek kevesebb csomópontot és simább útvonalat eredményeznek, amelyet könnyebb finomítani. Az alapértelmezett érték 7.



Balra: Egyszerűség=3 értékkel vektorizált objektum. Jobbra: Egyszerűség=12 értékkel vektorizált objektum.

Élek - Beállítja a vektoros objektumok szegmenstípusát egyenes vonalakra vagy görbe útvonalakra.

Stílusspecifikus Opciók

Amikor a Nyomkövető eszköz aktív, a stílusspecifikus tulajdonságok a Studio ablak melletti [fő vezérlőpanelen](#) jelennek meg.

Kitöltés, Háló, Sfumato És Oszlop Tulajdonságok

Nyílások kihagyása - Ha engedélyezve van, a belső lyukak kimaradnak a generált vektorobjektumokból. Ez hasznos, ha olyan tömör alapréteget hoz létre, amelyet más objektumok fednek majd. Tiltsa le ezt a nyílások megőrzéséhez.

Objektumok kiterjesztése - Átfedés - Kissé megnöveli az objektum méretét az anyag húzódásának kompenzálása és a szomszédos elemek közötti rések elkerülése érdekében.

Kontúr Tulajdonságok

A kontúrobjektumok az öltésgeneráláshoz szükséges specifikus tulajdonságokat tartalmaznak. Ezek tükrözik a [Kontúr tulajdonságok ablak](#) beállításait a kényelmes hozzáférés érdekében.

Minimális öltéshossz - Beállítja a fordítás során generált legrövidebb megengedett öltést.

Maximális öltéshossz - Beállítja a fordítás során generált leghosszabb megengedett öltést.

Kontúrminta szélessége - Meghatározza a referencia-cellák szélességét az útvonal mentén. Vegye figyelembe, hogy a tényleges kész szélesség az alkalmazott konkrét öltésmintától függ.

Kontúrminta - Meghatározza az ismétlődő öltésmintát, például az Egyszeres, Hármas vagy Redwork mintát. A felhasználók választhatnak a különféle biztosított minták közül, vagy használhatnak akár öt [Felhasználó által definiált](#) mintát.

Egyéb Tulajdonságok

További vektortulajdonságok, például az öltéssűrűség, a szög és a színátmenetek, a Trace módból való kilépés után konfigurálhatók a [Tulajdonságok ablakon](#) keresztül.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Nyomkövető eszköz - Oktatóanyag



Trace Tool

Útmutató Lépésről Lépésre

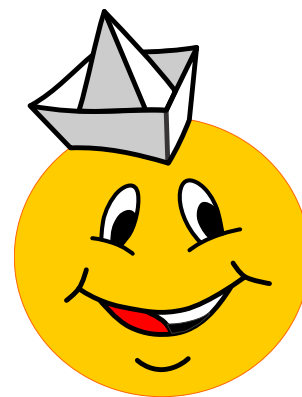
Ez a lecke bemutatja, hogyan használható a [Trace Tool](#) hímzési terv generálására egy [raszteres képből](#).

A következő szakaszok végigvezetik a raszteres képek vektor alapú hímzési objektumokká történő konvertálásán. Ez a folyamat magában foglalja a forráskép importálását, a megfelelő nyomkövetési stílusok kiválasztását, a vektoros objektumok finomítását és az átfedési beállítások konfigurálását a kiváló minőségű hímzési eredmények biztosítása érdekében.

A kiváló minőségű terv elkészítéséhez a forrásképnek tisztának és megfelelő felbontásúnak kell lennie. A Studio különféle szabványos képfájlformátumokat támogat. A siker legkritikusabb tényezője annak biztosítása, hogy a színrégiók szélei simák legyenek. A gyakran az alacsony felbontású raszter túlzott nagyítása által okozott szaggatott élek negatívan befolyásolják az automatikus nyomkövetés pontosságát.

1. Raszteres Kép Importálása

Válassza a [Kép > Importálás](#) menüpontot a főmenüből a forráskép Studio-ba történő behozatalához. Kerülje a kép méretezését a munkaterületen belüli kerethez való igazításhoz; a raszteres kép nagyítása növeli a pixelesedést, ami akadályozza a Trace Tool teljesítményét. Ehelyett ajánlott a kész vektoros objektumok átméretezése, mivel a vektoros méretezés nem rontja a minőséget.



2. Nyomkövetési Stílus Kiválasztása

Kezdje a digitalizálási folyamatot a nagy háttérterületekre összpontosítva. Keresse meg a Trace Tool-t (a varázspálca ikont) a képernyő oldalán található [eszköztárban](#). Nyomja meg hosszan az elsődleges egérgombot ezen az ikonon a [stíluspanel megjelenítéséhez](#).



A Trace Tool stíluspaneljéről válassza a **Kitöltés** ikont.



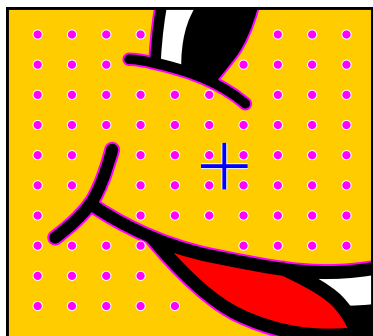
3. Nyomkövetési Mód Beállításainak Konfigurálása

Ebben a példában egy smiley arc nagy sárga területét fogjuk nyomkövetni. A [fő vezérlőpanel](#) tartalmazza a nyomkövetési tulajdonságokat. Mivel ez egy egyszerű forma, állítsa a **Egyszerűség** (Simplicity) értéket **10**-re a csomópontok számának minimalizálása érdekében.

Jellemzően a más színekkel határos kitöltött területek átfedést igényelnek a szövet "húzódása" okozta hézagok kompenzálására. Ez a sárga objektum azonban egyedi, mivel a szemek és a száj vékony fekete vonalai felülre kerülnek. A hímzési folyamat egyszerűsítése érdekében nem hozunk létre lyukakat minden vékony vonalhoz, mivel ez szükségtelenül töredezné a sárga kitöltést. Következésképpen ehhez a kezdeti lépéshez **Átfedés=0** (Overlay=0) értéket állítunk be.

Állítsa a kijelölési módot **Új** (New) értékre. Mivel csak egy összefüggő színterületet jelölünk ki, az "Új" vagy a "Hozzáadás" (Add) is megfelelő lenne. Az alapértelmezett szín **Tűrés** (Tolerance) értéke **30**.

4. Az Elsődleges Terület Kijelölése És Körvonalazása



Kattintson a kép sárga területére. Villogó kijelölő pontok jelzik az aktuális kijelölést.

Kattintson a felső eszköztáron található **Alkalmaz** (Apply) gombra a kijelölt képpontok vektoros objektumokká történő konvertálásához. Ez öt különálló objektumot hoz létre: egy elsődleges kitöltést és négy belső lyukat (nyílást).













Ha a **Nyílások figyelmen kívül hagyása** (Ignore Openings) jelölőnégyzet be lenne jelölve, a szoftver csak a tömör külső kitöltést generálná. Ez hasznos alátétek létrehozásához, de ennél a mintánál meg szeretnénk tartani a nyílásokat, ezért az opciót nem jelöljük be.

5. Az Objektumfelügyelő Lista Áttekintése

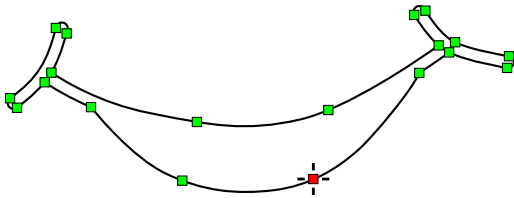
Az újonnan generált vektoros objektumok megjelennek az **Objektumfelügyelő listában**. A lyukakat tartalmazó objektumok ezeket az összetevőket az Alkatrészfelügyelőben (Parts Inspector) is megjelenítik.

Ebben a példában az **Alkatrészfelügyelő** (amely a fő Objektumfelügyelő alatt található) öt objektumot sorol fel: a kitöltést és a négy nyílást.

Ezek közül a nyílások közül némelyik túl vékony a gyakorlati hímzéshez. Jelölje ki az 5. számú objektumot (az állvonal nyílását), és törölje azt. A szemek és a száj nyílásai vastag és vékony szakaszokat is tartalmaznak; ezeket manuálisan fogjuk finomítani.

				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1

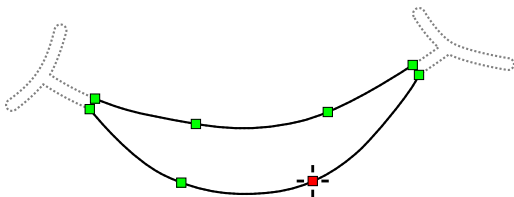
6. Objektum Kijelölése Kézi Szerkesztéshez



Jelölje ki a száj nyílását az **Alkatrészfelügyelőben**, kattintson a jobb gombbal a helyi menü megnyitásához, és válassza a "Szerkesztés" (Edit) lehetőséget a csomópont-szerkesztési módba való belépéshez.

A nyílásokat az **Alkatrészfelügyelőn** keresztül kell kijelölni, mivel azokra közvetlenül a Munkaterületen nem lehet rákattintani.

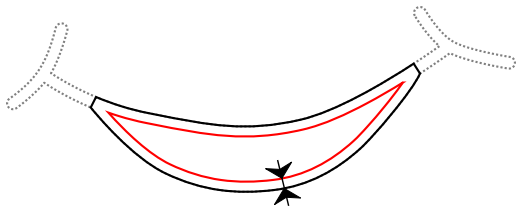
7. Vektoros Csomópontok Finomítása



Törölje a szájniylás keskeny szakaszain lévő csomópontokat az alakzat egyszerűsítése érdekében. Jelöljön ki egyes csomópontokat és nyomja meg a törlés gombot, vagy jelöljön ki egyszerre több csomópontot.

Több csomópont kijelöléséhez tartsa lenyomva a **Shift** billentyűt, miközben egy kijelölő keretet húz a kívánt pontok köré.





Ismételje meg ezt a finomítást a szemnyílásoknál, amíg csak a vastagabb régiók maradnak meg. Miután végzett, alkalmazunk egy fedvényt a sárga kitöltésre a nyílások enyhe zsugorításával a **Transzformáció > Eltolás > Objektum kiterjesztése** használatával. A fő objektum kiterjesztése hatékonyan csökkenti a lyukak méretét, biztosítva, hogy a sárga öltések kissé benyúljanak a

szem- és szájelemek alá.

8. Több Régió Körvonalazása

Ezután körvonalazza a sapka szürke és fehér régióit. Használja a Körvonalazó eszközt (Trace Tool) a korábbiakhoz hasonlóan, de két módosítással: állítsa a **Fedvény** (Overlay) értékét **0.3 mm**-re, és módosítsa a **Kijelölés** (Selection) módot **Hozzáadás** (Add) értékre.

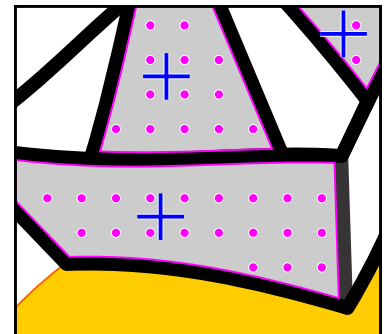


Adja hozzá a kijelölt területet a meglévő kijelöléshez.

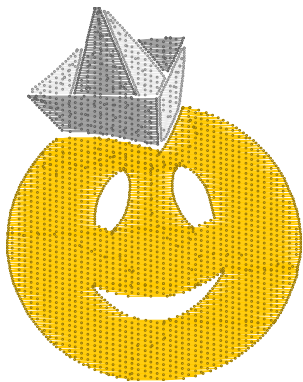
Kattintson a sapka mindhárom szürke területére és három fehér területére, hogy hozzáadja őket a kijelöléséhez.

Mivel az **Automatikus szín** (Auto Color) funkció aktív, a szoftver a forráskép alapján helyesen azonosítja és hozzárendeli a megfelelő színt minden vektoros objektumhoz, annak ellenére, hogy azok egyetlen kijelölési csoport részét képezik.

Ha helytelen területet jelölt ki, használja a **Visszavonás** (Undo) parancsot (**Ctrl+Z**) a művelet visszavonásához.



9. Kijelölt Területek Kötegelt Konvertálása



Kattintson az **Alkalmaz** (Apply) vagy a **Öltések generálása** (Generate Stitches) gombra az összes kijelölt régió egyidejű vektoros objektumokká történő konvertálásához.

A hat kapott objektum egyszerű kitöltés, és általában nem igényel szerkesztést. Ha módosítani szeretné az öltésszögeket vagy mintákat, használja a [Tulajdonságok ablakot](#).

Megjegyzés: Minden objektum átfedési margóval jött létre, hogy megakadályozza a hézgakokat az egymás melletti színek között a hímzés során.

10. Különböző Nyomkövetési Stílusok Használata

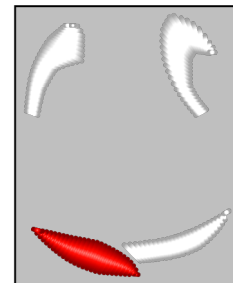
Most körvonalazzuk a szemek csillanásait és a száj vörös részét. A szabványos kitöltések helyett a **Oszlop stílust** használjuk ezekhez a részletekhez. Nyomja hosszan a Nyomkövető eszköz ikont, és válassza ki az Oszlop stílust a panelről.



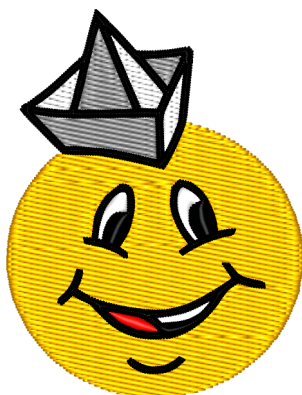
11. Részletobjektumok Véglegesítése

Válassza ki a fehér szemszín-kiemeléseket és a vörös szájterületet a **Hozzáadás** kijelölési móddal. Kattintson az **Öltések generálása** gombra ezen oszlop alapú objektumok létrehozásához.

Az eredményül kapott objektumok olyan oszlopok, amelyek átfedést tartalmaznak a biztonságos rögzítés érdekében.



12. Színek Globális Körvonalazása



Végezetül körvonalazzuk a fekete kontúrokat. Válassza az **Hasonló hozzáadása** opciót, hogy a szoftver egyszerre kijelölhesse az összes egyező színű területet a teljes képen.



Kattintson bármely fekete kontúrterületre. Mivel az Oszlop stílus még aktív az előző lépésből, kattintson az **Öltések generálása** gombra. A szoftver kitöltési objektumokat hoz létre, bekapcsolt **Autocolumn** funkcióval.

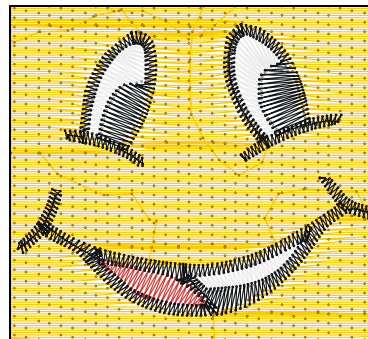
A vékony, átfedéssel ellátott kontúrok kisebb csomópont-igazításokat igényelhetnek. Például szükség lehet a csomópontok mozgatására az éles sarkoknál, mint például a száj esetében, az öltések metszésének elkerülése érdekében.

13. Végeredmény és hímzési sorrend

A minta most elkészült. Figyelje meg a vizuális különbséget az egyszerű sárga kitöltés és az oszlop alapú részletek között. Ezen lépések követése biztosította a megfelelő átfedéseket és nyílásokat a professzionális végeredmény érdekében.

Exportálás előtt ellenőrizze a **hímzési sorrendet** az Object Inspectorban, hogy minimalizálja a szálváltásokat. Ha az automatikusan generált sorrend nem hatékony, húzza és ejtse az objektumokat a szín szerinti csoportosításhoz.

Mivel a minta objektumai különállóak, a vágások automatikusan beillesztésre kerülnek az elemek közé. Más mintáknál, például feliratoknál, érdemes lehet manuálisan hozzáadni **kapcsolatokat** a vágások számának csökkentése érdekében.



Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Feliratozás

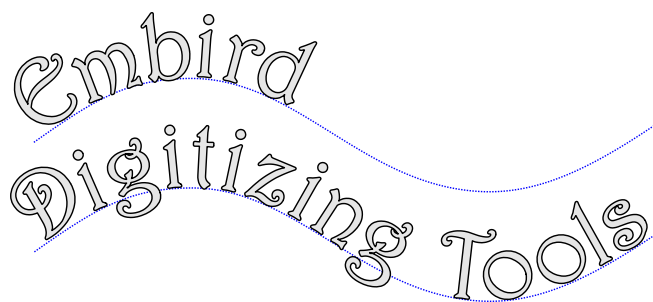


Feliratozás - Szövegeszközök

A Studio átfogó feliratozó eszközt biztosít, teljes körű többsoros szövegtámogatással.

A hímzéspeliratozás speciális funkcionalitást igényel a szokásos grafikai alkalmazásokhoz képest.

A karakterek öltésekkel való kitöltésén túl egy professzionális eszköznek támogatnia kell a legközelebbi pont szerinti csatlakozásokat, a középről kifelé haladó varrési sorrendet, a kis méretű szövegek beállításait és számos egyéb technikai tulajdonságot.



Főbb Jellemzők

- Interaktív feliratozás közvetlenül a **Munkaterületen**
- Többsoros szövegtámogatás
- Függőleges szövegrány támogatása
- Kompatibilitás a TrueType, OpenType és Embroid Alphabets betűtípusokkal
- Bekezdésigazítási vezérlők
- Középről kifelé haladó varrési sorrend opciók
- Szövegalapvonalak csomópontonkénti beállítása
- Pontos karakter-, szó- és sorköz
- Legközelebbi pont szerinti csatlakozási logika

- Unicode karaktertámogatás
- 'Elhelyezés az ellenkező oldalon' funkció
- Korábban létrehozott szöveg szerkesztésének lehetősége
- Nem telepített betűtípusok és betűtípus-archívumok támogatása

Alphabets Versus Font Engine

A Studio két különböző típusú betűtípust támogat:

1. **Alphabets:** Az Embird saját, manuálisan előre digitalizált hímzőbetűtípusai.
2. **Font Engine rendszer:** A szövegszerkesztő és grafikai szoftverekben általánosan használt szabványos **TrueType** és **OpenType** betűtípusok. Ezeket "rendszerbetűtípusoknak" nevezzük.

Az Alphabet betűtípusok méretezhető, előre digitalizált betűtípusok, amelyek Embird modulokként érhetők el. A legtöbb Embird betűtípus szaténöltéseket (oszlopobjektumokat) használ, míg mások redwork (sima) öltésekhez készültek.

A Studio lehetővé teszi a rendszer **TrueType** és **OpenType** betűtípusainak használatát is. Ezek automatikusan vektoros formátumba konvertálódnak, és egyszerű kitöltéssel, motívumkitöltéssel vagy automatikus oszlopöltésekkel jeleníthetők meg, különféle kontúrozási lehetőségekkel.

Mindkét betűtípus hímzési objektumokká és öltéssé alakul, a minta szerves részévé válva.

A TrueType és OpenType betűtípusok támogatása a Font Engine-t használja, amely az Embird szoftver egyik modulja.

Használati Útmutató

A Lettering módba való belépéshez navigáljon a **■ Főmenü > Szöveg** menüpontra, és válassza ki, hogy új Alphabet szöveget vagy Font Engine szöveget kíván létrehozni, vagy meglévő szöveget szeretne szerkeszteni.

Új szöveg létrehozásához kattintson a kívánt pozícióra a Munkaterületen. Az eszköz lehetővé teszi a szöveg közvetlen bevitelét és szerkesztését egy háttérsablon vagy meglévő mintaelemek felett.

Rendszerbetűtípusok esetén, ha nemrégiben új betűtípusokat telepített vagy fájlokat adott hozzá az archív mappákhoz, használja a **■ Főmenü (Lettering mód) > Betűtípus > Betűtípusok keresése** parancsot a betűtípuslista frissítéséhez.



A **Betűtípusok keresése** parancs ikonja

A Lettering támogatja a **többsoros szöveget** és az állítható alapvonalakat. Az **előre meghatározott alapvonalak** közé tartoznak a körök, vonalak és spirálok. Minden alapvonal transzformálható (mozgatható, méretezhető, elforgatható vagy dönthető) és csomópontként szerkeszthető. Például egy kör alapvonal ellipszissé méretezhető. A transzformációk a Munkaterületen található "pók" vezérlővel vagy az oldalsó panelen lévő numerikus vezérlőkkel hajthatók végre.

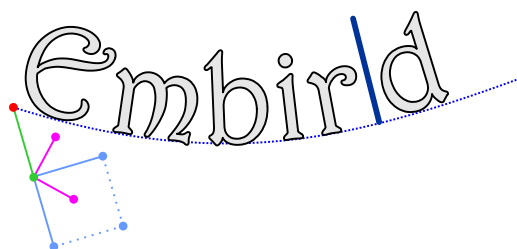
Lettering Munkamódok

A lettering eszköz három különböző módot biztosít a szöveg alapvonalának és az egyes karakterek módosítására:

1. Alapvonal geometriai transzformációk
2. Alapvonal csomópontenkénti szerkesztése
3. Karaktertranszformációk

A módok közötti váltáshoz használja a [felugró menüt](#) vagy a bal oldali eszköztár dedikált módgombjait.

1. Mód - Alapvonal Geometriai Transzformációk



1. mód: Alapvonal-transzformációk. A pók vezérlőelemek lehetővé teszik a teljes alapvonal mozgását, méretezését, forgatását és döntését.

Ez a mód egyszerre módosítja a teljes alapvonalat. Az alapvonal mozgása a szöveget is mozgatja; azonban az alapvonal méretezése nem méretezi magát a szöveget. A szöveg méretezését függetlenül kell elvégezni a karaktervezérlők (3. mód) vagy az oldalsó panel használatával.

2. Mód - Alapvonal Csomópontenkénti Szerkesztése



2. mód: Alapvonal csomópontjainak szerkesztése. Az alapvonal egy vektoros útvonal, amely vezérlőcsomópontokon keresztül módosítható.

Az alapvonal egyenesekből és Bézier-görbékéből áll. A felhasználók a szabványos digitalizáláshoz hasonló módon adhatnak hozzá vagy törölhetnek csomópontokat. Többsoros szöveg esetén minden sor ugyanazt az alapvonal-alakzatot használja, amelyet a legfelső sortól örököl.

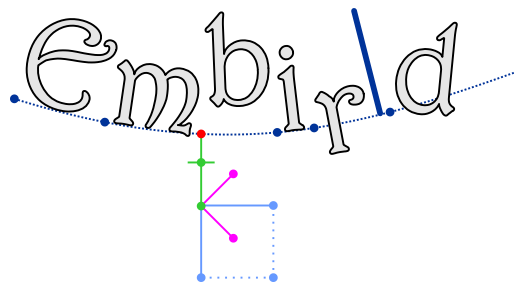
Elérhető gyorsbillentyűk ebben a módban:



- **ALT + Új csomópont:** Egyenes vonalszakaszt hoz létre az alapvonalon.
- **CTRL + Új csomópont:** 45 fokos lépésekhez igazított egyenes szakaszt hoz létre.
- **CTRL + Csomópont mozgatása:** A csomópontot az előző csomóponthoz képest 45 fokos lépésközhöz igazítja.



3. Mód - Karaktertranszformációk

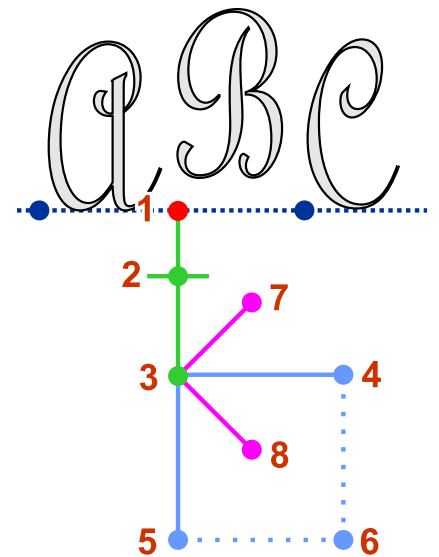


3. mód: Karaktertranszformációk. Jelöljön ki egyes betűket a forgatás, méretezés, döntés és alapvonal-eltolás beállításához a pók vezérlőelemek segítségével.

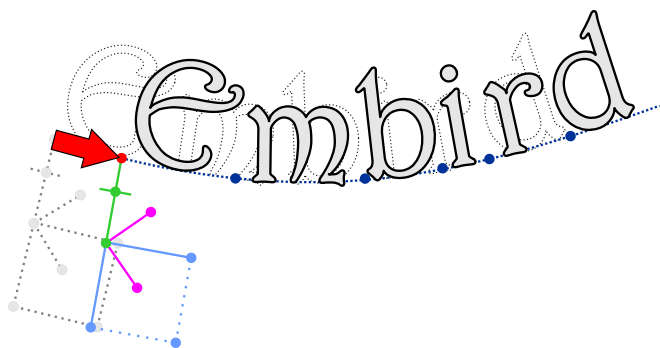
A Studio lehetővé teszi az egyes karakterek vagy a teljes szövegblokk transzformációját. Ezek a beállítások a pók vezérlőelemek használatával végezhetők el. Vegye figyelembe, hogy a "vízszintes" és "függőleges" kifejezések az alapvonal "mentén", illetve az alapvonalra "merőleges" irányokra utalnak.

A pók vezérlőelem csomópontjai 1-től 8-ig vannak számozva. Funkcióik a következők:

1. **Kijelölés/Mozgatás:** Beállítja a karakter pozícióját és a térközt.
2. **Alapvonal-eltolás:** Az alapvonal fölé vagy alá tolja a karaktert (ALT+Kattintás a visszaállításhoz).
3. **Forgatás:** Elforgatja a karaktert (CTRL a 15 fokos lépésekhez; ALT+Kattintás a 0-ra való visszaállításhoz).
4. **Méretezés az alapvonal mentén:** Beállítja a szélességet (CTRL az arányok megtartásához; ALT+Kattintás a visszaállításhoz).
5. **Merőleges méretezés:** A magasságot állítja (CTRL a méretarányok megtartásához; ALT+Kattintás a visszaállításhoz).
6. **Egyenletes méretezés:** A teljes méretet állítja (CTRL a méretarányok megtartásához; ALT+Kattintás a visszaállításhoz).
7. **Vízszintes dőlés:** Döntés az alapvonal mentén (CTRL+Kattintás a vízszintes tükrözéshez; ALT+Kattintás a visszaállításhoz).
8. **Függőleges dőlés:** Döntés az alapvonalra merőlegesen (CTRL+Kattintás a függőleges tükrözéshez; ALT+Kattintás a visszaállításhoz).

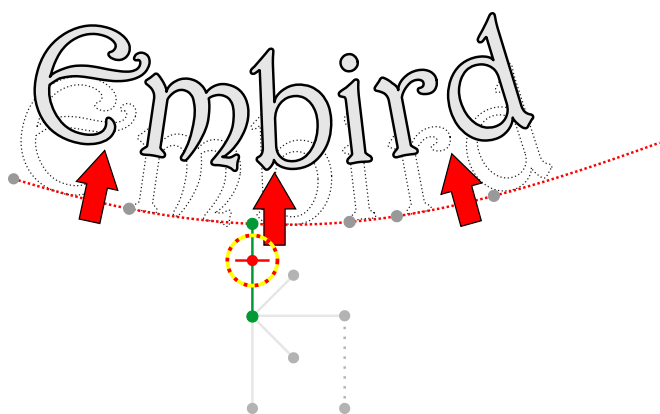


Szöveg Pozíciójának Módosítása Az Alapvonal Mentén



Használja a pók (1) csomópontját egy adott karakter és az összes azt követő szöveg mozgathatásához az alapvonal mentén. Az első karakter mozgathatása az egész szövegblokkot eltolja.

Globális Alapvonal-Eltolás



Az összes szöveg alapvonalhoz képesti egyidejű eltolásához engedélyezze a **Minden betű** kapcsolót a jobb oldali panelen, és állítsa be a (2) csúszkát bármely karakter pók vezérlőjén. Alternatív megoldásként nyomja meg és tartsa lenyomva a SHIFT billentyűt, és mozgassa a (2) csúszkát bármely karakter pók vezérlőjén. A SHIFT billentyű lenyomva tartása e művelet során biztosítja, hogy a módosítás a szöveg összes betűjére érvényesüljön.



Gyorsbillentyűk

A következő billentyűk használhatók a pók csomópontjainak manipulálása során:

- **SHIFT + Csomópont mozgatása:** A transzformációt az összes karakterre egyidejűleg alkalmazza.
- **CTRL + Méretezési csomópont (4, 5 vagy 6):** Arányos méretezést biztosít.
- **SHIFT + CTRL:** Egyesíti a globális és az arányos méretezést.

Kezelőfelület Elemei

A feliratozási vezérlők több kezelőfelületi elemre oszlanak el:

1. Felső főmenü

2. Vízszintes gombsáv (felső)
3. Függőleges osztópanel
4. Függőleges eszköztár
5. Oldalsó vezérlőpanel fülek

1. Főmenü

A menü tartalmaz fájlparancsokat (betöltés, mentés, másolás, beillesztés) és stíluskapcsolókat (félkövér, dőlt, függőleges és ellentétes oldal). Emellett alapvonal-szerkesztő eszközöket is tartalmaz, mint például csomópont beszúrása és simítás.

A **Betöltés** és **Mentés** parancsok feliratozási projektfájlokat használnak, lehetővé téve a feliratozási munkamenetek átvitelét a különböző tervek között.

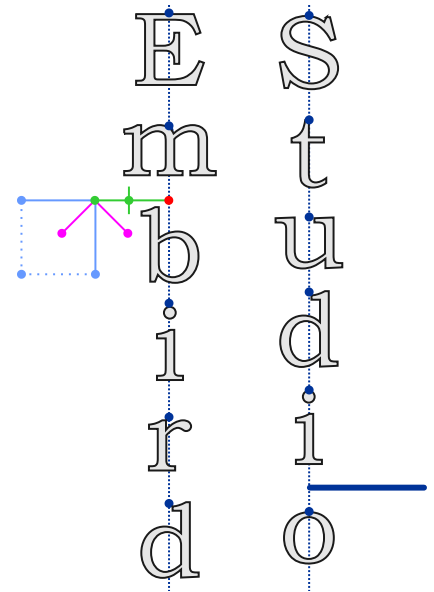
A **Unicode karakterkészlet** opció kizárólag a rendszerbetűtípusokra vonatkozik, és lehetővé teszi a karaktertáblán belüli szélesebb karakterválaszték elérését.

További részletekért tekintse meg a speciális menüfejezeteket:

■ [Főmenü - Feliratozási mód - Eszközök](#)

■ [Főmenü - Feliratozási mód - Betűtípus](#)

■ [Főmenü - Feliratozási mód - Csomópontok](#)



Függőleges szöveg példa

2. Vízszintes Gombsáv

A főmenü mellett található sáv tartalmazza a **Mégse**, **Befejezés** (szöveg alkalmazása) vagy **Öltések generálása** gombokat. Tartalmaz továbbá legördülő menüket a bekezdésigazításhoz, hímzési sorrendhez, öltéstípushoz, kontúrstílushoz és csatlakozási beállításokhoz.

Szöveg Bekezdésigazítása



Balra



Középre



Jobbra



Sorkizárt

Szöveg Hímzési Sorrendje



Balról jobbra



Középről kifelé



Középről kifelé (szavak bontása nélkül)



Jobbról balra

Öltéstípus



Oszlopok



Egyszerű kitöltés / Automatikus oszlop /
Motívumkitöltés



Középvonal (kétrétegű középvonal)



Hálókítöltés

Kontúrtípus



Nincs kontúr



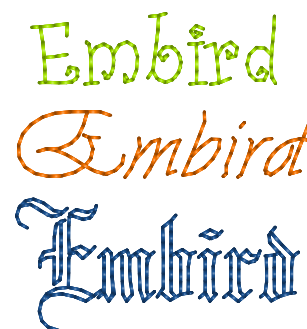
Egyszeres kontúr



Kétszeres kontúr

A **kétszeres kontúr** egy vékony kontúr, amely egyszerű öltésekből áll, amelyek előre és hátra futnak a kontúr minden ágában. Ez a fajta kontúr lehetővé teszi az összes kontúrrész zökkenőmentes összekapcsolását szálvágás nélkül.

Az **egyszeres kontúr** nem rendelkezik második (visszafelé mutató) réteggel, ezért lehetővé teszi minták, szegélyek vagy más díszes kontúroltések használatát. Ez a fajta kontúr szálvágást vagy átmeneti öltéseket igényel az egyes kontúrrészek között.



Redwork feliratozás.

Megjegyzés: A hálókítöltés csak nagy méretű feliratokon működik.

Megjegyzés: A redwork stílus a legalkalmasabb vékony betűtípusokhoz. Előfordulhat, hogy nem hoz optimális eredményt vastag vagy félkövér betűtípusok esetén. Kombinálja a redworköt a "Legközelebbi pontok" funkcióval a zökkenőmentes öltésút érdekében.

Csatlakozási Beállítások



Legközelebbi pont csatlakozások az összes objektum között



Legközelebbi pont csatlakozások csak a karaktereken belül



Különálló objektumok (átmeneti öltések az objektumok között)

3. Osztó Panel

Az osztó panel érintőképernyőkre optimalizált gombokat tartalmaz, beleértve a **Felugró menü** indítót, a **Nagyítás** vezérlőket és a **Visszavonás/Mégis** gombokat.

4. Eszköztár

Az oldalsó **Eszköztár előre meghatározott alapvonalak** választékát és gombokat tartalmaz a három feliratozási munkamód közötti váltáshoz.



Alapvonal geometriai transzformációs mód



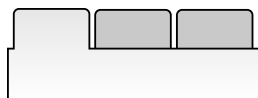
Alapvonal csomópont szerkesztési mód






Karaktertranszformációs mód

5. Oldalsó Vezérlőpanel Fülei

A képernyő oldalán található **Fő vezérlőpanel** tartalmazza azokat a feliratozási vezérlőket, amelyek több helyet igényelnek. A vezérlők több fülre vannak rendezve.



-  **Betűtípus / Ábécé fül** : Betűtípusok kiválasztása és karakterterkép elérése a gyors beszúráshoz.
-  **Alapvonal fül** : Az alapvonal elforgatásának, méretezésének és döntésének beállítása.
-  **Mappák fül** : Útvonalak megadása a nem telepített betűtípusok és archívumok eléréséhez.

- 📁 **Térköz fül** : A betűköz (karakter), szó- és sorköz kezelése.
- 📁 **Méretarány fül** : Abszolút vagy relatív szövegméretek módosítása.
- 📁 **Transzformáció fül** : Pontos numerikus transzformációk alkalmazása a karakterekre.
- 📁 **Szöveg fül** : Alternatív szövegbeviteli mező glifakészlet-parancsikonokkal.

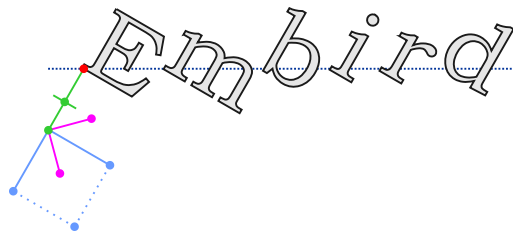
Kattintson vagy koppintson a karaktertáblázatra egy olyan karakter beszurásához, amelyet nehéz begépelni a billentyűzettel.



A **Mappák fül** csak TrueType és OpenType betűtípusok esetén érhető el (azaz előre digitalizált ábécék esetén nem). Az ezen a fülön található vezérlők lehetővé teszik a nem telepített betűtípusokat tartalmazó mappák útvonalának megadását. A feliratozó eszköz normál esetben csak az operációs rendszerbe telepített betűtípusokat vizsgálja. Ha más betűtípusok is vannak a készüléken, adja meg az ezeket a betűtípusokat tartalmazó mappák útvonalát, és használja a főmenü **Betűtípusok keresése** parancsát. A vizsgálati folyamat ezeket a mappákat is tartalmazni fogja. A betűtípusfájlok mellett ezek a mappák betűtípus-archívumokat (tömörített fájlokat) is tartalmazhatnak.

Az **Alapvonal fül** csak az 1. módban (alapvonal-transzformáció) érhető el.

A **Transzformáció fül** csak a 3. módban (karaktertranszformáció) érhető el. Amikor a "Minden betű" opció van kiválasztva, a transzformációk a szöveg összes karakterén végrehajtnak. Az alábbi példa az összes karakteren egyszerre végrehajtott elforgatást mutatja.



Kérjük, vegye figyelembe: A program jelenlegi verziója nem működik megfelelően, ha a redwork stílust nagyon vastag betűtípushoz használják. Javasoljuk, hogy csak vékony betűtípusokhoz használja. A redwork stílus kombinálható a '**Legközelebbi pontok**' opcióval.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Egyedi kitöltő minták




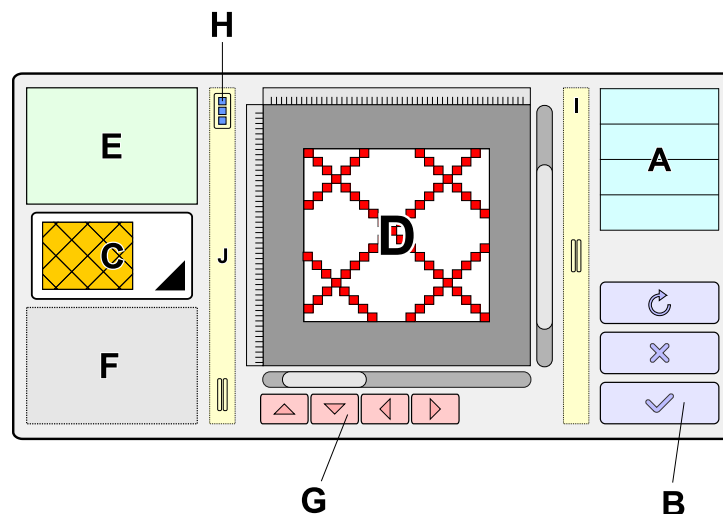
Egyedi Kitöltőminták

A minták olyan vizuális sablonok, amelyek meghatározzák a kitöltőöltések osztását. Ezek az osztási pontok sajátos textúrát hoznak létre a kész hímzésen. A Studio-ban az ezeknek az osztási pontoknak a kijelölésére használt sablont **kitöltőmintának** nevezzük.

A különféle előre meghatározott kitöltőminták mellett a Studio tartalmaz egy mintaszerkesztőt is, amely lehetővé teszi saját egyedi textúrák létrehozását.

A Mintaszerkesztő

A szerkesztő megnyitásához válassza a  **Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők** menüpontot, majd lépjen a **Mintaszerkesztő** fülre.



A kezelőfelület vezérlői az alábbiak szerint vannak meghatározva:

A	Szerkesztők listája: Megjeleníti a Studio-n belül elérhető egyedi szerkesztőket, beleértve a Mintaszerkesztőt is.
B	Parancsgombok: Használja a Visszaállítás , Mégse vagy Alkalmaz gombokat a mintán végzett módosítások kezeléséhez.
C	Mintakiválasztás: Egy kombinált mező, amely a szerkesztendő minta kiválasztására szolgál.
D	Munkaterület: Az interaktív tér, ahol az egyedi mintát rajzolja.
E	Mintatulajdonságok: Vezérlők a Szélesség , Magasság , Név , Rétegszám és az Aktív réteg beállításához.
F	Információs terület: Megjeleníti a kurzor koordinátáit, a rendszer figyelmeztetéseit és egyéb állapotadatokat.
G	Görgetőgombok: Lehetővé teszi a minta 1 képpontos lépésekben történő mozgatását bármely irányba.
H	Felugró menü gomb: Hozzáférés a speciális funkciókhoz, mint például a Minta betöltése/mentése , Visszavonás/Újra , Háttérkép importálása , Minta törlése és Minta torzítása .
I	Elválasztó sáv.
J	Eszköz-elválasztó: Tartalmazza az Ecset/Radírt , a Pontok/Vonalak módváltókat, a Visszavonás/Újra és a Nagyítás vezérlőket.

Új Minta Digitalizálása

Az egyszerű kitöltéseket általában nagyobb objektumokra alkalmazzák, ami hosszú öltéssorokat eredményez. Ha egy sor csak egyetlen öltésből állna (mint az oszlopobjektumoknál), az öltések túlságosan hosszúak és lazák lennének, így nem hoznának létre stabil kitöltést. Ennek elkerülése érdekében a sorokat rövidebb szakaszokra osztják. Ezeknek az öltéseknek az optimális hossza körülbelül 4 milliméter.

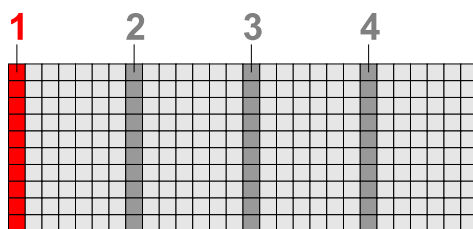
Színes pontok vagy vonalak jelzik pontosan, hol lesz a kitöltőöltés elosztva. Használja az elsődleges egérgombot a **pontok rajzolásához**. A **Shift** billentyű nyomva tartásával **vonalakat rajzolhat**. A **pontok eltávolításához** tartsa lenyomva a **Ctrl** billentyűt az elsődleges egérgomb használata közben.

Megjegyzés: Hardveres billentyűzet nélküli eszközök esetén használja az elválasztó panelen (J) található gombot az Ecset és Radír módok közötti váltáshoz.

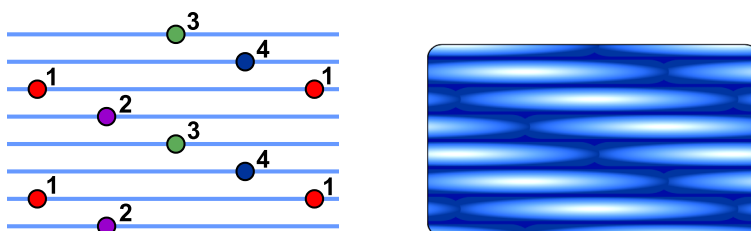


A kurzor pozícióját a rajzterületen egy kis szálkereszt jelzi az ablak bal oldalán található előnézetben. Ez segíti a varratmentes, összefüggő minták létrehozását.

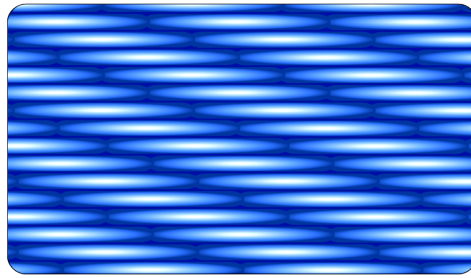
Rétegek lehetővé teszik összefonódó minták létrehozását. Például, ha egy minta négy réteget tartalmaz, minden réteg minden negyedik öltéssorra kerül alkalmazásra. Az így kapott hímzés úgy néz ki, mintha mind a négy réteg össze lenne fonva.



4 réteget használó minta. Minden pixeloszlop egy külön réteget képvisel; az éppen módosítás alatt álló réteg kiemelve jelenik meg.



Öltéssorokra alkalmazott 4 rétegű minta. A tú behatolási pontjai ott találhatóak, ahol az öltések metszik a minta képpontjait. Ebben a példában minden réteg csak minden negyedik öltéssorra vonatkozik.



Kitöltő öltések 3D szimulációja alkalmazott mintával. Vegye figyelembe, hogy az összefonódó minta laposabb textúrát eredményez.

Az összefonódó minta sima, lapos textúrát hoz létre. A texturáltabb vagy „pufi” hatás eléréséhez használjon egyetlen pixelréteget összefonódás nélkül.

Interfész Parancsok

Minta mentése: Használja ezt a parancsot a [felugró menüben](#) a minta exportálásához. Bár a minták automatikusan mentésre kerülnek a tervfájlban, manuálisan kell exportálnia őket, ha más tervekben is használni kívánja őket.

Minta megnyitása: Ezt a felugró menü keresztül érheti el egy mentett minta importálásához az aktuális projektbe.

Minta törlése: Alaphelyzetbe állítja az aktuális mintát a szerkesztőben.

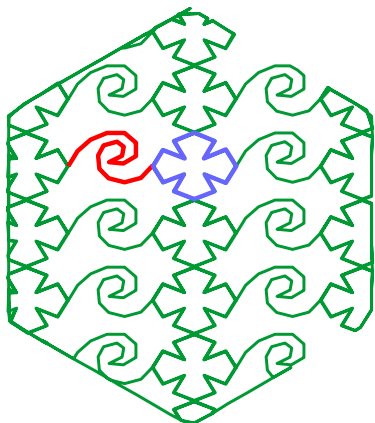
Háttérkép importálása: Betölt egy képfájlt, amely sablonként szolgál a minta körberajzolásához.

Döntés balra és **Döntés jobbra:** Ezek a parancsok matematikailag eltolják a mintát. Ez gyakran gyors módja a meglévő tervek variációinak létrehozásának.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Egyedi kitöltő motívumok



Egyedi Kitöltő Motívumok



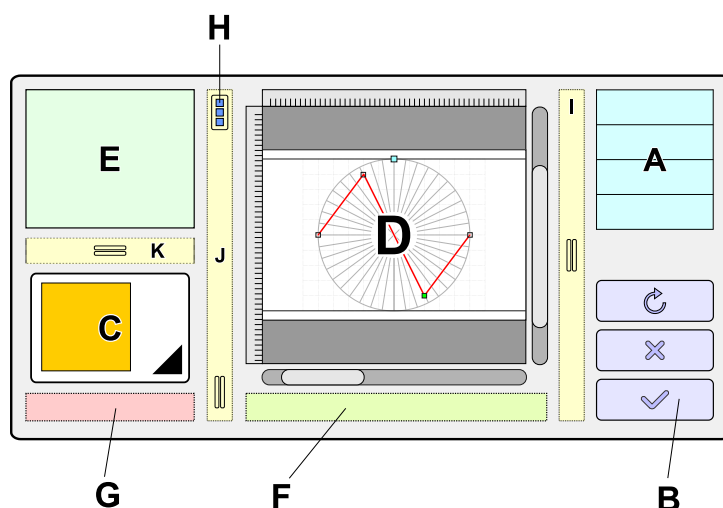
A motívumok dekoratív kitöltések létrehozására szolgálnak, amelyek egyszerű öltésmintákból állnak. Folyamatos sorrendben vannak elrendezve, hogy elősegítsék a zökkenőmentes, megszakítás nélküli varrást.

Bár a Studio számos előre definiált motívumot tartalmaz, a felhasználók akár öt egyedi kitöltő motívumot is létrehozhatnak, amelyeket a tervfájl tárol. A Studio egy beépített Motívumszerkesztővel rendelkezik, amelyet kifejezetten erre a feladatra terveztek.

◀ Illusztráció: két motívum díszes kitöltésként használva.

A Motívumszerkesztő

A szerkesztő eléréséhez navigáljon a **Főmenü** > **Eszközök** > **Töredékszerkesztők** menüpontra. Ebben az ablakban váltson a **Motívumszerkesztő** fülre.



A kezelőfelület vezérlőelemei az alábbiak:

A	Szerkesztők listája: Megjeleníti a Studio-n belül elérhető egyedi szerkesztőket.
B	Parancsgombok: Használja a Visszaállítás , Mégse vagy Alkalmaz gombokat a motívumon végzett módosítások kezeléséhez.
C	Motívum kiválasztása: Egy kombinált lista, amellyel kiválaszthatja az öt egyedi motívum egyikét a szerkesztéshez.
D	Munkaterület: Az interaktív tér, ahol az egyedi motívumokat megrajzolják.
E	Motívum tulajdonságok: Állítsa be a Szélesség , Magasság és Eltolás értékeket.

F	Információs terület: Megjeleníti a kurzor koordinátáit és a rendszerüzeneteket.
G	Motívum neve: Az aktuális motívum azonosítója.
H	Felugró menü gomb: Hozzáférést biztosít a speciális parancsokhoz: Megnyitás, Mentés, Visszavonás/Újra, Háttérkép importálása, Motívum törlése, Igazítás rácshoz és Öltés szimuláció.
I	Elválasztó sáv.
J	Eszköztár elválasztó: Eszközöket tartalmaz a Visszavonás, Újra, Nagyítás, Csomópont beszúrása és Csomópont törlése műveletekhez.
K	Elválasztó sáv.

Szerkesztő Vezérlők

Bár sok vezérlő intuitív, a következő speciális funkciók megkönnyítik a tervezési folyamatot:

Szimuláció indítása: Végrehajt egy animált szimulációt, amely megmutatja azt a sorrendet, amelyben a motívum öltései varrásra kerülnek.

Motívum mentése: Exportálja a motívumot a helyi tárhelyre, lehetővé téve annak használatát más tervezési projektekben.

Motívum megnyitása: Importál egy korábban mentett motívumot az aktuális tervezési projektbe.

Törlés: Visszaállítja a kiválasztott egyedi motívumot az alapértelmezett állapotába, amely egyetlen öltés.

Háttérkép importálása: Lehetővé teszi egy képfájl betöltését, amely rajzolási sablonként szolgál a Munkaterületen.

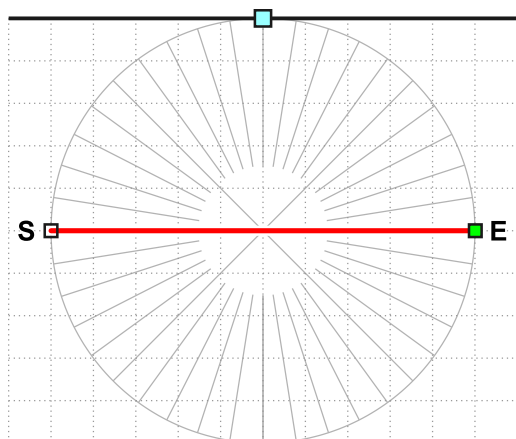
Új Motívum Rajzolása

A motívumok tűpontokból vagy csomópontokból épülnek fel. Egy új motívum egyetlen öltésként kezdődik; a mintát csomópontoknak a kezdő és végpontok közé történő beszúrásával és azok áthelyezésével hozhatja létre.

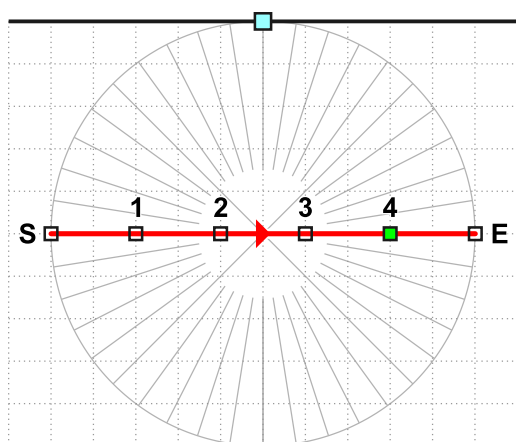
Új terv megkezdéséhez válasszon egy egyéni helyet a kombinált listából (C).

A zökkenőmentes csatlakozás biztosítása érdekében a motívum ismétlődésekor a kezdő (S) és végpont (E) pozícióinak rögzítve kell maradniuk.

Csillag Alakú Motívum Létrehozása:



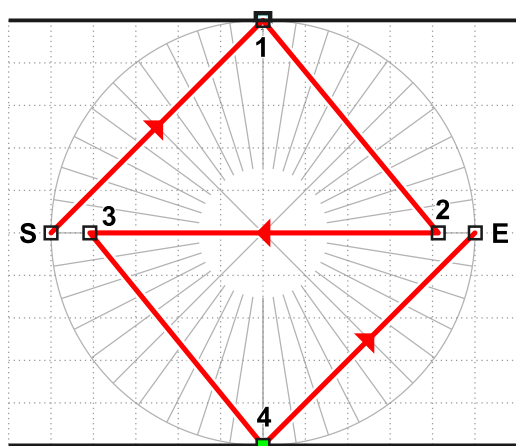
Az egyéni motívum kezdeti állapota egyetlen öltés az S és E pontok között.



Szúrjon be négy új csomópontot a kezdő (S) és végpont (E) közé. Új csomópontok a Munkaterület üres területére kattintva hozhatók létre. Minden új csomópont az éppen kijelölt csomópont után kerül beszurásra, és ez az újonnan létrehozott csomópont lesz a kijelölt.

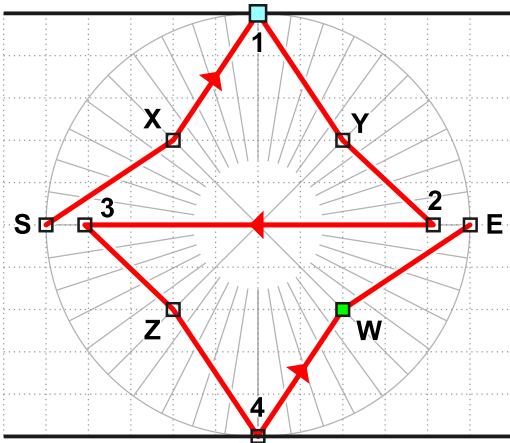
A motívum most négy új csomópontot tartalmaz: 1, 2, 3 és 4.

Csomópont törlése: Egy csomópont eltávolításához használjon hosszú kattintást/érintést, jobb egérgombot, nyomja meg a **Delete** billentyűt, vagy használja a **Csomópont törlése** gombot. Az első és az utolsó csomópont nem távolítható el, mivel minden motívumhoz legalább egy öltés szükséges.



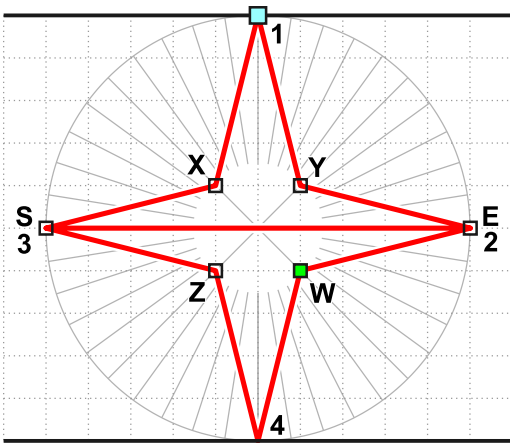
Helyezze át ezeket a csomópontokat az ábrán látható módon.

Az 1-től 4-ig terjedő csomópontok most az új pozícióba kerültek.

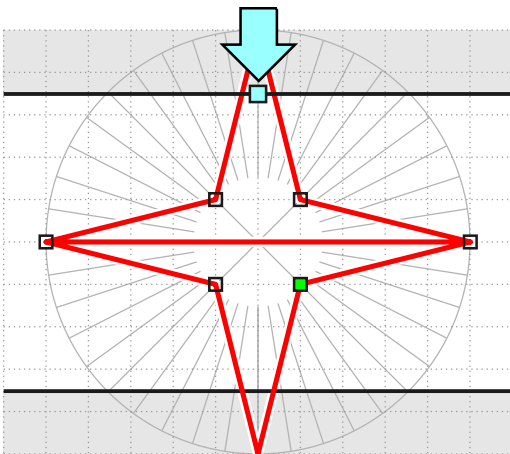


Szúrjon be további négy csomópontot: (X), (Y), (Z) és (W).

Az (X) csomópont hozzáadásához kattintson az előző (S) csomópontra a kijelöléséhez. Ezután kattintson arra a helyre, ahová az (X) csomópontot el szeretné helyezni. Ez a művelet beszúrja az új (X) csomópontot az (S) és az (1) csomópont közé. Ismétlje meg ezt a folyamatot a fennmaradó csomópontoknál: (Y), (Z) és (W). Győződjön meg arról, hogy minden megelőző csomópont ki van jelölve a következő csomópont elhelyezése előtt, a helyes öltési sorrend fenntartása érdekében.

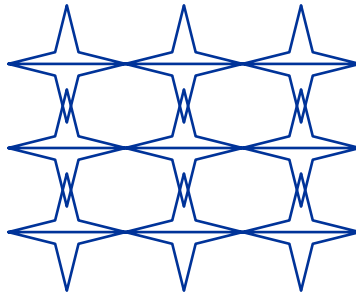


Állítsa be az (X), (Y), (Z) és (W) csomópontok pozícióját a csillag minta finomításához.



Állítsa az átfedési terület csomópontját lefelé a minta teljessé tételéhez.

A kész motívum tartalmazza a meghatározott átfedési területet.



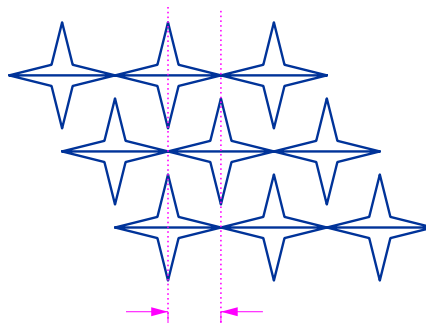
Előnézet arról, hogyan fognak átfedni a motívumsorok, amikor kitöltésként alkalmazzák őket.

Motívum Tulajdonságainak Meghatározása

A Studio a motívumokat úgy alkalmazza, hogy virtuális cellákba vetíti őket egy kitöltési objektumon belül. Ezeknek a celláknak a méreteit a **Szélesség** és **Magasság** beállítások határozzák meg.

A Munkaterület tetején és alján található állítható szürke régiók lehetővé teszik a szomszédos sorok közötti **átfedés** mértékének meghatározását.

Eltolás szabályozza a következő motívumsorok vízszintes eltolását, amikor azok csempézve vannak egy kitöltésen.



Motívumsorok megjelenítve a motívumszélesség felével megegyező eltolási értékkel.

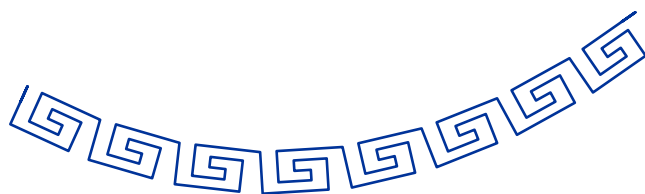
Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Egyedi kontúrminták



Egyedi Kontúrminták

A minták olyan alapvető öltésképződmények, amelyeket dekoratív, "díszes" kontúrok létrehozására használnak. Ezek a képződmények a kontúr vonala mentén igazodnak, folyamatos varrásmintát alkotva.

A mintákat úgy tervezték, hogy zökkenőmentes, folyamatos kapcsolatot biztosítsanak az egyes ismétlések között.

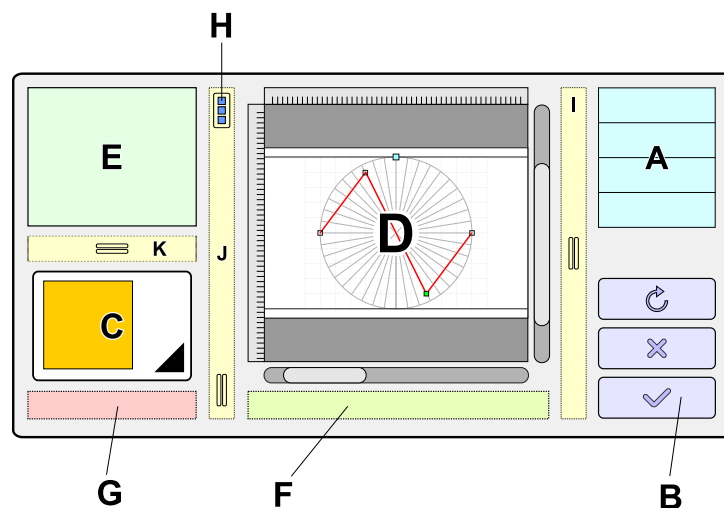


Egy vektoros kontúr mentén folyamatosan igazított minta.

A Studio számos előre definiált öltésmintát tartalmaz; a felhasználók azonban akár öt egyedi kontúrmintát is definiálhatnak, amelyek közvetlenül a tervvel együtt kerülnek mentésre. A Studio beépített Minta szerkesztővel rendelkezik, amelyet kifejezetten e folyamat megkönnyítésére terveztek.

A Minta Szerkesztő

A szerkesztő eléréséhez lépjen a **Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők** menüpontra, és váltson a **Minta szerkesztő** fültre.



A kezelőfelület vezérlői az alábbiak szerint vannak definiálva:

A	Szerkesztők listája: Megjeleníti a Studio-ban elérhető egyedi szerkesztőket, beleértve a Minta szerkesztőt is.
B	Parancsgombok: Az aktuális mintán végrehajtott módosítások alaphelyzetbe állítása (Reset), megszakítása (Cancel) vagy alkalmazása (Apply).
C	Mintaválasztás: Használja ezt a kombinált mezőt az öt egyedi szerkesztési hely egyikének kiválasztásához.
D	Munkaterület: Az interaktív tér, ahol az egyedi minták digitalizálása történik.
E	Mintatulajdonságok: Meghatározza a Szélesség, Hossz, Minimális hossz, valamint a minta igazításához használt Vetítési módszer tulajdonságait.
F	Információs terület: Megjeleníti a kurzor koordinátáit és az állapotüzeneteket.
G	Mintanév: Az aktuális öltésképződmény azonosítója.
H	Felugró menü gomb: Hozzáférés olyan parancsokhoz, mint a Megnyitás/Mentés, Visszavonás/Mégis, Háttérkép importálása, Minta törlése, Rácshoz igazítás és Öltésszimuláció.

I	Elválasztó sáv.
J	Eszköz elválasztó: Eszközöket tartalmaz a Visszavonás/Mégis, Nagyítás/Kicsinyítés, valamint Csomópont beszúrása/törlése funkciókhoz.
K	Elválasztó sáv.

Szerkesztő Vezérlők

Az alábbi vezérlők megkönnyítik a szerkesztőn belüli speciális technikai feladatokat:

Szimuláció indítása: A [felugró menü](#) keresztül elérhető parancs az öltéssorozat animált szimulációját futtatja.

Minta mentése: Elmenti az aktuális képződményt a tárhelyére, lehetővé téve annak importálását más hímzési projektekbe.

Minta megnyitása: Betölt egy korábban mentett mintafájlt a szerkesztőbe.

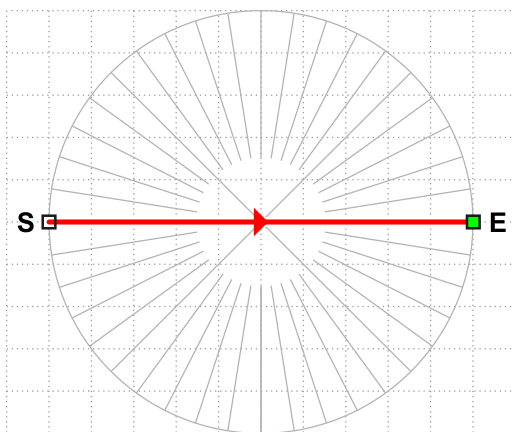
Törlés: Visszaállítja az egyedi mintahelyet egyetlen, alapvető öltésre.

Kép importálása: Külső képet tölt be, amely rajzolás közben sablonként szolgál a körvonalazáshoz.

Rácshoz igazítás: Ha engedélyezve van, ez az opció a csomópontokat mozgatóskor pontosan a rácsmetszéspontjaihoz igazítja.

Új Minta Digitalizálása

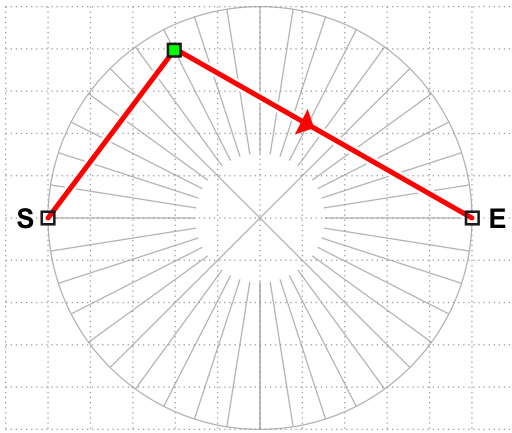
A minták kis öltésalakzatok. Egyetlen öltésből épülnek fel, csomópontok (tűszúrási pontok) beillesztésével a kezdő és végpontok közé, majd azok áthelyezésével a munkaterületen belül.



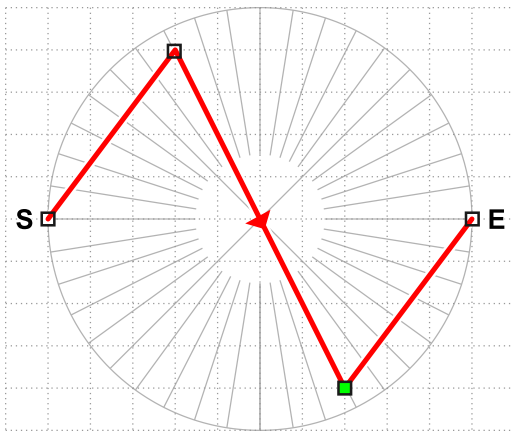
Új minta létrehozásához válasszon ki egy egyedi helyet a legördülő menüből (C). Minden új egyedi minta egyetlen öltésként indul.

A kezdő (S) és végpontok (E) eredeti pozíciójának megőrzése kritikus fontosságú a zökkenőmentes csatlakozás biztosításához a minták ismétlődésekor.

Az új minta kezdeti állapota egyetlen öltés.



Szűrjön be egy új csomópontot a munkaterületen belüli kattintással.
A kezdő és végpont közé beillesztett új csomópont az eredeti egyetlen öltést két új öltésre osztja.

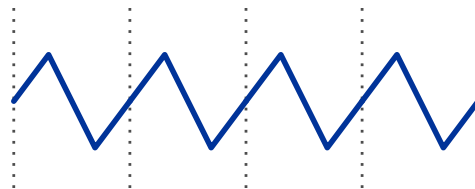


Szűrjön be egy további csomópontot a munkaterületen való kattintással. Minden új csomópont közvetlenül az éppen kijelölt csomópont után adódik hozzá.

A befejezett egyedi minta az utolsó csomópont elhelyezése után 3 öltést tartalmaz.

Miután a minta elkészült és a szerkesztő be van zárva, megjelenik a kiválasztási listában a [Kontúr tulajdonságai ablakban](#).

Csomópontok törlése: A csomópontok hosszú kattintással/érintéssel (kb. 1 másodperc), jobb egérgombbal, a **Delete** billentyűvel vagy a **Csomópont törlése** gombbal távolíthatók el. Az első és az utolsó csomópont állandó, mivel egy mintának legalább egy öltést tartalmaznia kell.



Vektorútvonal mentén kivetített minták folyamatos sorozata.

Az egyedi minták az aktuális tervfájlban kerülnek mentésre. Ha egy mintát más tervben szeretne használni, használja a **Minta mentése** parancsot. Ezt követően importálható bármely, a Studio-ban megnyitott tervprojektbe.

Technikai Tulajdonságok

A Studio a mintákat virtuális "cellákba" vetíti egy kontúr mentén vagy egy kitöltésen belül. Ezen cellák méreteit a **Mín. hossz**, **Hossz** és **Szélesség** tulajdonságok határozzák meg. A változó cellahossz lehetővé teszi a simább illeszkedést az ívelt kontúrok mentén.

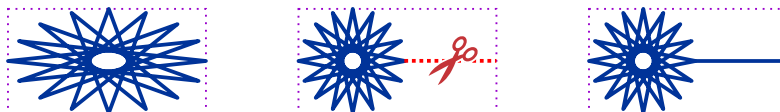
Hossz: A minta szabványos hosszát jelöli.

Mín. hossz: Meghatározza a görbéken belüli minimálisan megengedett cellahosszt. Ha a terv során állandó mintahosszt szeretne, állítsa ezt a **Hossz** értékkel megegyezőre.

Szélesség: A minta függőleges mérete.

Kivetítés: Amikor a mintákat cellákhoz rendeli, a Studio úgy igazítja a mintát, hogy az első és az utolsó pont pontosan illeszkedjen a cella széleihez. A felhasználók három igazítási módszer közül választhatnak:

1. **Nyújtás:** A teljes minta arányosan deformálódik, hogy illeszkedjen a cella méreteihez.
2. **Átmeneti öltés hozzáadása:** A minta deformálatlan marad, és a végén egy átmeneti öltés adódik hozzá az esetleges hézag áthidalására.
3. **Öltés hozzáadása:** A minta deformálatlan marad, és a végén egy sima öltés adódik hozzá a cellahatár eléréséhez.

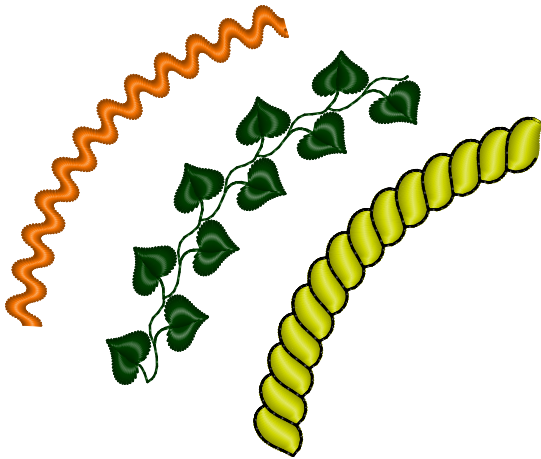


A **Nyújtás**, **Átmeneti öltés hozzáadása** és **Öltés hozzáadása** módszerek összehasonlítása.

A **Nyújtás** módszer a legtöbb kontúrmintához szabványos. A speciális dekoratív kontúrok, mint például a "Candlewick" stílusok, amelyek átmeneti vagy sima öltésekkel összekötött egységes formákat igényelnek, általában az **Átmeneti öltés hozzáadása** vagy az **Öltés hozzáadása** módszereket használják.



Egyedi Kontúrszegélyek



A **Szegély** egy olyan vektorobjektum, amely előre digitalizált komponensekből, úgynevezett szegélytöredékekből épül fel, nem pedig szabványos kitöltőoltésekből. A szegély tartalmazhat kontúrt kontrasztos színben. Bár a Studio számos előre definiált szegélytöredéket biztosít, a felhasználók sajátokat is meghatározhatnak. Ez az útmutató elmagyarázza az egyedi szegélytöredékek létrehozásának és a hímzsmintákba történő beépítésének folyamatát.

Ez az illusztráció különféle szegélypéldákat mutat be: egy egyszerű szegélyt egyetlen oszlopobjektum használatával, egy összetett levélszegélyt oszlopokkal és csatlakozásokkal, valamint egy kötélmintás szegélyt integrált kontúrral.

Szegélytöredék Digitalizálása

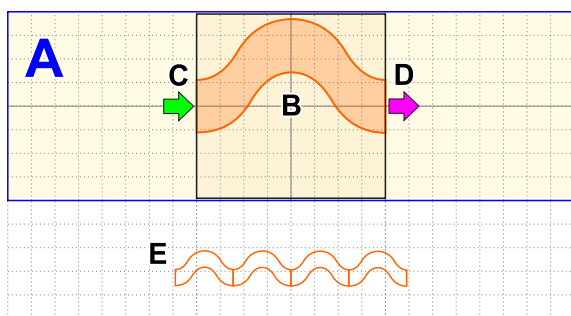
A szegélytöredékek a Studio-n belül létrehozott kis minták. A kitöltőmintákkal vagy motívumokkal ellentétben, amelyek külön szerkesztőket használnak, a szegélytöredékek digitalizálása közvetlenül a fő Munkafelületen történik. Mivel azonban ezek a töredékek sajátos technikai követelményekkel rendelkeznek, bizonyos Studio-eszközök le vannak tiltva a létrehozásuk során.

Új szegélytöredék indításához válassza a **■ Főmenü > Tervezés > Szegély > Új szegély** menüpontot. Egy speciális szegélysablon jelenik meg a **Munkafelületen**.

Technikai megjegyzés: A szegélytöredék az Oszlop, Mintás oszlop, Kontúr és **Csatlakozás** objektumokra korlátozódik. Más objektumtípusok eszközei ebben az üzemmódban nem érhetők el.

1. Példa - Egyetlen Oszlopobjektum

Ebben az első példában a szegély egyetlen oszlopobjektumból áll. Az objektum a **Szegélycellán** belül helyezkedik el, bal oldalon kezdődik és jobb oldalon végződik. A kezdő- és végpontokon a párhuzamos öltésirányok fenntartása biztosítja a folyamatos megjelenést a szegély hímzésekor; ebben a konfigurációban a töredékek közötti további csatlakozások szükségtelenek.



A szegélytöredékek digitalizálásához használt sablon.

A	Szegélycsík: A töredék túlnyúlhat a Szegélycellán (B) a csíkterületre. Ez átfedést hoz létre az egymást követő töredékek között.
B	Szegélycella: Az elsődleges terület, ahol a szegélytöredék megrajzolásra kerül.
C	Kezdő oldal: A belépési pont vagy él pontos helye. A helyes elhelyezés létfontosságú a folyamatos varráshoz.
D	Záró oldal: A kilépési pont vagy él pontos helye. A helyes elhelyezés létfontosságú a folyamatos varráshoz.
E	Előnézet: Megmutatja, hogyan igazodnak a töredékek ismétléskor.

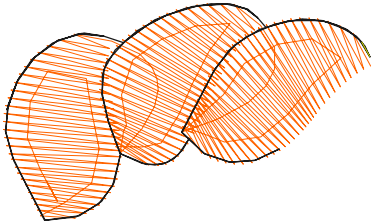


Egyetlen oszlopobjektum-töredék, ahogy az [Objektumfelügyelőben](#) látható.

A töredék **nevének**, **alapértelmezett szélességének** és **magasságának** meghatározásához használja a **főmenü > Beállítások > Tulajdonságok** menüpontot a Tulajdonságok ablak megnyitásához. Navigáljon a [Teljes minta tulajdonságai](#) fülre, és állítsa be a **Nevet**, a **Referencia szélességet** és a **Referencia magasságot**.

Miután a töredék elkészült, használja a **főmenü > Tervezés > Szegély > Szegély mentése másként** parancsot a fájl mentéséhez. A szegélyek kompakt EOF fájlkként kerülnek mentésre, háttérképek nélkül. Egy meglévő szegély szerkesztéséhez mindig használja a **főmenü > Tervezés > Szegély > Szegély megnyitása** útvonalat, hogy biztosítsa a speciális rajzsablon betöltését.

2. Példa - Oszlop Objektum Kontúrral

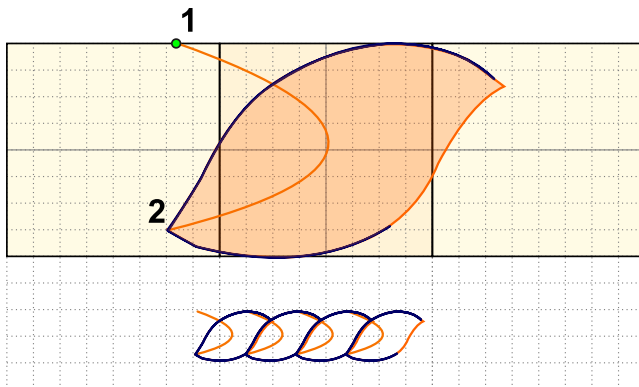


Ez a töredék egy oszlop objektumot és egy eltérő színű kontúrt tartalmaz. Az öltés-összeállítási folyamat során a Studio automatikusan átrendezi az objektumokat úgy, hogy a kontúrok az összes oszlop és csatlakozás elkészülte után kerüljenek hímzésre. Célszerű úgy digitalizálni a töredéket, hogy az oszlopok vágások nélkül hímződjenek, és a kontúrok szintén. Vegye figyelembe, hogy az oszlopok és a kontúrok között a színváltás miatt vágás fog történni.

Illusztráció: A kötélszegély elemei az Objektumvizsgálóban. Az objektumok szín szerint vannak rendezve, a kontúrok előtt vágás történik. ►

Az ebben a példában szereplő oszlop objektum úgy van megrajzolva, hogy mindkét oldalon túlnyúljon a cella határain. Ez az átfedés a kötélemekben megakadályozza a hézagokat a végső hímzésben. Emiatt az átfedés miatt egy csatlakozó objektumnak kell megelőznie az oszlopot a folyamatos hímzés biztosítása érdekében. A csatlakozás kezdőpontja (1) szabadon elhelyezhető; a Studio az összeállítás során a korábbi töredékhez igazítja. A végpontnak (2) közvetlenül az oszlop objektumhoz kell csatlakoznia.

				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1
				6. / 2
				7. / 2
				8. / 2

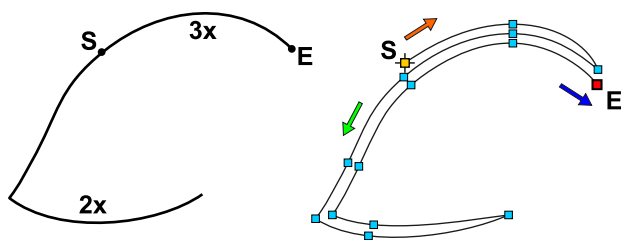


A kötélszegély töredék egy csatlakozásból, egy oszlopból és egy kontúrból épül fel.

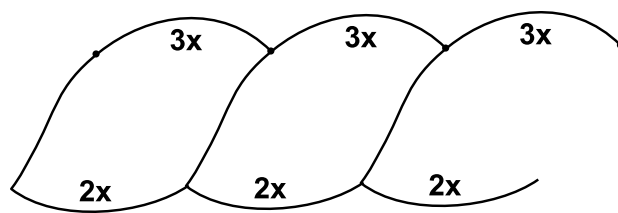
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 2

A kötélszegély töredék szerkezete az Objektumvizsgálóban.

A kontúr úgy van megtervezve, hogy a kezdőpontja igazodjon az előző töredék kontúrjának végéhez. A következő illusztráció bemutatja, hogyan kell a kontúrt megrajzolni a rétegzett hímzés létrehozásához, miközben fenntartja a megfelelő belépési (S) és kilépési (E) pozíciókat.



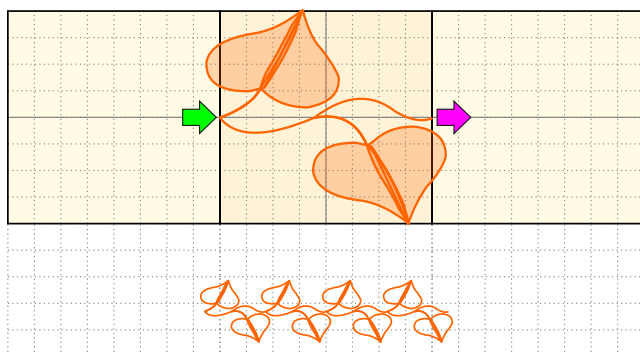
A kötélt töredék kontúrja, amely megkönnyíti a folyamatos csatlakozásokat. (S) jelöli a kezdőpontot, és (E) jelöli a végpontot.



Diagram, amely a kontúron belüli két- és háromrétegű öltésszakaszokat mutatja.

3. Példa - Oszlop És Csatlakozás Objektumok

Ebben a konfigurációban a töredék oszlopokat és [csatlakozásokat](#) használ. A kezdő és záró csatlakozások pontos elhelyezése kritikus a varratmentes szegélyhez. Az első csatlakozásnak a cella bal oldalán kell kezdődnie, míg az utolsó csatlakozásnak a jobb oldalon kell végződnie. A köztes csatlakozások csak az oszlopobjektumok összekapcsolására szolgálnak a töredéken belül.



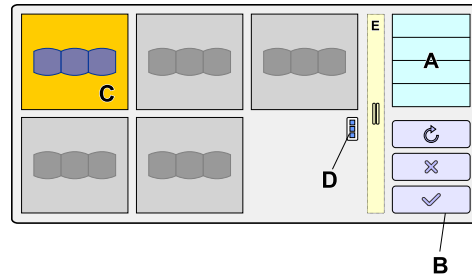
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1
				6. / 1
				7. / 1
				8. / 1
				9. / 1

Egyedi Szegélyminták Használata

Ha a Studio még szegélykészítési módban van, mentse el munkáját, és indítson új tervet a [Főmenü > Terv > Új](#) útvonalon, vagy nyisson meg egy meglévő tervet.

Ahhoz, hogy egyedi töredékei elérhetőek legyenek a [Tulajdonságok ablakban](#) a szabványos digitalizálás során, hozzá kell adnia azokat a Felhasználói szegélyek listájához a Töredékszerkesztőkben.

Válassza a [Főmenü > Eszközök > Töredékszerkesztők](#) menüpontot, és válassza a **Felhasználói szegélyek** lehetőséget. Válasszon ki egyet az öt felhasználó által definiált szegélyhely közül, és töltsse be az EOF fájlt a tárolóból. Zárja be a **Töredékszerkesztők** ablakot.



A	Szerkesztők listája: Válassza a Felhasználói szegélyek elemet.
B	Vezérlőgombok: Változtatások alaphelyzetbe állítása, Mégse vagy Alkalmazás.
C	Aktív szegélyhely: A Betöltés és Alaphelyzetbe állítás parancsok a kijelölt helyre vonatkoznak.
D	Menügomb: Hozzáférést biztosít a Szegély betöltése és Szegély alaphelyzetbe állítása parancsokhoz.
E	Elválasztó vezérlő.

Az egyedi szegélytöredékei mostantól hozzá vannak rendelve a tervhez, és megjelennek a [Kontúr tulajdonságok ablak](#) kijelölései között. Mostantól alkalmazhatók a tervében lévő [Kontúr objektumokra](#).

Felhasználói útmutató - Studio Next > Haladó eszközök > Öltésszám becslése

Öltésszám-Becslés

A kereskedelmi hímzésdigitalizálóknak gyakran meg kell határozniuk a hozzávetőleges öltésszámot a projekt megkezdése előtt, mivel az egyedi digitalizálási szolgáltatások árazása gyakran a minta végső öltésszámán alapul.

Amikor a rendelkezésre bocsátott grafika egy tiszta [raszterkép](#) vagy fénykép, a Studio lehetővé teszi a gyors öltésszám-becslést a [Trace eszköz](#) segítségével.

A módszer magában foglalja a Trace eszköz használatát egy durva "próba" minta automatikus vektorizálásához néhány kattintással. Az öltések generálásával ezekhez az objektumokhoz, az eredményül kapott összeget megbízható becslésként használhatja.

1. Raszterkép Importálása



Importálja a rasztergrafikát a Studio-ba, ahogyan azt egy szabványos digitalizálási projektnél tenné. A grafikát most is méretezheti a tényleges méreteire, vagy később is átméretezheti a vektorizált objektumokat. A pontos becsléshez a mintával a tervezett végső méretében kell dolgozni.

A raszterkép átméretezéséhez használja az **Edit Image ablakot**, amely a **■ Főmenü > Kép > Eszközök > Kép szerkesztése ablak** útvonalon érhető el.

2. A Minta Körvonalazása

Válassza ki a **Trace eszközt** (amelyet a varázspálca ikon jelöl) az egyes grafikai területek azonosításához és öltésekkel kitöltött objektumokká alakításához. Ismételje ezt a folyamatot, amíg az összes elsődleges terület le nem fedte.

A Trace eszköz a **Tool Box** panelen található.

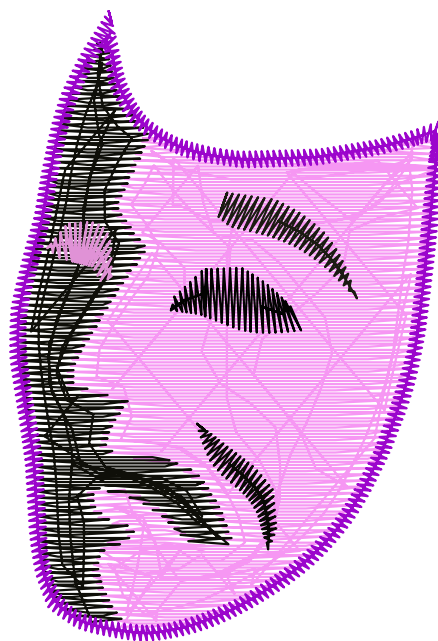


Trace eszköz
ikon

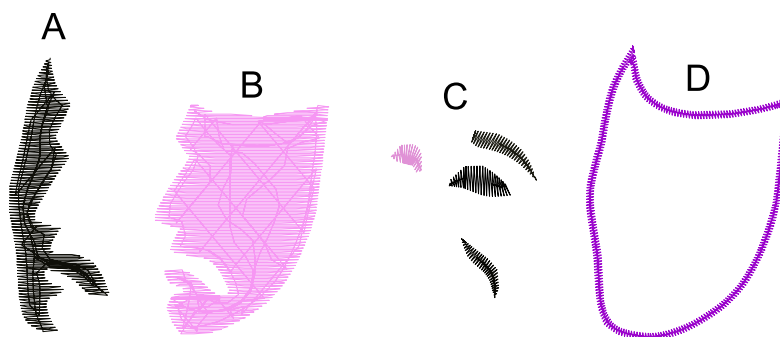
Válasszon az elérhető **körvonalazási stílusok** közül - mint például az **egyszerű kitöltés** vagy **oszlop** - a területek körvonalazásához ugyanazzal a logikával, amelyet a tényleges digitalizálás során alkalmazna.

Megjegyzés: Nem szükséges tökéletes mintát létrehozni bonyolult részletekkel; a cél kizárólag a mennyiségi becslés megszerzése.

Megjegyzés: Amikor olyan háttérkitöltést körvonalaz, amely kis betűk vagy más finom részletek alatt helyezkedik el, használja az **Ignore Openings** preferenciát egy tömör, kompakt kitöltés létrehozásához.



Öltésekkel kitöltött vektorizált
objektumok



Öltésekkel kitöltött vektorizált objektumok. Az (A) és (B) objektumok egyszerű kitöltésként lettek körvonalazva az 'Ignore Openings' opció használatával. A (C) és (D) objektumok oszlopként lettek körvonalazva.

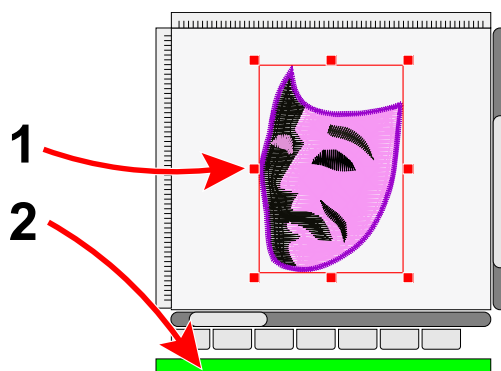
3. A Végző Méretek Beállítása

Ha a kép nem lett átméretezve a körvonalazás előtt, most méretezze át a vektorobjektumokat. A helyes méretarány használatának elmulasztása pontatlan öltésszámot eredményez.

4. Öltések Generálása

Jelölje ki az összes objektumot és generálja az öltéseket.

A kijelölt minta teljes öltésszáma megjelenik a Studio **állapotsorában**. Ez az adat szolgál **becsült öltésszámként**.



Győződjön meg róla, hogy az objektumok ki vannak jelölve (1). A kijelölés teljes öltésszáma látható az állapotsorban (2).

Megjegyzés: Ahol szükséges, az [Auto Outliner](#) eszköz használható dupla rétegű öltéskontúr hozzáadására az objektumokhoz, tovább növelve a becslés pontosságát.



Studio - Gyakran Ismételt Kérdések És Hibaelhárítás

Ha kérdése van, kérjük, lépjen kapcsolatba velünk az embird@embird.net címen. Kérdéseinek megosztása segít nekünk a dokumentáció fejlesztésében minden felhasználó számára.

● Mi a különbség a Digitizing Tools és a Sfumato Stitch között?

A Digitizing Tools az Embird Studio két elsődleges összetevőjének egyike, amelyet szabványos hímzésminták, például logók, feliratok és dekoratív minták létrehozására használnak. A Sfumato Stitch az a speciális összetevő, amelyet arra terveztek, hogy valóságos, fotószerű hímzésmintákat hozzon létre közvetlenül digitális képekből.

● Mi a fő különbség az öltésfájl és a vektorfájl között az Embirdben?

Az öltésfájl (pl. .PCS, .PES) a végső kimenet, amely meghatározott koordinátákat és parancsokat tartalmaz a hímzőgép számára. Ezeket a fájlokat nehéz szerkeszteni vagy átméretezni a minőség romlása nélkül. A **vektorfájl (.EOF)** a Studio-n belül használt "forrásfájl". Méretezhető kontúrokból és tulajdonságokból áll, így könnyen szerkeszthető és átméretezhető. Csak a minta véglegesítésekor kerül lefordításra öltésfájllá.

● Hogyan méretezi át a Studio a mintákat?

Az átméretezést közvetlenül a Studio-ban kell elvégezni, amíg a minta vektoros formátumban van. Mivel a vektoros objektumok matematikailag méretezhetőek, a Studio képes újragenerálni az öltéseket, hogy azok tökéletesen illeszkedjenek az új méretekhez. Ez sokkal jobb minőséget biztosít, mint egy feldolgozott öltésfájl átméretezésével próbálkozni.

● Mi az a vektorizálás?

A vektorizálás az objektumok kontúrjainak meghatározása - akár manuálisan, akár automatikusan - egy vektorfájl létrehozásához. Ez lehetővé teszi a szoftver számára, hogy kiszámítsa és kitöltse az alakzatokat öltésekkel, ami a Studio digitalizálási folyamatának magját képezi.

● Mik azok a Bézier-görbék, és miért fontosak?

A Bézier-görbék a Studio-ban történő kontúrrajzolás fejlett módszere. Nagyobb rugalmasságot és irányítást biztosítanak, mint az egyszerű görbék, lehetővé téve összetett, sima alakzatok létrehozását kevesebb csomóponttal. Ez hatékonyabb digitalizálási folyamatot és tisztább minta-geometriát eredményez.

● Miért jelennek meg a hosszú szaténöltések hiányosnak a képernyőn?

A legtöbb hímzőgép fizikai korláttal rendelkezik az egyetlen öltés maximális hosszára vonatkozóan (általában körülbelül 12,7 mm). Ha egy szaténöltés meghaladja ezt a hosszt, a Studio automatikusan felosztja azt egy átmeneti öltés sorozatra, amelyet egy sima öltés követ. Bár ez a képernyőn törött vagy szaggatott vonalnak tűnhet, a hímzőgép helyesen fogja végrehajtani a sorozatot.

● Elérhető a kézikönyv PDF formátumban?

Igen, a kézikönyv exportálható PDF formátumba. Részletes útmutatóért kérjük, tekintse meg a [Súgóablak > Súgófájlok exportálása PDF-be](#) fejezetet.

● Konvertálhatok SVG fájlt hímzőgéphez való mintafájllá?

A közvetlen konvertálás ritkán optimális. Be kell importálnia az SVG fájlból származó vektorkontúrokat a **Studio NEXT**-be, és manuálisan kell beállítania az öltési sorrendet, az átfedéseket és a kitöltési típusokat. Ezen objektumok Studio NEXT-en belüli lefordítása generálja a gép által igényelt öltésadatokat. Figyelmeztetés: Az SVG fájlok tartalmazhatnak olyan elemeket - például raszteres hivatkozásokat, formázatlan szöveget vagy animációkat -, amelyek nem konvertálhatók hímzési adatokká.

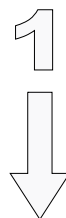
● Konvertálhatok JPG képet hímzésmintává?

A **JPG** vagy **JPEG** fájl egy raszteres kép. Az ezen képek öltésekké történő értelmezéséhez használt módszer a témától függ, például logó, portré vagy tájkép esetén. A logókat a legjobban olyan szabványos objektumokkal lehet megjeleníteni, mint a szatén (oszlop), tatami (sima kitöltés) és sima öltés kontúrok. A fotószerű tartalmakat a legjobban különféle fotóöltés-technikákkal lehet megközelíteni. Bár a **Studio NEXT** képes hímzést generálni raszteres képből, a folyamat az egyes elemek manuális vagy automatikus vektorizálását (körberajzolását) foglalja magában, nem pedig egy egyszerű fájlformátum-konvertálást.

Felhasználói útmutató - Studio Next > Index

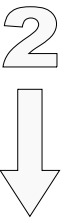
Index

A Studio-Ról	1
A Studio projektfájlja (*.EOF)	2
Első lépések	3
Objektumok: Alapelvek	9
Objektumtípusok	10
Vektorkontúrok	18
Csomópontonkénti vektorizálás	22
Oszlop mód A, B és C	29
Jelölőpontok	36
Rögzítő öltések	38
Csatlakozások	41
Betűk kézi digitalizálása	44
Kontúrok	49
Kontúrrészek elrendezése	53
Objektumok csoportosítása	54
Színek	58
Kibontó gomb	61
Alapformák	62



Cérnakatalógus	66
Színkeverő	67
Mappanavigáció	69
Fájlok és mappák böngészése	70
Főablak	73
Munkaterület	75
Megjelenítési módok	76
Fő vezérlőpanel	78
Ellenőrző	81
Cérnalista	86
Eszköztár	89
Főmenü	94
Elválasztó sáv	94
Felugró menü	96
Szerkesztés: Csomópontok	
Irányvonalak	97
Elemek beszúrása	98
Alapformák vektorizációs módban	99
Hogyan Digitalizáljunk Logót	
Hogyan digitalizáljunk logót - 1. rész	103
Hogyan digitalizáljunk logót - 2. rész	106
Hogyan digitalizáljunk logót - 3. rész	112
Hogyan digitalizáljunk logót - 4. rész	116
Főmenü - Kijelölési/Átalakítási Mód	116
Minta	117
Kijelölés	120
Beállítások	123
Kép	124
Szöveg	126
Objektumok	127
Átalakítás	129
Csoportok	131
Létrehozás	132
Konvertálás	135
Nézet	139
Kiegészítők	141
Súgó	142
Főmenü - Csomópont-Szerkesztési Mód	142
Szerkesztés	144
Alakzat	145
Csomópontok	147
Szél	149
Főmenü - Feliratozási Mód	150
Eszközök	151
Betűtípus	152
Csomópontok	153
Kép	154

Gyorsbillentyűk	158
Transzformációk	
Interaktív transzformációk	162
Objektumok igazítása	165
Objektumok elosztása	166
Objektumok transzformálása numerikus vezérlőkkel	168
Boríték	169
Alakítás	170
Objektumtulajdonságok	171
Teljes minta	174
Kijelölt objektumok	177
Kitöltés	178
Kitöltés több motívummal	186
Háló	188
Háló - tűzés	193
Háló - csempék	196
Háló - háló	199
Háló - csomók	202
Háló - keresztek	204
Háló - jelek	206
Háló - növény	208
Oszlop	215
Oszlop mintával	219
Applikáció	222
Csatlakozás	224
Kézi öltések	225
Kontúr	226
Sfumato	232
Sfumato	
Portré	243
Színmaszk	250
Beállítások	236
Hogyan?	
Súgóablak - Exportálás PDF-be	256
Göndör növény háló - Alapvető útmutató	259
Göndör növény háló - Haladó technikák	273
Önálló csipke	280
Önálló csipke - Lecke	281
Tűzés	287
Overlock	287
Alátöltés egyedi beállításai	289
Segédeszközök	
Segédvonalak	290



Lasszó	292
Objektumok felosztása maszkkal	293
Mérőeszköz	296
Hímzés szimulátor	297
Sarok eszköz	299
Automatikus ismétlés eszköz	300
Öltéselemzés	300
Színek hangolása	302
Objektumok nagyítása / kicsinyítése	303
Csomópontok számának csökkentése	305
A kép színszámának csökkentése	305
Kép posztterezése	308
Újdonságok	310

Speciális Eszközök

Stílusok	312
Vektorgrafika	313
Automatikus kontúrok	316
Szabadkézi	317
Nyomkövető eszköz	321
Nyomkövető eszköz - Lecke	325
Feliratozás	330
Egyedi kitöltőminták	338
Egyedi kitöltő motívumok	341
Egyedi kontúrmenták	346
Egyedi kontúrszegélyek	350
Öltésszám becslése	355
Gyakran Ismételt Kérdések	358

3



© BALARAD, s.r.o.