



Studio NEXT

Digitizing Tools și Sfumato Stitch

Ghidul utilizatorului

Despre acest manual

Capitolele din acest manual sunt clasificate în trei domenii:

1. Concepte
2. Comenzi
3. Ghiduri pas cu pas

Concepte explică logica funcțională a Embird Studio, inclusiv principiile digitizării și fundamentul structural al designurilor de broderie.

Comenzi descriu instrumentele specifice bazate pe conceptele menționate anterior și oferă îndrumări privind locațiile acestora în cadrul interfeței.

Ghiduri oferă proceduri detaliate, pas cu pas, pentru crearea și editarea diverselor designuri de broderie sau componente, utilizând conceptele și comenzile stabilite.

Secvența capitolelor este concepută pentru a vă ajuta să creați un design de broderie simplu cât mai rapid posibil, construind ulterior cunoștințele necesare pentru a stăpâni întreaga suită de funcții Studio. Capitolele sunt organizate pe trei niveluri de detaliere și complexitate crescătoare.

Despre Studio NEXT

Studio NEXT este un modul pentru software-ul de broderie Embird care permite utilizatorilor să digitizeze designuri personalizate pentru broderia la mașină.

Studio constă din două părți: **Digitizing Tools** și **Sfumato Stitch**.



1. Digitizing Tools

Digitizing Tools sunt utilizate pentru a digitiza designuri de broderie fantezie, inscripții și logo-uri de companie. Designurile sunt digitizate prin crearea de obiecte de contur (vectoriale), fie pe un fundal gol, fie utilizând o **image** raster ca șablon. Aceste obiecte vectoriale sunt apoi umplute cu cusături.

Obiectele vectoriale pot fi create manual **nod cu nod**, prin **digitizare cu mâna liberă**, utilizând **instrumentul de trasare** sau prin importarea **fișierelor grafice vectoriale** (format SVG). Toate aceste abordări pot fi utilizate în combinație.



2. Sfumato Stitch

Sfumato Stitch permite utilizatorilor să creeze **designuri fotorealiste** din imagini digitale. Acesta poate fi combinat cu Digitizing Tools pentru a adăuga inscripții, margini și alte elemente. Sfumato utilizează obiecte vectoriale similare cu cele din Digitizing Tools, dar acestea sunt umplute cu un tip de cusătură specializat. Cusăturile Sfumato formează meandre de densitate variabilă pentru a replica imaginea de bază, permițând în același timp materialului să se vadă prin cusătură.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Despre Studio](#) > Fișier de proiect Studio (*.EOF)



Înțelegerea Fișierului EOF Din Embird Studio

Un **fișier EOF** este fișierul principal de proiect utilizat de Embird Studio, modulul de digitizare pentru suita de software de broderie Embird. Spre deosebire de fișierele de broderie standard care conțin coordonate specifice ale cusăturilor, un fișier EOF stochează **contururi bazate pe vectori** și instrucțiuni pentru obiecte.

Fișierul EOF servește drept "cod sursă" sau plan original al unui design. În timp ce un fișier gata pentru mașină, cum ar fi .PES sau .DST, oferă mișcări specifice ale acului, fișierul EOF definește geometria de bază și construcția formelor.

Importanța formatului EOF

Avantajul principal al lucrului cu fișiere EOF este **editabilitatea fără pierderi**. Deoarece formatul stochează căi matematice în loc de cusături fixe, pot fi efectuate mai multe acțiuni fără a degrada calitatea designului:

- **Redimensionare:** Designurile pot fi scalate semnificativ. Software-ul recalculează automat numărul de cusături pentru a menține densitatea specificată.
- **Ajustarea proprietăților:** Utilizatorii pot modifica tipurile de cusături (de exemplu, convertirea unei cusături de umplere în cusătură satin), pot ajusta compensarea tragerii sau pot rafina preferințele pentru stratul de bază (underlay) în orice moment.
- **Editarea nodurilor:** Contururile unei forme pot fi modificate prin mutarea, adăugarea sau ștergerea punctelor pentru a altera structura designului.

Fluxul de lucru: De la EOF la mașina de brodat

Deoarece mașinile de brodat nu pot interpreta direct fișierele EOF, este necesar un flux de lucru specific pentru a pregăti un design pentru producție:

1. **Design în Studio:** Creați și salvați proiectul ca fișier **.eof**.
2. **Compile:** Executați comanda "Compile and Put into Embird Editor". Acest proces traduce formele vectoriale într-un model de cusături.
3. **Salvare ca:** Odată ce designul este încărcat în Editor, salvați-l într-un "format de cusături" compatibil cu mașina specifică (de exemplu, .PES, .HUS, .JEF sau .DST).

Cele mai bune practici pentru gestionarea proiectelor

O eroare comună este ștergerea fișierului EOF după generarea fișierului de cusături. Păstrarea fișierului EOF este esențială din următoarele motive:

- Dacă o probă de broderie (test sew-out) dezvăluie probleme de înregistrare sau goluri, este semnificativ mai eficient să ajustați **conturul EOF** decât să manipulați cusăturile individuale în formatul final.
- Studio NEXT încorporează funcții EOF avansate care oferă o funcționalitate îmbunătățită comparativ cu formatele vechi ale versiunii obișnuite de Studio.
- Fișierul EOF păstrează "Imaginea de fundal", permițând ilustrației originale utilizate pentru trasare să rămână vizibilă pentru corecții viitoare.

Salvarea fișierelor pentru versiunea obișnuită de Studio

Designurile create în Studio Next utilizează funcții mai avansate decât cele din versiunea standard a Studio. În consecință, noile fișiere *.eof nu pot fi deschise în versiunea obișnuită de Studio. Dacă un design trebuie mutat din Studio Next în versiunea mai veche, utilizați comanda [Save in Regular Studio compatible format](#) pentru a-l salva în stocare. **Notă:** Funcțiile specifice Studio Next, cum ar fi obiectele de tip plasă (mesh) și proprietățile asociate acestora, nu vor fi păstrate în acest format.

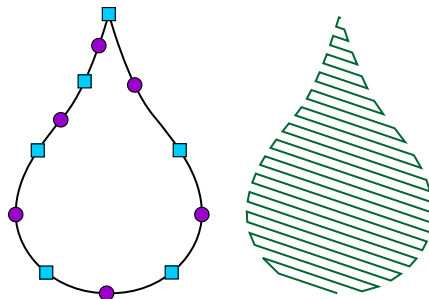
Ce Este Digitizarea Broderiei?

Modele De Broderie Și Fișiere Electronice De Cusături

Mașinile de brodat computerizate utilizează fișiere de intrare specifice care oferă instrucțiuni despre cum să coaseți un design pe material. Aceste fișiere digitale sunt cunoscute sub numele de **modele de broderie** sau fișiere electronice de cusături. Un fișier electronic de cusături constă dintr-o listă cuprinzătoare de coordonate ale cusăturilor, schimbări de culoare și comenzi de tăiere a firului. Procesul de creare a acestor fișiere se numește **digitizarea broderiei**. Modelele pot fi dezvoltate din fotografii, lucrări artistice, litere sau concepte originale. Fișierul electronic de cusături servește drept legătură esențială între un concept digital și broderia fizică produsă de mașină.

Aplicații Software Pentru Digitizare

Digitizarea unui model de broderie pentru mașină necesită software specializat. Aceste aplicații automatizează o mare parte din munca implicată în generarea cusăturilor individuale. Responsabilitatea principală a utilizatorului este de a defini obiectele și de a atribui stiluri specifice de cusătură pentru a le umple. Deși rezultatul final este întotdeauna un fișier electronic de cusături, procesul și metodele de digitizare pot varia. Diferite aplicații oferă instrumente specializate adaptate pentru diverse tipuri de digitizare a broderiei.



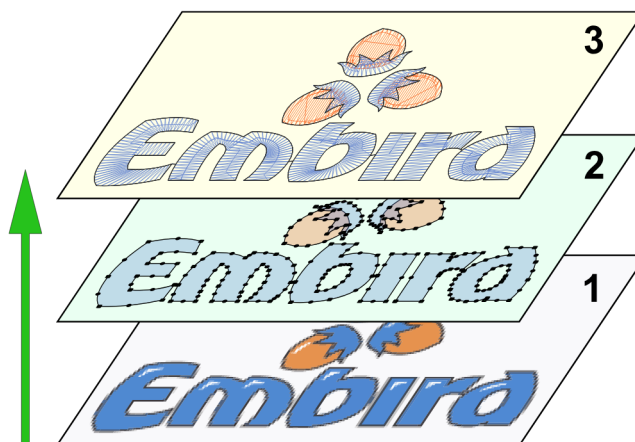
Stânga: Un contur de obiect creat cu noduri și curbe. Dreapta: Cusături generate pentru a umple obiectul definit.

Desenarea Obiectelor: Vectorizare Manuală Și Automată

Deși este posibil să desenați manual cusături individuale, digitizarea implică de obicei crearea de contururi de obiecte pe care software-ul le umple apoi cu cusături. Utilizatorii pot utiliza, de asemenea, instrumente precum "bagheta magică" pentru a auto-trasa obiecte din imagini raster. Procesul de desenare sau trasare a acestor contururi este cunoscut sub numele de **vectorizare**. Dacă un **fișier vectorial gata făcut** (cum ar fi un SVG) este disponibil dintr-un program de design grafic, acesta poate fi convertit direct într-un model de broderie, evitând necesitatea vectorizării manuale.

Compilarea În Cusături

Crearea unui model de broderie din obiecte are ca rezultat un produs intermediar: un fișier sursă care conține contururi vectoriale. Aceste contururi sunt în cele din urmă umplute cu cusături și salvate în formatul specific de fișier electronic de cusături solicitat de o mașină de brodat. În Embird, acest proces se numește **compilare**. Fișierul sursă trebuie păstrat pentru orice editare viitoare, deoarece fișierele vectoriale sunt scalabile; în timpul compilării, software-ul ajustează automat numărul de cusături și aspectul pentru a se potrivi dimensiunilor alese.



Fluxul de lucru de la imaginea raster prin contururi vectorizate până la cusăturile generate. Fișierul sursă stochează aceste elemente în straturi organizate.

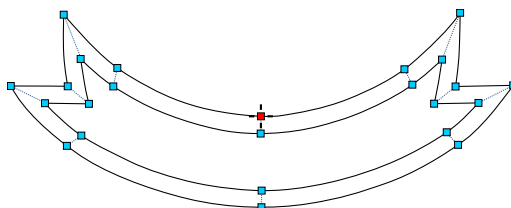
Embroid Offer More Applications Of Digitization:

1. **Digitizing Tools:** Utilizat pentru digitizarea logo-urilor și a modelelor fantezie. Intrarea poate fi o fotografie sau o lucrare artistică.
2. **Sfumato Stitch:** Creează modele fotorealiste, portrete și peisaje. Necesită o fotografie ca intrare.
3. **Cross Stitch:** Specializat pentru modele de cusătură în cruce. Poate utiliza fotografii sau lucrări artistice ca intrare.
4. **Font Engine:** Convertește fonturile TrueType și OpenType în litere brodate și convertește formate vectoriale precum SVG în modele de broderie.

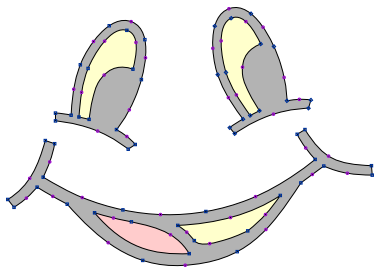
Digitizing Tools Și Sfumato Stitch Partajează Aceeași Interfață, Cunoscută Sub Numele De Studio.

Concept De Bază: Obiecte Vectoriale

În timp ce programul principal Embroid funcționează în cea mai mare parte cu **fișiere electronice de cusături**, Studio utilizează **obiecte vectoriale** pentru a eficientiza crearea designului. Fișierele electronice de cusături conțin coordonate pentru fiecare penetrare a acului și comenzi specifice ale mașinii, făcând editarea cusătură cu cusătură un proces obositor. În schimb, Studio utilizează instrumente similare cu programele de grafică vectorială, permițând utilizatorilor să deseneze contururi care sunt apoi umplute cu tipuri de cusături uniforme.



O diferență semnificativă între designul de broderie și grafică vectorială standard este importanța ordinii obiectelor și a suprapunerii. În broderie, obiectele trebuie să fie **conectate** strategic pentru a minimiza tăierile firului, ceea ce poate afecta atât calitatea designului, cât și timpul de producție.



Fișierele vectoriale create în Studio funcționează ca „fișiere sursă”. Când sunt compilate și trimise către Embird Editor, acestea generează fișiere de cusături gata pentru formatul specific compatibil cu o mașină de brodat. Deoarece sunt bazate pe vectori, aceste designuri pot fi redimensionate ușor, deoarece cusăturile sunt regenerate automat pentru a se potrivi noilor dimensiuni.

Modelele sunt digitizate în Studio sub formă de **contururi vectoriale**, cu aranjamente de cusături determinate de tipurile de obiecte și **proprietăți**.

Compilarea generează cusături pentru toate obiectele, pregătind designul pentru ajustările finale în modulul de ajustare a designului de broderie al Embird.

Reguli Generale

Urmați aceste reguli generale pentru a vă asigura că designurile arată profesional și sunt brodate fără probleme:

- Structurați obiectele astfel încât cusăturile de tranziție să apară doar acolo unde este intenționat. Folosiți căi de cusătură obișnuită pentru a conecta obiectele ori de câte ori este posibil.
- Ordinea obiectelor este critică pentru minimizarea tranzițiilor și a schimbărilor de culoare. Designurile de înaltă calitate mențin un număr scăzut de tăieri ale firului și tranziții de culoare.
- Când creați un design cu mai multe zone adiacente, luați în considerare utilizarea unui strat de bază zig-zag pe întreaga zonă a designului pentru a stabiliza materialul.
- Tensiunea firului face ca cusăturile fizice să pară puțin mai scurte decât pe ecran. Aplicați compensarea tragerii pentru a ține cont de acest lucru, în special când lucrați cu materiale elastice.
- Pentru designuri complexe, digitizați din centru spre exterior pentru a preveni încrețirea materialului.
- Folosiți straturi de bază pe margine pentru obiecte late și straturi de bază de tip „center-walk” pentru obiecte subțiri, pentru a preveni distorsiunea. Straturile de bază zig-zag pot oferi un efect 3D. Straturile de bază ar trebui folosite doar pentru obiecte suficient de mari pentru a le ascunde.
- Zonele adiacente ar trebui să se suprapună ușor pentru a preveni golurile cauzate de efectul de tragere al firului.

Reguli Specifice Pentru Embird Studio

Efectuați toată redimensionarea în Studio, nu în Embird Editor. Redimensionarea contururilor vectoriale în Studio menține o calitate mult mai ridicată decât redimensionarea fișierelor de cusături.

- Studio permite plasarea unei **imagini raster** în fundalul **zonei de lucru**. În mod implicit, Studio tratează 100 de pixeli ca 1 centimetru (sau 254 pixeli per inch).

Lecții De Bază (Ordine Recomandată)

Pentru a începe, consultați lecțiile situate în panoul din stânga al **ferestrei de ajutor** a Studio, care sunt sortate într-o ordine de citire recomandată. Acest fișier de ajutor conține, de asemenea, descrieri detaliate ale elementelor de meniu și ale proprietăților obiectelor. Consultați indexul pentru subiecte specifice.

Diferențe Între Fișierele De Cusături Și Fișierele Vectoriale

Embroid utilizează două tipuri principale de fișiere:

1. **Fișiere de cusături:** Acestea sunt încărcate direct în mașinile de brodat, dar sunt dificil de editat sau redimensionat cu precizie.
2. **Fișiere vectoriale:** Acestea sunt ușor de editat și redimensionat, dar trebuie compilate înainte de utilizarea de către o mașină de brodat.

Acest lucru este comparabil cu diferența dintre imaginile raster (bazate pe pixeli) și grafica vectorială.

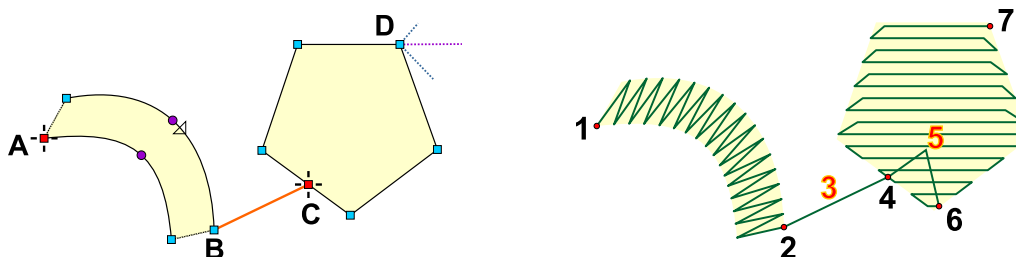
Fișierele vectoriale (*.cof) sunt create și editate în principal în Embroid Studio și servesc drept plan pentru generarea fișierelor de cusături.

Fișierele de cusături conțin o listă de cusături individuale și comenzi pentru mașină. Deoarece le lipsește informația despre obiectele subiacente (cum ar fi umpluturile sau contururile), ajustările automate ale software-ului sunt mai puțin fiabile. Fișierele vectoriale, totuși, stochează contururile și proprietățile necesare pentru a genera cusături, permițând un control precis și o scalare de înaltă calitate.

Fluxul Firului În Designurile De Broderie

Designurile eficiente minimizează tăierile firului. Când lucrați cu obiecte vectoriale, utilizatorii ar trebui să urmeze trei principii de bază:

1. Aranjați obiectele într-o secvență logică pentru a permite conectivitatea.
2. Adăugați conexiuni între obiecte acolo unde pot fi ascunse sub straturile ulterioare.
3. Definiți corect punctele de început și de sfârșit ale fiecărui obiect pentru a asigura o cale continuă a firului.

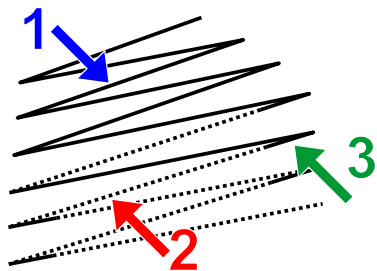


În exemplul de mai sus, un obiect coloană și un obiect umplură sunt legate printr-un obiect de conexiune. Coloana se termină la punctul B, iar conexiunea mută firul la punctul C (începutul umplurii) pentru a evita o tăiere a firului. Software-ul calculează apoi cea mai eficientă cale pentru a umple zona rămasă, rezultând un flux continuu al firului de la începutul designului până la sfârșit.

Cusături Obișnuite Și Cusături De Tranziție

Cusăturile obișnuite sunt cusături standard brodate într-o serie continuă, de obicei cu o lungime între 0,5 mm și 5 mm. Când mașina trebuie să se deplaseze într-o poziție nouă, neadiacentă, utilizează o **cusătură de tranziție**. O cusătură de tranziție este o comandă de deplasare în care acul nu coase, deși mașina penetrează totuși materialul la începutul și la sfârșitul deplasării.

Limitele Celei Mai Lungi Cusături

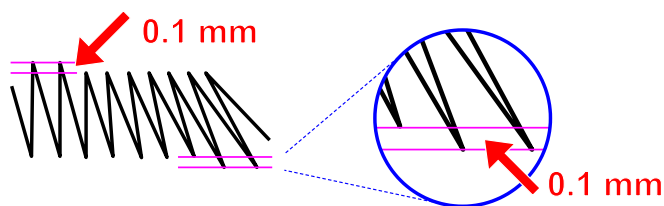


Majoritatea mașinilor de brodat au o limită fizică pentru cea mai lungă cusătură obișnuită posibilă (de obicei 12,1 mm până la 12,7 mm). Pentru cusăturile satin care depășesc această limită, Embird le codifică ca o serie de cusături de tranziție care se termină cu o singură cusătură obișnuită. Deși acestea pot apărea ca linii întrerupte pe ecran, ele se cos corect pe mașină. Rețineți că cusăturile satin foarte lungi (care depășesc 8-10 mm) sunt predispuse la deteriorare în timpul spălării. Prin urmare, se recomandă utilizarea unei texturi sau a unui model pentru a diviza cusăturile lungi.

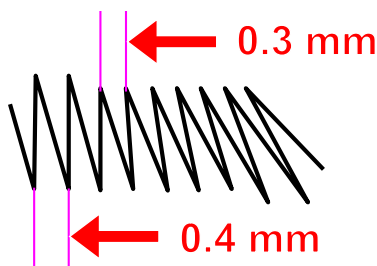
Săgeata (1) indică o cusătură obișnuită standard. Cusăturile care depășesc limita mașinii sunt împărțite în serii de cusături de tranziție (2) și o cusătură obișnuită scurtă (3).

Cel Mai Mic Pas Al Acului

Majoritatea mașinilor de brodat se deplasează în trepte de până la 0,1 mm. Fișierele electronice de cusături sunt codificate pe baza acestei grile de 0,1 mm. La niveluri ridicate de zoom, este posibil să observați mici trepte pe margini care altfel par netede; acestea sunt rezultatul acestei grile de coordonate.



Densitatea Cusăturii



Densitatea cusăturii în Embird este definită ca distanța dintre punctele acului pe grila de 0,1 mm. O densitate de 4,0 corespunde unei spațieri de 0,4 mm. Densitățile comune pentru cusăturile satin și de umplere variază între 3,0 și 4,0, în funcție de grosimea firului. Deoarece grila de 0,1 mm nu poate fi subdivizată, o densitate de 3,5 reprezintă o distanță medie, cu unele puncte la 0,3 mm distanță și altele la 0,4 mm distanță.

Fișiere De Ajutor

O listă completă a fișierelor de ajutor Studio este disponibilă prin [■ Meniu Principal > Ajutor](#). De asemenea, puteți utiliza tasta **F1** de pe o tastatură hardware pentru a accesa Ghidul utilizatorului principal. Butoanele de ajutor specializate din cadrul casetelor de dialog oferă informații specifice contextului relevante pentru fereastra respectivă.

Notă: [Fereastra de ajutor](#) permite exportul documentației, care poate fi ușor convertită în [format PDF](#).



Obiecte Vectoriale: Principii



Digitizarea în Embird Studio implică fundamental desenarea unor obiecte vectoriale care sunt umplute automat cu cusături conform proprietăților setate individual pentru fiecare în parte. Această abordare este extrem de eficientă deoarece un design de broderie conține de obicei zone distincte care necesită tipuri specifice de cusături - cum ar fi umpleri netede (Tatami), cusături satin (Coloane) sau contururi.

Aceste zone sunt digitizate ca obiecte separate, caracterizate prin **tipul** și culoarea lor. Software-ul generează apoi automat cusăturile individuale necesare, scutind utilizatorul de sarcina de a defini manual fiecare penetrare a acului.

Fiecare tip de obiect este digitizat folosind un **instrument** dedicat. De exemplu, o coloană de cusătură satin utilizează un instrument, în timp ce o zonă umplută complexă utilizează altul. Acest flux de lucru bazat pe obiecte eficientizează întregul proces de design.

Secvența de cusături și controlul

Ordinea cusăturilor în cadrul unui obiect este controlată în principal de algoritmi programului, care calculează cea mai eficientă cale. Totuși, utilizatorul păstrează controlul asupra unui aspect critic: punctele de început și de sfârșit ale obiectului.

- Coaserea începe la punctul de început și se încheie la punctul de sfârșit.
- Definirea precisă a acestor puncte este vitală pentru **conexiunea** și secvențierea corectă cu obiectele anterioare și următoare, ceea ce ajută la minimizarea cusăturilor de tranziție vizibile și a tăierilor de fir.

Inspector obiecte și ordine

Obiectele create sunt organizate și listate în **panoul Inspector obiecte**. Această listă afișează obiectele în ordinea lor reală de coasere de sus în jos, permițând utilizatorului să gestioneze secvența în care mașina va coase designul.

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

[Inspector obiecte](#)

Contururile Obiectului

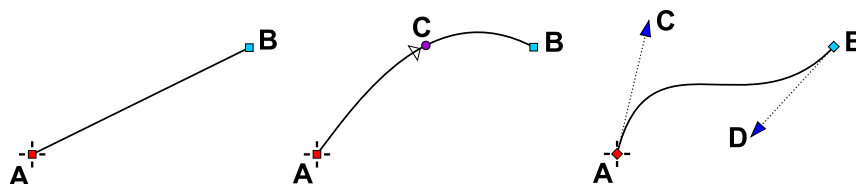
Obiectele utilizează **contururi vectoriale**, ceea ce înseamnă că pot fi redimensionate fără pierderea calității.

Un obiect în Studio este de obicei desenat folosind mai multe elemente de contur. Elementele drepte și curbe pot fi combinate liber. Aceste elemente sunt definite prin puncte numite noduri.

Studio suportă trei tipuri de elemente de contur:

- Segmente de linie
- Curbe simple

- Curbe Bézier



Un segment de linie (stânga) este definit de 2 puncte. O curbă simplă (centru) este definită de 3 puncte. O curbă Bézier (dreapta) este definită de 4 puncte.

Marcaje: Control Avansat Al Obiectelor

Marcajele sunt puncte sau mânere specializate, mobile, asociate cu **tipuri de obiecte** specifice. Ele nu fac parte din conturul obiectului; în schimb, permit utilizatorului să definească locația operațiunilor sau efectelor specializate:

- **Exemple de utilizare a marcajelor:** Pot defini focalizarea unui efect, originea unui model de umplere tip plasă sau poziția unui model de cusătură de ancorare inițială pentru ancorarea avansată a firului.
- **Flexibilitate:** Marcajele pot fi mutate liber - adesea chiar și în afara obiectului de care aparțin - pentru a poziționa strategic un efect sau un punct de ancorare acolo unde este cel mai eficient sau ușor de ascuns de alte elemente de design.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Tipuri de obiecte



Tipuri De Obiecte

Studio utilizează următoarele tipuri de **obiecte vectoriale**:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Umplere (Fill) • Sfumato • Coloană (Column) • Coloană cu model • Conexiune | <ul style="list-style-type: none"> • Cusătură manuală • Contur (Margine) • Aplicație (Appliqué) • Plasă (Mesh) |
|--|--|

Fiecare tip posedă un aspect specific al cusăturii și proprietăți ajustabile, cum ar fi densitatea și unghiul (consultați capitolul **Proprietăți**).

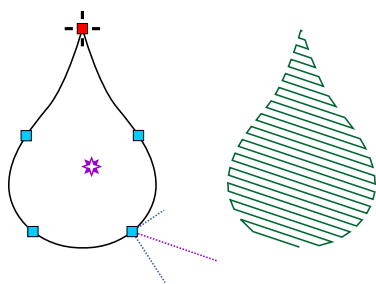
Umplere (Fill)

Umplere - Mod de umplere simplă (Plain Fill)

În broderia computerizată, o **Umplere simplă (Plain Fill)** (cunoscută și sub numele de **Umplere Tatami** sau **Umplere Ceed**) este o tehnică utilizată pentru a acoperi suprafețe mari cu rânduri de cusături de rulare paralele. Spre deosebire de cusătura satin, care acoperă întreaga lățime a unei forme într-o singură mișcare, o Umplere simplă este compusă din mai multe cusături mai scurte așezate una lângă alta. Este cea mai eficientă metodă de a umple formele complexe care sunt prea late pentru cusăturile satin (care au de obicei o lățime maximă de 10-12 mm). Deoarece cusăturile individuale sunt relativ scurte, este mai puțin probabil să se agațe, să formeze bucle sau să se slăbească în timp, ceea ce le face ideale pentru articolele supuse unei utilizări intense, cum ar fi uniformele sau jachetele.

Componentele tehnice de bază ale unei umpleri simple (Plain Fill) includ:

- **Rânduri:** Software-ul partiționează o zonă vectorială mare în rânduri. Aceste rânduri sunt poziționate în funcție de o valoare specifică de **Spațiere** (densitate). O spațiere strânsă oferă o acoperire completă a materialului, în timp ce o spațiere mai largă creează un efect ușor, translucid.
- **Modele de puncte de ac:** Pe măsură ce mașina se deplasează de-a lungul unui rând, acul trebuie să penetreze materialul la intervale regulate. Aranjamentul acestor puncte de ac creează o textură vizibilă. Decalarea punctelor de ac între rânduri creează o suprafață netedă și uniformă.
- **Texturi decorative:** Prin aranjarea intenționată a punctelor de ac, utilizatorii pot crea modele geometrice - cum ar fi cărămizi sau diamante - fără a schimba culorile firului. De asemenea, este posibil să definiți până la cinci modele personalizate prin **■ Meniu Principal > Gadget-uri > Editoare de fragmente > Modelele utilizatorului**.
- **Control direcțional (Unghi):** Unghiul rândurilor de umplere este o alegere critică în digitizare. Acesta afectează atât "lucrul" (modul în care lumina se reflectă pe fir), cât și stabilitatea designului. De regulă, unghiurile de umplere sunt setate perpendicular pe fibra materialului sau pe substrat pentru a preveni încrețirea.



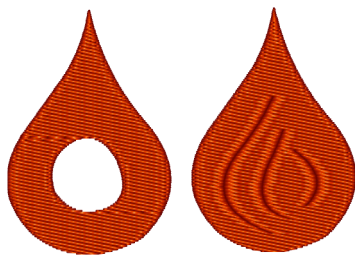
Marginea unui obiect de umplere constă în linii și curbe. Pictograma cruce indică începutul liniei de contur. Liniile diagonale indică locația ultimei cusături de umplere, precum și **unghiurile cusăturilor de acoperire (cea mai lungă linie) și ale substraturilor zig-zag (linii scurte și medii)**.

Micuța stea din interiorul obiectului este **punctul de focalizare** pentru efecte precum umplerile circulare. Acest punct de focalizare poate fi poziționat sau mutat în **modul de editare a nodurilor**. În acest mod, utilizați comanda din meniul pop-up pentru a plasa punctul de focalizare, apoi utilizați cursorul pentru

a-l muta în locația dorită.

Studio generează automat un substrat de margine și două substraturi zig-zag, pe lângă suprapuneri și conexiuni. Obiectele de umplere pot conține, de asemenea, găuri.

Utilizatorii pot ajusta diverse proprietăți ale obiectului de umplere, inclusiv densitatea cusăturilor la punctele de început și de sfârșit și efecte precum umplerile ondulate sau circulare. Obiectele de umplere pot fi, de asemenea, populate cu cusături automate de coloană (satin). Un obiect de umplere poate fi urmat de un obiect de sculptare (Carving).



Obiectul de umplere cu găuri (stânga) și linii sculptate (dreapta). Un obiect cu o singură umplere poate conține mai multe găuri și/sau sculpturi.



Stânga: Umplere simplă cu gradient de densitate. Dreapta: Umplere cu valuri și gradient.

Stânga: Umplere cu cusături circulare și gradient. Dreapta: Umplere de contur cu gradient.

Umplere - Mod Coloană Automată

Umplerea cu coloană automată este un mod specializat de generare a cusăturilor care umple o formă mare, adesea complexă, ca și cum ar fi compusă din mai multe coloane **Satin (Zig-Zag)** conectate.

În timp ce o Umplere simplă utilizează rânduri paralele de cusături care se deplasează înainte și înapoi peste o formă, indiferent de conturul acesteia, Umplerea cu coloană automată calculează automat "fluxul" sau direcția cusăturilor pe baza marginilor formei. Software-ul împarte intern formele complexe în secțiuni mai mici, gestionabile, pentru a determina cel mai bun flux al cusăturilor. Acest lucru se face automat, economisind digitizatorului timpul necesar creării manuale a obiectelor de coloană individuale.

Caracteristicile de bază ale Umplerii cu coloană automată includ:

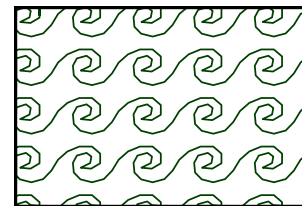
- **Cusături care urmăresc conturul:** Spre deosebire de unghiul fix al unei Umpleri simple, cusăturile de coloană automată își schimbă orientarea pentru a rămâne aproximativ perpendiculare pe marginile formei. Acest lucru este ideal pentru obiecte curbe, cum ar fi petalele de flori sau literele.
- **Lungime variabilă a cusăturii:** Deoarece cusăturile acoperă lățimea segmentelor de "coloană" create de software, lungimea cusăturii variază în funcție de grosimea formei în orice punct dat.
- **Substrat în stil Satin:** Obiectele de coloană automată utilizează substraturi specifice coloanei (cum ar fi Centru, Margine sau Zig-Zag) în loc de substraturile bazate pe grilă utilizate pentru umplerile standard.



Umplere simplă (stânga) și umplere cu coloană automată (dreapta).

Umplere - Mod Motiv

Umplerea cu motive este o tehnică decorativă în care o zonă este umplută cu modele repetate sau mici modele de broderie (motive) în loc de rânduri solide de cusături. Funcționează similar cu un model de tapet, multiplicând motivul selectat pe întreaga formă vectorială.



Componentele tehnice de bază ale unei Umpleri cu motive includ:

- **Motiv:** În loc de simple penetrări ale acului, software-ul folosește o "probă" sau un "fragment" numit motiv.
- **Sistemul de grilă:** Motivele sunt aranjate pe o grilă matematică. Puteți controla **Spațierea** dintre aceste motive atât pe orizontală, cât și pe verticală, permițând obținerea fie a unei texturi dense, asemănătoare dantelei, fie a unui aspect rar, dispersat.

Caracteristici tehnice și avantaje cheie:

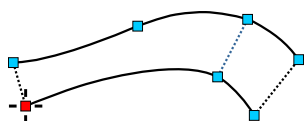
1. **Număr redus de cusături:** Deoarece umplerile cu motive conțin adesea spațiu gol între elementele decorative, acestea folosesc de obicei mult mai puține cusături decât o umplere simplă (Plain Fill) solidă. Acest lucru face broderia mai moale și mai flexibilă, ceea ce este ideal pentru țesăturile ușoare.
2. **Grile cu mai multe motive:** Setările avansate vă permit să **definiți o grilă (până la 3x3) care conține diferite motive**. Software-ul parcurge apoi aceste motive pe tot obiectul, creând efecte complexe, asemănătoare mozaicului.

Sfumato Stitch



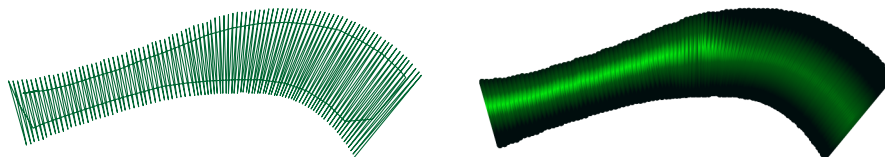
Obiectele Sfumato sunt utilizate pentru a crea modele de broderie fotorealiste. Un obiect Sfumato este desenat în același mod ca un obiect de umplere (Fill), dar cusăturile interne sunt generate diferit. Firul creează meandre de diferite dimensiuni pentru a imita imaginea sau fotografia poziționată sub obiect.

Coloană



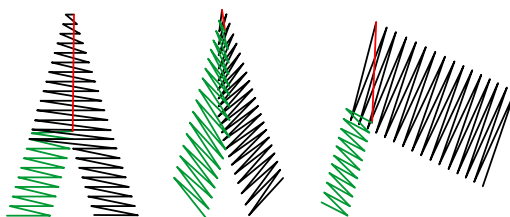
Un obiect de tip cusătură satin este denumit coloană în Studio. O coloană constă din două margini, fiecare dintre acestea putând avea un număr diferit de elemente (linii și curbe). Linia întreruptă marchează sfârșitul unui segment inserat de utilizator; aceste capete de segment determină direcția cusăturii. Începutul și sfârșitul coloanei servesc

automat drept capete de segment. Programul generează un mic spațiu la începutul și la sfârșitul coloanei pentru a preveni umflarea cusăturilor.



Cusăturile de acoperire excesiv de lungi sunt înlocuite cu cusături de tranziție care se termină cu o cusătură scurtă. Programul generează straturi de bază pe centru, pe margine și în zig-zag, și scurtează automat cusăturile în secțiunile curbe.

Colțurile foarte ascuțite sau asimetrice ale unui obiect satin nu trebuie create folosind o singură coloană. În schimb, acestea ar trebui digitizate ca un acoperiș, pliate sau ca un colț divizat. Aceste colțuri sunt formate din coloane separate și obiectele de conexiune dintre ele.



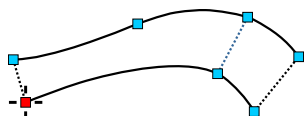
Un obiect de sculptare (Carving) poate urma unui obiect de tip Coloană.

Mesaj de eroare comun: "Cannot compile such a twisted object. Insert some segment end into the object or adjust the outlines."

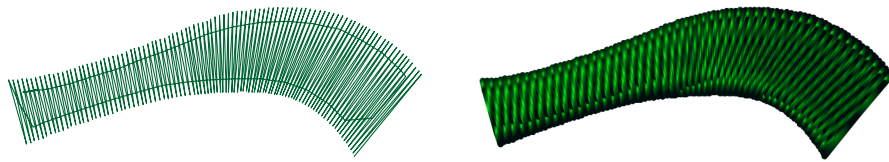
Soluții:

1. Evitați utilizarea unui număr prea mare de noduri. Curbele permit contururi netede chiar și cu un număr mic de noduri.
2. Asigurați-vă că cele două laturi ale coloanei nu se intersectează.
3. Utilizați capete de segment în interiorul coloanei pentru a defini direcția cusăturii.

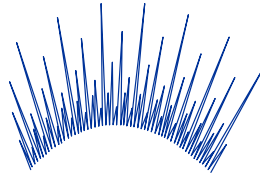
Coloană Cu Model



O **Coloană cu model** este același obiect ca o Coloană, dar utilizatorul poate defini un model după care sunt împărțite cusăturile. Utilizatorii își pot defini, de asemenea, [propriile modele](#).

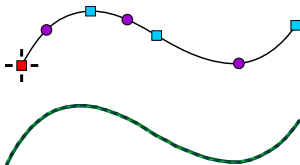


Atât obiectele de tip Coloană, cât și cele de tip **Coloană cu model** pot fi utilizate cu efectul de plic (envelope).



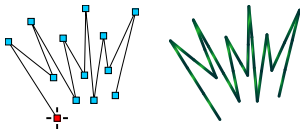
Un obiect **Coloană cu model** poate fi urmat de un obiect de sculptare.

Conexiune



Obiectele care nu se ating sunt conectate automat cu cusături de tranziție atunci când designul final este generat. Pentru a evita cusăturile de tranziție, utilizați **Obiectul de conexiune** pentru a crea o cale de cusături obișnuite între obiecte.

Cusături Manuale



Cusăturile **manuale** reprezintă un tip specific de obiect în care digitizatorul menține controlul absolut asupra fiecărei penetrări a acului. Spre deosebire de obiectele automate - cum ar fi cusăturile de umplere sau satin - unde software-ul calculează plasarea cusăturilor pe baza densității, un obiect de tip Cusătură manuală urmează exact

nodurile plasate de utilizator.

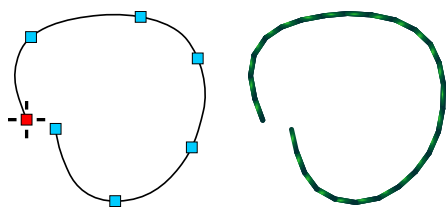
Cusăturile manuale sunt utilizate în principal pentru:

Căi de precizie: Crearea unor conexiuni specifice între elementele de design care trebuie să urmeze o cale particulară pentru a rămâne ascunse.

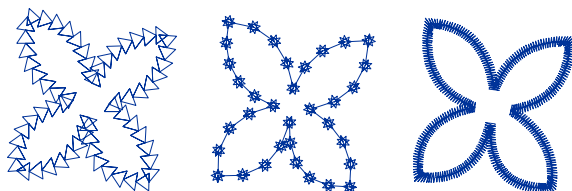
Detalii fine: Digitizarea elementelor minuscule, cum ar fi sclipirea dintr-un ochi, unde cusătura automată poate fi prea voluminoasă.



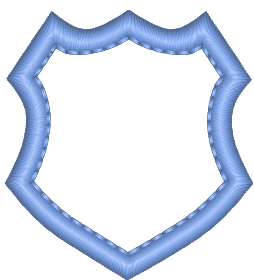
Contur



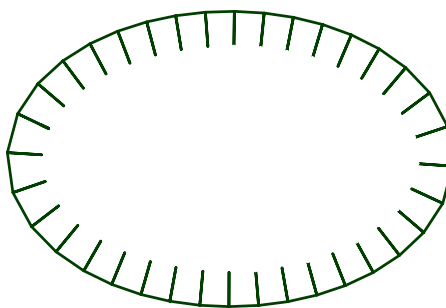
Un contur constă dintr-o singură margine care poate fi deschisă sau închisă. Utilizatorii pot aplica diferite **mostre de cusătură** pe contur. Acest tip de obiect este utilizat de obicei pentru contururi adăugate peste o umplere sau o coloană. Conturul poate fi convertit în schiță, cusătură satin, bordură, surfilare sau aplicație și invers.



Diverse mostre proiectate pe obiectul de contur.

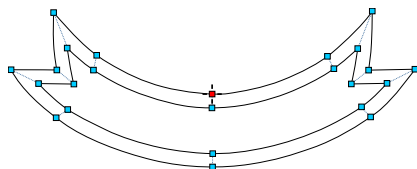


Modul Surfilare poate fi utilizat pentru a crea un contur de emblemă, inclusiv colțuri.



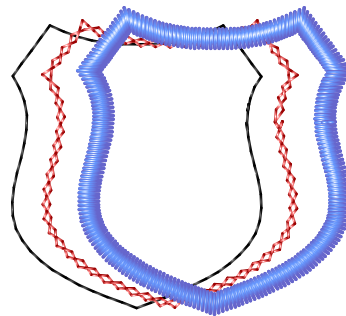
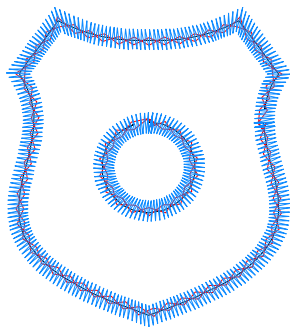
Un alt exemplu de contur care utilizează modul Surfilare.

Aplicație



Obiectul Aplicație este similar cu Obiectul Coloană, dar trebuie să fie închis. Este utilizat pentru a fixa o bucată de material în loc să umple o zonă cu cusături. Obiectul Aplicație generează automat cusături de marcaj, de fixare și de acoperire. Cusăturile de fixare utilizează o culoare separată pentru a solicita oprirea mașinii, permițând tăierea materialului.

Obiectele de tip Aplicație pot include, de asemenea, găuri. Cusăturile de marcaj, de fixare și de acoperire pentru aplicația principală și găurile sale sunt secvențiate automat: toate cusăturile de marcaj primele, urmate de toate cusăturile de fixare și, în final, toate cusăturile de acoperire.

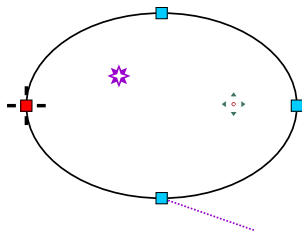


Plasă

Obiectul Plasă este similar cu obiectul **Umplere**, dar este cusut lejer, astfel încât materialul de dedesubt să rămână vizibil. Plasa este potrivită pentru **stippling** și alte umpleri decorative cu densitate scăzută.

Unele umpleri de tip Plasă seamănă cu **broderia Sashiko**, o tehnică tradițională japoneză care utilizează cusături obișnuite simple și egale pentru a crea modele geometrice.

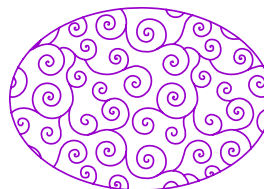
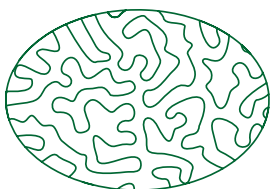
Alte umpluturi Mesh sunt adecvate pentru stippling, **dantelă independentă** sau texturi decorative. Obiectul Mesh este desenat exact ca obiectul **Fill**, incluzând găuri și sculpturi opționale.



Cusăturile Mesh formează un traseu ornamental continuu, cum ar fi modele blackwork, cruciulițe, glife de font, noduri celtice sau fractali. Umplutura poate fi modificată prin **transformare** (rotație, decalaj, înclinare și proiecție în perspectivă) și **efecte** (ochi de pește, ondulație, vârtej etc.).

Mica stea din interiorul obiectului servește drept **punct de focalizare** pentru efecte precum Ochi de pește sau Vârtej. Acest punct de focalizare poate fi mutat în **modul de editare a nodurilor**. Odată ce punctul de focalizare este plasat prin meniul pop-up, utilizați cursorul pentru a-l re poziționa.

Al doilea **marcator** din interiorul obiectului este punctul de origine Mesh. Anumite umpluturi de tip plantă utilizează acest punct ca origine de creștere. Poziționarea și mutarea originii Mesh este similară cu gestionarea punctului de focalizare.



Exemple de diferite umpluturi Mesh.

Sculptare



Instrumentul Sculptare (Carving) se află în [bara de instrumente principală](#).

Sculpturile sunt trasee desenate direct peste obiecte (similar cu găurile). Funcția lor depinde de tipul obiectului părinte:

1. Pentru obiectele Fill și Column, acestea servesc drept trasee pentru a diviza cusăturile și a adăuga textură.
2. Pentru obiectele Sfumato, acestea oferă un traseu de cusătură suplimentar.
3. Pentru obiectele Mesh, acestea oferă un traseu de cusătură suplimentar sau o bază din care provine umplutura.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Contururi vectoriale



Contururi Vectoriale

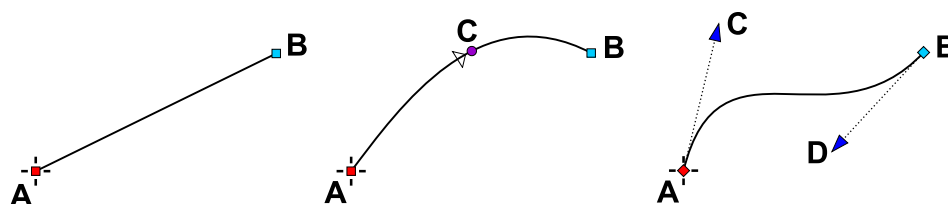
Curbe Cubice Bézier, Curbe Pătratice Simple Și Segmente De Linie

Contururile [obiectelor vectoriale](#) digitizate în Studio NEXT sunt denumite spline-uri. Un spline este o curbă definită pe porțiuni, compusă din mai multe segmente de curbă sau de linie unite între ele. Spline-urile oferă o versatilitate ridicată pentru crearea formelor netede și complexe în designul de broderie computerizată.

Studio NEXT acceptă următoarele tipuri de segmente de spline (elemente):

1. Segmente de linie dreaptă
2. Curbe simple (curbe pătratice)
3. Curbe Bézier (curbe cubice)

Un obiect în Studio NEXT este construit de obicei din mai multe elemente de contur. Aceste elemente sunt definite prin puncte de control cunoscute sub numele de noduri.



Un segment de linie (stânga) este definit de două puncte. O curbă simplă (centru) este definită de trei puncte. O curbă Bézier (dreapta) este definită de patru puncte.

Un segment de linie constă din două noduri: un nod de început și un nod de sfârșit.

Curbele simple conțin trei noduri: un punct de început, un punct de mijloc și un punct de sfârșit. Nodul din centrul curbei definește arcul.

Curba Bézier este cel mai versatil tip, definită de un nod de început, un nod de sfârșit și două mânere de control intermediare.

Notă: Nodul din mijloc al unei curbe pătratice simple se află întotdeauna pe curbă. În schimb, nodurile de control (mânerele) unei curbe cubice Bézier de obicei nu se află pe curbă.



Pictograme care reprezintă tipurile de segmente: Segment de linie (stânga), curbă simplă (centru) și curbă Bézier (dreapta).

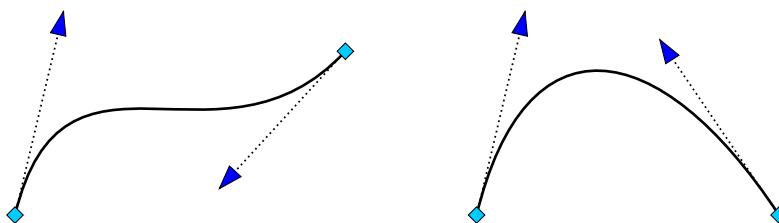
În timpul procesului de editare, toate tipurile de segmente pot fi convertite în altele tipuri, după cum este necesar. La conversia într-un tip mai simplu, forma segmentului poate fi simplificată automat.

Curbe Bézier

O curbă cubică Bézier este un instrument fundamental în grafica pe calculator, utilizat pentru a crea căi netede și scalabile. Este definită de un set de noduri de control, calea sa fiind calculată printr-o formulă matematică bazată pe aceste puncte. Amplasarea acestor noduri de control determină forma curbei. Primul și ultimul nod stabilesc pozițiile de început și de sfârșit. Cele două noduri din mijloc, adesea numite mânere, influențează direcția și gradul de curbura. Curbele Bézier sunt apreciate pentru producerea de linii netede și continue, ceea ce le face ideale pentru grafica vectorială. Deoarece sunt definite matematic, curbele Bézier pot fi redimensionate la orice scară fără pierderea rezoluției.

Curba nu trece întotdeauna prin cele două noduri de control din mijloc; în schimb, aceste puncte acționează ca ancore care trag curba spre ele. Prin ajustarea poziției acestor mânere, forma și curbura pot fi reglate cu precizie.

Prin conectarea mai multor curbe cubice Bézier, puteți crea contururi complexe pentru orice formă, variind de la forme rotunjite simple la figuri extrem de detaliate.

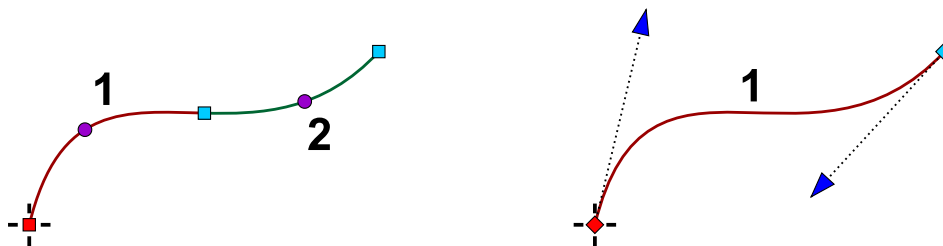


Curba cubică Bézier poate crea atât segmente în formă de S, cât și în formă de U.

Diferențe Între Curbele Pătratice Simple Și Curbele Cubice Bézier

Diferența principală între o curbă pătratică simplă și o curbă cubică Bézier este numărul de puncte de control utilizate, ceea ce influențează flexibilitatea. Cu un singur punct de control, curbele pătratice simple sunt mai puțin eficiente în definirea formelor complexe. O singură curbă pătratică poate crea doar un segment în formă de U, în timp ce o curbă cubică Bézier poate crea atât segmente în formă de S, cât și în formă de U. În consecință, sunt necesare, în general, mai

puține segmente pentru a vectoriza o margine complexă atunci când se utilizează curbe Bézier. Această eficiență duce la un **proces de digitizare** mai rapid.



Aceeași formă necesită un număr mai mare de curbe pătratice simple (stânga) pentru aproximare, comparativ cu curbele cubice Bézier (dreapta).

Notă: Versiunile mai vechi de Studio nu acceptau curbe Bézier. Fișierele create în aceste versiuni mai vechi conțin curbe pătratice simple, care rămân funcționale. Totuși, pentru proiectele noi, curbele Bézier sunt recomandate pentru a accelera și simplifica digitizarea. Dacă exportați designuri în format ".SVG" pentru utilizare în programe grafice externe, curbele Bézier asigură, de asemenea, tranziții perfect netede între segmente.

Netezime

Când sunt construite corect, spline-urile Bézier creează tranziții fără cusur între segmentele curbe.

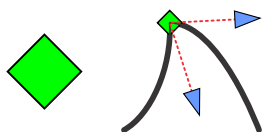
În schimb, curbele pătratice simple formează un singur arc, ceea ce face mai dificilă obținerea unor tranziții line între segmente multiple.

Studio vă permite să atribuiți un tip de netezire nodurilor partajate ale curbelor Bézier consecutive. Netezirea atribuită este menținută chiar și atunci când nodurile sunt mutate, păstrând integritatea conturului. Tipul implicit este "cusp", care nu aplică nicio netezire. Tipul "smooth" ajustează automat punctele de control ale curbelor Bézier consecutive pentru a asigura o tranziție fluidă. Tipul "symmetrical" asigură că tranziția este atât netedă, cât și echilibrată în jurul nodului partajat.

Tranziții Cusp, Smooth Și Symmetrical

Când conectați mai multe curbe Bézier pentru a forma spline-uri, tranziția între segmente este critică. Pentru a ajuta la identificare, Studio afișează punctele de întâlnire (nodurile) dintre curbe folosind forme diferite.

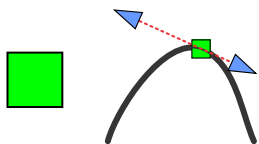
1. Cusp



Tranziție Cusp între curbe Bézier. Nodul partajat este reprezentat printr-o formă de diamant.

Tranziția Cusp are loc atunci când două segmente de curbă Bézier se întâlnesc într-un punct ascuțit, rezultând o schimbare bruscă de direcție. Aceasta este utilizată de obicei pentru a crea colțuri ascuțite sau unghiuri distincte.

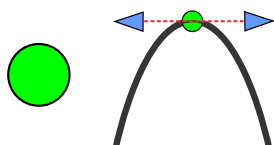
2. Tranziție Smooth



Tranziție Smooth între curbe Bézier. Nodul partajat este reprezentat printr-o formă pătrată.

Tranziția Smooth are loc atunci când două segmente de curbă Bézier se întâlnesc pentru a forma un flux continuu. Curbele apar ca o singură linie continuă, fără schimbări bruște de direcție. Pentru a realiza acest lucru, mânerile de control ale curbelor adiacente trebuie să fie aliniat în punctul de întâlnire.

3. Tranziție Symmetrical



Tranziție Symmetrical între curbe Bézier. Nodul partajat este reprezentat printr-o formă circulară.

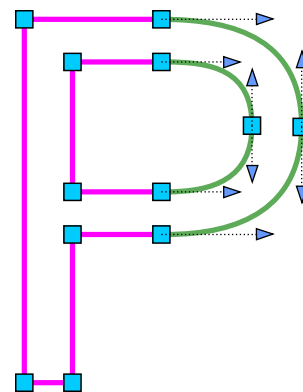
Tranziția Symmetrical rafinează și mai mult netezirea, asigurând o curbă echilibrată. Acest lucru implică faptul că punctele de control sunt aranjate într-un model simetric față de punctul de întâlnire. Această tranziție este ideală pentru crearea de forme rotunjite și uniforme.

Contururi Complexe - Spline-uri

Elementele drepte și curbe pot fi combinate liber pentru a crea forme complexe.

Ilustrație: Un obiect construit din segmente de linie dreaptă și curbe Bézier.

Notă: Elementele nu ar trebui să se intersecteze cu ele însele sau cu alte elemente din cadrul aceluiași contur. Astfel de intersecții pot cauza erori în timpul compilării în cusături de broderie.



Modelarea Marginilor

Curbele Bézier pot fi editate intuitiv în modul de editare a nodurilor prin tragerea oricărei părți a curbei. Punctul de pe curbă aflat sub cursor se poate fixa, de asemenea, pe grile sau linii de ghidare, similar cu nodurile standard.

Menținerea butonului principal al mouse-ului apăsat pe orice parte a marginii timp de o secundă va **insera un nod nou** în acea locație. Dublu-clic pe butonul principal al mouse-ului obține același rezultat.

Menținerea butonului principal al mouse-ului apăsat pe un nod existent timp de o secundă va **sterge** acel nod. Dublu-clic pe nod obține același rezultat.

Notă: Comportamentul pentru inserarea și ștergerea nodurilor prin clic lung sau dublu-clic poate fi comutat. Aceste opțiuni se află în preferințele tabloului de bord principal al Embird's, mai exact în secțiunea "Controls-General".

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Vectorizare nod cu nod

Vectorizare Nod-Cu-Nod

(Digitizare)

Un design de broderie în Studio este compus din obiecte în format vectorial. Studio vă permite să creați obiecte vectoriale manual, nod-cu-nod, sau semi-automat folosind [Instrumentul Freehand](#) sau [Instrumentul Trace](#). De asemenea, puteți importa obiecte vectoriale din [fișiere grafice vectoriale](#).

Acest capitol se concentrează pe digitizarea manuală (vectorizarea) obiectelor folosind metoda nod-cu-nod.

● Obiecte cu o singură margine (Umplere, Plasă, Sfumato, Contur, Conexiune)

Digitizarea prin vectorizare nod-cu-nod implică plasarea manuală a punctelor de control, sau noduri, pentru a crea obiecte vectoriale scalabile compuse din [contururi vectoriale](#).

Cel mai simplu [obiect](#) în Studio constă dintr-o singură margine, care este o serie de segmente de linie sau curbe, cunoscute și sub numele de "spline". Anumite tipuri de obiecte necesită o margine "închisă", ceea ce înseamnă că primul și ultimul punct trebuie să ocupe aceeași poziție. Pentru a crea un obiect cu o singură margine (cum ar fi un contur), urmați acești pași:

1. Faceți clic pe butonul **Instrument Contur** în [bara de instrumente](#) din partea laterală a ecranului. Aceasta activează modul de creare/editare.



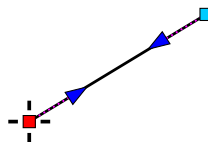
2. Asigurați-vă că **Tip element margine** din bara de instrumente este setat pe curbe Bézier.



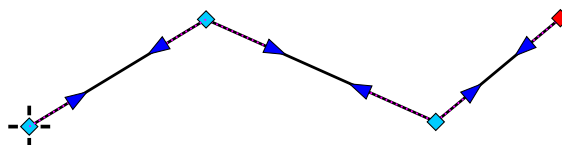
3. Faceți clic în zona de lucru pentru a plasa primul nod al obiectului. Primul nod este identificat printr-o cruce fină.



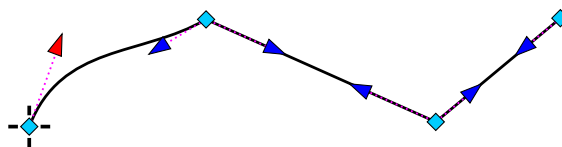
4. Faceți clic în altă locație pentru a crea al doilea nod. Elementul care conectează primul și al doilea nod apare inițial drept; totuși, este funcțional o curbă deoarece posedă mânere de control (indicate prin săgeți mici).



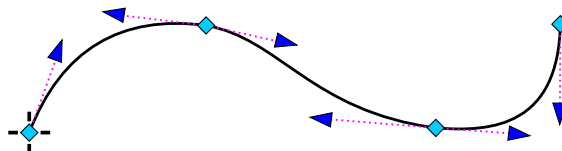
5. Adăugați două noduri suplimentare. Pentru a edita poziția oricărui nod, selectați-l făcând clic și trageți-l într-o locație nouă în timp ce țineți apăsat butonul principal al mouse-ului. În prezent, toate elementele dintre noduri sunt drepte. Acum le vom curba pentru a crea arcuri netede.



6. Faceți clic pe primul nod al mânerului (săgeată) al primului element pentru a-l selecta. În timp ce țineți apăsat butonul principal al mouse-ului, mutați nodul într-o poziție nouă. Aceasta transformă segmentul de linie într-o curbă.



7. Selectați și mutați nodurile mânerelor rămase individual până când întregul obiect este neted.



8. Acum puteți face clic pe butonul secundar al mouse-ului (sau apăsați un **buton pop-up**) pentru a invoca meniul pentru finalizarea obiectului sau generarea cusăturilor. Un obiect de tip contur nu necesită închidere. Totuși, obiectele precum umplere, deschidere sau sfumato trebuie închise. Pentru a închide un obiect, selectați comanda **Închidere margine** din meniul pop-up.



9. Alegerea comenzii **Finalizare obiect** sau **Generare cusături** din meniul pop-up va încheia modul de vectorizare și va include obiectul vectorial în design.

Caracteristicile cheie ale meniului pop-up în modul de vectorizare includ:

- **Modificare punct de start:** Redefiniți nodul de start al unui obiect cu o singură margine.

- **Poziție ultimă cusătură:** Definiți punctul de ieșire pentru obiectele cu o singură margine unde ultimul nod nu corespunde neapărat poziției ultimei cusături.
- **Puncte marcaj:** Plasați **puncte de marcaj** pentru a defini poziția efectelor, originilor sau cusăturilor de ancorare în cadrul obiectului vectorial.

Meniul pop-up conține, de asemenea, comenzi pentru inserarea sau ștergerea nodurilor, convertirea elementelor între linii drepte și curbe, și alte câteva comenzi specifice editării obiectelor. Majoritatea acestor funcții sunt, de asemenea, disponibile prin bara de butoane orizontală din partea de sus a ecranului.

Funcții suplimentare sunt accesibile prin ■ [Meniu Principal > Noduri](#) . Acestea includ opțiuni pentru fixarea nodurilor la liniile grilei, [linii de ghidaj](#), alte noduri, marginile zonei de lucru sau marginile altor obiecte.

Modelare Margine

Curbele Bézier în modul de editare noduri pot fi ajustate intuitiv prin tragerea oricărei părți a curbei. Punctele de pe curbă aflate sub cursor se pot fixa la grile și linii de ghidaj, similar cu nodurile obișnuite.

Menținerea butonului principal al mouse-ului apăsat pe orice element al marginii timp de o secundă va **insera un nod nou** în acea locație. Dublu-clic pe butonul principal al mouse-ului obține același rezultat.

Menținerea butonului principal al mouse-ului apăsat pe un nod timp de o secundă va **șterge** nodul. Dublu-clic pe butonul principal al mouse-ului obține, de asemenea, acest rezultat.

Notă: Comportamentul pentru inserarea și ștergerea nodurilor prin clic lung sau dublu-clic poate fi comutat. Aceste opțiuni sunt situate în preferințele tabloului de bord principal al Embird, mai exact în secțiunea "Controls-General".

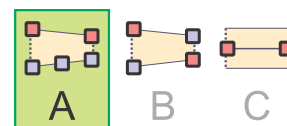
● Obiecte cu două margini (Coloană, Coloană cu model, Aplicație)

Obiectele cu două margini sunt umplute cu cusături care se extind de la o margine la alta la unghiuri variabile. Acest tip de obiect este utilizat pentru cusături satin și aplicație. Pentru a crea un obiect cu două margini, urmați acești pași:

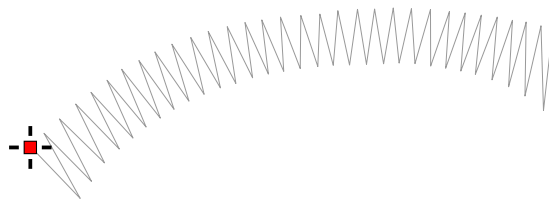
1. Faceți clic pe butonul **Instrument Coloană** din bara de instrumente din partea laterală a ecranului. Aceasta activează modul de creare/editare.



Asigurați-vă că "**Modul A**" este selectat în meniul vertical pentru modul coloană din colțul din dreapta sus; acest mod permite un număr diferit de noduri pe fiecare parte a coloanei.

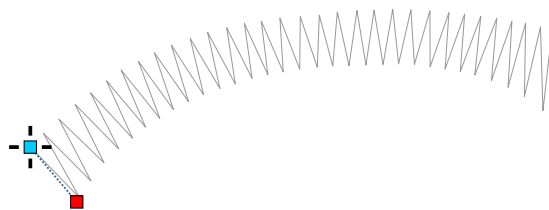


2. Faceți clic în zona de lucru pentru a plasa primul nod al obiectului. Primul nod este marcat de o cruce fină.

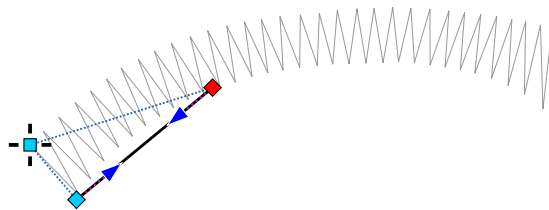


Notă: Cusăturile gri pal afișate au doar scop ilustrativ. Acestea servesc ca ajutor vizual pentru a reprezenta rezultatul final. În timpul procesului de digitizare, sunt vizibile doar contururile vectoriale. Software-ul generează cusăturile propriu-zise odată ce definirea formei este completă.

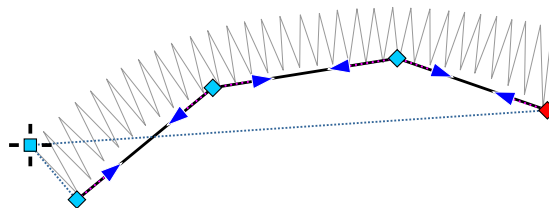
3. Faceți clic într-o altă locație pentru a crea baza obiectului coloană. Baza este afișată ca o linie întreruptă. Ambele margini vor porni de la această bază și se vor termina la o a doua bază la capătul opus al coloanei. Bazele de început și de sfârșit sunt întotdeauna elemente de linie; acestea definesc unghiul cusăturii la începutul și la sfârșitul coloanei. Unghiurile cusăturilor între aceste puncte sunt interpolate din cele două baze.



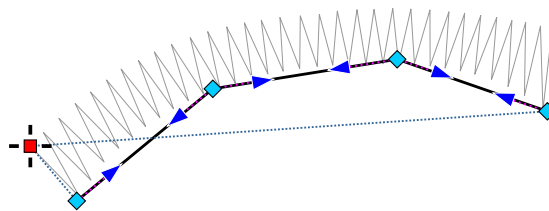
4. Creați un nod nou făcând clic în zona de lucru. Acesta formează primul element al marginii.



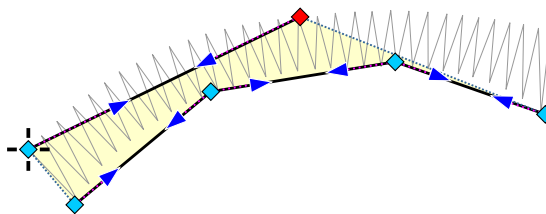
5. Creați câteva noduri suplimentare pentru prima margine.



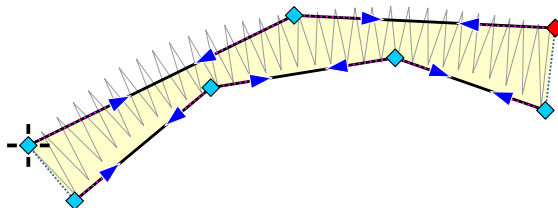
6. Acum selectați nodul de pe cealaltă parte a bazei. Acest pas este esențial, deoarece informează programul că nodurile următoare aparțin celei de-a doua laturi.



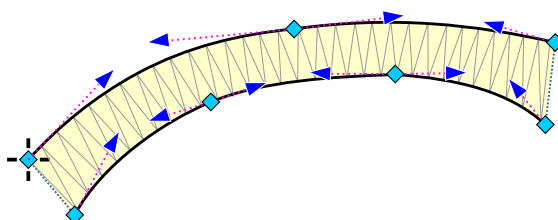
7. Faceți clic în mod repetat în zona de lucru pentru a crea noduri pentru a doua margine.



8. Ambele margini sunt compuse în prezent din segmente de linie. Mânerele curbei Bézier (în prezent drepte) sunt afișate ca săgeți mici.



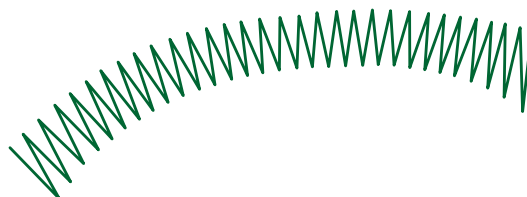
9. Selectați și mutați nodurile mâner pentru a netezi ambele margini. Țineți apăsat butonul principal al mouse-ului pentru a trage nodurile mâner în noi poziții. Această metodă permite ajustarea oricărui nod, nu doar a mânerelor. Coaserea începe la locația primului nod (marcat cu o cruce) și se termină la nodul final de pe a doua latură. Pentru a schimba laturile coloanei, utilizați comanda **Meniu Principal > Margine > Inversare Margini**.



10. Faceți clic cu butonul secundar al mouse-ului oriunde în zona de lucru (sau apăsați butonul meniului contextual) pentru a invoca meniul. Selectați **Generare cusături**. Aceasta finalizează modul de creare/editare și umple obiectul cu cusături. Dacă preferați să nu generați cusăturile imediat, utilizați în schimb comanda "Finalizare obiect".

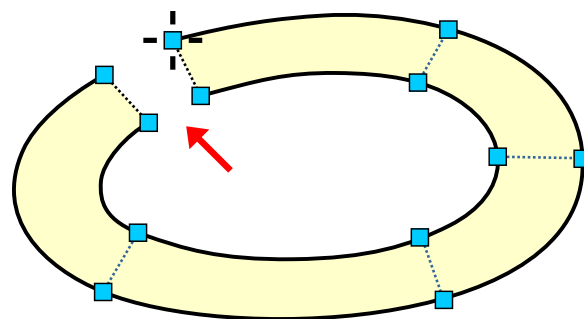


11. Obiectul coloană finalizat prezintă cusături care rulează într-un model zig-zag de la baza de start la baza de final. Bazele s-ar putea să nu fie suficiente pentru a defini unghiurile cusăturilor pentru coloane complexe. În astfel de cazuri, utilizați comanda **Sfârșit de segment** din meniul contextual pentru a defini unghiurile în interiorul coloanei. Această comandă conectează un nod selectat la cel mai apropiat nod de pe latura opusă, definind unghiul cusăturii pentru acel segment specific.

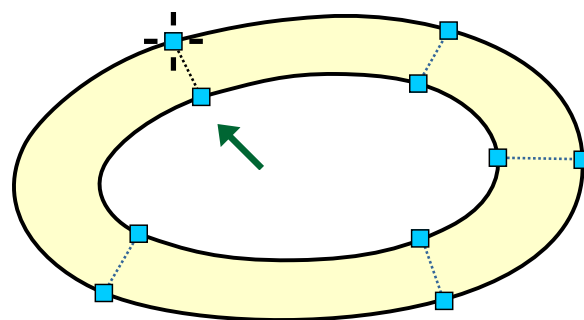


Aplicație

Digitizarea unui obiect Aplicație este identică cu crearea unui obiect coloană, cu excepția faptului că Aplicația trebuie să formeze o figură închisă. Imaginea de mai sus înfățișează o Aplicație înainte ca marginile să fie închise, arătând un spațiu între bazele de start și de final.



Această imagine arată un obiect Aplicație cu margini închise. Pentru a asigura alinierea precisă a bazelor de start și de final, utilizați meniul contextual de la pasul 10 și selectați comanda **Închidere margine**.



Inserarea de noi noduri

Meniul contextual poate fi utilizat pentru a insera sau șterge noduri pe o margine vectorială. Pentru a adăuga rapid mai multe noduri, vă rugăm să utilizați [Mod Inserare Elemente](#).

Obiecte cu două margini: O privire mai aprofundată

În software-ul de design pentru broderie precum Studio, obiectele cu două margini sunt un concept specializat, distinct de grafica pe calculator tradițională. Spre deosebire de o singură cale vectorială care definește perimetrul unei forme, obiectele cu două margini utilizează două căi separate pentru a defini limitele unei umpluturi cu cusătură satin. Această abordare este esențială pentru controlul direcției și densității cusăturilor, care sunt critice pentru o broderie de înaltă calitate.

De ce două margini?

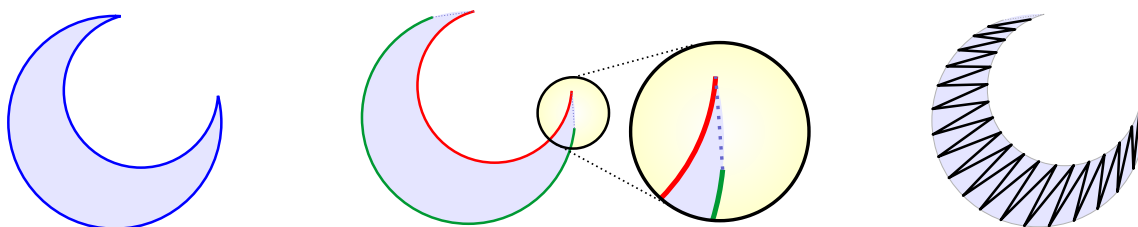
Motivul principal pentru utilizarea a două margini este definirea precisă a direcției cusăturii pe o formă. În grafica pe calculator standard, o umplutură este o zonă delimitată de un singur contur. În broderie, umplutura constă din cusături individuale. Cusătura satin creează o suprafață netedă, lucioasă, prin așezarea cusăturilor plate paralel una cu cealaltă, acoperind complet materialul. Cele două margini definesc limitele exterioare ale acestor cusături, în timp ce liniile de unghi (numite "baze") definesc direcția acestora.

Acest sistem cu cale dublă permite:

1. **Control precis al unghiului cusăturii:** Cusăturile într-un obiect cu două margini rulează de la o margine la cealaltă. Prin manipularea unghiului bazelor de start și de final, și prin adăugarea de linii de unghi interne, designerul controlează precis fluxul cusăturilor. Acest lucru este crucial pentru curbe line și forme complexe.
2. **Lățime variabilă:** Distanța dintre cele două margini poate varia. Aceasta este o funcție fundamentală pentru scrierea literelor și formele complicate. Software-ul ajustează automat lungimea cusăturii pentru a umple spațiul dintre margini.
3. **Margini pentru aplicații:** Pentru aplicații, obiectul cu două margini definește calea pentru cusăturile decorative. Prima margine urmărește de obicei perimetrul materialului, în timp ce a doua margine este ușor decalată pentru a crea o margine curată.

Cum funcționează

Pentru a crea o formă simplă de semilună în broderie, ați desena o margine pentru curba exterioară și a doua pentru curba interioară. Software-ul generează cusături care circulă perpendicular între curbe, creând efectul de cusătură satinată.



Stânga: O formă grafică simplă definită de o singură linie vectorială curbă. **Mijloc:** Aceeași formă pregătită pentru broderie cu două margini vectoriale distincte și "linii de bază" înclinate. **Dreapta:** Cusăturile satinat finale generate de software.

Bazele de început și de sfârșit acționează ca **directori de cusătură**. Desenând aceste baze la unghiuri diferite, influențați înclinarea cusăturilor pe tot parcursul obiectului. Pentru forme complexe, comanda **End of Segment** (Sfârșit de segment) permite linii de unghi suplimentare, oferind un nivel de control care distinge digitizarea broderiei de grafica vectorială standard.

● Crearea și mutarea punctelor de marcare

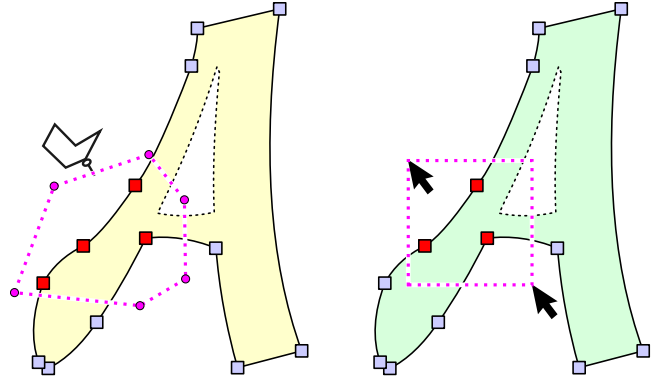
În modul de editare a nodurilor, puteți plasa și manipula **puncte de marcare** speciale pentru a defini poziția efectelor, originilor sau a cusăturilor de ancorare în interiorul obiectului vectorial.

● Multiselecția nodurilor

Selectarea simultană a mai multor noduri este utilă pentru mutarea, ștergerea sau convertirea mai multor segmente de contur (marginii) deodată. Multiselecția facilitează manipularea eficientă a geometriei complexe.

Metode pentru multiselecție

Există două metode principale pentru selectarea grupurilor de noduri:



1. **Instrumentul Lasso (Selecție neregulată):** Activați instrumentul Lasso din bara de instrumente principală. Faceți clic și trageți cursorul pentru a desena o formă cu mâna liberă în jurul nodurilor dorite. Sunt selectate doar nodurile complet incluse în lasso. Aceasta este ideal pentru nodurile grupate strâns.
2. **Selecție dreptunghiulară:** Apăsăți și mențineți apăsată tasta SHIFT în timp ce faceți clic și trageți cursorul pentru a desena o casetă de selecție. Toate nodurile din interiorul dreptunghiului sunt adăugate la selecție.

Manipularea grupului

Odată ce mai multe noduri sunt selectate, puteți efectua următoarele acțiuni:

- Ștergeți nodurile și segmentele dintre ele.
- Mutați nodurile și segmentele dintre ele.
- Converteți segmentele între curbe simple sau Bézier și linii drepte.

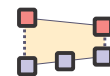
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Mod coloană A, B și C



Mod Coloană A, B Și C

În Digitizing Tools (Studio), **Instrumentul Coloană** este utilizat în principal pentru crearea elementelor cu cusătură satin, cum ar fi literele, ornamentele și bordurile. Când activați acest instrument, puteți selecta din trei comportamente de desenare prin intermediul meniului vertical de mod coloană din colțul din dreapta sus al ferestrei. Aceste moduri - A, B și C - sunt accesibile în timpul **vectorizării** obiectelor de tip coloană și determină exact modul în care plasați nodurile de control pentru a defini marginile stângă și dreaptă ale coloanei.

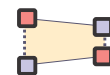
Notă: aceste moduri se aplică și la [instrumentul Aplicație](#).



Mod coloană A: Margini separate

Modul A este opțiunea manuală cea mai frecvent utilizată atunci când doriți control total asupra curbei, formei și unghiului cusăturii satin.

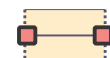
- Permite un număr diferit de noduri pe fiecare parte a coloanei. Acest lucru este util atunci când digitizați trasee complexe unde o margine este o curbă netedă și largă care necesită mai puține noduri, iar cealaltă margine conține viraje ascuțite sau colțuri detaliate care necesită o densitate mai mare de noduri.
- Puteți digitiza o parte completă sau o parte dintr-o parte a coloanei (de exemplu, partea stângă) prin plasarea nodurilor sale. Puteți apoi să comutați la digitizarea părții opuse (de exemplu, partea dreaptă) în orice moment, alternând între cele două părți după cum este necesar.



Mod coloană B: Laturi alternative

Modul B este modul clasic, tradițional de a desena coloane cu cusătură satin.

- Alternați dintr-o parte în alta pe măsură ce vă deplasați de-a lungul formei. Plasați nodul 1 pe partea stângă, nodul 2 direct opus pe partea dreaptă, nodul 3 pe stânga, nodul 4 pe dreapta și așa mai departe.
- Vă forțează să construiți treptele coloanei pe măsură ce avansați, ceea ce vă oferă un control direct și imediat asupra direcției cusăturii (unghiuri) pe întreaga lungime a traseului.



Mod coloană C: Laturi simultane (Lățime fixă)

Modul C se comportă mai mult ca un instrument stilou cu o linie groasă, trăgând ambele părți ale elementului de broderie înainte dintr-o singură linie centrală.

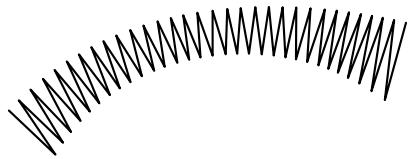
- Digitizați doar o singură linie de-a lungul centrului traseului. Embird duplică automat linia pentru a crea ambele părți ale coloanei simultan, pe baza unei lățimi predefinite.
- Este ideal pentru elemente care mențin o grosime uniformă pe tot parcursul, cum ar fi contururile de bordură sau formele geometrice. Puteți ajusta grosimea uniformă prin intermediul casetei Lățime coloană chiar lângă selecția modului.

În timp ce Modul A oferă cea mai universală aplicație, Modurile B și C sunt extrem de eficiente pentru obiecte mai simple. Mai mult, coloanele create cu Modul B sau Modul C pot fi ușor [extinse sau îngustate](#) prin deplasarea marginilor lor una spre cealaltă sau una de la cealaltă.

Notă: Oricare dintre cele trei moduri de coloană poate fi combinat în cadrul unui singur obiect de tip coloană. Puteți comuta liber între aceste moduri în timpul procesului de digitizare pentru a se potrivi cerințelor formei.

Mod coloană A: Margini separate

Ghid pas cu pas



Vom crea un obiect de tip coloană ca cel prezentat în ilustrație.

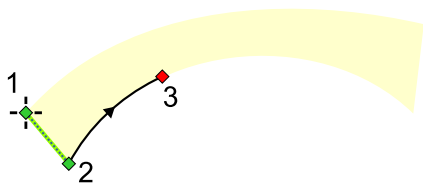


Începeți vectorizarea. Selectați modul coloană A. Plasați primele două noduri pentru a forma baza de pornire. Nodul 1 se află la începutul primei margini, iar Nodul 2 se află la începutul celei de-a doua margini. Cusăturile satin vor călători dintr-o parte în alta și înapoi într-un model în zig-zag. Chiar acum, Nodul 2 este focalizat (evidențiat). Acest lucru înseamnă că noi noduri vor fi adăugate pe această **aceeași margine** după nodul focalizat atunci când faceți clic pe o zonă goală. Acest comportament apare doar dacă

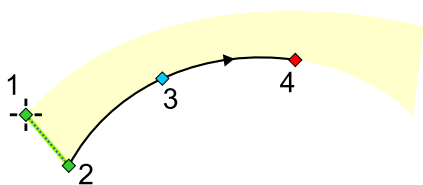
ultimul nod de pe o margine este focalizat. Dacă selectați un nod care nu

este ultimul, făcând clic pe el vă permite să îi editați poziția în loc să adăugați unul nou.

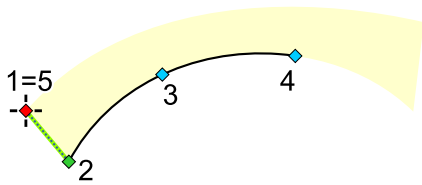
Forma de fundal galbenă servește drept ghid de referință pentru a ilustra forma finală dorită.



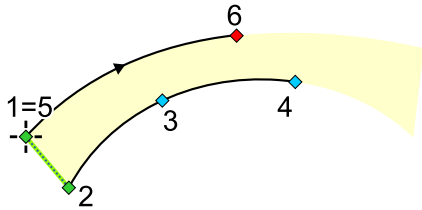
Plasați Nodul 3 pe a doua margine a coloanei. Un nou segment este creat între Nodul 2 focalizat și Nodul 3. Nodul 3 devine acum nodul focalizat.



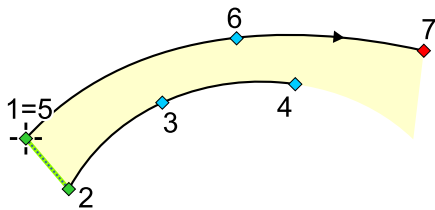
Plasați Nodul 4 pe a doua margine a coloanei. Un nou segment este creat între Nodul 3 focalizat și Nodul 4. Nodul 4 devine acum nodul focalizat.



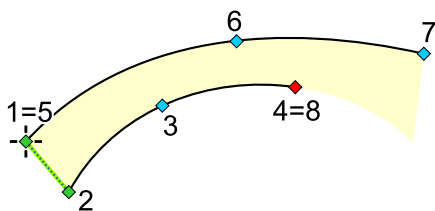
Pentru a continua lucrul pe prima margine, faceți clic pe Nodul 1 pentru a-l focaliza. Această acțiune schimbă focalizarea fără a crea un nod nou. Eticheta 1=5 indică faptul că al cincilea clic este efectuat direct pe locația Nodului 1 pentru a-l selecta.



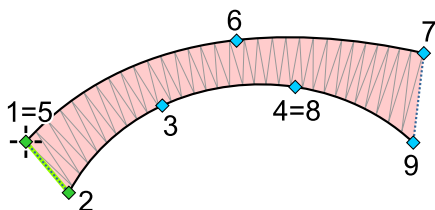
Deoarece focalizarea activă a fost mutată pe prima margine, clic-ul ulterior (Clic 6) creează un nou nod pe acea parte, extinzând prima margine.



Plasați Nodul 7 pe prima margine pentru a continua definirea curbării acesteia.



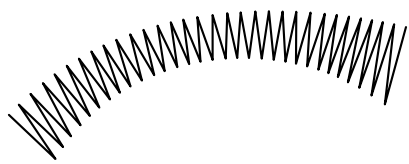
Efectuați al optulea clic pe locația Nodului 4. Această acțiune mută focalizarea înapoi pe a doua margine a coloanei fără a genera un nod nou.



Deoarece ultimul nod de pe a doua margine este acum focalizat, următorul clic creează Nodul 9. Obiectul coloană este acum complet, cu ambele părți definite complet printr-un număr impar de noduri.

Mod Coloană B: Laturi Alternative

Ghid pas cu pas



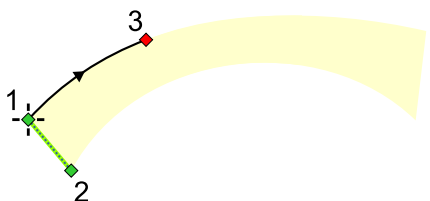
Acest ghid demonstrează cum să creai un obiect coloană folosind modul Laturi Alternative, așa cum este ilustrat în forma țintă.



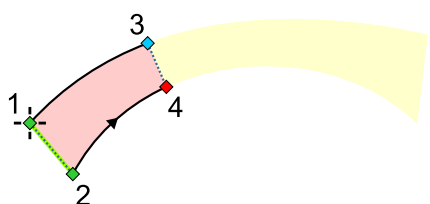
Începeți vectorizarea. Selectați modul coloană B. Plasați primele două noduri pentru a stabili baza de pornire. Nodul 1 formează începutul primei margini, iar Nodul 2 formează începutul celei de-a doua margini. Cusăturile satin vor alterna între aceste două margini într-un model zig-zag. În prezent, Nodul 2 este focalizat (evidențiat), ceea ce înseamnă că nodurile ulterioare vor fi adăugate la **o altă margine** atunci când faceți clic pe o zonă goală a canvasului. Acest comportament apare doar atunci când ultimul nod al unei margini active este focalizat. Selectarea unui nod non-

terminal vă permite să editați poziția acestuia în loc să adăugați unul nou.

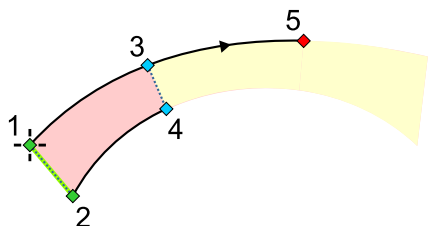
Fundalul galben servește drept ghid vizual de referință pentru forma finală dorită.



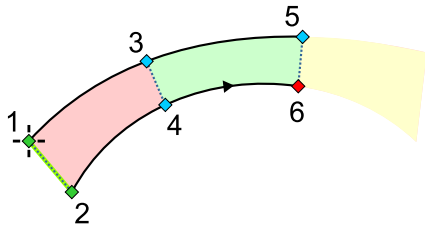
Cu Nodul 2 focalizat, următorul clic alternează automat laturile datorită setărilor Modulului B, plasând Nodul 3 pe marginea opusă (prima). Nodul 3 devine acum nodul focalizat, mutând starea activă înapoi pe prima margine. Un nou element curbat este generat automat între Nodul 1 și Nodul 3.



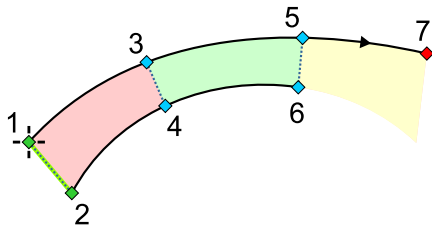
Cu Nodul 3 focalizat, clic-ul ulterior creează Nodul 4 pe a doua margine. Nodul 4 devine focalizat, făcând a doua margine activă și creând un element curbat între Nodul 2 și Nodul 4. Un capăt de segment care conectează Nodul 3 și Nodul 4 este inserat automat. Capătul de segment definește direcția cusăturii în această locație; prin urmare, poziționați aceste noduri pentru a ține cont atât de geometria marginii exterioare, cât și de unghiul dorit al cusăturilor satin rezultate.



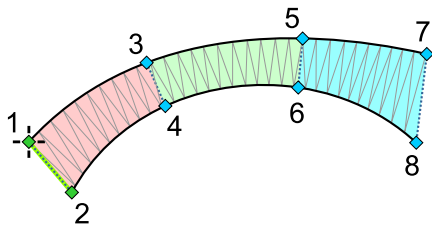
Generați nodurile 5 și 6 folosind aceeași metodă alternativă. Observați cum structura coloanei se construiește continuu prin alternarea plasării nodurilor între prima și a doua margine.



În aceste ilustrații tehnice, segmentele nou adăugate sunt codificate prin culori pentru a demonstra modul în care structura coloanei este segmentată folosind Modul B. În timpul digitizării propriu-zise, aceste umpleri colorate temporare nu vor apărea în spațiul de lucru.



Continuați secvența pentru a plasa nodurile 7 și 8 folosind aceeași tehnică alternativă de-a lungul formei de referință.



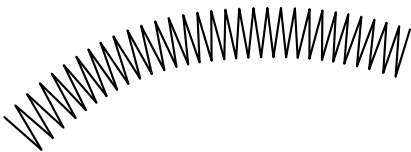
Conturul vectorial al obiectului coloană este acum complet. Ambele laturi sunt complet definite de un număr egal de noduri. Aceste perechi de noduri corespondente stabilesc atât limita fizică exterioară a coloanei, cât și vectorii de distribuție interni pentru cusături.

Generați cusăturile de broderie propriu-zise pentru obiectul coloană finalizat. Sistemul procesează perechile (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) pentru a interpola umplutura densă de cusătură satin între cele două căi de margine

definite.

Mod coloană C: Laturi simultane (Lățime fixă)

Ghid pas cu pas



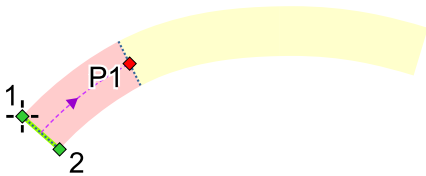
Acest ghid demonstrează cum să creați un obiect coloană folosind Modul C, așa cum este ilustrat în forma țintă. Rețineți că această metodă produce un obiect cu o lățime constantă pe întreaga sa lungime.



Începeți vectorizarea. Selectați modul coloană C. Plasați primele două noduri pentru a stabili linia de bază de pornire. Nodul 1 formează începutul primei margini, iar Nodul 2 formează începutul celei de-a doua margini. Cusăturile satin vor alterna între aceste două margini într-un model continuu în zig-zag.

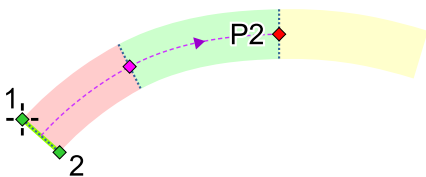
Fundalul galben servește drept ghid vizual de referință pentru forma finală dorită.

Lățimea fixă a coloanei este determinată inițial de distanța dintre Nodul 1 și Nodul 2. Această valoare a lungimii este copiată automat în câmpul de control **Lățime coloană**, unde poate fi modificată în orice moment în timpul digitizării. Rețineți că actualizarea valorii lățimii afectează doar segmentele create după modificare; aceasta nu va altera retroactiv forma existentă.



Faceți clic pe poziția P1 de-a lungul căii centrale a coloanei dorite. Nodurile corespondente de pe marginea exterioară sunt generate automat pe ambele părți, pe baza setării de lățime active. O linie de capăt de segment care conectează aceste două noduri noi este, de asemenea, inserată automat pentru a defini direcția cusăturii în această locație.

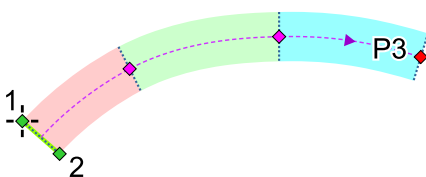
Odată ce segmentul este plasat, geometria sa este definită de aceste noduri de margine exterioară, mai degrabă decât de punctul inițial de pe calea centrală. Totuși, perechile de noduri rezultate rămân legate; dacă mutați un nod, perechea sa corespondentă va oglindi mișcarea pentru a menține lățimea constantă a coloanei ori de câte ori este posibil din punct de vedere structural.



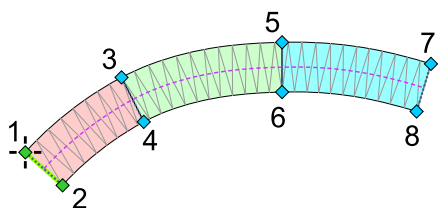
Adăugați segmente noi de coloană făcând clic continuu pe punctele țintă de-a lungul căii centrale a obiectului.

Puteți ajusta fin orice segment editând direct nodurile sau elementele curbe de pe oricare dintre marginile coloanei. Marginea opusă se adaptează automat pentru a păstra relația de lățime fixă. Rețineți că editarea manuală în jurul colțurilor ascuțite sau a razelor strânse poate cauza ocazional deformarea marginii sau auto-intersecția, necesitând o plasare atentă a

nodurilor.



În aceste ilustrații tehnice, segmentele nou adăugate sunt codificate prin culori pentru a demonstra modul în care structura coloanei este segmentată folosind Modul C. În timpul digitizării propriu-zise, aceste umpleri colorate temporare nu vor apărea în spațiul de lucru.



Conturul vectorial al obiectului coloană este acum complet. Ambele laturi sunt complet definite de un număr egal de noduri. Aceste perechi de noduri corespondente stabilesc atât limita fizică exterioară a coloanei, cât și vectorii de distribuție interni pentru cusături.

Generați cusăturile de broderie propriu-zise pentru obiectul coloană finalizat. Sistemul procesează perechile (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) pentru a interpola umplutura densă de cusătură satin între cele două căi de margine

definite.



Puncte De Marcare

Ghid pentru crearea și mutarea markerelor pentru obiecte vectoriale

Markerii sunt puncte sau mâner specializate, mobile, utilizate în Embird Studio pentru a defini coordonatele unor operațiuni sau efecte specifice. Spre deosebire de nodurile standard, markerii nu fac parte din conturul vectorial al unui obiect. Markerii sunt creați și manipulați exclusiv în timp ce programul se află în modul de editare a nodurilor - faza utilizată pentru digitizarea sau editarea obiectelor vectoriale la nivel de nod.

1. Înțelegerea funcțiilor markerelor

Markerii permit un control precis asupra aspectelor non-contur ale unui obiect, inclusiv:



Poziția modelului de cusături de ancorare inițiale (Tie-In): Definește locația pentru ancorarea avansată a firului la începutul unui obiect.



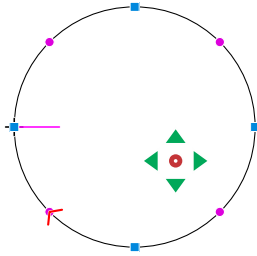
Poziția modelului de cusături de ancorare finale (Tie-Off): Definește locația pentru ancorarea avansată a firului la sfârșitul unui obiect.



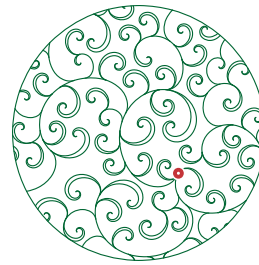
Focusul efectului: Setează punctul central pentru efecte precum umplerile circulare sau efectul Swirl în obiectele Mesh.



Originea umplerii Mesh: Punctul specific din care pornesc umplerile complexe, cum ar fi modelele de plante.



Obiect Mesh cu punct de origine



Umplere tip plantă care crește din punctul de origine

2. Crearea (plasarea) markerelor Focus și a celor de ancorare (Tie-Up)

Markerii sunt plasați, în general, folosind un flux de lucru standardizat, de obicei prin meniul contextual al unui obiect în timp ce acesta se află în modul de editare a nodurilor.

A. Marker punct Focus (de ex., Fill, Mesh)

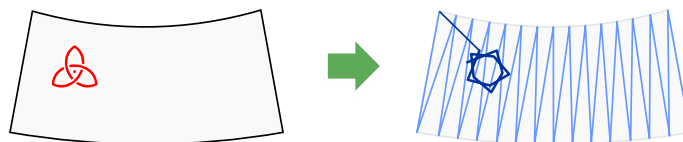
Un marker în formă de stea servește drept punct focal pentru efecte specifice în cadrul obiectelor Fill și Mesh.

- Intrați în **Modul de editare a nodurilor**: Asigurați-vă că obiectul este activ în modul de editare a nodurilor.
- Invocați meniul pop-up făcând clic dreapta.
- Plasați punctul Focus: Selectați comanda corespunzătoare din meniu pentru a inițializa markerul punctului de focus (pictograma stea) în interiorul obiectului.

B. Markere Tie-In și Tie-Off

Markerii Tie-In și Tie-Off specifică locațiile exacte pentru cusăturile de ancorare avansate, multidirecționale.

- Intrați în **Modul de editare a nodurilor**: Asigurați-vă că obiectul este activ în modul de editare a nodurilor.
- Invocați meniul pop-up făcând clic dreapta.
- Plasați modelul de Tie-In și/sau Tie-Off: Selectați comanda pentru a poziționa markerul asociat cusăturilor de ancorare inițiale (tie-in) și/sau finale (tie-off).



Exemplu de marker de ancorare inițială (Tie-In). Stânga: Obiect Column cu un marker de ancorare inițială poziționat manual. Dreapta: Cusăturile rezultate cu ancorarea inițială evidențiată pentru claritate.

3. Mutarea markerelor

După ce un marker a fost inițializat, acesta poate fi repositionat pentru a se potrivi cerințelor designului.

- Utilizați cursorul pentru a selecta markerul (pictograma stea pentru punctele de focus sau simbolul tie-in).

- Trageți markerul în locația dorită.
- Markerii sunt extrem de flexibili și pot fi poziționați în afara limitelor obiectului. Acest lucru vă permite să plasați strategic efecte sau puncte de ancorare acolo unde sunt cele mai eficiente sau unde pot fi ușor mascate de alte elemente de design.

Activare

Pentru a vă asigura că un marcaj funcționează conform intenției, trebuie să activați și proprietățile corespunzătoare acestuia (cum ar fi efectul specific sau modelul de ancorare) în [fereastra Proprietăți](#).

Note importante

Marcaje vs. Noduri de contur: Este esențial să faceți distincția între marcaje (steluțe de focalizare sau simboluri de ancorare inițială) și nodurile de contur standard (punctele care definesc geometria vectorială a unui obiect).

Nodurile definesc contururile geometrice ale formei.

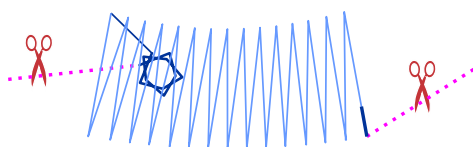
Marcajele definesc locația efectelor interne sau a funcțiilor specializate de broderie.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Cusături de fixare



Cusături de ancorare

Cusăturile de ancorare sunt concepute pentru a preveni tragerea firului prin material după ce acesta a fost tăiat.



Cusături de ancorare inițiale și finale

În broderia computerizată, cusăturile de ancorare inițiale și finale sunt esențiale pentru securizarea firului la începutul și la sfârșitul unui element de design. Aceste cusături de securizare sunt generate doar pentru obiectele precedate sau urmate de o cusătură de tranziție — o mișcare fără coasere în care firul urmează să fie tăiat. Deși cusăturile de ancorare pot forma o cale liniară simplă, ele pot implica, de asemenea, modele elaborate, cum ar fi o formă de stea, pentru a oferi o ancoră mai robustă. În mod ideal, cusătura de ancorare inițială este ascunsă de straturile ulterioare de broderie.

O **cusătură de ancorare inițială** este o cusătură de întărire plasată la începutul unui obiect pentru a preveni destrămarea.



Pictogramă care reprezintă punctul de plasare a cusăturii de ancorare inițiale.

În schimb, o **cusătură de ancorare finală** este executată la sfârșitul unui obiect pentru a ancora firul și a preveni slăbirea ultimei cusături. Spre deosebire de o cusătură de ancorare inițială, o cusătură de ancorare finală este de obicei o cusătură mică și simplă; scopul ei este de a securiza discret firul fără a adăuga volum inutil sau modele vizibile. Deoarece cusătura de ancorare finală se află de obicei deasupra stratului final de acoperire, vizibilitatea acesteia trebuie menținută la minimum. Un model poate fi folosit și pentru cusătura de ancorare finală, cu condiția să fie plasat acolo unde cusăturile ulterioare îl vor ascunde.



Pictogramă care reprezintă cusăturile de ancorare finale.

Înțelegerea cusăturilor de ancorare

Aceste două tipuri de cusături de securizare sunt denumite colectiv **cusături de ancorare**. Acest termen general cuprinde atât mecanismele de securizare la punctul de început (ancorare inițială), cât și la punctul de sfârșit (ancorare finală). Funcția lor principală este de a asigura durabilitatea și longevitatea designului brodat, prevenind tragerea firului în timpul purtării sau spălării.



Pictogramă comună pentru cusăturile de ancorare. Aceasta marchează secțiunile unde sunt gestionate atât preferințele pentru cusăturile de ancorare inițiale, cât și cele finale.

Preferințe globale pentru cusăturile de ancorare

În Studio NEXT, controlul cusăturilor de ancorare este gestionat ierarhic pentru a oferi atât consistență, cât și flexibilitate. Controlul este guvernat la două niveluri distincte:

1. **Nivel global:** Preferințe accesate prin fereastra Proprietăți, mai exact fila [Întreg designul](#).
2. **Nivel obiect:** Preferințe accesate prin fereastra individuală de [Proprietăți](#) a obiectului.

Preferințele globale pentru cusăturile de ancorare servesc drept proprietăți implicite pentru întregul design. Acestea asigură o securitate constantă a firului și minimizează nevoia de ajustări manuale. Aceste preferințe controlează atât cusăturile de ancorare inițiale, cât și pe cele finale pentru fiecare obiect (cum ar fi umpluturi, contururi și coloane), cu excepția cazului în care sunt suprascrise în mod specific la nivelul obiectului.

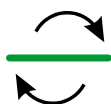
Preferințele globale sunt identice atât pentru cusăturile de ancorare inițiale, cât și pentru cele finale, utilizând structuri simple de cusături liniare care sunt plasate automat.

Suprascierea valorilor implicite pentru obiecte individuale

Deși preferințele globale oferă o bază de referință fiabilă, utilizatorii au flexibilitatea de a le suprascrive pentru obiecte specifice în fereastra individuală de **Proprietăți**. Ajustarea preferințelor pentru cusăturile de ancorare inițiale și finale pentru un anumit obiect permite reglarea fină atât a procesului de brodare, cât și a esteticii finale.

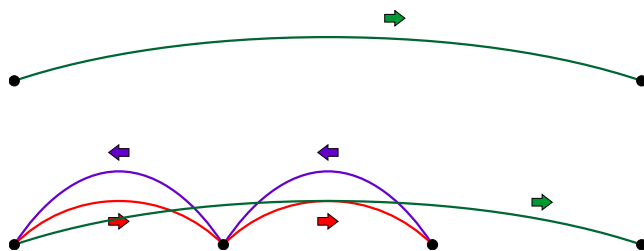
Cusătură de ancorare simplă, automată

Cusătura de ancorare implicită este o structură liniară generată automat. Aceasta este creată prin divizarea și stratificarea cusăturii inițiale (pentru ancorare inițială) sau finale (pentru ancorare finală) a unui obiect într-o singură locație. Deoarece este plasată precis pe cusătura existentă, nu este necesară nicio marcă manuală a poziției pentru acest tip de bază.



Pictogramă care reprezintă structura liniară simplă de ancorare inițială.

Cusături mici înainte și înapoi sunt plasate direct una peste alta sau ușor decalate pentru a crea un nod întărit. Această abordare cu treceri multiple blochează firul fără a crea un volum semnificativ, permițându-i să fie ușor acoperit de cusăturile obișnuite ale obiectului. Totuși, acest nod de bază poate fi insuficient pentru anumite aplicații cu solicitare ridicată.



Diagramă conceptuală a unei cusături de ancorare de bază create prin divizarea primei sau ultimei cusături a unui obiect.

Utilizarea modelelor avansate de ancorare pentru o securitate sporită

Pentru elementele de design care necesită o ancorare mai robustă, sunt disponibile modele avansate de cusături de ancorare.



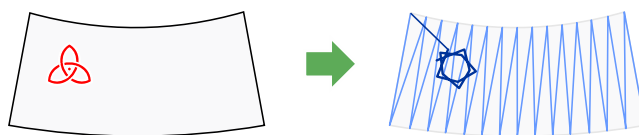
Exemple de modele avansate de cusături de ancorare.

Structura modelului de ancorare

Spre deosebire de o cusătură liniară unidimensională, un model de ancorare este o structură bidimensională care se intersectează. Aceste cusături multidirecționale suprapuse fixează eficient firul pe material, reducând semnificativ riscul de destrămare.

Plasarea manuală

Deoarece un model ocupă o zonă mai mare, iar plasarea sa poate influența punctul de început sau de sfârșit al unui obiect, poziția acestuia trebuie definită manual. Acest lucru se realizează prin plasarea unui **marker** în **modul de editare a nodurilor** în locația dorită, înainte de a defini proprietățile modelului (tip și dimensiune) în fereastra Proprietăți. Acest proces asigură că modelul de securizare este plasat exact acolo unde se dorește.

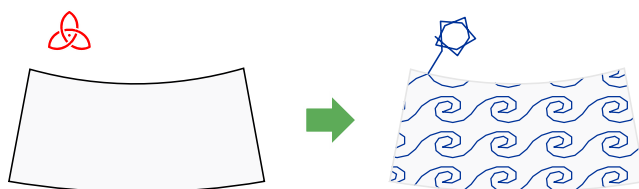


Exemplu de aplicare a modelului de ancorare inițială. Stânga: Obiect de tip coloană cu un marker plasat manual. Dreapta: Cusăturile rezultate cu ancorarea inițială evidențiată pentru vizibilitate.

În timpul execuției, software-ul coase modelul preprogramat în locația marcată, rotindu-l automat spre direcția cusăturii de conexiune.

Plasarea strategică a ancorării în afara obiectului

Markerul modelului de ancorare nu trebuie neapărat să fie plasat în interiorul obiectului pe care îl ancorează. Markerul poate fi mutat liber folosind modul de editare a nodurilor pentru a optimiza atât securitatea, cât și aspectul.



Exemplu de model de cusătură de ancorare inițială plasat în afara obiectului principal.

Plasarea externă este esențială atunci când lucrați cu obiecte care au umpluturi rare. Dacă un model de ancorare dens, care se intersectează, ar fi plasat în interiorul unei plase rare sau al unei umpluturi cu motive, acesta ar rămâne foarte vizibil și ar crea un nod inestetic. Pentru a menține un design curat, este preferabil să plasați ancorarea acolo unde va fi ascunsă de un alt obiect, cum ar fi o bordură sau o cusătură satin suprapusă. Această plasare strategică asigură ancorarea sigură a firului fără a compromite calitatea vizuală a umpluturii.

Conexiuni

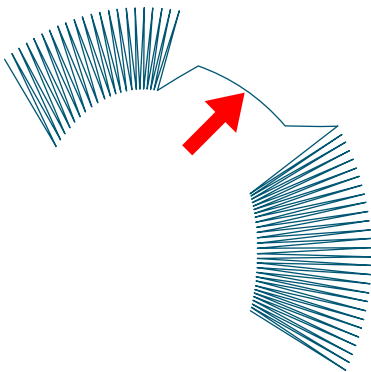
Un design de broderie ar trebui să conțină cât mai puține tăieri de fir posibil. Tăierile consumă timp și pot scădea calitatea broderiei din cauza potențialei slăbiri a firului. Prin urmare, utilizați conexiuni între obiecte ori de câte ori este posibil pentru a reduce numărul total de tăieri. O conexiune este o serie de cusături de rulare destinate exclusiv mutării firului dintr-o locație în alta, evitând necesitatea unei tăieri. Studio oferă un instrument specializat pentru crearea acestor conexiuni, situat în [Bara de instrumente](#) din partea stângă a ferestrei Studio.




Conexiunile ar trebui utilizate între obiecte de aceeași culoare în zonele în care sunt fie ascunse, fie nu afectează semnificativ aspectul vizual al designului. Sunt poziționate frecvent sub alte obiecte sau de-a lungul contururilor. În cazul literelor mici sau al obiectelor mici adiacente unde conexiunile nu pot fi ascunse, acestea ar trebui făcute cât mai scurte posibil. Acest tip de conexiune este denumit conexiune la "cel mai apropiat punct".

Ordinea de coasere a obiectelor ar trebui să fie întotdeauna selectată astfel încât să necesite numărul minim de tăieri. De exemplu, dacă un design conține două obiecte albastre și un obiect galben, obiectele albastre ar trebui cusute mai întâi, urmate de obiectul galben deasupra. Pentru a evita tăierea între obiectele albastre, acestea pot fi legate cu o conexiune ascunsă sub stratul obiectului galben ulterior.

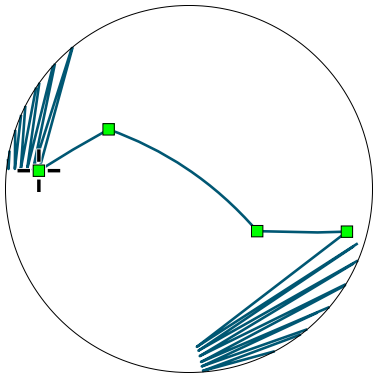
Definiți punctele de început și de sfârșit ale fiecărui obiect albastru astfel încât conexiunea inserată să nu întrerupă continuitatea coaserii. Primul obiect albastru ar trebui să se termine exact acolo unde începe conexiunea, iar al doilea obiect albastru ar trebui să înceapă acolo unde se termină conexiunea.



Există două metode pentru crearea unei conexiuni:

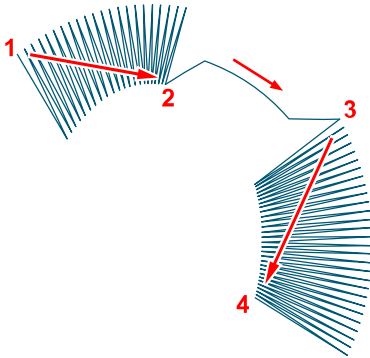
1. Utilizați **Instrumentul de conexiune** pentru a digitiza conexiunea manual, nod cu nod.
2. Selectați al doilea obiect albastru și faceți clic dreapta pentru a invoca meniul pop-up. Selectați **Creare conexiune la obiectele anterioare**. Aceasta generează o conexiune în linie dreaptă care poate fi editată ulterior nod cu nod. Această comandă este disponibilă și prin  [Meniu principal > Construire](#) .

Notă: Pentru a ajusta rapid o conexiune în linie dreaptă prin adăugarea mai multor noduri, utilizați [Modul Inserare elemente](#).



În acest exemplu, conexiunea constă din trei elemente: o linie dreaptă, o curbă și o altă linie dreaptă. Punctul de început al conexiunii este indicat printr-o cruce.

Forma conexiunii este concepută astfel încât cusăturile să ruleze adânc în interiorul zonei obiectului galben care va fi cusut peste ea. Acest lucru previne ca conexiunea să devină vizibilă dacă apare o ușoară deplasare în timpul coaserii. O astfel de deplasare rezultă adesea din prinderea lejeră a țesăturii în gherghel sau din "efectul de tragere" al firului. Dacă obiectul care se suprapune este suficient de mare, plasați conexiunea la cel puțin 2-3 mm în interiorul limitei sale. Pentru obiectele mai mici, poziționați conexiunea prin centru.



Conexiunea asigură o cale continuă a firului de la începutul primului obiect (1) până la sfârșitul celui de-al doilea obiect (4).

Conexiunile dispun de lungimi de cusătură **Minimă** și **Maximă** reglabile. Cusăturile de lungime maximă sunt aplicate segmentelor în linie dreaptă, în timp ce segmentele curbe utilizează cusături mai scurte pentru a menține curbe netede. Setarea Cusătură minimă definește cea mai scurtă cusătură permisă în cadrul conexiunii.

În zonele în care cusăturile de rulare între obiecte nu sunt dorite, obiectul de conexiune permite crearea unei "**cusături de tranziție controlate**" pentru a

facilita tăierea manuală mai ușoară.

Conexiuni inteligente

Conexiunile inteligente sunt generate folosind o versiune avansată a comenzii **Creare conexiune la obiectul anterior**. Aceste funcții, intitulate **Conexiune inteligentă la obiectul anterior (Linie centrală)** și **Conexiune inteligentă la obiectul anterior (Contur)**, sunt accesibile prin [Meniu principal > Construire](#) și în unele instrumente din Studio, cum ar fi [instrumentul Freehand](#).

Similar cu comanda standard, Conexiunea inteligentă leagă obiecte disjuncte; totuși, aceasta generează un traseu de conexiune complex și optimizat.

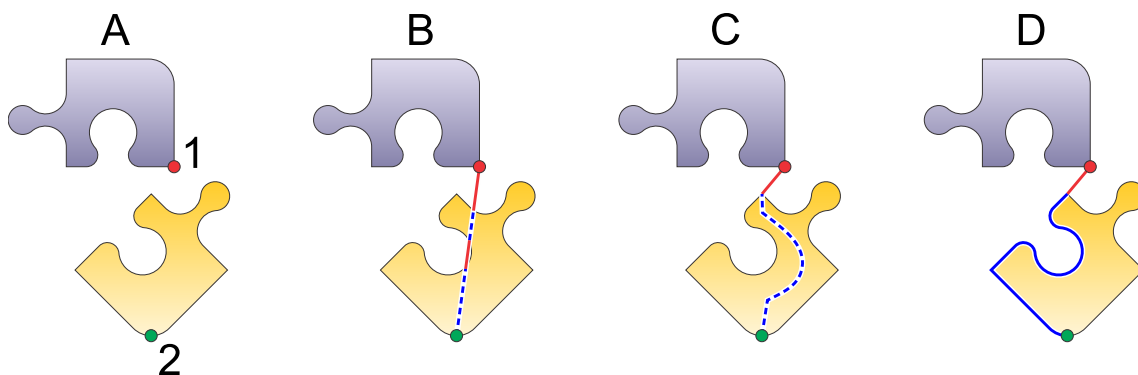
Conexiune inteligentă Linie centrală

Traseul Linie centrală pornește din punctele cele mai apropiate dintre obiecte și apoi continuă ca un traseu ascuns sub obiectul țintă. Traseul se adaptează automat la forma obiectului, navigând în jurul deschiderilor (găurilor). Această comandă facilitează o digitizare mai eficientă prin reducerea semnificativă a efortului manual necesar pentru a construi traseele de conexiune.

Conexiune inteligentă Contur

Traseul Contur pornește din punctele cele mai apropiate dintre obiecte și continuă de-a lungul marginii exterioare a obiectului țintă. Această metodă este destinată obiectelor cu umpluturi rare, cum ar fi plasa, motivele sau umpluturile simple cu gradient. În plus, un traseu de conexiune care urmărește conturul obiectului țintă poate fi ascuns de o bordură zigzag cu cusătură satin.

Următoarele imagini prezintă diverse modalități de a conecta două obiecte disjuncte. În aceste exemple, segmentele de conexiune acoperite de obiectul selectat sunt reprezentate prin linii întrerupte, în timp ce segmentele vizibile sunt afișate ca linii roșii continue.



- | | |
|----------|---|
| A | Obiecte disjuncte. Punctul final al obiectului superior este marcat cu 1, iar punctul de început al obiectului inferior este marcat cu 2. |
| B | Obiectele prezintă o conexiune simplă, în linie dreaptă, neoptimizată. |
| C | Obiecte legate folosind comanda Conexiune inteligentă "Linie centrală". Majoritatea conexiunii este ascunsă sub obiectul selectat. Singurul segment vizibil al conexiunii acoperă distanța dintre punctul final al obiectului anterior și cel mai apropiat punct de pe conturul obiectului țintă. |
| D | Obiecte legate folosind comanda Conexiune inteligentă "Contur". Traseul de conexiune urmează limita exterioară a obiectului țintă. |

Notă: Termenul "Inteligentă" se referă la momentul în care este creat traseul de conexiune, utilizând forma obiectului țintă pentru a găsi traseul optim. Odată creat, acesta se comportă ca un obiect de conexiune normal și nu se adaptează automat dacă forma obiectului țintă este modificată ulterior. Dacă forma se modifică, conexiunea trebuie ștearsă și recreată pentru a reflecta noua geometrie.



Lecție: Digitizarea Manuală A Literelor



Deși Studio include un **Instrument Lettering** dedicat pentru crearea rapidă a textului, acesta necesită un fișier de tip Alphabet sau font compatibil cu stilul dorit. Digitizatorii profesioniști întâlnesc adesea logo-uri personalizate ale companiilor pentru care nu se potrivește niciun font standard, ceea ce necesită digitizarea manuală a literelor.

Această lecție se concentrează pe **digitizarea** manuală a literelor mici tip satin stitch. Dacă proiectul dumneavoastră necesită litere mari, umplute simplu, cu contururi, vă rugăm să consultați lecția **Cum să digitizați un logo**.

Principiile digitizării literelor sunt demonstrate folosind caracterul "A". Sunt prezentate două abordări principale: **1. Digitizarea manuală cu coloane și conexiuni** și **2. Digitizarea cu auto-column**. A doua abordare este semi-automatizată și poate utiliza instrumente de trasare pentru vectorizare.

Ambele metode presupun că utilizatorul are un șablon grafic (**image raster**) al logo-ului care să servească drept ghid.

Abordarea 1: Control Maxim Asupra Direcției Cusăturii

În această metodă, fiecare obiect este desenat **nod cu nod** într-o secvență specifică. Digitizarea manuală a literelor tip satin stitch necesită două instrumente principale: **Instrumentul Column** (satin stitch) și Instrumentul de conexiune.

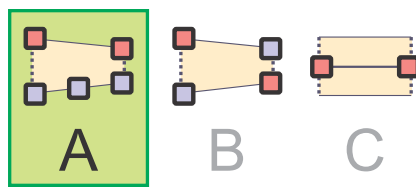
Caracterele constau de obicei din mai multe coloane. Pentru a asigura o coasere continuă fără cusături de tranziție inutile sau tăieri ale firului, trebuie să utilizați **Conexiuni** între segmentele coloanei. Aceleași căi de conexiune sunt adesea folosite pentru a lega caractere separate între ele.

Deoarece caracterul "A" nu poate fi redat ca o singură coloană continuă, îl vom construi folosind mai multe segmente legate prin conexiuni.

Selecțiați **Instrumentul Column** (pictograma din stânga) sau **Instrumentul Column with Pattern** (pictograma din dreapta):

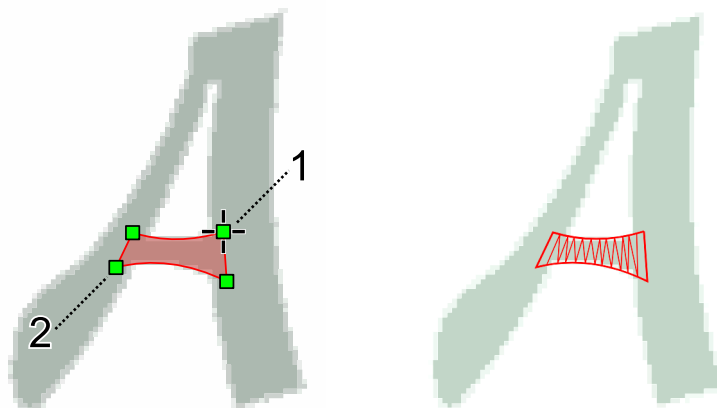


Instrumentul Pattern funcționează similar cu instrumentul Column standard, dar aplică o textură segmentelor mai late. Asigurați-vă că **"Modul A"** este selectat în meniul vertical pentru modul coloană din colțul din dreapta sus; acest mod permite un număr diferit de noduri pe fiecare parte a coloanei.



Modul coloană A - "Margini separate".

Digitizați prima coloană plasând noduri pentru a defini marginile. În diagramă, (1) indică punctul de start al obiectului și (2) indică punctul final. Cusăturile vor umple coloana de la început până la sfârșit. Rețineți că respectiva coloană se suprapune ușor peste zonele adiacente pentru a compensa **efectul de tragere** al materialului, prevenind golurile în timpul coaserii.



Faceți clic dreapta și selectați **Generate Stitches**. Coloana va apărea după cum urmează:

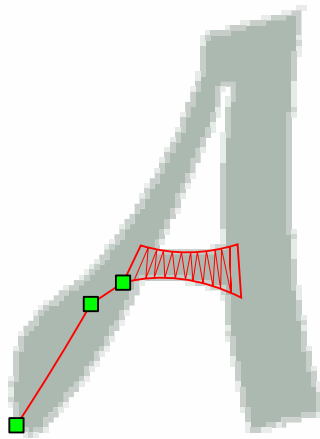
Acest obiect este acum gestionat prin **Object Inspector** din partea dreaptă a ecranului.



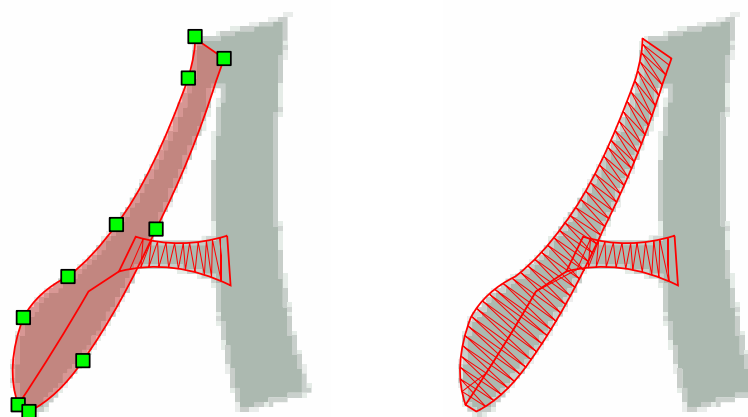
Pentru a începe următoarea secțiune a literei "A" fără o cusătură de tranziție, selectați **Instrumentul de conexiune**:



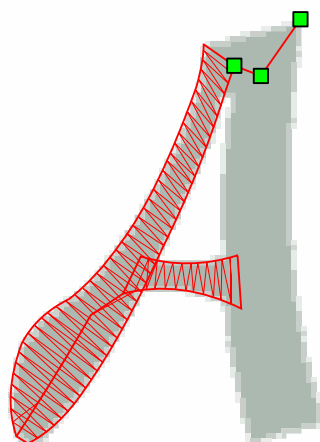
Creați o cale către următorul punct de start. Utilizați **Generare cusături** sau **Finalizare** din meniul pop-up.



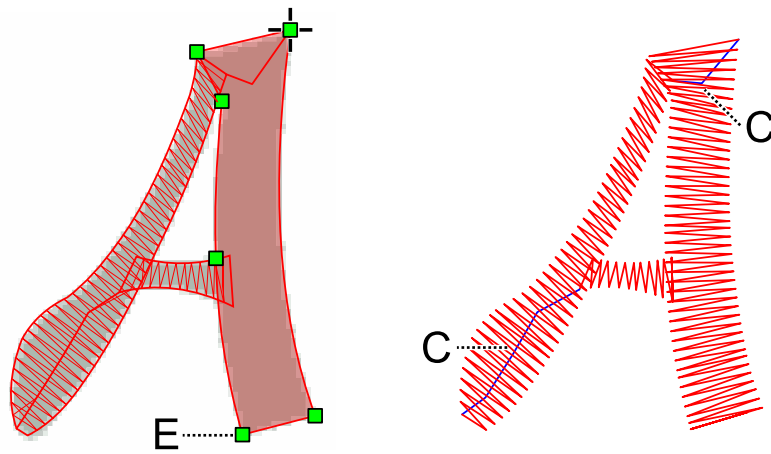
Digitizați a doua coloană. Deoarece vârful superior al literei "A" este prea ascuțit pentru o singură coloană continuă, opriți coloana în vârf:



Înainte de a începe coloana finală, inserați o conexiune de la obiectul anterior. Pentru a vă asigura că această conexiune rămâne invizibilă, desenați-o în formă de "V", astfel încât să fie ascunsă sub cusăturile de acoperire ulterioare:



Finalizați coloana finală. Caracterul finalizat constă acum din trei coloane și două conexiuni (marcate cu C). Această ordine specifică asigură că toate conexiunile sunt ascunse.



Rețineți că punctul final (E) al coloanei finale se află în stânga jos. Dacă conectați mai multe caractere folosind conexiuni de tip "cel mai apropiat punct", poate fi necesar să inversați laturile de start/final ale ultimei coloane pentru a plasa punctul de ieșire în partea dreaptă.

Object Inspector listează acum toate cele cinci componente în ordinea de coasere (de sus în jos).

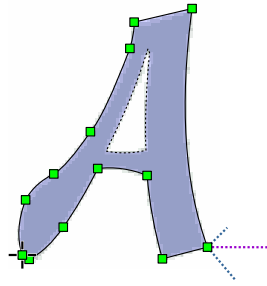
				1. / 5
				2. / 5
				3. / 5
				4. / 5
				5. / 5

Puteți selecta aceste obiecte și să le **grupați** pentru o scalare sau deplasare mai ușoară. Utilizați comanda "Grup 1" pentru grupare de bază.

Abordarea 2: Flux De Lucru Mai Rapid Cu Auto-Column

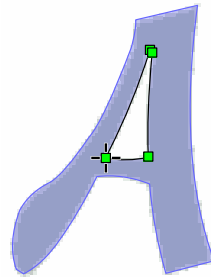
Această metodă utilizează funcția **Auto-Column** pentru a genera automat secvența de cusături și conexiunile interne. Deși aceasta este mai rapidă deoarece nu necesită digitizarea segmentelor separate, utilizatorul are un control mai puțin granular asupra căii exacte a firului.

Digitizați conturul exterior al caracterului folosind **instrumentul Fill**:



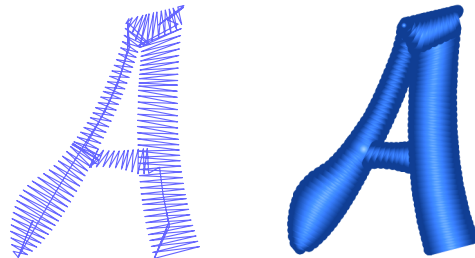
Punctul de start este indicat de o cruce mică (stânga jos), iar punctul final de "picioare de păianjen" (dreapta jos).

Apoi, digitizați gaura internă folosind **instrumentul Opening**:



Dacă șablonul grafic este de înaltă rezoluție, puteți utiliza **Trace Tool** pentru a vectoriza marginile automat.

În final, selectați opțiunea "**Auto-Column**" în **fereastra de proprietăți** și generați cusăturile. Studio va calcula automat umplerea cu cusătură satin și conexiunile necesare.

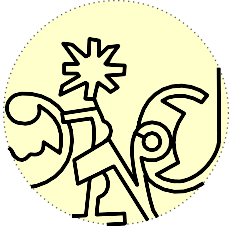


Contururi - Prezentare Generală

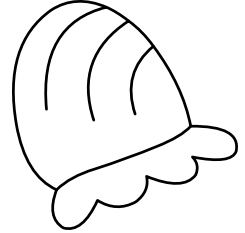
Acest capitol oferă o prezentare generală a diverselor metode pentru crearea conturilor subțiri (hairline). Aceste metode sunt descrise mai detaliat în lecțiile lor respective.



Contur Continuu Subțire (Hairline)



Contururile subțiri, așa cum se arată în aceste imagini, sunt utilizate frecvent pentru litere, logo-uri și motive de desene animate. Una dintre regulile fundamentale în broderie este minimizarea numărului de tăieri ale firului. Prin urmare, cea mai eficientă modalitate de a produce aceste contururi este digitizarea lor ca o singură cale continuă de cusături. Pentru a elimina tăierile firului, secțiuni specifice trebuie cusute de două ori: o dată în



direcția înainte (cale înainte) și o dată în direcția inversă (cale înapoi). În practică, un contur complex poate fi creat prin coaserea fiecăruia dintre elementele sale de două ori. Punctul final al unui astfel de contur este identic cu punctul său de start. În Studio, acesta este denumit contur cu două straturi.

Obiecte De Contur În Inspector Obiecte

Inspector Obiecte facilitează identificarea discontinuităților în contururi. Golurile sau întreruperile sunt marcate cu o pictogramă de foarfecă. Instrumentul ajută, de asemenea, la identificarea căilor înainte și înapoi în cadrul unui contur.

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

Căi Înapoi



Căile înapoi reprezintă rutele de întoarcere pe ramurile unui contur cu două straturi. În Inspector Obiecte, acestea sunt identificate printr-o pictogramă cu urme de pași.

Când o cale înapoi este prezentă pe un contur cu două straturi, broderia rămâne continuă și nu necesită tăieri ale firului.

Contur Cu Două Straturi

Studio oferă mai multe metode pentru crearea contururilor cu două straturi, variind în funcție de nivelul de automatizare oferit. Deși mulți digitizatori preferă un flux de lucru specific, cea mai eficientă abordare este, de obicei, utilizarea contururilor complet automate. Totuși, metodele manuale sau semi-automate pot fi necesare în anumite scenarii, cum ar fi atunci când se combină un contur subțire cu un obiect de tip coloană.

Metoda 1

Digitizarea manuală a tuturor elementelor, inclusiv a căilor înapoi, în secvența corectă.

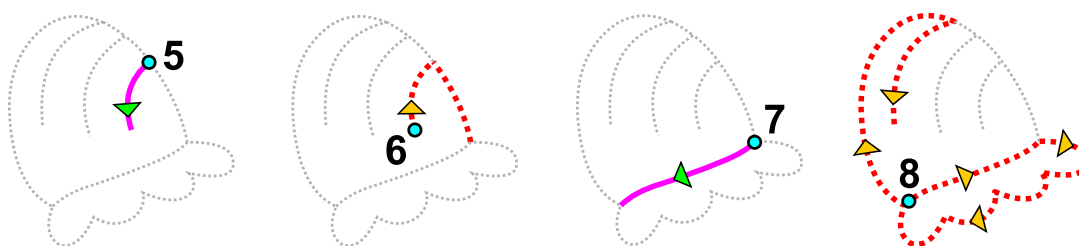


Pictograma Instrumentului Contur.

Este necesară o secvență precisă a obiectelor de contur pentru a asigura coaserea continuă. Această metodă nu este, în general, recomandată și este inclusă doar pentru completitudine.



Secvența elementelor 1-4. Violet și roșu indică elementul curent.
Elementul violet reprezintă primul strat de cusături, în timp ce elementul roșu reprezintă al doilea strat.



Secvența elementelor 5-8.

Rețineți că punctul final al elementului 8 este identic cu punctul de start al elementului 1.

Metoda 2

Digitizarea manuală utilizând comanda [meniu principal > Construire > Contururi > Creare Cale Înapoi](#).



Elementele traseului înapoi sunt identice cu cele ale traseului înainte, dar sunt cusute în ordine inversă. Ca rezultat, software-ul le poate genera automat.

Deși software-ul oferă asistență, secvența corectă a elementelor este încă necesară. Această metodă este potrivită pentru crearea de contururi mici în combinație cu alte tipuri de obiecte.

Metoda 3

Metodă semiautomată: digitizarea manuală a elementelor înainte în orice ordine, urmată de aranjarea automată folosind comanda **meniu principal > Construire > Contururi > Aranjare părți contur** .



Elementele se pot intersecta și pot fi digitizate în orice ordine. Pentru o precizie optimă, asigurați-vă că elementele se conectează corect la joncțiunile lor. Software-ul împarte și sortează elementele pentru a stabili o secvență corectă și generează toate traseele înapoi necesare.

Punctul de început al primului element servește drept punct de început pentru întregul contur. Deoarece conturul este cu două straturi, acesta servește și ca punct de sfârșit.

Dacă anumite elemente formează obiecte separate (cum ar fi punctul de pe un "i") sau sunt poziționate departe de alte elemente, programul creează o **conexiune** pentru a se asigura că conturul rămâne un singur obiect. Pentru a păstra aceste obiecte separate, utilizați comanda **Aranjare părți contur (fără conexiuni)**.



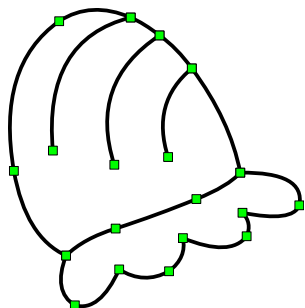
Instrument Aranjare părți contur (fără conexiuni).



Elementele 1-4. Ordinea digitizării nu este semnificativă în această metodă.

Punctele de început și de sfârșit ale conturului sunt identice cu primul nod al primului element (indicat de cercul albastru).

Este important să evitați marginile duplicate și să aliniați precis punctele de sfârșit ale marginilor individuale.



Ilustrațiile de mai sus descriu secvența și dispunerea elementelor conturului.

Elementele aranjate sunt combinate în segmente mai mari pentru a optimiza dispunerea cusăturilor. Pentru a păstra elementele originale separate pentru o editare mai ușoară, dezactivați funcția **Combinare părți contur aranjate în fereastra Proprietăți > Întreg designul > fila Setări principale**.

Comparativ cu Metoda 1, aceasta necesită cu aproximativ 50% mai puține elemente de digitizat, deoarece traseele înapoi nu sunt create manual. Ordinea elementelor este flexibilă și nu este nevoie să urmăriți care secțiuni au deja un al doilea strat de cusături.

Această metodă semiautomată este recomandată pentru contururi complexe atunci când Metoda 4 nu poate fi utilizată.

Metoda 4

Crearea automată a conturilor din obiecte de umplere și coloană. Utilizatorul selectează obiectele care trebuie conturate și aplică comanda **meniu principal > Construire > Auto Contur**. Această abordare este recomandată ori de câte ori este posibil.



Conturarea automată poate eșua dacă obiectele de umplere sau coloană au margini identice (zone adiacente fără suprapunere). Acest lucru se întâmplă adesea când lucrați cu obiecte vectoriale importate din fișiere grafice (SVG). În aceste cazuri, editați marginile adiacente pentru a crea o suprapunere sau utilizați o metodă de conturare diferită.

Metodele 3 și 4 sunt cele mai frecvent utilizate.

Notă: Traseele înainte și înapoi sunt identificate în Inspectorul de obiecte prin pictograme specifice:



Aceste pictograme ajută la identificarea elementelor pentru selecție și editare. În plus, comanda **meniu principal > Selectare > Contururi > Trasee înapoi** permite selectarea rapidă a tuturor traseelor înapoi. Odată selectate, puteți aplica cusături satin acestor elemente - de exemplu - sau puteți efectua alte editări necesare.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Aranjare părți contur



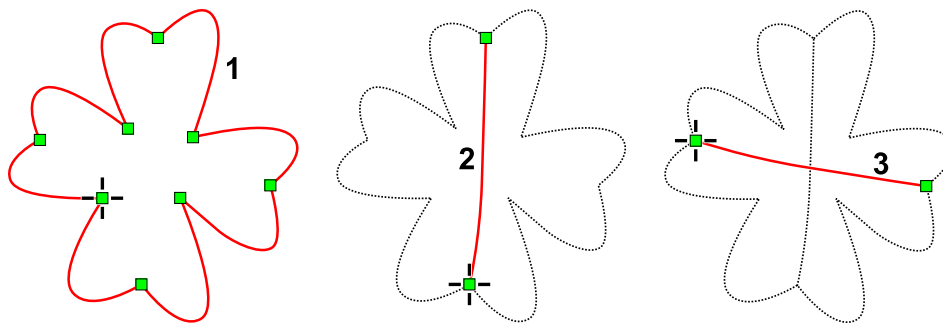
Arrange Outline Parts

Comanda **Arrange Outline Parts** este concepută pentru a crea contururi subțiri și complexe folosind cusătură dublă, similar designurilor Redwork. Această funcție poate fi utilizată pentru a genera orice contur cu cusătură comună, indiferent de complexitatea acestuia.

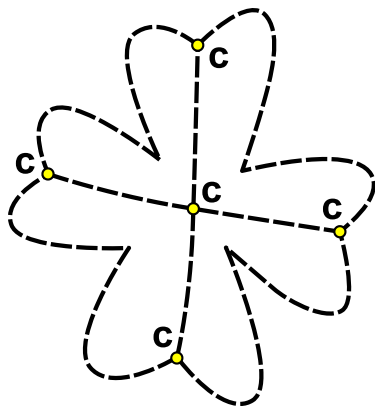
Pentru a utiliza această funcție, utilizatorul trebuie să deseneze obiecte de contur separate. Ordinea de desenare a acestor obiecte este arbitrară; totuși, segmentele trebuie să se atingă aproximativ. Funcția operează prin combinarea conturilor individuale, divizarea lor acolo unde este necesar, sortarea lor într-o secvență logică și generarea unei traiectorii de întoarcere pentru a crea al doilea strat de cusături.

Contururi Efcientizate

Rezultatul este un obiect nou constând dintr-o serie grupată de contururi cu cusătură dublă în ordinea optimizată. Studio ajustează automat secvența segmentelor de contur.



Trei segmente de contur pregătite pentru funcția **Arrange Outline Parts**.



Puncte De Intersecție

Funcția **Arrange Outline Parts** divizează automat contururile originale în punctele de intersecție necesare (marcate cu C). De asemenea, organizează secvența și generează traiectoria de întoarcere (al doilea strat de cusături).

Doar primul segment de contur rămâne în poziția sa originală. Deoarece procesul creează cusătură dublă, sfârșitul conturului se termină în același punct în care a început. Prin urmare, plasați primul segment al conturului în punctul de început și de sfârșit dorit pentru întregul contur.

Consolidarea Elementelor Pentru Cusătură Continuă

Elementele aranjate sunt unite în segmente mai mari pentru a optimiza dispunerea cusăturilor. Dacă preferați să păstrați elementele individuale originale pentru o editare manuală mai ușoară, puteți dezactiva această funcție din

[Proprietăți](#) > [Întreg Designul](#) > [fila Principal](#) .

Notă: Comanda Arrange Outline Parts nu va funcționa dacă o **traiectorie de întoarcere** este deja prezentă printre obiectele selectate.

Conexiuni

Dacă designul conține segmente de contur separate care nu ating conturul principal (cum ar fi interiorul unei găuri), funcția va genera o **conexiune** către aceste obiecte izolate. Dacă doriți să evitați aceste conexiuni automate, utilizați următoarea comandă alternativă:

Arrange Outline Parts (No Connections) funcționează identic cu comanda standard, dar nu conectează obiectele izolate la conturul principal.

Pentru mai multe informații, consultați subiectele conexe despre [Conturator Automat](#) și [prezentarea generală a metodelor de conturare](#).



Grupuri De Obiecte

Un grup combină mai multe obiecte vectoriale într-o singură entitate pentru a facilita selectarea și manipularea mai ușoară în timpul procesului de digitizare.

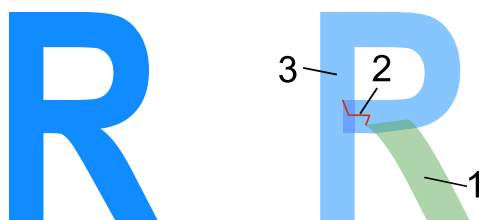
Un model de broderie computerizată constă în numeroase părți elementare, cum ar fi umpluturi, coloane și căi de conectare. Aceste obiecte sunt utilizate pentru a digitiza entități complexe, inclusiv litere, motive florale sau animale.

Utilizarea Grupurilor

Gruparea permite software-ului să recunoască faptul că anumite părți elementare aparțin unei singure entități (cum ar fi un caracter într-un cuvânt). Acest lucru permite utilizatorului să selecteze, să mute sau să transforme întregul set de obiecte simultan.

Comenzi De Grupare

Comenzile pentru gruparea și degruparea obiectelor selectate se află în **Meniu Principal > Grupuri** și sunt, de asemenea, disponibile prin intermediul **meniului pop-up** când sunteți în modul Selecție/Transformare.



O literă digitizată "R" constă de obicei din trei părți: 1. Obiect coloană, 2. Cale de conectare, 3. Obiect coloană.

Când digitizați litere, părțile elementare (coloane și conexiuni) pot fi unite folosind comanda **Grupare 1**, astfel încât fiecare literă să acționeze ca o singură unitate. Literele pot fi apoi unite în cuvinte folosind **Grupare 2**, iar cuvintele pot fi consolidate în continuare în propoziții folosind **Grupare 3**.

Numerele 1, 2 și 3 reprezintă nivelul ierarhic al grupului. Spre deosebire de multe programe care oferă un singur nivel de grupare, Embird Studio NEXT oferă mai multe niveluri pentru a permite gestionarea sofisticată a designului. Acest lucru vă permite să izolați și să editați obiecte la un anumit nivel (de exemplu, o literă specifică) menținând în același timp gruparea structurală a cuvântului sau a propoziției.

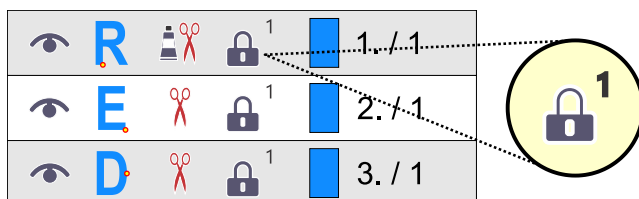
					1. / 1
					2. / 1
					3. / 1



Litera "R" compusă din coloane și o cale de conectare.

În acest exemplu, părțile elementare ale literei "R" - coloana, conexiunea și coloana finală - sunt selectate în [lista Inspector Obiecte](#).

Aplicați **Grupare 1** pentru a le combina într-un singur obiect. Acest proces trebuie repetat pentru fiecare literă individuală din model.

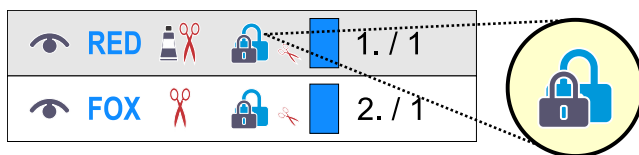


O pictogramă mică de lacăt indică faptul că obiectul este compus din părți grupate la Nivelul 1.

Deși fiecare literă este compusă din mai multe părți elementare, ele se comportă acum ca obiecte unice. O singură pictogramă de lacăt care apare în partea dreaptă a unui obiect în Inspectorul de Obiecte indică faptul că acesta este grupat la Nivelul 1.



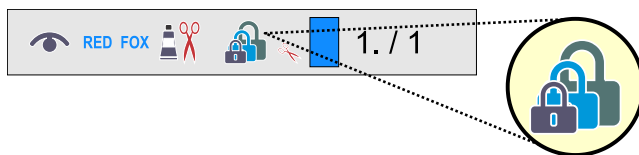
Apoi, selectați literele grupate care formează cuvântul "RED" și aplicați comanda **Grupare 2**. Repetați acest lucru pentru cuvintele următoare. Fiecare cuvânt va fi acum tratat ca un grup de Nivel 2.



O pictogramă cu lacăt dublu indică faptul că obiectul este compus din părți grupate atât la Nivelul 1, cât și la Nivelul 2.



În cele din urmă, selectați cuvintele grupate și aplicați **Grupare 3** pentru a le combina într-un singur obiect de tip propoziție.



O pictogramă cu lacăt triplu indică faptul că obiectul este compus din grupuri imbricate pe Nivelurile 1, 2 și 3.

Divizarea Grupurilor

Pentru a dezasambla aceste structuri, utilizați comenzile **Degrupare 1**, **Degrupare 2** și **Degrupare 3** pentru a descompune grupurile la nivelurile lor respective. În acest flux de lucru, **Degrupare 3** ar împărți propoziția în cuvinte, **Degrupare 2** ar împărți cuvintele în litere, iar **Degrupare 1** ar readuce literele la obiectele lor vectoriale de bază.

● De Ce Este Utilizată Gruparea Pe Mai Multe Niveluri

În **Embroid Studio NEXT**, sistemul de grupare ierarhică (Nivelurile 1, 2 și 3) este conceput pentru a gestiona complexitatea inerentă a digitizării profesionale a broderiei. Spre deosebire de aplicațiile grafice standard care utilizează adesea o singură comandă de grupare, Studio utilizează niveluri imbricate pentru a permite editarea precisă fără a compromite integritatea structurală generală a unui design.

1. Organizare Ierarhică

Designurile de broderie sunt construite de jos în sus. Un sistem pe trei niveluri permite digitizatorilor să organizeze designurile în unități logice:

- **Nivelul 1 (Nivel Componentă):** Utilizat pentru a grupa părți elementare, cum ar fi cele două coloane și o cale de conectare necesare pentru a forma o singură literă "R".
- **Nivelul 2 (Nivel Entitate):** Utilizat pentru a grupa obiectele de Nivel 1 în unități mai mari, cum ar fi combinarea literelor individuale într-un cuvânt complet.
- **Nivelul 3 (Nivel Design):** Utilizat pentru a grupa entitățile de Nivel 2 într-un aspect finalizat, cum ar fi combinarea mai multor cuvinte într-o propoziție sau îmbinarea unui logo cu text.

2. Editare Izolată Și Precizie

Avantajul principal al nivelurilor ierarhice este capacitatea de a modifica o mică porțiune a unui design fără a demonta întreaga structură. De exemplu, dacă un nod din litera "R" necesită ajustare, utilizatorul trebuie doar să aplice **Ungroup 1** acelei litere specifice. Deoarece cuvântul a fost grupat la **Nivelul 2** și propoziția la **Nivelul 3**, acele structuri de nivel superior rămân intacte. Acest lucru scutește digitizatorul de sarcini repetitive de regrupare după efectuarea unor ajustări minore.

3. Gestionare Vizuală În Object Inspector

Studio oferă indicatori vizuali specifici pentru a identifica "adâncimea" unui grup dintr-o privire. Acest lucru previne confuzia în designurile care conțin sute de obiecte vectoriale:

1. **Pictogramă lacăt simplu:** Indică un grup de Nivel 1 (caractere individuale sau segmente mici).
2. **Pictogramă lacăt dublu:** Indică grupuri imbricate de Nivel 1 și Nivel 2 (cuvinte întregi sau elemente de design distincte).
3. **Pictogramă lacăt triplu:** Indică o imbricare complexă a tuturor celor trei niveluri (propoziții sau întregul aspect al designului).



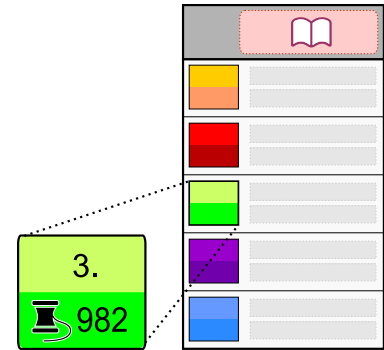
Culori, Selector De Culori Și Catalog De Ață

Gestionarea culorilor în cadrul unui design de broderie este o sarcină critică. Controlul eficient al culorilor asigură afișarea corectă a designului pe ecran și optimizează numărul de schimbări de ață și tăieri ale firului în timpul producției. Cantitatea și secvența culorilor afectează direct calitatea finală a broderiei și timpul total de producție. Prin urmare, Studio oferă instrumente cuprinzătoare pentru analizarea aranjamentelor de culori și ajustarea culorilor specifice.

● Listă De Ațe

Lista de ațe oferă o secvență de culori cronologică, simplificată, generată automat din design în orice etapă a procesului de digitizare.

Când un design este deschis sau creat, Lista de ațe mapează datele generice de culoare ale fișierului la gama unui producător specific, cunoscută sub numele de **Catalog de ațe implicit**. Acest lucru asigură că reprezentarea digitală pe ecran se aliniază precis cu specificațiile fizice ale aței pentru producție. **Lista de ațe**, lucrând în tandem cu **Paleta** situată pe aceeași filă, servește drept interfață principală pentru gestionarea cuprinzătoare a culorilor.



Funcțiile Principale Ale Listei De Ațe

Lista de ațe îndeplinește patru roluri tehnice critice:

- 1. Prezentare generală simplificată:** Oferă o listă condensată a schimbărilor de ață în ordinea lor exactă de coasere, indiferent de numărul de obiecte vectoriale individuale atribuite fiecărei culori.
- 2. Acces la culori interne:** Obiectele complexe precum Sfumato sau Appliqué conțin culori "interne" gestionate de obicei prin fereastra de proprietăți. Lista de ațe permite o prezentare generală mai rapidă la nivel înalt și editarea directă a acestor straturi interne.
- 3. Potrivirea catalogului:** Facilitează conversia precisă a valorilor digitale în coduri de ață reale din Catalogul implicit ales.
- 4. Selectare și editare globală:** Permite modificarea universală a unei culori specifice. Schimbarea unei intrări de culoare aici actualizează fiecare instanță a acelei culori în întregul design, chiar dacă culoarea este încorporată în obiecte complexe sau distribuită pe mai multe obiecte consecutive.

● Culori În Inspectorul De Obiecte

Lista [Inspector de obiecte](#) oferă date despre culoare pentru obiectele individuale. Căsuța dreptunghiulară mică din fiecare rând al Inspectorului de obiecte servește drept mostră de culoare pentru acel obiect. Dacă un rând conține obiecte grupate, căsuța afișează culoarea primului obiect din acel grup.

Numărul indicat de săgeată denotă secvența culorilor. Culorile sunt numerotate în ordinea apariției lor în cadrul designului. În acest exemplu, lista conține patru culori distincte; obiectele #2, #3 și #4 partajează aceeași culoare. Utilizarea secvenței de culori permite optimizarea schimbărilor de ață pe mașina de brodat.

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

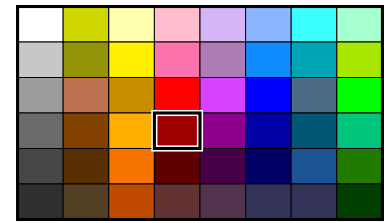
Deși toate obiectele vectoriale posedă o proprietate de culoare, această proprietate nu este aplicabilă anumitor [tipuri de obiecte](#), cum ar fi sculpturile și deschiderile (găurile).

● Paletă De Culori

Paleta reprezintă setul de culori disponibil pentru proiect. Obiectele nou create adoptă automat culoarea celulei evidențiate în prezent (vișiniu, în acest exemplu).

Paleta suportă următoarele operațiuni:

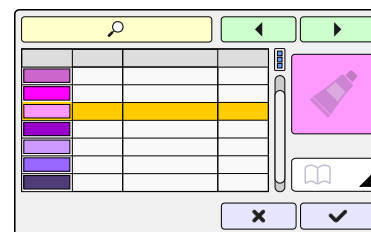
- 1. Clic primar:** Evidențiază o celulă specifică în paletă.
- 2. Clic secundar:** Deschide meniul pop-up al paletei.
- 3. Atingere lungă:** Deschide [fereastra de mixare a culorilor](#) pentru a defini o culoare nouă.
- 4. Drag-and-Drop (Celulă la celulă):** Copiază o culoare dintr-o celulă în alta.
- 5. Drag-and-Drop (Paletă la obiect):** Schimbă culoarea obiectelor țintă în [Zona de lucru](#) sau în Inspectorul de obiecte.



În plus, paletele pot fi salvate sau încărcate prin [Meniu Principal > Design > Export/Import > Paletă de culori](#).

● Catalog De Ațe

Pentru a obține previzualizări realiste și a eficientiza crearea documentației în programul principal Embird, utilizatorii pot digitaliza folosind culori reale de ață. Studio include un instrument [Catalog de ațe](#) care oferă acces la seturi de culori predefinite care corespund mărcilor comerciale de ațe.



Catalogul de ațe este accesibil prin [■ Meniu Principal > Obiect](#) sau prin meniul contextual. Acest meniu apare când faceți clic dreapta pe obiectele selectate în Zona de lucru sau în Inspectorul de obiecte. De asemenea, poate fi accesat prin butonul [Pop-Up](#).

În mod implicit, Catalogul de ațe utilizează culoarea primului obiect selectat ca referință. Ațele care se potrivesc cel mai bine cu această culoare sunt prioritizate automat în partea de sus a listei.

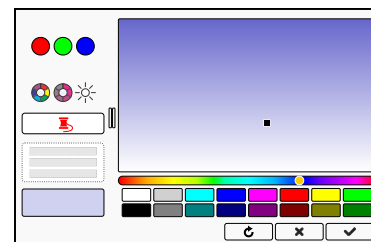
● Selector De Culoare

Instrumentul **Selector de culoare**, disponibil în meniul pop-up, este utilizat pentru a preleva culori direct dintr-o [imagine raster](#) subiacentă. Pentru imagini cu zgomot vizual, utilizarea opțiunilor de eșantionare medie de 3x3 sau 5x5 pixeli poate îmbunătăți acuratețea culorilor.



● Mixer De Culori

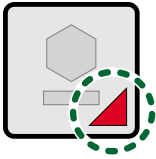
[Mixerul de culori](#) este un panou dedicat pentru definirea culorilor personalizate folosind componente RGB sau HSL, sau prin selectarea dintr-un plan de culoare. O versiune specializată a acestui instrument este disponibilă pentru obiecte sau cusături de broderie specifice, permițând utilizatorilor să selecteze culori din cataloagele de ațe și să le salveze ca mostre pentru utilizare ulterioară.



Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Noțiuni introductive](#) > Buton extindere

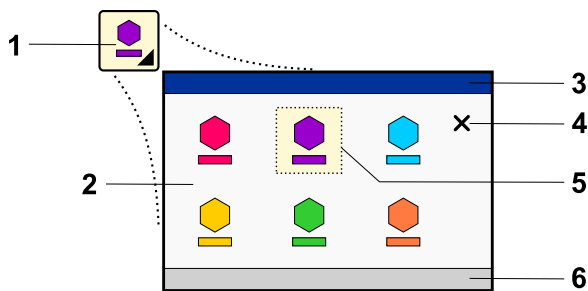
Butonul Expander

Butonul Expander este un **buton cu funcționalitate variabilă**, cunoscut și sub numele de buton fly-out. Acesta include un panou pop-up care conține diverse opțiuni; funcția principală a butonului se modifică în funcție de opțiunea selectată în prezent.



Eficiența spațiului de lucru al programului este critică din cauza numărului mare de instrumente specifice (digitizare, editarea cusăturilor, ajustarea densității etc.) necesare pentru un proiect. **Butonul Expander (Fly-out)** este un element de interfață (UI) conceput pentru a grupa instrumentele conexe fără a aglomera ecranul. Acesta acționează ca un container dinamic. Afișează pictograma instrumentului utilizat cel mai recent din acel grup. Acest lucru menține interfața curată, păstrând în același timp instrumentele la doar un clic distanță.

Butonul Expander utilizează o pictogramă în colțul din dreapta jos, similară cu cea a unei liste derulante (combo box). Această pictogramă săgeată indică faptul că sunt disponibile opțiuni suplimentare pentru control. Aceste opțiuni sunt organizate într-un panou care apare după un **clic lung** cu butonul principal al mouse-ului sau o **atingere lungă** (când utilizați un ecran tactil).



Un **clic normal** sau o atingere execută funcția curentă a butonului. După cum s-a menționat mai sus, funcția specifică efectuată de buton se modifică în funcție de opțiunea selectată. De regulă, butonul Expander agregă funcții care sunt legate între ele.

◀ Panoul invocat care afișează opțiunile disponibile.

1	Buton.
2	Panou. Dacă există suficient spațiu pe ecran, panoul apare sub butonul expander, fie în partea stângă, fie în partea dreaptă.
3	Antet opțional. Dacă este prezent, antetul conține titlul.
4	Butonul Închidere . Făcând clic pe acest buton, panoul este ascuns. Panoul se va închide, de asemenea, dacă faceți clic oriunde în afara acestuia.
5	Opțiune activă. Opțiunea activă în prezent este evidențiată.
6	Subsol opțional. Dacă este prezent, subsolul conține un indiciu sau o scurtă descriere.

Opțiunea activă în prezent este evidențiată în cadrul panoului. Dacă este selectată o altă opțiune, butonul își actualizează pictograma, eticheta text și funcționalitatea pentru a se potrivi cu noua selecție.

Forme De Bază

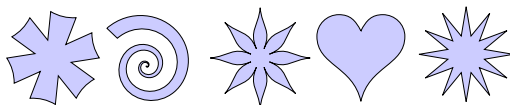
Modul Creare/Transformare

Formele de bază sunt modele geometrice și ornamentale utilizate frecvent ca blocuri fundamentale în designul de broderie.

Formele geometrice includ elipse, triunghiuri, poligoane regulate și alte figuri standard.



Formele ornamentale includ flori, stele, inimi și spirale.



Utilizare

Formele de bază pot fi utilizate în două moduri de lucru distincte în Studio:

1. Modul Selecție/Transformare - creați rapid forme gata de utilizare.
2. **Modul Vectorizare** - creați forme de bază ca parte a marginii spline a unui obiect digitalizat.

Acest capitol se concentrează pe opțiunea #1 - crearea de forme gata de utilizare în **Modul Selecție/Transformare**.

Parametrizare

Spre deosebire de modelele stoc încărcate dintr-o **bibliotecă**, formele create cu acest instrument nu sunt pre-digitalizate. Studio generează aceste forme dinamic, permițând reglarea fină a geometriei lor prin proprietăți ajustabile în timpul procesului de creare.

Setul disponibil de proprietăți variază în funcție de forma specifică și de tipul de obiect de broderie care va deveni. Aceste proprietăți includ, dar nu se limitează la: unghi, grosime (pentru coloane), claritate și numărul de laturi sau puncte.



Exemplu de proprietăți: preferințe de curbură orizontală și verticală pentru o formă de dreptunghi rotunjit.

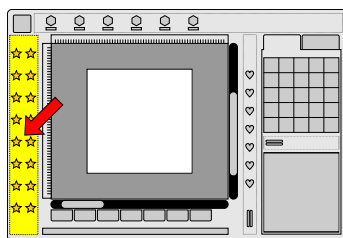
Notă: Deoarece aceste forme sunt destinate utilizării ca designuri de broderie, proprietățile trebuie selectate cu atenție pentru a asigura o cusătură de înaltă calitate. O combinație inadecvată de preferințe poate duce la cusături rătăcite sau la un design care nu este potrivit pentru producție.

Modul Selecție/Transformare, Forme Gata De Utilizare

Formele desenate în acest mod sunt convertite automat în **obiecte de broderie**, cum ar fi o umplere simplă, plasă, contur sau coloană. Din acest motiv, ele sunt considerate gata de utilizare.

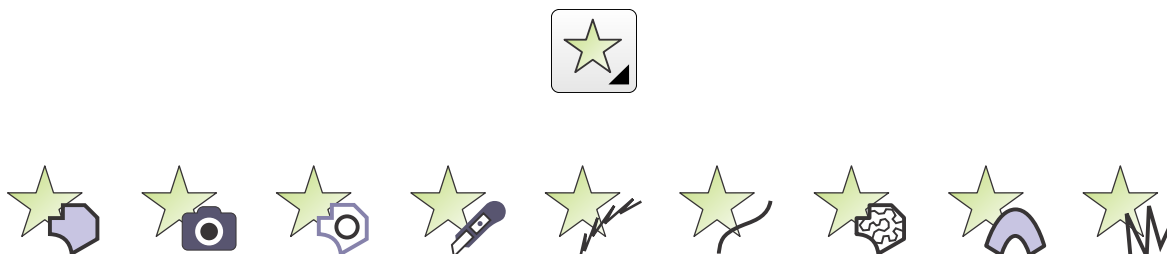


Formele de bază sunt create în acest mod folosind **Instrumentul Forme**, situat în **bara de instrumente principală** de pe ecranul principal al Studio Next.



Bara de instrumente principală.

The **Instrumentul Forme** dispune de un **buton de extindere**, permițându-vă să selectați opțiuni specifice dintr-un panou de pop-up.



Opțiunile indică tipul de obiect de broderie în care va fi convertită forma selectată.

Desenarea Unei Forme

Selectați Opțiunea Corectă, Porniți Modul Formă

Apăsați lung pe butonul **Instrumentul Forme** pentru a deschide panoul de opțiuni, apoi selectați tipul de obiect dorit. Această acțiune comută programul în modul de desenare a formelor. Alternativ, un clic standard pe butonul **Instrumentul Forme** va începe desenarea folosind opțiunea activă în prezent.



Exemplu: o opțiune a instrumentului forme configurată pentru a crea un obiect de tip coloană.

Selectați Și Desenați Forma

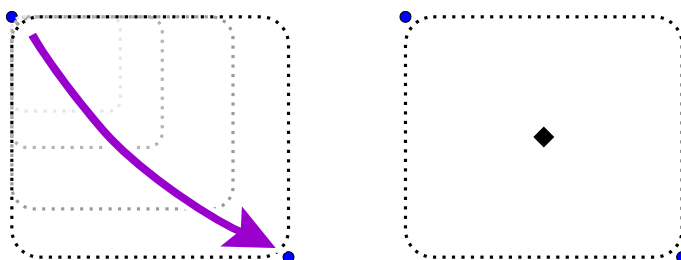
Panourile din stânga, dreapta și de sus ale Studio se vor actualiza pentru a afișa comenzile pentru **modul formă**. Selectați forma dorită din meniul din panoul de sus, apoi desenați forma direct în [zona de lucru](#).

Mânere

O formă dispune de două mânere (noduri circulare mici) care îi definesc dimensiunea și proporțiile, împreună cu un mâner central care permite deplasarea.

Fixare

Panoul din stânga include comutatoare pentru a activa sau dezactiva fixarea mânerelor la grilă, linii de ghidare și alte elemente. Utilizați aceste preferințe pentru a poziționa sau alinia formele cu precizie ridicată.



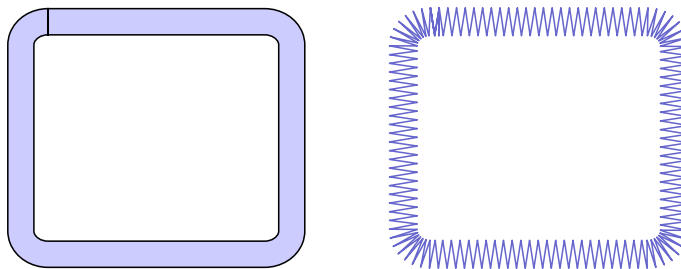
Exemplu: O formă de dreptunghi rotunjit definită folosind mânere.

Proprietăți

În timp ce sunteți în **modul Forme**, ajustați proprietățile formei în [panoul principal de control](#), după cum este necesar. Pentru un dreptunghi rotunjit, acest lucru implică de obicei curbura colțurilor. Dacă obiectul rezultat este o coloană, trebuie ajustată și proprietatea de grosime.

Finalizarea Formei, Conversia În Obiect De Broderie

La ieșirea din modul formă, forma este convertită în obiectul vectorial selectat - în acest exemplu, un obiect de tip coloană.



Exemplu: Un obiect de tip coloană creat dintr-o formă de dreptunghi rotunjit și umplut cu cusături.

Notă: Conversia formelor în coloane utilizează **proprietatea Colt**, care determină modul în care colțurile ascuțite sunt trunchiate sau netezite.



Notă: Pe lângă utilizarea formelor de bază ca obiecte de broderie directe, acestea pot servi și ca șabloane temporare. Aceste șabloane ajută la poziționarea precisă a altor obiecte de broderie înainte de a fi șterse. Această tehnică este utilă pentru crearea unor designuri simetrice, cum ar fi mandalele. Orice tip de obiect, cum ar fi un contur, poate servi drept șablon.

Notă: Formele de bază pot fi, de asemenea, utilizate pentru a crea o **linie de bază personalizată** pentru **scriere**.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Noțiuni introductive > Catalog de ațe

Catalog De Ațe

Catalogul de ațe este o bază de date digitală în cadrul software-ului de broderie care conține specificații exacte de culoare, nume și coduri de identificare pentru diverse mărci fizice de ațe. În loc să lucrați cu culori generice (cum ar fi "Roșu" sau "Albastru"), un catalog de ațe permite atribuirea unor ațe specifice de marcă unui design.

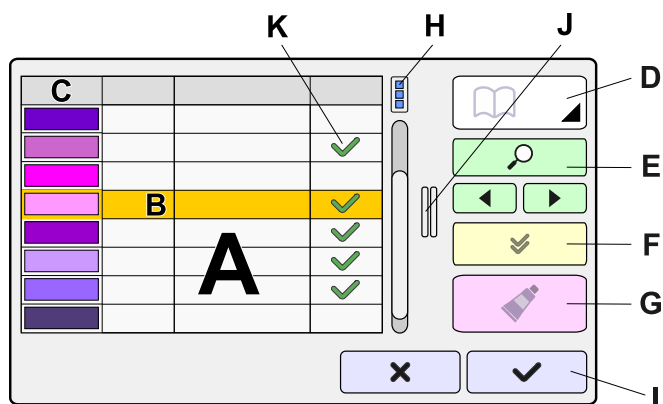
Utilizarea unor culori precise de ațe este esențială pentru lucrări de broderie precise. Deoarece mașinile de brodat nu "văd" culoarea - ele interpretează doar comenzile de schimbare a culorii - catalogul de ațe asigură că previzualizarea pe ecran corespunde îndeaproape aței fizice încărcate în mașină.

Embroid include un instrument **Catalog de ațe** care conține palete de culori predefinite de la numeroși producători. Când lucrați cu un design folosind culori generice, Embroid poate utiliza aceste cataloage pentru a identifica cea mai apropiată potrivire pe baza ațelor disponibile de la o marcă preferată.

Instrumentul **Catalog de ațe** se deschide într-o fereastră dedicată care conține o listă de ațe și diverse controale de gestionare.

Utilizarea Catalogului De Ațe

1. Pentru a **selecta culoarea** pentru orice obiect din design, utilizați tabelul (A).
2. Pentru a **gestiona un grup de ațe preferate (marcate)**, utilizați coloana (K) și controalele (F).
3. Pentru a **selecta catalogul principal** pentru exportul și imprimarea documentației proiectului, utilizați caseta combo (D).



Controalele sunt definite după cum urmează:

A	Tabel cu ațe din catalogul selectat în caseta combo (D). Ordinea ațelor depinde de criteriul de sortare selectat fie în meniul contextual (H), fie făcând clic pe antetul coloanei corespunzătoare din rândul (C).
B	Element selectat. Faceți clic pe orice rând din tabelul (A) pentru a selecta o culoare din catalog. Culoarea selectată este afișată în caseta (G).
C	Conținutul coloanei: mostră de culoare, codul aței, numele aței și starea selecției. Făcând clic pe celula antetului oricărei coloane, ațele sunt sortate după criteriile reprezentate de acea coloană (de exemplu, potrivirea culorii, număr, nume sau starea marcată). Aceste criterii sunt, de asemenea, disponibile prin butonul pop-up (H). Dublu-clic pe celula antetului coloanei comută ordinea de sortare între crescătoare și descrescătoare.
D	Filtru catalog - permite afișarea tuturor cataloagelor sau a unei selecții specifice. Tabelul (A) se populează cu ațe din catalogul ales aici. Dacă fereastra Catalog de ațe a fost deschisă pentru a selecta un catalog principal pentru funcțiile de export sau imprimare, catalogul principal este cel selectat în acest câmp.
E	Câmp de căutare pentru introducerea unui nume sau cod de ață, însoțit de butoane pentru localizarea următoarei sau precedentei potriviri.
F	Controale pentru marcarea ațelor selectate, inclusiv o opțiune de a afișa doar ațele marcate. Acest lucru este util pentru a restricționa vizualizarea la inventarul de ațe pe care îl aveți în prezent.
G	Câmp de previzualizare pentru culoarea selectată în tabelul (A). Dacă fereastra a fost deschisă pentru a schimba culoarea unui obiect, culoarea originală este, de asemenea, afișată pentru a ajuta la găsirea unei potriviri adecvate. În acest scenariu, se recomandă sortarea tabelului (A) după potrivirea culorii.
H	Buton de acces pentru meniul pop-up. Acest meniu oferă opțiuni pentru randarea modelului de ață (3D sau plată) și preferințe de sortare.
I	Butoanele <input type="checkbox"/> Anulare și <input type="checkbox"/> Aplicare.
J	Separator orizontal.
K	Ultima coloană permite marcarea firelor preferate. Dând clic pe celulele din această coloană se comută marcajul pentru firele individuale. Ținerea apăsată a tastei Shift permite marcarea mai multor fire simultan, în timp ce ținerea apăsată a tastei Ctrl permite demarcarea mai multor fire cu un singur clic.

Vezi Și

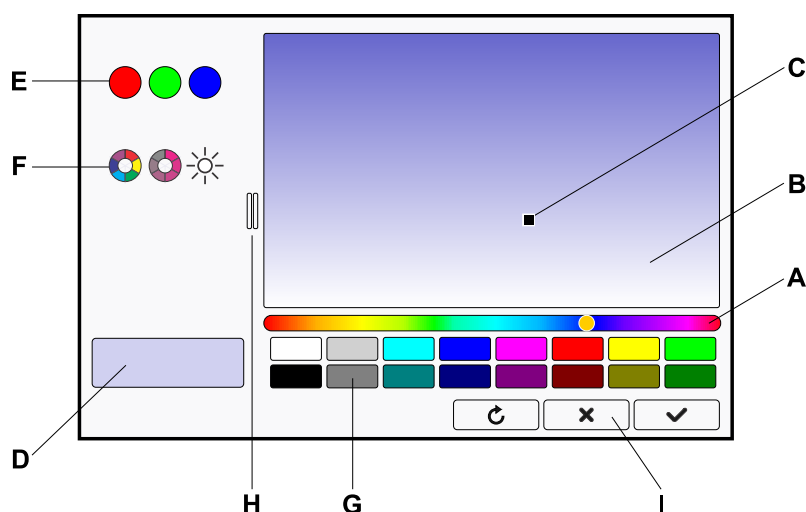
- [Cataloge de fire acceptate](#)

Color Mixer

Culori Personalizate

Color Mixer este un panou cu comenzi care vă permite să definiți culori personalizate folosind componente RGB sau HSL, sau selectându-le dintr-un plan de culoare.

Paletă De Culori Predefinită



Acest panou conține, de asemenea, o grilă de mostre, care servește drept **paletă de culori predefinită (G)** pentru acces rapid. Paleta poate fi personalizată prin glisarea culorii curente din caseta mare de culoare (D) din stânga în celulele paletei sau prin mutarea culorilor dintr-o celulă a paletei în alta.

Comenzi

A	Bară de glisare pentru nuanță
B	Plan de saturație-luminozitate pentru nuanța setată cu bara de glisare (A)
C	Poziția culorii curente în plan
D	Caseta care afișează culoarea curentă
E	Componente reglabile ale culorii curente în schema RGB (roșu verde albastru)
F	Componente reglabile ale culorii curente în schema HSL (nuanță saturație luminozitate)
G	Paletă cu acces rapid cu culori predefinite. Culoarea curentă din caseta (D) poate fi glisată în oricare dintre aceste casete pentru a o stoca ca o culoare predefinită.

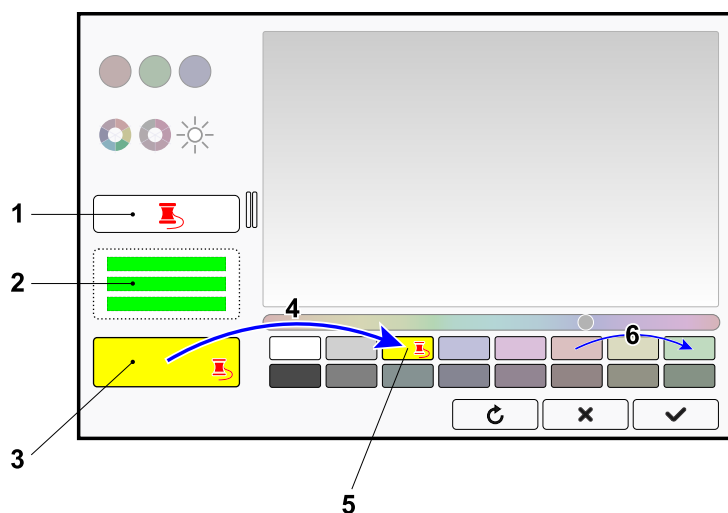
H Separator vertical

I Resetare, Anulare și Aplicare butoane

Cum Să Mixați O Culoare Nouă?

Mai întâi, utilizați bara de nuanță (A) pentru a seta nuanța dorită. Apoi, selectați o culoare din planul de Saturație-Luminozitate (B). Dacă este necesar, efectuați ajustări fine ale componentelor de culoare în câmpurile (E) sau (F).

Culori Din Cataloage De Fire



O versiune specializată a Color Mixer este utilizată atunci când culoarea este specifică unui obiect brodat sau unor cusături. Pe lângă definirea de culori noi, această versiune a Color Mixer vă permite să selectați culori din [cataloagele de fire de brodat](#) și să le salvați în mostre pentru acces rapid.

Comenzi Legate De Fire

- 1** **Din catalog** buton. Făcând clic pe acest buton se deschide o fereastră cu [cataloage de fire](#) din care puteți alege o culoare.
- 2** Informațiile referitoare la culoarea aleasă din catalog vor apărea în acest câmp de text.
- 3** Culoarea selectată din catalog va apărea în câmpul principal de culoare (D). O pictogramă cu un mosor de ață va apărea în colț pentru a indica faptul că este o culoare de fir definită în catalog.
- 4** Pentru a salva o culoare nouă într-o mostră pentru utilizare ulterioară, glisați-o în mostra corespunzătoare. Mostrele își păstrează culoarea, permițându-vă să definiți un set de culori de fire preferate pentru selecție rapidă.
- 5** Mostrele care conțin o culoare de ață dintr-un catalog afișează o pictogramă cu un mosor de ață.
- 6** Puteți trage o culoare de ață dintr-o mostră în alta. Această acțiune clonează culoarea din mostra sursă în mostra țintă.

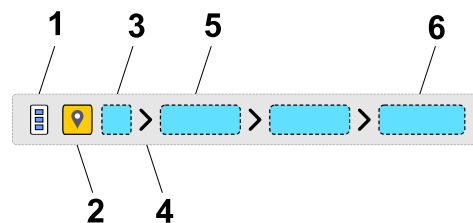
Navigarea În Foldere

Controlul Bread Crumbs

Bread Crumbs este un control de navigare pentru foldere, utilizat în diverse zone ale Embird Next pentru a selecta un folder de fișiere necesar. Acesta vă permite să selectați stocarea și să navigați prin structura de foldere.

Acest control afișează calea folderului de la rădăcina volumului (unității) până la folderul curent. Calea constă în elemente separate numite bread crumbs. Fiecare element acționează ca un buton, permițând navigarea rapidă și diverse operațiuni cu folderele.

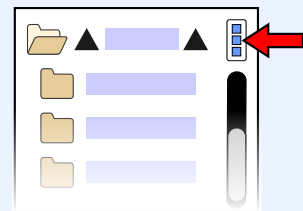
Următoarea diagramă ilustrează aspectul acestui control.



Buton pentru accesarea Meniului Pop-Up cu **Comenzi pentru Foldere**. Apăsarea acestui buton invocă meniul pop-up pentru operațiuni comune cu folderele. Vă rugăm să citiți capitolul [Meniu Pop-Up](#) pentru a afla mai multe despre meniurile pop-up.

1

Dacă o listă separată de foldere este utilizată alături de controlul bread crumbs, butonul meniului pop-up poate fi situat în lista de foldere.



2

Repozitoriu. Acest buton invocă o listă de unități (volume) accesibile, integrate, externe și cloud, precum și locații comune de stocare, cum ar fi folderul **Descărcări**, folderul **Imagini** etc. Utilizați această listă pentru a selecta locația de stocare pentru navigare.

3

Rădăcină. Acest buton reprezintă folderul rădăcină al locației.

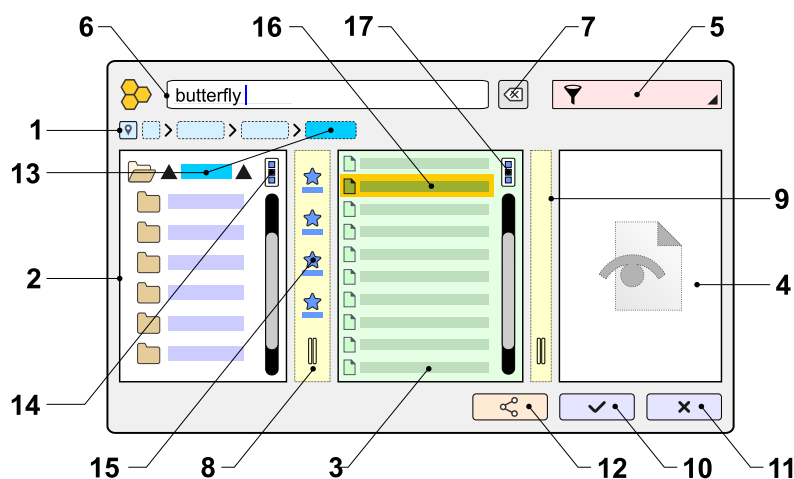
4

Separator de cale. Aceste butoane separă folderele respective din cale. Faceți clic pe un buton separator pentru a afișa o listă de sub-foldere care aparțin folderului părinte. Selectați un sub-folder din această listă pentru a naviga mai adânc în structura de foldere. Sub-folderul selectat devine apoi ultima parte a căii (folderul curent). Astfel este construită calea folderului (bread crumbs). Dacă un folder nu are sub-foldere, niciun buton Separator de cale nu va apărea după acel buton de folder.

- 5 **Folder.** Fiecare folder din cale este reprezentat de un buton care conține numele folderului. Faceți clic pe un buton de folder pentru a naviga până la acel folder specific. Folderul pe care s-a făcut clic devine apoi folderul curent.
- 6 **Folder curent.** Folderul curent este elementul final din cale. Apăsarea butonului Folder curent invocă un meniu cu comenzi pentru ștergere, redenumire, adăugarea folderului la **favorite** sau adăugarea unui nou sub-folder.

Fereastra de dialog pentru navigarea fișierelor și folderelor

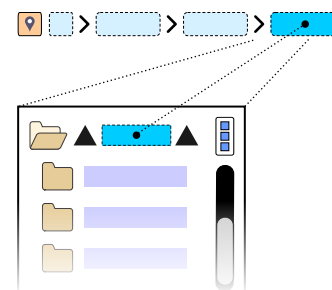
Această fereastră de dialog este utilizată pentru **deschiderea, salvarea, importarea și exportarea** fișierelor. De asemenea, servește drept interfață pentru **navigarea prin foldere** în timpul diferitelor operațiuni software.










Aspect

- 1 **Navigare în foldere Control (Breadcrumbs).** Utilizați acest control pentru a seta folderul rădăcină. Căutarea parcurge toate subfolderele și fișierele din interiorul rădăcinii.

- 2 **Listă foldere.** Această listă este legată de controalele de navigare (1) și facilitează navigarea mai rapidă în directoare. Elementele din această listă sunt subfoldere ale directorului curent (segmentul final din lanțul de foldere).

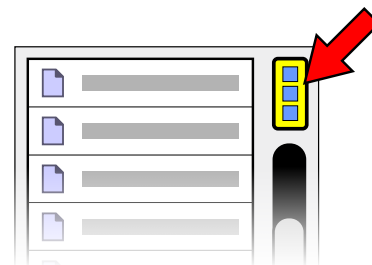


- 3 **Lista fișierelor** situate în folderul curent.

4	Previzualizarea fișierului (16) selectat în lista de fișiere (3). Dacă o previzualizare nu este disponibilă, acest panou rămâne ascuns.
5	Casetă combinată pentru extensii de fișiere . Această listă derulantă conține formatele de fișiere și extensiile relevante pentru fereastra de dialog curentă. Aceste opțiuni variază în funcție de operație; de exemplu, formatele disponibile pentru importul unei imagini raster diferă de cele disponibile pentru salvarea unui model ca fișier de cusături.
6	Câmp text pentru numele fișierului . Introduceți un nume de fișier sau selectați un fișier din listă (3). Acest fișier va fi procesat la închiderea cu succes a dialogului. Notă: Este posibil să lipiți o cale din clipboard direct în această casetă. Programul va naviga apoi la acel fișier sau folder specific. Acest lucru este util atunci când copiați o cale dintr-o aplicație externă pentru a o naviga în Embird.
7	Buton  Ștergere nume fișier .
8	Separator vertical #1 . Această bară de separare include butoane pentru acces rapid la foldere favorite .
9	Separator vertical #2 .
10	 Buton de confirmare . Închide fereastra pentru a continua cu operația în așteptare (de exemplu, deschidere, salvare sau îmbinare). Pictograma de pe acest buton se modifică pentru a reflecta operația specifică în curs.
11	 Buton de anulare . Închide fereastra și termină operația curentă.
12	 Buton de partajare fișier . Acest buton este vizibil doar atunci când fișierul selectat (3) poate fi partajat prin panoul de partajare al sistemului de operare.
13	Folderul curent , așa cum este selectat în controlul de navigare (1) și în lista de foldere (2). Săgețile semnifică faptul că făcând clic pe acest element se va naviga la folderul părinte.
14	Butonul  meniu pop-up . Făcând clic pe acest buton se deschide un meniu pentru operații cu foldere .
15	 Butoane favorite . Acestea permit comutarea imediată la orice foldere favorite salvate. Marcarea sau demarcarea favoritelor este gestionată prin meniul pop-up (14).
16	Fișier selectat . Fișierul evidențiat în prezent în listă (3) este afișat în panoul de previzualizare (4), cu condiția ca o previzualizare să fie disponibilă. Numele fișierului este, de asemenea, introdus automat în câmpul text (5).
17	Butonul  meniu pop-up . Făcând clic pe acest buton se deschide un meniu pentru operații cu fișiere .

Selectarea Mai Multor Elemente

În contexte specifice, mai multe fișiere pot fi selectate ținând apăsată tasta **Ctrl** (**Cmd**) pe o tastatură hardware sau utilizând casetele de selectare de pe ecran. Modul de selectare cu casete de selectare pentru lista de fișiere (3) este activat prin meniul pop-up (17).

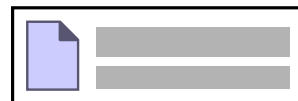


Acest mod facilitează selectarea și deselectionarea mai multor fișiere folosind un mouse, un stylus sau o intrare tactilă, fără a fi nevoie de o tastatură.




Mod Simplu Și Detaliat

Meniul pop-up al listei de fișiere (17) oferă o opțiune de a comuta între modurile de afișare **simplu** și **detaliat** pentru informațiile despre fișiere.



Foldere Favorite

Folderele favorite acționează ca semne de carte pentru mediile de stocare, permițând navigarea rapidă către directoarele utilizate frecvent.

În timpul navigării, un folder poate fi marcat ca favorit folosind  [Navigare în folder](#) **Control (Breadcrumbs)** (1) sau meniul pop-up (14).

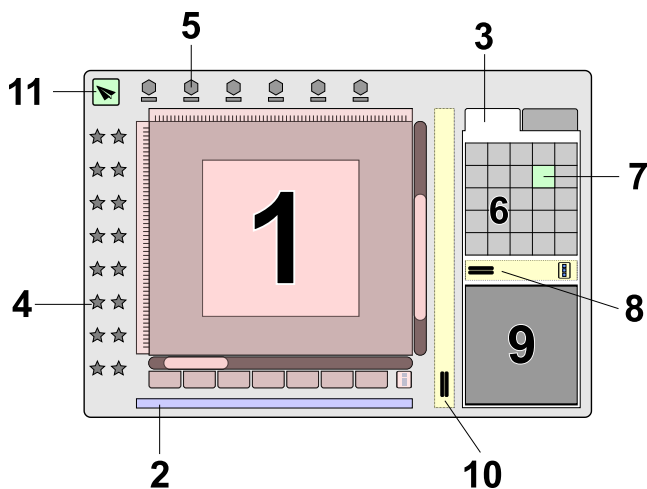
Meniul pop-up (14) oferă, de asemenea, opțiuni pentru a debifa sau a șterge un folder din lista de favorite.

Toate ferestrele de dialog partajează un set comun de favorite. Vă rugăm să rețineți că există o limită definită pentru numărul de favorite permise. Favoritele sunt persistente și rămân salvate între sesiunile software.



Fereastra Principală

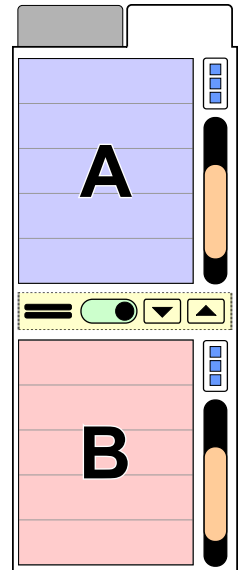
Fereastra principală a Studio conține o **Zonă de lucru** mare și mai multe panouri cu conținut sensibil la context, ceea ce înseamnă că se adaptează în funcție de modul de lucru activ. Dispunerea lor este ilustrată în diagrama de mai jos. Puteți ajusta proporțiile mai multor panouri folosind separatoarele integrate.



1	Zonă de lucru. Consultați capitolul Zonă de lucru pentru informații detaliate referitoare la acest element de interfață.
2	Bară de stare. Această zonă afișează coordonatele cursorului mouse-ului, nivelurile de zoom, sugestiile pentru instrumente și alte date contextuale. Când un obiect este selectat, bara de stare arată dimensiunile și numărul de cusături ale acestuia. În timpul creării sau editării unui obiect de tip Fill, aceasta afișează unghiurile pentru cusăturile de acoperire și cele de bază (underlays).
3	Panou de control principal. În funcție de modul de lucru curent, acest panou conține una sau mai multe file care oferă controale și informații relevante. Consultați secțiunile următoare pentru mai multe detalii.
4	Cutie de instrumente verticală. Deplasarea cursorului peste butoanele instrumentelor afișează sugestii pentru instrumente în bara de stare (2).
5	Meniu principal sensibil la context și controale suplimentare.
6	Paletă de culori. Dând clic pe butonul secundar al mouse-ului (clic dreapta) sau dând clic lung pe butonul primar pe orice culoare, puteți face ajustări de culoare. Pentru a schimba culoarea unui obiect existent, faceți clic și trageți o culoare din paletă peste obiectul/obiectele selectate în Zona de lucru. Pentru a seta culoarea implicită pentru obiectele noi, faceți clic pe o culoare cu butonul primar al mouse-ului.
7	Culoare activă. Culoarea selectată în prezent pentru obiectele noi este indicată printr-un contur alb-negru.
8	Separator vertical. Folosiți-l pentru a redimensiona lățimea panourilor laterale.
9	Fereastră de mărire. Această fereastră oferă o vedere mărită a zonei din jurul cursorului mouse-ului. Aceasta facilitează plasarea precisă a nodurilor, permițând în același timp utilizatorului să mențină o vedere de ansamblu a designului în Zona de lucru.
10	Separator pentru ajustarea dimensiunii Panoului principal de control. Acest separator conține, de asemenea, butoane pentru acces rapid la funcțiile utilizate frecvent. Aceleași funcții sunt disponibile și prin intermediul meniurilor principale și pop-up.

Inspector Obiecte

Cea mai utilizată filă din cadrul Panoului principal de control este [Inspector obiecte](#). Disponerea sa este reprezentată în diagrama de mai jos.



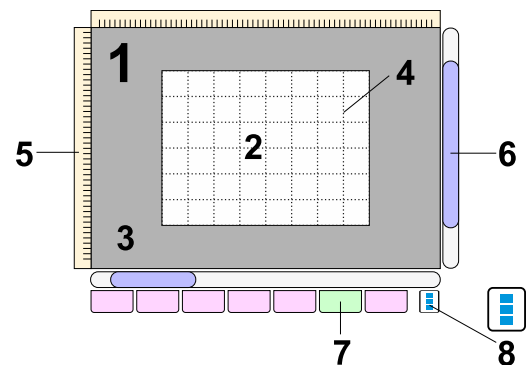
A **Inspector obiecte.** Toate obiectele create în design sunt listate aici în ordinea coaserii lor. Această listă afișează miniatura obiectului, tipul obiectului, culoarea, starea de vizibilitate și dacă un obiect este conectat la cel anterior printr-un punct de tranziție.

B **Inspector piese.** Această listă detaliază elementele interne, cum ar fi găurile din obiectele de umplere, decupajele, precum și componentele obiectelor conectate sau grupate. Această fereastră permite manipularea pieselor care nu pot fi selectate direct în Zona de lucru sau în Inspectorul de obiecte principal. Rețineți că, în Modul de editare a nodurilor, Inspectorul de obiecte (A) și Inspectorul de piese (B) sunt înlocuite de un panou de proprietăți ale obiectului.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Fereastra principală > Zonă de lucru

Zonă De Lucru

Zona de lucru este spațiul de lucru principal din cadrul [ferestrei principale Studio](#). Aici utilizatorii digitizează modele, efectuează sarcini de editare și vizualizează previzualizări ale modelelor. Următoarea diagramă și descrierile explică componentele și funcționalitatea Zonei de lucru.



1 **Fereastră de vizualizare.** Aceasta este zona de design vizibilă pentru utilizator. Aceasta cuprinde zona gherghelului (2) și spațiul gol din jur (3) care devine vizibil atunci când fereastra de vizualizare este suficient de micșorată.

2	Zona gherghefului. Când este inițiat un design nou, ghergheful este gol. Utilizatorii pot importa aici o imagine raster care să servească drept șablon de digitizare.
3	Spațiu gol. Zona care înconjoară ghergheful sau șablonul de imagine importat.
4	Grilă. Grila ajută la dimensionarea și alinierea obiectelor de design. Obiectele și nodurile pot fi fixate la grilă atunci când opțiunea de fixare corespunzătoare este activată, facilitând alinierea precisă.
5	Rigle. Pe măsură ce cursorul se mișcă în fereastra de vizualizare, pe rigle apar linii fine pentru a indica poziția sa exactă. Dincolo de poziționare și măsurare, riglele sunt folosite pentru a crea linii de ghidare . Riglele pot fi ascunse pentru a maximiza spațiul de lucru prin ■ Meniu principal > Vizualizare > Aspect . Unitățile riglei sunt configurate în setările regionale stabilite în tabloul de bord principal Embird sau utilizând meniul pop-up (8).
6	Bare de derulare. Pe lângă barele de derulare, Zona de lucru poate fi deplasată prin menținerea apăsată a butonului secundar al mouse-ului și tragerea cursorului într-o nouă poziție. Această funcție este identică cu instrumentul de deplasare (pan) găsit în alte programe grafice.
7	File Mod de afișare. Aceste file vă permit să schimbați modul în care designul este redat în fereastra de vizualizare. Fila activă este întotdeauna evidențiată.
8	Buton meniu pop-up. Oferă acces la un meniu unde utilizatorii pot seta grosimea liniilor utilizate în modul de editare a nodurilor.

Culori Implicite

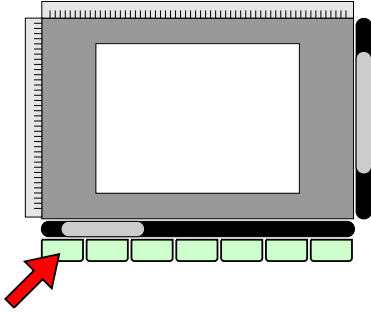
Culorile implicite pentru gherghef și liniile grilei pot fi personalizate prin **■ [Meniu principal > Opțiuni > Setări > Preferințe > Spațiu de lucru](#)** .

Niveluri De Zoom

Un nivel de zoom de 1:1 indică faptul că designul este afișat pe ecran la dimensiunea sa fizică reală.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Fereastra principală > Moduri de afișare

Mod De Afișare



Studio oferă mai multe metode pentru randarea designurilor de broderie pe ecran în timpul proceselor de digitizare și editare. Aceste moduri ajută la identificarea zonelor problematice care necesită atenție și ajută la menținerea controlului asupra dispunerii cusăturilor, chiar și atunci când obiectele sunt mascate de straturile superioare.

Selectați modul de afișare dorit folosind filele situate în partea de jos a [Zonei de lucru](#). Faceți clic pe o filă pentru a comuta modul de afișare activ.

Filele Normal, Imagine Și Vector

În **modul Normal**, toate elementele (imaginea de fundal și obiectele vectoriale digitizate) sunt vizibile. În **modul Imagine**, este afișată doar [imaginea](#) de fundal. În **modul Vector**, sunt vizibile doar obiectele digitizate.

Fila 3D

În **modul 3D**, designul de broderie este afișat folosind o simulare realistă, tridimensională, a cusăturilor reale.

Fila Plat

În **modul Plat**, designul de broderie este randat cu culori simple, fără umbre sau evidențieri, păstrând în același timp lățimea tehnică a firului. Acest mod este eficient atunci când lucrați pe secțiuni detaliate unde texturile firului ar putea distra atenția.



3D



Plat

Filă Harta Densității

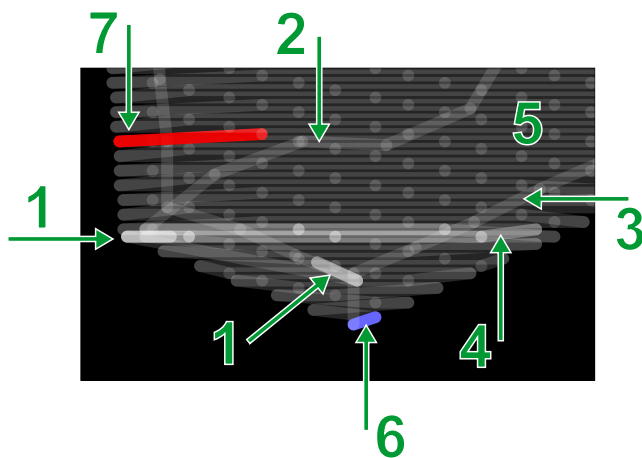
Harta densității afișează designul folosind o scară de culori false cu un gradient care variază de la albastru la verde și galben la roșu. Roșul intens indică zonele cu densitate critică a cusăturilor. Acest mod este util în special la conversia [fișierelor grafice](#) (cum ar fi SVG) în designuri de broderie. Fișierele grafice conțin adesea straturi ascunse sau suprapuse care trebuie gestionate pentru broderie; Harta densității evidențiază zonele în care stratificarea excesivă a creat o densitate mare a cusăturilor.



Scara de culori a Hărții densității: albastru-violet reprezintă zonele goale, în timp ce portocaliu-roșu indică zonele cu densitate mare.

Filă X-Ray

Modul X-Ray redă cusăturile ca fiind semi-transparente, permițând inspectarea straturilor de bază, a [cusăturilor de ancorare](#) și a straturilor superioare de sub cusăturile de acoperire. Acest mod permite examinarea simultană a tuturor straturilor designului pentru a identifica zonele cu densitate mare. De asemenea, evidențiază erorile tehnice, cum ar fi cusăturile care sunt prea scurte sau prea lungi, prin redarea lor în culori vibrante, contrastante.



Elementele unui obiect de umplere în modul X-Ray:

1 - cusături de ancorare, 2 - cale de conectare, 3 - strat de bază de margine, 4 - strat superior al secțiunilor de umplere, 5 - model de cusătură de acoperire, 6 - cusătură excesiv de scurtă, 7 - cusătură excesiv de lungă.

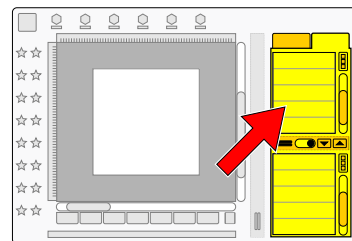
Notă: Dialogul [meniul principal > Opțiuni > Preferințe > Randare](#) oferă acces la [preferințe](#) suplimentare care afectează aceste moduri de afișare.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Fereastra principală > Panou de control principal

Panoul De Control Principal

În Studio NEXT, **Panoul de control principal** servește drept interfață primară pentru gestionarea, organizarea și editarea componentelor proiectului. În loc să funcționeze ca o bară de instrumente statică, acesta operează ca un "centru de comandă" dinamic care își adaptează interfața și instrumentele în funcție de sarcina activă.

Panoul de control principal este situat în partea dreaptă a [ferestrei Studio](#). Acest hub centralizat permite digitizatorilor să evite meniurile complexe imbricate, plasând instrumentele și datele esențiale într-un singur panou cu mai multe file.



Interfață dinamică și controale pentru instrumente

O caracteristică definitorie a Panoului de control principal este capacitatea de reacție la modul de lucru al software-ului. Când este selectat un instrument specific - cum ar fi instrumentul de editare a nodurilor sau o comandă de transformare

- panoul se actualizează automat pentru a oferi acces imediat la preferințele relevante pentru acea funcție. Acest lucru asigură că cele mai pertinente controale sunt întotdeauna disponibile.

Panoul de control principal este conceput pentru a eficientiza fluxul de lucru prin reducerea necesității de clicuri de navigare. Prin consolidarea gestionării obiectelor, a proprietăților instrumentelor și a ajutoarelor vizuale într-o singură interfață adaptivă, acesta permite digitizatorului să se concentreze pe aspectele creative și tehnice ale designului de broderie.

File funcționale cheie

Panoul este organizat în mai multe file distincte, fiecare dedicată unui aspect specific al procesului de design de broderie:

1. Fila Inspector

Fila Inspector este instrumentul principal pentru gestionarea structurii unui design. Este împărțită în două secțiuni principale:

- **Inspector obiecte:** Această fereastră afișează fiecare element vectorial (linii, umpleri, litere) într-o listă cronologică. Această listă reprezintă ordinea de coasere; obiectele din partea de sus a listei sunt cusute primele, în timp ce cele din partea de jos sunt cusute ultimele.
- **Inspector părți:** Această secțiune permite un control granular. Aceasta permite utilizatorului să selecteze și să manipuleze componente interne care pot fi greu de accesat în zona principală de lucru, cum ar fi deschiderile (găurile) dintr-un obiect de umplere sau sub-elemente individuale dintr-un grup de obiecte.

2. Fila Mostre

Fila "Mostre" găzduiește instrumentele de gestionare a culorilor:

- **Paleta:** Un spațiu dedicat pentru gestionarea culorilor designului.
- **Lista de fire:** Lista de fire oferă o secvență de culori simplificată, generată automat din design în orice etapă a procesului de lucru.

3. Fila Acuratețe

Fila "Acuratețe" conține controale și ajutoare vizuale care ajută la acuratețea tehnică a digitizării:

- **Comutatoare de fixare (Snap):** Include comutatoare pentru fixarea obiectelor, nodurilor, liniilor directoare sau **punctelor de marcare** la linii directoare, grilă sau alte obiecte pentru a asigura o aliniere geometrică precisă.
- **Zoom BirdEye:** Un instrument de precizie care oferă o vedere mărită a zonei din jurul cursorului. Acest lucru permite digitizatorului să plaseze noduri cu o precizie ridicată.

Opțiuni De Fixare Obiecte








Fixează obiectele mutate la orice **linii directoare** active.







Fixează obiectele mutate la grila de fundal.

Opțiuni De Fixare Noduri Și Puncte De Marcare

- ✓  Fixează nodurile mutate la dreptunghiul de încadrare al gherghefului atunci când sunt în imediata apropiere.
- ✓  Fixează nodurile mutate la cel mai apropiat nod existent.
- ✓  Fixează nodurile mutate la orice linii de ghidare active.
- ✓  Fixează nodurile mutate la grila de fundal.
- ✓  Fixează nodurile mutate la conturul unui obiect adiacent.

Opțiuni Pentru Fixarea Liniilor De Ghidare

- ✓  Fixează linia de ghidare mutată la dreptunghiul de încadrare al gherghefului atunci când se află în imediata apropiere.
- ✓  Fixează linia de ghidare mutată la cel mai apropiat nod existent.
- ✓  Fixează linia de ghidare mutată la grila de fundal.
- ✓  Fixează linia de ghidare mutată la conturul unui obiect adiacent.

De Ce Să Fixați Liniile De Ghidare?

Prin fixarea unei linii de ghidare la o țintă, creați o cale "magnetică" dreaptă. Deoarece Fila Precizie (Accuracy Tab) vă permite să fixați obiecte și noduri la aceste linii de ghidare, linia de ghidare acționează ca o punte pentru digitizarea modelelor simetrice, cum ar fi logo-urile sau modelele florale oglindite.

Liniile de ghidare pot fi, de asemenea, utilizate pentru **tăierea obiectelor**. Prin fixarea unei linii de ghidare la grilă sau la un nod al unui obiect existent înainte de tăiere, vă asigurați că tăietura este făcută exact acolo unde este necesar.

4. Fila Instrumente

Conținutul Filei Instrumente este foarte fluid, schimbându-se în funcție de modul activ, cum ar fi **Lettering**, **Tracing** sau **desen liber**.

- **Controale contextuale:** Afișează preferințele specifice instrumentului utilizat în prezent.
- **Previzualizări în timp real:** Când utilizați instrumente de aranjare - cum ar fi **Aliniere**, **Distribuire**, **Autorepetare** sau **Transformare** - această filă generează o previzualizare. Acest lucru permite utilizatorului să vadă exact modul în care preferințele curente vor afecta obiectele înainte ca modificările să fie aplicate permanent.

5. Fila Proprietăți

Fila Proprietăți devine critică în timpul fazei de rafinare a digitizării. În timp ce sunteți în modul de editare a nodurilor, această filă oferă acces direct la proprietățile obiectului selectat. În loc să deschidă o [fereastră de Proprietăți separată](#), utilizatorii pot ajusta rapid densitățile, stilurile de cusătură sau preferințele pentru stratul de bază direct în panou.

Notă: Filele inactive sunt ascunse pentru a simplifica interfața cu utilizatorul; acestea devin vizibile doar atunci când modul de lucru corespunzător le activează.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Fereastra principală > Inspector

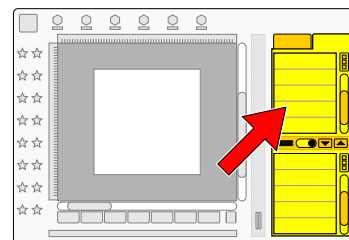


Inspector De Obiecte

[Panoul de Control Principal](#) dispune de mai multe file (1) care se adaptează modului de lucru curent. Acest capitol se concentrează pe **Fila Inspector**, care este esențială pentru selectarea și manipularea obiectelor de design.

Inspectorul de Obiecte este centrul de gestionare principal din cadrul Filei Inspector. Acesta afișează toate obiectele vectoriale de broderie în ordinea lor exactă de coasere. Lista oferă date critice, inclusiv tipul obiectului, starea vizibilității (pictograma ochi) și starea conexiunii (indicând cusături de tranziție, tăierea firului sau conexiuni de cusătură simplă).

Fiind instrumentul principal de selecție, Inspectorul este deosebit de util pentru designuri complexe unde selectarea obiectelor direct în Zona de Lucru este dificilă. Utilizatorii pot modifica ușor ordinea de coasere prin glisare și plasare, pot ajusta proprietățile, pot comuta vizibilitatea și pot actualiza culorile. Adiacentul **Inspector de Părți (B)** este dedicat selectării elementelor care nu pot fi selectate, cum ar fi deschiderile obiectelor de umplere (găuri) și sub-părțile obiectelor grupate.



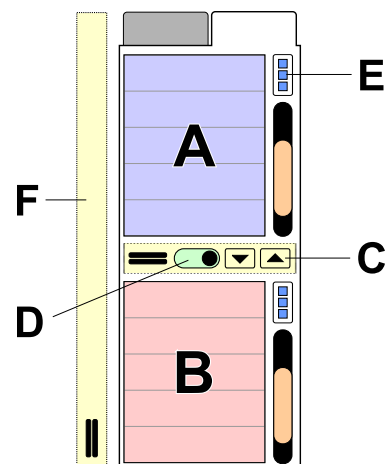
File

Majoritatea funcțiilor din cadrul acestor file sunt accesibile prin meniuri contextuale. Dacă utilizați un mouse, faceți clic pe butonul secundar pentru a deschide meniul pop-up. Pe dispozitivele cu ecran tactil, accesați aceste meniuri atingând [butonul de meniu pop-up \(E\)](#).



Fila Inspector

A	Inspector de Obiecte: Afișează toate obiectele de design în ordinea lor curentă de coasere, incluzând tipul, vizibilitatea și starea conexiunii.
B	Inspector de Părți: Afișează deschiderile interne în obiectele de umplere și componentele obiectelor grupate. Această fereastră permite manipularea elementelor care nu pot fi selectate direct în Zona de Lucru.
C	Butoane de navigare a obiectelor. Pictogramele săgeată permit utilizatorilor să sară între obiectele de aceeași culoare sau cele legate prin conexiuni, facilitând navigarea mai rapidă prin listele lungi.
D	Controlul Comutator: Activează sau dezactivează modul de selecție cu casetă de validare , care este deosebit de util pentru utilizatorii de ecrane tactile.
E	Buton meniu pop-up: Oferă acces la meniul contextual al listei pentru utilizatorii de ecrane tactile sau cei cu un mouse cu un singur buton.
F	Separator Principal: Ajustează lățimea generală a Panoului de Control. Acest lucru este util când vizualizați etichete text lungi pentru obiectele de tip litere. În schimb, micșorarea Panoului de Control oferă mai mult spațiu pentru Zona de Lucru.



Fila Inspector.

Mod De Selecție Cu Casetă De Validare

În modulele Embird, **Modul de selecție cu casete de bifare** este o setare specializată a interfeței, concepută pentru a simplifica procesul de selectare a mai multor elemente din listă. Acesta este activat prin intermediul **controlului de comutare** sau al unui meniu pop-up situat lângă lista Inspectorului de obiecte (Object Inspector), sau adiacent listei de fișiere în ferestrele de dialog deschidere / salvare.

































Acest mod este deosebit de util pentru utilizatorii care operează pe **dispozitive cu ecran tactil**, cum ar fi tabletele, unde o tastatură fizică nu este disponibilă pentru a efectua comenzi rapide de selecție standard, cum ar fi Ctrl+Click.

Cum funcționează Modul de selecție cu casete de bifare:

- 1. Casete de bifare vizuale:** Când este activat, o mică casetă de bifare este adăugată în stânga fiecărui element din listă.
- 2. Selecție multiplă printr-o singură atingere:** În loc să țineți apăsată tasta Ctrl, puteți pur și simplu să atingeți casetele de bifare ale diferitelor elemente din listă pentru a le adăuga la selecție. Acest lucru facilitează selectarea ușoară a mai multor elemente neadiacente.
- 3. Procesare în lot:** Odată ce mai multe elemente sunt bifate, orice acțiune pe care o efectuați - cum ar fi schimbarea culorilor, modificarea proprietăților sau aplicarea comenzilor de transformare geometrică - va fi aplicată simultan fiecărui element selectat.

4. **Utilizarea mouse-ului:** Acest mod este util și pentru utilizatorii de mouse care preferă un stil de selecție de tip "comutare" (toggle) în locul menținerii apăsată a tastelor de pe tastatură pentru a menține o selecție de grup.

Lucrul Cu Obiecte Și Părți

					6. / 2
					7. / 2
					8. / 2
					9. / 2
					10. / 2
					11. / 2

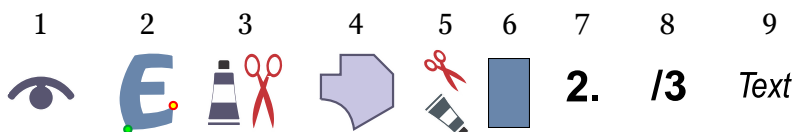
Nucleul Inspectorului de obiecte (Object Inspector) este lista detaliată a obiectelor. Dincolo de o previzualizare sub formă de miniatură, acesta oferă date tehnice despre continuitatea cusăturilor, ajutându-vă să identificați și să rezolvați tăierile nedorite ale firului prin adăugarea de **cusături de conectare**.

Pentru a schimba ordinea de coasere, pur și simplu selectați obiectele din listă și glisați-le într-o poziție nouă. După plasare, un meniu vă permite să alegeți **Inserare înainte** sau **Inserare după**. De asemenea, puteți selecta **Setare proprietăți identice** sau **Setare culoare identică** pentru a sincroniza rapid preferințele între obiecte.

Pentru a ascunde sau a afișa un obiect, efectuați un clic lung sau dublu clic pe pictograma ochi. Pentru operațiuni precum duplicarea, ștergerea sau editarea proprietăților, faceți clic dreapta pe selecție sau utilizați butonul de meniu pop-up (E). Pentru a selecta mai multe obiecte neadiacente, țineți apăsată tasta **Ctrl** în timp ce faceți clic.

Notă: Pentru dispozitivele cu ecran tactil, activați comutatorul casetei de bifare (D) pentru o selecție mai ușoară printr-o singură atingere.

Anatomia Unui Rând De Obiect:



1 - Vizibilitate



Vizibil. Efectuați un clic lung sau dublu clic pentru a ascunde.



Ascuns. Efectuați un clic lung sau dublu clic pentru a afișa.



Grup cu vizibilitate mixtă. Apăsăți lung sau dublu-clic pentru a afișa/ascunde tot.

2 - Miniatură

Dublu-clic pe pictograma obiectului pentru a genera cusături.



Punctul verde mic indică poziția primei cusături a obiectului. Punctul roșu mic indică poziția ultimei cusături a obiectului.

Dacă un simbol semn de exclamare (!) este afișat în locul pictogramei obiectului, acesta este un avertisment că obiectul are dimensiune zero. Acest lucru se întâmplă uneori la importul obiectelor din grafică vectorială, cum ar fi fișierele .svg. Obiectele cu dimensiune zero trebuie șterse.

3 - Continuitate



Pictograma foarfecă indică o cusătură de tranziție (tăiere) înainte de obiect. Pictograma tub indică o schimbare de culoare.

4 - Tip De Obiect

Dublu-clic pe pictograma **obiectului** permite accesarea **ferestrei de proprietăți**. Pentru a copia proprietățile sau culoarea în alte obiecte, selectați elementul, apăsați butonul principal al mouse-ului și trageți și plasați pe celălalt element.



Obiectul este Umplere simplă.



Obiectul este Umplere cu coloană automată.



Obiectul este Umplere cu motive.



Obiectul este Sfumato.



Obiectul este o gaură într-un obiect Umplere sau Sfumato.



Obiectul este Carving.



Obiectul este Contur.



Obiectul este Contur schițat.



Obiectul este Contur utilizat ca Margine.



Obiectul este secvență de Cusături manuale.



Obiectul este Conexiune.



Obiectul este Coloană.



Obiectul este Coloană cu mod Benzi.



Obiectul este Coloană cu mod Multistrat.



Obiectul este Coloană cu Model. Este un obiect similar cu obiectul Coloană, dar cusăturile sale de acoperire sunt divizate conform unui anumit model. Acest lucru permite utilizarea unor coloane mai late și adăugarea de textură cusăturilor de acoperire.



Obiectul este Aplicație.



Obiectul este o gaură în Aplicație.



Obiectul este Plasă.



Obiectul este o gaură în Plasă.



Elementul este compus din mai multe alte obiecte care sunt **grupate** împreună.

5 - Tăieri Interne



Indică tăieri în interiorul **obiectelor grupate**. Acest lucru poate semnala o schimbare de culoare, o conexiune lipsă sau o cale de întoarcere lipsă în cadrul grupului.

6 - Culoare



Un dublu clic pe caseta de culoare invocă un **mixer de culori**. Citiți capitolul Lista de fire și fila Mostre pentru o modalitate mai eficientă de a gestiona culorile designului.

7 - Numărul Obiectului



Un dublu clic pe eticheta text (numărul obiectului și al culorii) pentru a modifica **proprietățile obiectului**

8 - Numărul Culoii

Culorile sunt numerotate în ordinea apariției. Acest număr ajută la identificarea obiectelor cu aceeași culoare, ceea ce este util în special în cazul culorilor foarte similare. Citiți capitolul **Fila Listă fire și eşantioane** pentru o modalitate mai eficientă de a gestiona culorile designului.

9 - Comentarii Și Inscricționare



Conține metadata, cum ar fi numele eşantioanelor de contur sau detaliile fontului. Pentru **inscripționare** creată prin Font Engine sau Alphabets, afișează conținutul textului. Faceți clic dreapta pentru a selecta **Editare text**.

Culori

Fiecare element din Inspectorul de obiecte permite accesul la culorile sale prin fereastra Proprietăți sau panoul Color Mixer. În timp ce Inspectorul de obiecte definește eficient geometria și secvențierea, supravegherea și editarea culorilor sunt gestionate mai eficient prin **Fila Listă fire și eşantioane**. Lista fire oferă un rezumat condensat al tuturor culorilor utilizate în prezent în proiect, facilitând auditerile rapide și actualizările în lot.

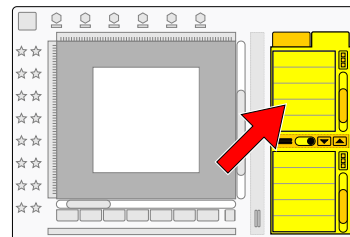
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Fereastra principală > Listă fire



Filă Listă De Fire Și Mostre

În Embird Studio, Lista de fire este găzduită în **Fila Mostre** pe **Panoul de control principal**. Acest panou conține mai multe file care își adaptează automat configurația în funcție de modul de editare curent sau de selecția obiectului.

Când un design este deschis sau creat, Lista de fire mapează datele generice de culoare ale fișierului la o gamă specifică a producătorului, cunoscută sub numele de **Catalog implicit de fire**. Acest lucru asigură că reprezentarea digitală pe ecran se aliniază precis cu specificațiile fizice ale firului pentru producție. **Lista de fire**, lucrând în tandem cu **Paleta** situată pe aceeași filă, servește drept interfață principală pentru gestionarea cuprinzătoare a culorilor.

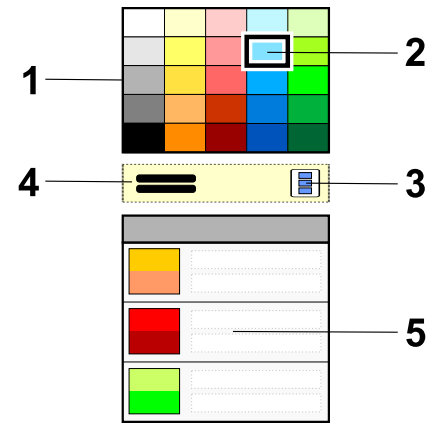


Aspectul Filei Mostre



Fila Mostre este zona specifică a interfeței care conține atât **Lista de fire** (culorile utilizate în prezent în designul dvs.) cât și **Paleta** (colecția de culori disponibile din care puteți alege). Mostrele se referă la o bibliotecă vizuală de definiții de culoare specifice, reutilizabile. Gândiți-vă la aceasta ca la un catalog digital de mostre sau o cutie cu fire. În loc să alegeți o culoare aleatorie dintr-un spectru de fiecare dată, utilizați "Mostre" pentru a asigura consistența în întregul design.

1	Paletă: Gestionati colecția de culori pentru acces rapid la culori predefinite.
2	Culoare activă: Culoarea evidențiată utilizată la crearea de noi obiecte, sau culoarea care trebuie trasată către un obiect existent sau un element din lista de fire.
3	Meniu Paletă: Accesați comenzi specifice paletei.
4	Separator: Gestionati proporția paletei față de lista de fire.
5	Lista de fire: O listă cronologică a tuturor culorilor utilizate în design.

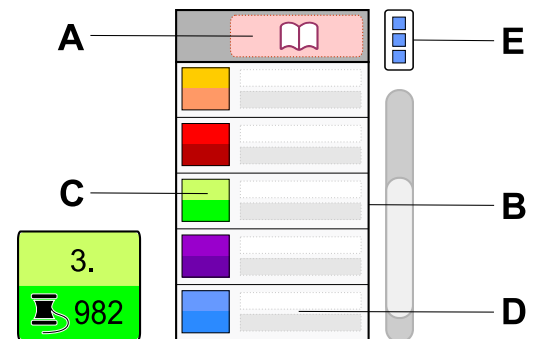


Majoritatea funcțiilor din fila Mostre sunt accesibile prin meniuri sensibile la context. Dacă utilizați un mouse, faceți clic pe **butonul secundar** pentru a deschide meniul pop-up. Pe dispozitivele cu ecran tactil, accesați aceste meniuri atingând **butonul de meniu pop-up**.



Lista De Fire

Lista de fire oferă o secvență de culori simplificată, cronologică, generată automat din design în orice etapă a procesului de digitizare.



Aspectul Listei De Fire

Catalog implicit de fire: Culorile designului sunt potrivite cu acest catalog, care este selectat din bibliotecile disponibile. Faceți clic pe acest antet de tabel pentru a seta un catalog diferit ca implicit. O altă modalitate de a seta acest catalog este utilizarea comenzii **meniu principal > Opțiuni > Catalog implicit de fire**.

A

Notă: Culorile sunt potrivite cu acest catalog chiar dacă au fost selectate inițial dintr-o bibliotecă de fire diferită.

B

Listă Culori Design: Folosiți drag-and-drop pentru a copia culori din paletă sau din alt element al listei. Clic pe butonul secundar al mouse-ului pe orice element deschide un meniu contextual, care este de asemenea accesibil prin scurtătura **Control (E)**.

C

Casetă Culoare - Culoare Ecran și Culoare Fir: Jumătatea superioară reprezintă "culoarea ecranului" atribuită obiectelor. Jumătatea inferioară arată cea mai apropiată culoare corespondentă din Catalogul de Fire Implicit selectat. Rețineți că nuanțele pot varia, deoarece cataloagele de fire conțin o selecție finită comparativ cu milioanele de culori digitale de pe ecran. Numărul de sus indică ordinea cronologică a culorii în design, în timp ce codul de jos identifică firul în cadrul catalogului.

- | | |
|----------|--|
| D | Descriere Textuală: Porțiunea superioară descrie obiectul sau stratul asociat culorii (de exemplu, "Obiect Sfumato, nuanța #3"). Porțiunea inferioară afișează numele oficial al firului corespondent din catalogul implicit. |
| E | Buton Meniu Pop-Up: Oferă acces la operațiuni specifice contextului, cum ar fi definirea de noi culori, selectarea culorilor direct dintr-o imagine de fundal sau sincronizarea culorilor firelor cu culorile ecranului. |

Funcțiile Principale Ale Listei De Fire

Lista de Fire îndeplinește patru roluri tehnice critice:

1. **Privire de ansamblu simplificată:** Oferă o listă condensată a schimbărilor de fir în ordinea lor exactă de coasere, indiferent de numărul de obiecte vectoriale individuale atribuite fiecărei culori.
2. **Acces la culori interne:** Obiectele complexe precum Sfumato sau Appliqué conțin culori "interne" gestionate de obicei prin fereastra de proprietăți. Lista de Fire permite o privire de ansamblu rapidă la nivel înalt și editarea directă a acestor straturi interne.
3. **Potrivirea catalogului:** Facilitează conversia precisă a valorilor digitale în coduri de fir din lumea reală din Catalogul Implicit ales.
4. **Selectie și editare globală:** Permite modificarea universală a unei culori specifice. Modificarea unei intrări de culoare aici actualizează fiecare instanță a acelei culori în întregul design, chiar dacă culoarea este încorporată în obiecte complexe sau distribuită pe mai multe obiecte consecutive.

Paleta Vs. Lista De Fire

În timp ce Lista de Fire arată **secvența** culorilor așa cum apar în design, Paleta reprezintă setul de culori disponibile pentru proiect. Utilizatorii pot trage și plasa culori din Paletă direct pe obiectele din [Zonă de Lucru](#) sau pe intrările din Lista de Fire pentru a reatribui rapid valorile culorilor fără a deschide preferințe de meniu complexe.

Comparare Cu Inspectorul De Obiecte

În timp ce [Inspector Obiecte](#) este instrumentul principal de navigare pentru gestionarea ierarhiei structurale a unui design - detaliind tipurile de obiecte, grupurile și straturile - acesta nu este optimizat pentru privirea de ansamblu a culorilor. În designuri care conțin sute de obiecte, identificarea secvenței culorilor în Inspector poate fi greoaie.

În Studio, relația dintre obiecte și culori este clasificată după cum urmează:

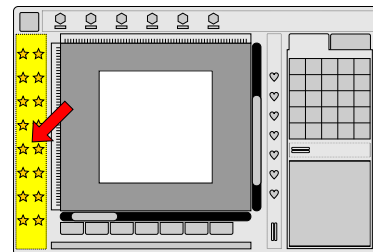
- **Culori Partajate:** Mai multe obiecte vectoriale distincte utilizează adesea aceeași culoare de fir pentru a minimiza opririle în timpul broderiei.
- **Obiecte Multi-color:** Tipuri de obiecte specializate, cum ar fi [Sfumato](#), [Appliqué](#) sau [Obiecte de tip bordură](#), conțin frecvent subseturi de culori interne în cadrul unei singure entități structurale.



Bara De Instrumente Principală

Bara de instrumente principală din Studio este utilizată pentru a crea și edita obiecte în Zona de lucru. Aceasta conține instrumente creative, precum și instrumente specializate pentru zoom, selectarea și măsurarea obiectelor.

Bara de instrumente principală este sensibilă la context, ceea ce înseamnă că conținutul său se actualizează dinamic în funcție de modul de lucru curent.



Indicatorul De Zoom

Indicatorul de zoom, situat în partea de sus a acestui panou, rămâne disponibil în toate modurile de lucru. Acesta afișează nivelul actual de mărire al **Zonei de lucru**. Se poate face clic pe acest control pentru a reseta rapid zoom-ul la dimensiunea sa reală (1:1).

3.5x

Factor de zoom. Acest buton are o funcție dublă: 1. Afișează raportul de zoom curent. 2. Făcând clic pe buton, se setează raportul de zoom la 1:1, redând designul la dimensiunea la care va apărea atunci când va fi brodat.

1:1

Aspectul butonului factorului de zoom când scara este setată exact la 1:1.

Modul #1 - Selectare Și Transformare

Instrumentele din secțiunea superioară a panoului sunt utilizate pentru a selecta și manipula obiectele finalizate și pentru a ajusta mărirea Zonei de lucru.

Secțiunea următoare conține instrumente pentru crearea de obiecte noi, alături de o categorie specializată pentru Instrumentul de măsurare.

Instrumente De Selectare



Instrument indicator. Selectați cu cursorul



Editare margini



Zoom



Selectare cu lasso

Panoramarea Zonei de lucru se realizează prin mișcarea cursorului în timp ce țineți apăsat butonul secundar al mouse-ului.

Instrumente Creative



Umplere (Umplere simplă, Umplere cu motiv, Autocoloană)



Sfumato.



Plasă



Deschidere (Gaură). Deschiderile pot fi adăugate la obiectele de tip Umplere, Sfumato sau Plasă existente.



Sculptare. Sculpturile pot fi adăugate la obiecte de tip Fill, Sfumato, Mesh sau Column.



Column



Column cu model



Contur (Simplu, Mostre, Schiță, Bordură, Satin, **Overlock**)



Cusături manuale



Aplicație



Deschidere Aplicație (Gaură)



Conexiune



Instrument Trace (Click-pentru-Umplere)



Instrument Freehand



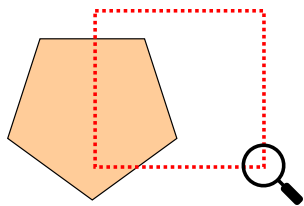
Forme de bază

Instrumente Ajutătoare



Instrument de măsurare

Zoom



Instrumentul de zoom mărește magnificația printr-un clic cu butonul primar și o micșorează printr-un clic cu butonul secundar într-un punct specific. Acest lucru poate fi efectuat și folosind roțița mouse-ului.

Pentru a face zoom într-o regiune specifică, apăsați butonul primar al mouse-ului și trageți pentru a crea un dreptunghi de selecție. La eliberare, zona selectată se va extinde pentru a se potrivi în Zona de lucru.

Selecție

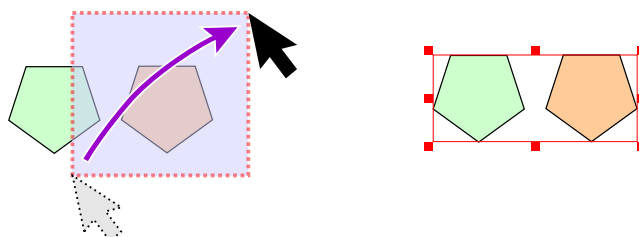
Instrumentul Indicator/Selecție identifică un singur obiect printr-un clic direct sau mai multe obiecte printr-o casetă de selecție.

Pentru a adăuga sau elimina obiecte dintr-o selecție, țineți apăsată tasta "Shift" în timp ce dați clic pe ele.

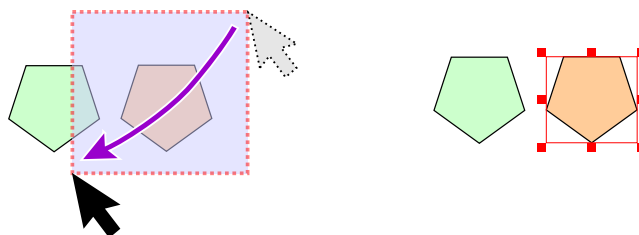
Pentru a utiliza caseta de selecție pentru selecție multiplă, trageți cursorul cu butonul primar al mouse-ului apăsat. Logica de selecție este determinată de direcția tragerii:

De la stânga la dreapta: Selectează toate obiectele care sunt atinse de sau conținute în caseta de selecție.

De la dreapta la stânga: Selectează doar obiectele care sunt complet incluse în caseta de selecție.



Tragerea de la stânga la dreapta selectează toate obiectele atinse de caseta de selecție.



Tragerea de la dreapta la stânga selectează doar obiectele care sunt complet incluse.

Deschideri

O Deschidere poate fi creată doar după un obiect de tip Fill, Mesh sau Sfumato, sau după o altă Deschidere. Aceasta nu apare ca o intrare separată în [Inspectorul de obiecte](#) și nu poate fi selectată direct. Pentru a selecta o deschidere pentru transformare, utilizați Inspectorul de părți. Acest protocol se aplică și Deschiderilor de tip Appliqué.

Pentru a adăuga o deschidere, obiectul părinte trebuie să fie selectat sau să fie cea mai recentă intrare din lista Inspectorului de obiecte.

Sculptare

Instrumentul Sculptare este eficient doar atunci când este aplicat pe un obiect de tip Fill, Mesh, Sfumato, Column, Pattern Column sau Opening.

Obiecte Cu O Singură Margine

Obiectele de tip Fill, Mesh, Sfumato, Opening, Carving, Outline, Connection și Manual Stitch constau dintr-o **singură margine**. Pentru obiectele de tip Fill, Mesh, Sfumato și Opening, această margine trebuie să formeze o buclă închisă, unde punctul final coincide cu punctul inițial.

Obiecte Cu Două Margini

Obiectele de tip Column, Column with Pattern și Appliqué posedă întotdeauna **două margini distincte**. Dacă funcțiile "Finish Object" sau "Edit" sunt inactive, acest lucru indică de obicei că a doua margine a obiectului nu a fost încă definită.

Fluxul De Coasere Appliqué

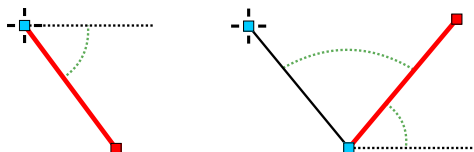
Când o deschidere (Opening) Appliqué este utilizată cu un **obiect Appliqué** principal, secvența de coasere este următoarea:

1. Cusături de marcarea pentru obiectul principal și pentru deschidere.
2. Cusături de fixare (tack-down) pentru obiectul principal și pentru deschidere.
3. Cusături de acoperire pentru obiectul principal și pentru deschidere.

Instrument De Măsurare



Instrumentul de măsurare calculează distanțele și unghiurile în cadrul unui design. Acesta poate crea una sau două linii de măsurare; când sunt prezente două, instrumentul calculează și unghiul dintre ele. Valorile măsurate sunt afișate pe **panoul de control principal**.



Modul #2 - Creare/Editare Nod Cu Nod

Următoarele comenzi sunt specifice pentru Creare și Editare nod cu nod. Aceste opțiuni apar în bara de instrumente la intrarea în acest mod.



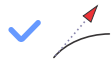
Tip element de margine. Utilizați acest lucru pentru a selecta

[tipul de element](#)

pentru digitizarea noilor margini.



Punctul median ca prim punct. Când este activat, un nou element de curbă este inițializat la primul clic ca o linie. Un al doilea clic îl convertește într-o curbă, utilizând punctul anterior ca punct median. Dacă este dezactivat, [curba](#) este creată la primul clic, necesitând poziționarea manuală a punctului median sau a mânerelor Bézier.



Mânere săgeată. Aceasta comută [mânerile de control Bézier](#) între formele de săgeată și cele circulare.



Mod Inserare. Aceasta comută modul [Inserare elemente](#) PORNIT sau OPRIT.

Modul #3 - Lettering

Următoarele comenzi sunt specifice modului Lettering și apar în bara de instrumente la activare.



Meniu vertical care conține linii de bază predefinite pentru alinierea textului.



Activează modul de editare generală pentru obiectul [lettering](#).



Activează editarea pentru caractere individuale.



Activează editarea la nivel de nod pentru linia de bază a textului.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Fereastra principală](#) > Panou meniu

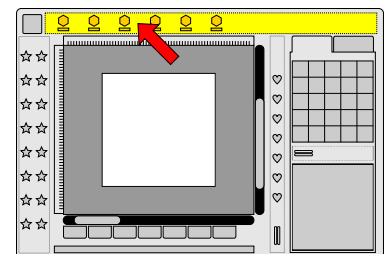


Panoul Meniului Principal

Panoul Meniului Principal este poziționat în partea de sus a [Ferestrei Principale](#) în Studio.

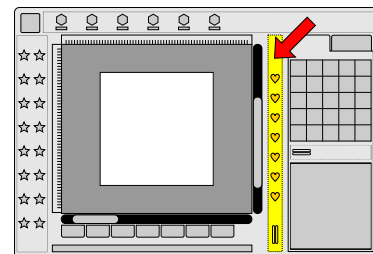
Acest panou integrează diverse controale, inclusiv meniuri, butoane și casete combinate. Este sensibil la context, asigurând că opțiunile și controalele disponibile se actualizează automat în funcție de modul de lucru activ.

Pentru informații detaliate cu privire la elementele individuale de meniu, vă rugăm să consultați capitolul [Meniu principal](#).



Panou De Separare

Separatorul orizontal situat în [Fereastra Principală a Studio](#) ajustează lățimea generală a [Panoului de Control Principal](#). De asemenea, oferă butoane pentru acces rapid la operațiunile utilizate frecvent. Cele mai multe dintre aceste butoane duplică funcții găsite în meniurile principale sau barele de instrumente. Utilizarea acestor butoane poate crește eficiența, în special atunci când utilizați un ecran tactil sau lucrați intens cu un mouse.



Setul de butoane disponibile se actualizează dinamic în funcție de modul de lucru activ. De exemplu, panoul afișează opțiuni diferite în funcție de faptul dacă modul de [scriere](#) sau modul de [vectorizare](#) este activ în prezent.

Panou De Separare - Butoane Comune Pentru Toate Modurile De Lucru



Accesați [meniul Pop-Up](#). Acesta este același meniu invocat prin clic pe [Zona de Lucru](#) cu butonul secundar al mouse-ului.



Zoom In: Mărește gradul de mărire al Zonei de Lucru. Acest buton dispune de funcționalitate de autorepetare; menținerea apăsată a butonului primar al mouse-ului permite nivelului de zoom să se modifice lin și continuu până la eliberare.



Zoom Out: Micșorează gradul de mărire al Zonei de Lucru. La fel ca instrumentul Zoom In, acest buton include funcționalitate de autorepetare, permițând o reducere lină și continuă a scalei vizualizării atunci când este menținut apăsat.

Mod #1 - Selectare Și Transformare



Anulare modificări



Refacere modificări



Salvare design în stocare



Generare cusături pentru obiectul(ele) selectat(e).



Comutare vizibilitate cusături de tranziție în Zona de Lucru.



Rularea [Simulatorului de Cusut](#).



Zoom în Zona de Lucru la obiectul sau obiectele selectate.

Mod #2 - Creare Și Editare Nod-Cu-Nod

Setul superior de butoane este identic cu Modul #1. Instrumentele suplimentare includ:



Creai o [Cale înapoi](#) (al doilea strat) pentru un obiect de tip Contur.



Aliniați punctul de început la obiectul anterior.



Aliniați punctul de sfârșit la obiectul următor.



Divizați marginea selectată.



Creai o partiție de segment într-un obiect de tip Coloană sau Aplicație.

Modul #3 - Scriere

Setul superior de butoane este identic cu Modul #1. Instrumentele suplimentare includ:



Încărcare Scriere



Salvare Scriere



Ștergere Text

Meniu Pop-Up

Meniul pop-up este un meniu compact, contextual, care oferă acces rapid la comenzi și opțiuni relevante pentru modul de lucru curent. Acest meniu rămâne ascuns până când este invocat manual.



Faceți clic pe acest buton pentru a deschide meniul pop-up.

Pe dispozitivele echipate cu mouse, meniurile pop-up sunt accesate prin clic pe **butonul secundar al mouse-ului** (clic dreapta).



Studio dispune de mai multe butoane dedicate pentru meniul pop-up în cadrul ferestrelor și panourilor sale. Acestea sunt concepute în principal pentru utilizarea pe **ecran tactil** pe dispozitive fără mouse, deși rămân pe deplin funcționale pentru utilizatorii care preferă un flux de lucru cu mouse cu un singur buton.



[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Editarea nodurilor](#)

Editarea nodurilor

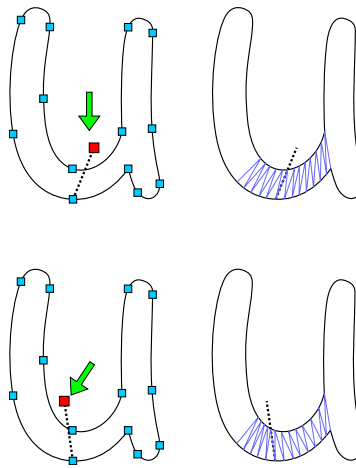
[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Editarea nodurilor](#) > [Linii de direcție](#)

Linii De Direcție Pentru Instrumentul Auto Column

Instrumentul Auto Column utilizează algoritmi avansați pentru a popula obiectele cu cusături satin, emulând îndeaproape tehnicile manuale utilizate de digitizatorii profesioniști. Totuși, anumite modele pot necesita ajustări manuale ale orientării cusăturii în anumite zone.

Acest control este realizat prin **linii de direcție**. O linie de direcție este definită prin trasarea unei căi de la un nod de margine existent peste zona umplută. Rețineți că o linie de direcție trebuie să intersecteze zona umplută pentru a influența orientarea cusăturii; dacă rămâne în afara limitelor obiectului, nu va avea niciun efect.

Exemplul de mai jos ilustrează modul în care o linie de direcție modifică fluxul cusăturilor în cadrul unei coloane automate.



Pentru a implementa acest lucru, intrați în [Modul Creare/Editare](#) și selectați nodul destinat ca punct de pornire pentru linia de direcție. Apoi, faceți clic cu butonul secundar al mouse-ului în locația unde ar trebui să se termine segmentul de linie. Această acțiune marchează punctul final și deschide un meniu contextual.

Pentru a finaliza ajustarea, selectați comanda "**Plasați nodul de direcție aici**" din meniu. Software-ul va recalcula imediat unghiurile cusăturilor pe baza noului vector.

Pentru a reveni la fluxul automat original al cusăturilor, pur și simplu ștergeți nodul situat la capătul liniei de direcție.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Editarea nodurilor](#) > [Inserarea elementelor](#)



Inserarea Elementelor

Când lucrați în modul standard de [vectorizare](#), noile noduri pot fi adăugate de obicei doar secvențial, după ultimul nod de pe o margine. Deși puteți utiliza comanda **Inserare** din meniul contextual pentru a adăuga noduri în altă parte, acest proces poate fi ineficient atunci când lucrați cu mai multe puncte. În plus, plasarea unui nou nod în imediata apropiere a unuia existent poate declanșa din greșeală selectarea nodului în loc să creeze un punct nou. Modul **Inserare elemente** este conceput pentru a rezolva aceste probleme cu două avantaje principale:

1. Permite adăugarea de noi noduri după orice nod selectat, în loc de a fi doar la sfârșitul unei secvențe.
2. Ocolește logica de selectare a nodurilor, permițându-vă să plasați un nou nod direct peste sau lângă un nod existent, fără a-l selecta accidental.

Pentru a activa modul **Inserare elemente** folosind o tastatură, apăsați și mențineți apăsată tasta "a" în timp ce faceți clic cu butonul principal al mouse-ului în locația dorită din cadrul [Zonei de lucru](#).

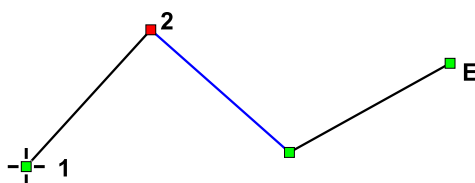


Pentru dispozitivele fără tastatură, navigați la **Meniu (mod creare/editare) > Editare > Inserare**, sau utilizați butonul **Mod element** din bara de meniu pentru a activa această funcție.

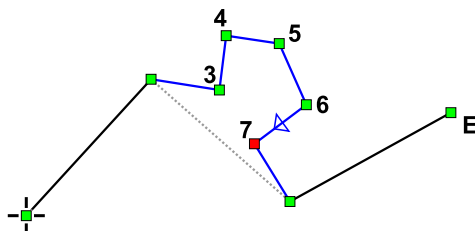


Inserarea de noi noduri este utilă în special atunci când rafinați **conexiunile** generate automat între obiecte sau când digitizați efecte complexe de umbră folosind cusături manuale. Atunci când creați un volum mare de cusături manuale, acest mod previne selectarea accidentală a nodurilor existente, eficientizând fluxul de lucru de digitizare.

Următorul exemplu ilustrează inserarea de noi noduri. În acest scenariu, polilinia se termină în punctul **(E)**, dar trebuie să inserăm câteva noduri după nodul **(2)**. Începeți prin a face clic pentru a selecta nodul **(2)**.



Activați modul **Inserare elemente** și faceți clic acolo unde doriți să plasați punctele suplimentare. Creați noile noduri **(3)**, **(4)**, **(5)**, **(6)** și **(7)**. După ce ați terminat, ieșiți din modul **Inserare elemente**. Rețineți că aceste puncte sunt acum integrate în mijlocul secvenței de noduri, imediat după nodul **(2)**. Linia punctată din imaginea de mai jos reprezintă calea originală a polilinieii.



Notă: În timp ce modul **Inserare elemente** este activ, nodurile existente nu pot fi selectate sau mutate. Pentru a recâștiga capacitățile de selectare, trebuie mai întâi să ieșiți din mod eliberând tasta "a" sau deselectând opțiunea din meniu.



Forme De Bază În Modul Vectorizare

Modul Vectorizare este un mediu principal pentru utilizarea formelor de bază, servind ca o alternativă avansată la [Modul Selecție/Transformare](#).

Spre deosebire de Modul Selecție/Transformare, care este limitat la crearea de forme predefinite, gata de utilizare, Modul Vectorizare vă permite să editați formele la nivel de nod și să îmbinați mai multe forme într-o singură entitate. O formă poate fi, de asemenea, integrată cu marginea spline a obiectului care este vectorizat în prezent. În plus, acest mod oferă flexibilitatea de a re poziționa punctul de pornire al oricărei forme.

Forme De Bază

Formele de bază constau în modele geometrice și ornamentale care servesc drept blocuri fundamentale pentru crearea designurilor de broderie.

Formele geometrice includ elipse, triunghiuri și poligoane regulate.



Formele ornamentale includ flori, stele, inimi și spirale.



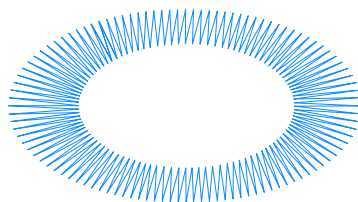
În modul Vectorizare, aceste forme sunt accesibile prin [Meniu Principal > Formă](#).

Definițiile proprietăților formei și funcționalitatea controalelor de fixare (snap) rămân consistente cu cele din Modul Selecție/Transformare.

Totuși, proprietățile **Grosime** și **Colț** specifice obiectelor de tip coloană nu sunt disponibile în acest mod. Acest lucru se datorează faptului că colțurile și cele două laturi ale unei coloane sunt definite manual aici, în loc să fie generate printr-o decalare a formei. Deși acest lucru necesită mai multă introducere manuală, permite crearea de coloane cu **grosime variabilă**, o funcție care nu este suportată de instrumentul Forme în Modul Selecție/Transformare.

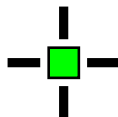
Exemplu - Elipsă cu cusătură Satin

Modul Vectorizare face simplă combinarea mai multor forme într-un singur obiect. O aplicație comună este crearea unei elipse cu cusătură satin cu grosime variabilă.

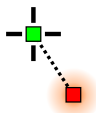




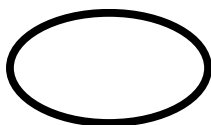
Faceți clic pe butonul [Instrument Coloană](#) din bara de instrumente din partea stângă a ecranului. Aceasta comută Studio în modul Vectorizare.



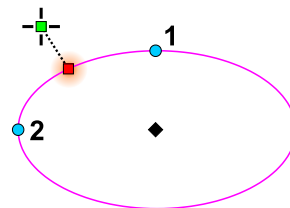
Faceți clic în zona de lucru pentru a plasa primul nod. Primul nod este identificat printr-un cursor în formă de cruce fină.



Faceți clic într-o locație diferită pentru a stabili baza obiectului coloană. Rețineți că nodul focalizat este evidențiat. Baza este afișată ca o linie întreruptă. Ambele margini ale coloanei vor începe la această bază și se vor termina la o a doua bază la capătul opus. Bazele sunt întotdeauna linii drepte și definesc **unghiul cusăturii** la începutul și sfârșitul coloanei; unghiurile dintre acestea sunt interpolate.

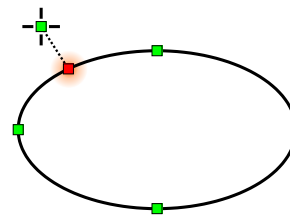


Navigați la [Meniu Principal > Formă > Elipsă](#). Setarea implicită de patru elemente este de obicei suficientă pentru o elipsă, deși pot fi adăugate mai multe dacă este necesară o precizie mai mare.

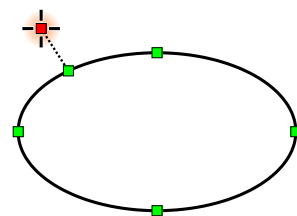


Desenați o elipsă lângă punctul de focalizare. Utilizați mânerul circular (1 și 2) pentru a ajusta dimensiunile și mânerul central în formă de diamant pentru a poziționa forma.

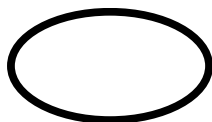
Faceți clic dreapta oriunde în zona de lucru și selectați **Către Elemente** din meniul contextual. Aceasta convertește elipsa într-o secvență de elemente vectoriale, cu punctele de început și de sfârșit poziționate lângă punctul de focalizare.



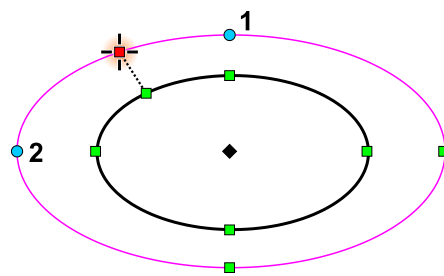
Prima latură a coloanei este acum completă, iar forma a fost integrată în marginea coloanei.



Faceți clic pe primul nod al celei de-a doua laturi pentru a-l aduce în focus.

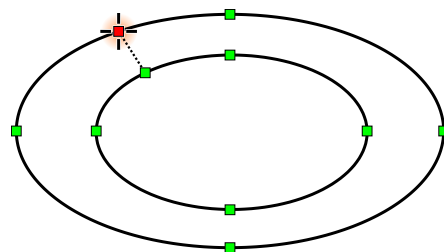


Din nou, selectați **Meniu principal > Formă > Elipsă**.



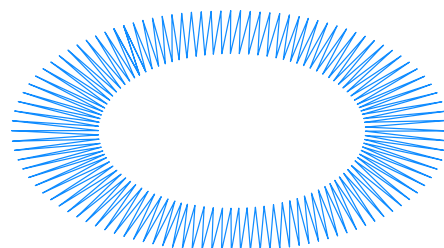
Desenați o a doua elipsă lângă punctul focalizat.

Faceți clic dreapta și selectați **Către elemente** din meniul contextual. Aceasta convertește a doua elipsă într-o serie de elemente, completând conturul.



Ambele laturi ale elipsei sunt acum complete.

Faceți clic dreapta din nou în zona de lucru și selectați **Generare cusături**. Obiectul rezultat este o elipsă cu cusătură satinată având grosime variabilă.

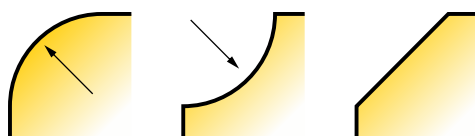


Notă: Pe dispozitivele fără mouse, utilizați butonul **Meniu contextual** pentru a accesa meniul contextual în locul unui clic dreapta.



Dreptunghi - Colțuri

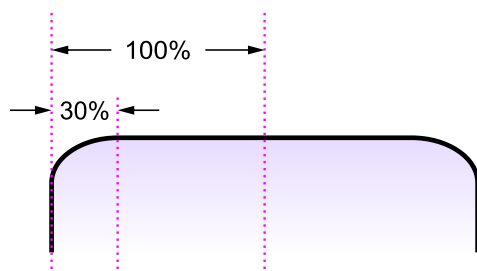
Pe lângă dreptunghiurile standard, instrumentul Forme oferă trei metode pentru modificarea colțurilor:



Tipuri de modificări ale colțurilor.

1. **Colț rotunjit** (cu rază): Înlocuiește un unghi ascuțit de 90 de grade cu o curbă netedă, orientată spre exterior.
2. **Colț festonat**: Înlocuiește un unghi ascuțit cu o creștătură concavă, orientată spre interior, pentru un efect decorativ.
3. **Colț teșit**: Înlocuiește colțul cu o tăietură dreaptă, diagonală.

Intensitatea modificării colțului este definită ca procent, unde 100% reprezintă jumătate din lungimea laturii dreptunghiului.



O valoare de 100% corespunde jumătății lungimii laturii.

[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Cum se digitizează un logo](#)

Cum se digitizează un logo

[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Cum se digitizează un logo](#) > [Cum se digitizează un logo - Partea 1](#)



Digitalizare Broderie - Cum Să Digitalizați O Siglă - Partea 1

În această lecție, vom învăța cum să digitalizăm o siglă de companie. Acest tutorial este conceput pentru începători, iar toți pașii includ comentarii detaliate.

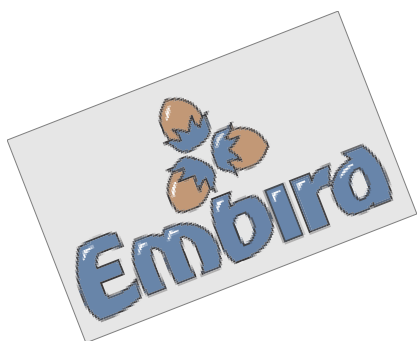
Studio populează obiectele vectoriale - desenate de utilizator sau importate dintr-un fișier vectorial - cu cusături de broderie.

Odată finalizat, designul finit este încărcat în Embird Editor pentru ajustări finale și salvat în formatul dorit.

Pentru procesul de digitalizare, dacă aveți deja o siglă vectorizată creată într-un program grafic (salvată ca SVG), puteți utiliza funcția de conversie a [graficii vectoriale](#). Utilizați funcția [■ Meniu Principal > Design > Export/Import > Import fișier vectorial](#) pentru a converti grafica vectorială direct în designul dumneavoastră, evitând necesitatea de a redesena obiectele manual. Totuși, această lecție se concentrează pe digitalizarea manuală pentru a ilustra tehnicile de bază ale Studio, deoarece rafinarea manuală este adesea necesară pentru a obține rezultate optime.

Când digitalizați în Studio, utilizatorul poate importa o [imagine sau fotografie](#) scanată în [Zona de lucru](#) pentru a servi drept șablon. Procesul implică desenarea obiectelor vectoriale peste imagine și umplerea acestora cu cusături. Pentru a îmbunătăți vizibilitatea acestor obiecte vectoriale, imaginea de fundal poate fi iluminată, întunecată sau filtrată.

Importul Imaginii



Primul pas în digitalizarea unei sigle sau a unui design este, de obicei, importul imaginii sursă. Imaginile sursă sunt frecvent rotite, deformate sau distorsionate în alt mod.

Utilizați comanda [■ Meniu Principal > Imagine > Import](#) pentru a încărca imaginea în fundalul [Zonei de lucru](#). În timpul importului, Studio va întreba dacă doriți să redimensionați imaginea pentru a se potrivi cu Ghergheful curent (Zonă de lucru). Selectați **Nu** pentru acest exercițiu, deoarece vom defini dimensiunea imaginii manual mai târziu.

Studio acceptă importuri de imagini de până la 5000 de pixeli în lățime și înălțime.

Ajustarea Imaginii

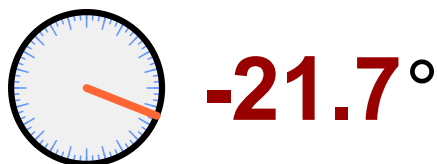
Rotire

Imaginea sursă necesită adesea rotire pentru a obține o poziție perfect orizontală. Utilizați comanda [■ Meniu Principal > Imagine > Instrumente > Fereastră editare imagine](#) pentru a deschide controalele de ajustare. Controlul **Rotire imagine** este situat pe prima filă; utilizați-l pentru a roti imaginea la orientarea dorită.

Unghiul de rotație poate fi ajustat folosind mai multe metode:

- **Clic cu butonul principal al mouse-ului** pe valoarea numerică a unghiului pentru a mări unghiul.
- **Clic cu butonul secundar al mouse-ului** pe valoarea numerică a unghiului pentru a micșora unghiul.
- **Clic cu butonul principal al mouse-ului** pe cadranul ceasului pentru a seta unghiul direct.
- **Clic cu butonul secundar al mouse-ului** pe cadranul ceasului pentru a deschide o fereastră cu glisor pentru ajustarea manuală a unghiului.

După ajustarea unghiului, acordați Studio un moment pentru a procesa rotația. Continuați ajustarea până când imaginea ajunge în poziția corectă.



Faceți clic pe butonul  **Aplicare** pentru a finaliza rotația.

Instrumentul "Rotire La Orizontală"

O metodă alternativă pentru aliniere este instrumentul  [Meniu Principal > Imagine > Instrumente > Rotire la orizontală](#) .

Poziționați mânerul instrumentului de-a lungul oricărei linii din imagine care ar trebui să fie orizontală, apoi faceți clic pe OK. Software-ul va roti automat imaginea astfel încât linia selectată să fie perfect orizontală.

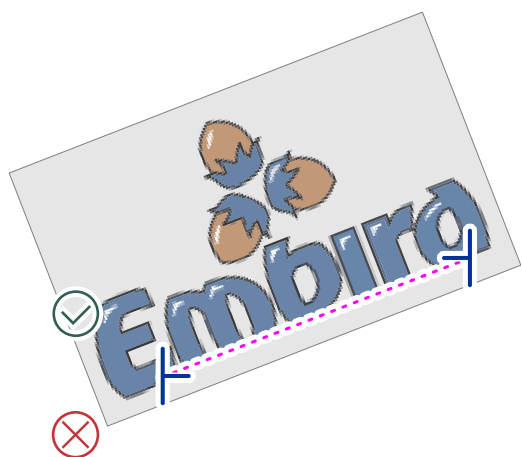


Fig. 2. Rotire folosind instrumentul **Rotire la orizontală**.

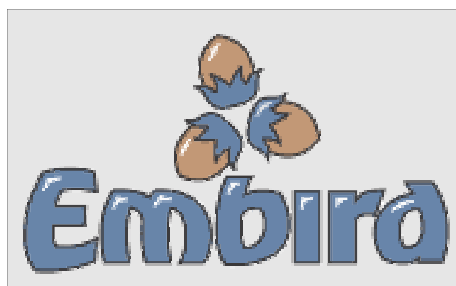


Fig. 3. Imagine rectificată.

Decupare

Pentru a izola zona designului, activați instrumentul Decupare prin  [Meniu Principal > Imagine > Instrumente > Decupare](#) .

Trageți liniile de decupare către marginile logo-ului. Aceste linii sunt prevăzute cu mâner pentru o ajustare ușoară. Puteți utiliza instrumentele de zoom și glisoarele Zonei de Lucru pentru a naviga și a mări pentru o plasare precisă a limitelor de decupare.

Faceți clic pe OK pentru a decupa imaginea la zona definită.

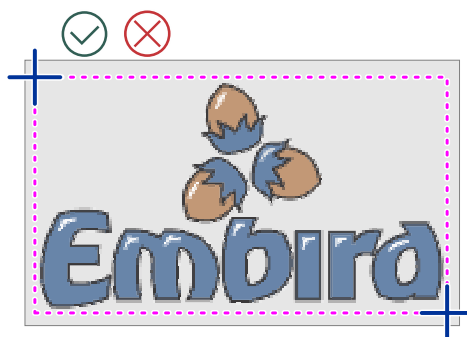


Fig. 4. Logo delimitat de liniile de decupare.

Dimensiunea Imaginii

Setarea dimensiunii imaginii stabilește dimensiunile finale ale designului de broderie.

Deschideți controalele de ajustare prin [Meniu Principal > Imagine > Instrumente > Fereastră Editare Imagine](#).

Navigați la a doua filă pentru a seta dimensiunile necesare. A treia filă vă permite să definiți o margine de spațiu gol care să fie adăugată după redimensionare. Această margine este benefică în timpul digitizării, deoarece previne necesitatea utilizatorului de a lucra prea aproape de marginile Zonei de Lucru.

Faceți clic pe butonul **Aplicare**. Imaginea va fi acum rotită, decupată și redimensionată corespunzător.

Notă: Dacă imaginea sursă este înclinată sau deformată în alt mod, utilizați instrumentul **Îndreptare Imagine** găsit în [Meniu Principal > Imagine](#). Acest pas nu este necesar pentru această lecție specifică.

Filtre De Culoare

Pentru a îmbunătăți vizibilitatea în timpul vectorizării, utilizați filtrul de luminozitate. Acest lucru asigură că detaliile designului rămân clare, oferind în același timp un contrast mai ridicat între fundal și obiectele vectoriale digitizate. Navigați la [Meniu Principal > Imagine > Instrumente > Filtre Fundal](#) pentru a deschide fereastra de ajustare a culorilor. Utilizați glisorul pentru a crește luminozitatea și faceți clic pe butonul **Aplicare**.



Fig. 5. Efectul creșterii luminozității asupra imaginii șablon.



Digitizarea Broderiei - Cum Să Digitizați O Siglă - Partea 2

Digitizarea (Vectorizarea) Zonelor De Imagine

Umpleri Și Contururi

Odată ce **grafica de fundal** este pregătită, procesul propriu-zis de **digitizare** poate începe.

Vom folosi **obiecte de umplere** pentru a digitiza zonele colorate uniform, cum ar fi literele și elementele grafice. Ulterior, vom suprapune **obiecte de contur** negre subțiri peste aceste zone.

Obiectele de umplere sunt compuse din cusături paralele lungi (când se utilizează setarea standard "umplere simplă"). Aceste cusături sunt împărțite automat în segmente mai scurte pentru a menține tensiunea corectă a firului și pentru a preveni buclele libere. Aceste diviziuni oferă, de asemenea, umplerii simple o textură vizuală subtilă. Datorită acestor cusături divizate și unghiului lor constant de coasere, obiectele de umplere sunt ideale pentru digitizarea elementelor de design mai mari.

Notă: Când utilizați obiecte de umplere pentru litere, caracterele ar trebui să aibă o înălțime de cel puțin 1 cm (1/2 inch) pentru a asigura rezultate de cusătură de înaltă calitate. Acestea nu sunt potrivite pentru litere foarte mici sau pentru obiecte înguste de tip satin.

Tăieri Și Conexiuni

Un design de broderie de înaltă calitate ar trebui să minimizeze cusăturile de tranziție pentru a accelera procesul de coasere și a asigura un finisaj mai curat. Dacă un design nu conține tăieri sau schimbări de culoare, acesta poate fi cusut continuu. Deși unele tăieri sunt inevitabile, un digitizator ar trebui să urmărească reducerea frecvenței acestora pe tot parcursul designului.

Pentru a minimiza tăierile, este esențial să plasați strategic punctele de început și de sfârșit ale fiecărei zone digitizate. Dacă obiectele sunt poziționate aproape unul de celălalt, punctele lor de început și de sfârșit ar trebui aliniate astfel încât să poată fi legate folosind obiecte de **Conexiune**. Aceasta creează o "conexiune la cel mai apropiat punct", menținând firul de legătură cât mai scurt posibil.

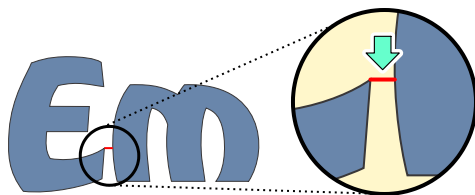
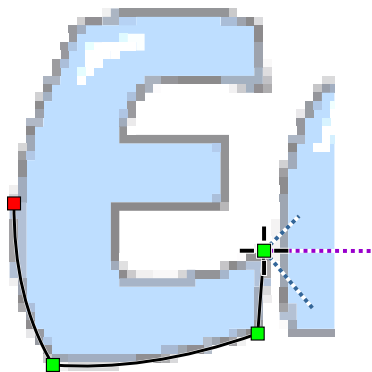


Fig. 1. Conexiune la cel mai apropiat punct între două obiecte de umplere.

Notă: Conexiunile la cel mai apropiat punct nu sunt întotdeauna obligatorii. Dacă un spațiu dintre obiectele conectate va fi acoperit de un obiect ulterior de o culoare diferită, calea de conexiune ar trebui ascunsă sub acel obiect, chiar dacă nu este cea mai scurtă cale fizică.

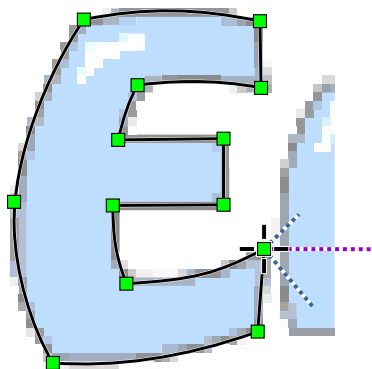
Începerea Procesului De Digitizare



Selectați roșu din [paletă](#) (situată în colțul din dreapta sus al ecranului) pentru a seta culoarea activă pentru noile obiecte.

Selectați **Instrumentul de umplere** și plasați primul nod pe litera 'E' în punctul cel mai apropiat de litera 'm'. Studio este acum în modul 'Creare/Editare'. Pentru prima literă a unui cuvânt, punctele de început și de sfârșit sunt de obicei plasate în aceeași locație. [Digitizați](#) întreaga literă plasând noduri de-a lungul perimetrului său.

◀ Fig. 2. Digitizarea literei E.



Selectați roșu din [paletă](#) (situată în colțul din dreapta sus al ecranului) pentru a seta culoarea activă pentru noile obiecte.

Pentru a închide forma, plasați nodul final ușor în lateral și apoi trageți-l direct peste primul nod. Acest lucru vă previne să selectați accidental primul nod în loc să creați un nou punct de închidere.

Odată ce conturul obiectului este complet, faceți clic pe butonul secundar al mouse-ului pentru a deschide meniul contextual. Pentru a finaliza litera, selectați comanda **Generare cusături**. Examinați celelalte opțiuni din acest meniu, care vă permit să converțiți curbele în linii drepte, să inserați sau să ștergeți noduri și să ajustați pozițiile punctelor de început și de sfârșit ale umplerii. Software-ul

populează obiectul cu fir începând de la punctul de început desemnat și terminând la punctul de sfârșit. Plasarea corectă a acestor două puncte este vitală pentru conectarea obiectelor și eliminarea tăierilor.

◀ Fig. 3. Contur finalizat pentru litera E. Cele trei linii care se extind de la primul nod indică unghiurile pentru stratul de bază zig-zag 1, stratul de bază zig-zag 2 și cusăturile de acoperire finale.

Litera finisată este umplută cu cusături la un unghi constant (0 grade în acest caz). Studio generează, de asemenea, automat cusături de suport (underlay). Suportul de margine urmărește conturul pentru a preveni tragerea materialului de către cusăturile de acoperire, în timp ce suportul în zig-zag stabilizează materialul pentru a minimiza efectul de "împingere" în timpul coaserii.

Punctele minuscule vizibile pe cusăturile orizontale reprezintă punctele acului - locațiile unde cusăturile lungi sunt divizate. Aceste puncte urmează un model de umplere specific. Utilizatorii pot alege din diverse modele de umplere predefinite în [fereastra de proprietăți](#) sau [își pot crea propriile modele](#).



Fig. 4. Litera E finisată cu cusături de suport și de acoperire. ▶

Inspector Obiecte

Toate obiectele finalizate sunt listate în [Inspectorul de obiecte](#).

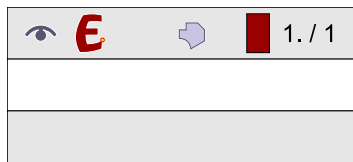


Fig. 5. Pictograma obiectului așa cum este afișată în **Inspectorul de obiecte**.

Rețineți că caracterul 'E' a fost creat folosind instrumentul de umplere simplă. Dacă designul dumneavoastră necesită litere cu cusătură satin, vă rugăm să consultați [lecția de Digitizare manuală a literelor](#).

Digitizați literele rămase folosind aceeași tehnică. Pentru litera 'm', plasați punctul de început pe partea stângă și punctul de sfârșit al umplerii pe partea dreaptă. Pentru a realiza acest lucru, trasați nodurile în jurul literei începând și terminând în stânga, apoi selectați nodul cel mai din dreapta, faceți clic dreapta și alegeți comanda **Place Last Stitch Here** (Plasează ultima cusătură aici). Această configurație permite cusături de conectare fără întreruperi între litere mai târziu în proces.

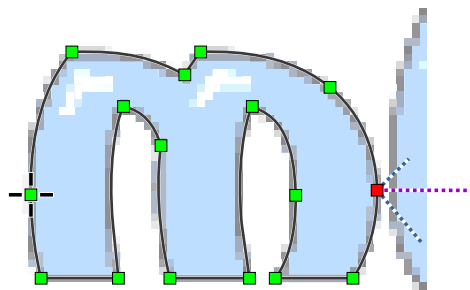


Fig. 6. Litera m digitizată. Secvența de coasere se termină pe partea dreaptă pentru a acomoda următoarea conexiune.

Crearea De Deschideri (Găuri) În Obiecte

Litere precum 'b' și 'd' necesită o abordare diferită deoarece conțin deschideri interne. Mai întâi, creați conturul exterior cu instrumentul de umplere, apoi definiți gaura folosind **Opening tool** (Instrumentul de deschidere). Rețineți că deschiderile nu apar în **Inspectorul de obiecte** principal; în schimb, ele sunt listate în Inspectorul de părți, care gestionează sub-componentele obiectelor complexe.

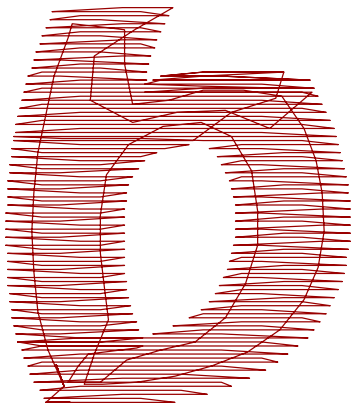


Fig. 7. Litera b finisată.

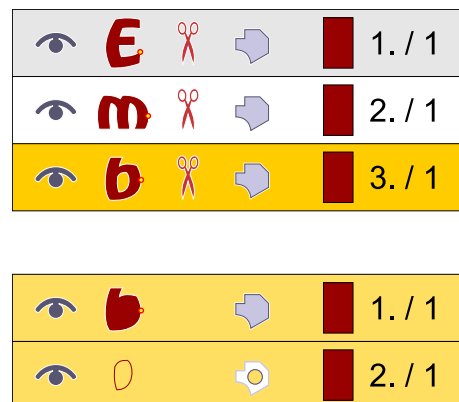


Fig. 8. Deschidere așa cum este afișată în **Inspectorul de părți**.

Clonarea Obiectelor

Digitizați secțiunea albastră a unei nuci (botanical hazel nut) folosind instrumentul de umplere. Vom genera obiectele rămase prin duplicare și rotație. Selectați obiectul și navigați la [■ Meniu principal > Transformare > Transformare obiecte](#) .

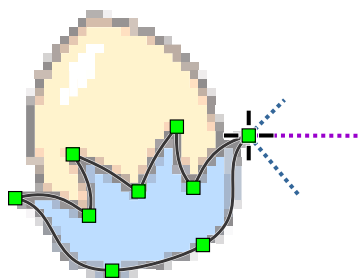


Fig. 9. Primul obiect digitizat manual.

Setați unghiul de rotație la 120 de grade și **Count** (Număr) la 3. Poziționați centrul de rotație (indicat de o mică pictogramă circulară) în zona de lucru după cum este necesar. Va apărea o previzualizare semi-transparentă a noilor copii. Pentru a finaliza, faceți clic pe butonul **Generate Stitches** (Generare cusături) (pictograma găleată) din bara de sus.

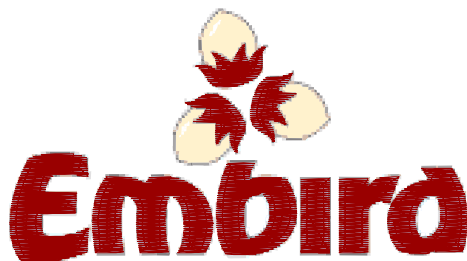


Fig. 10. Toate zonele albastre desemnate sunt acum umplute cu ață roșie preliminară.

Schimbarea Culoilor Obiectelor

Toate părțile albastre ale imaginii au fost digitizate și umplute cu ață roșie pentru vizibilitate față de fundal. Acum le vom schimba la culoarea albastră corectă. Selectați obiectele folosind oricare dintre următoarele metode:

- Folosiți comanda [■ Meniu principal > Selectare > Selectare totală](#) .
- Trageți o casetă de selecție în jurul obiectelor din zona de lucru.
- Selectați intrările direct în [Inspectorul de obiecte](#).

Faceți clic și mențineți apăsat butonul principal al mouse-ului pe o celulă de culoare albastră din paletă, trageți cursorul peste elementele selectate din [Zona de lucru](#) și eliberați butonul pentru a aplica culoarea.

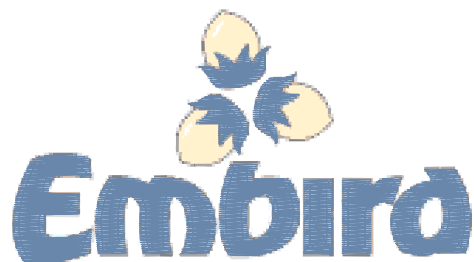
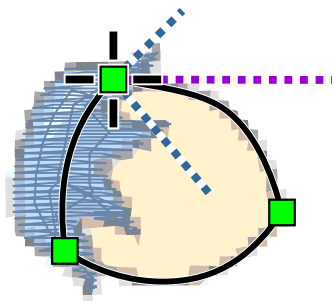


Fig. 11. Obiecte actualizate la culoarea albastră corectă.



Apoi, digitizați părțile interioare galbene ale alunelor.

◀ Fig. 12. Zonă galbenă digitizată cu o suprapunere de protecție.

În mod ideal, acestea ar trebui digitizate înainte de zonele albastre, astfel încât să stea natural sub ele în broderia finală. Totuși, le putem digitiza acum și putem ajusta ordinea de coasere. Selectați o culoare temporară (de ex., maro) și utilizați **instrumentul Umplere** pentru zona galbenă a primei alune. Asigurați-vă că există o ușoară **suprapunere** între zonele galbene și cele albastre. Acest lucru

previne vizibilitatea materialului prin broderie dacă tensiunea firului face ca obiectele să se depărteze în timpul coaserii.

Utilizați **Meniu principal > Transformare > Transformare obiecte** pentru a crea două duplicate rotite (120 de grade). Apoi, **Generați cusături** pentru aceste obiecte noi.

Gestionarea Ordinii De Coasere

Obiectele maro sunt în prezent deasupra celor albastre. Pentru a corecta acest lucru, selectați cele trei obiecte maro în **Inspector obiecte**. Utilizați butonul principal al mouse-ului pentru a trage selecția peste primul obiect din listă (litera E). Eliberați butonul și selectați comanda **Inserare înainte** din meniul pop-up care apare. Obiectele maro se vor muta în partea de sus a listei, asigurându-se că sunt cusute primele.

Fig. 13. Ajustarea ordinii de coasere prin tragere și plasare. ▶



Ajustarea Proprietăților Obiectului

Trebuie să schimbăm unghiul cusăturii pentru obiectele maro. Dacă obiectele de umplere adiacente au același unghi de cusătură, cusăturile se pot întrepătrunde, rezultând o margine zimțată.

Selectați cele trei obiecte maro, faceți clic dreapta pe selecție și alegeți comanda **Proprietăți**. În fereastra Proprietăți, schimbați unghiul de umplere la 90 de grade și faceți clic pe **OK**.

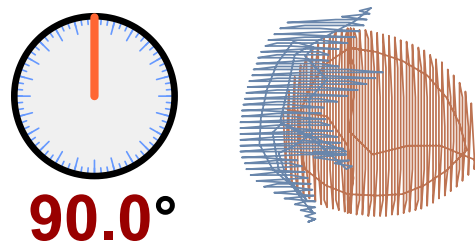


Fig. 14. Modificarea unghiului cusăturii de umplere pentru o mai bună separare.

Implementarea Conexiunilor

O pictogramă mică cu foarfecă roșie în Inspectorul de obiecte indică faptul că un obiect nu este conectat la cel anterior, determinând mașina de brodat să efectueze o tăiere a firului. Pentru a evita aceste tăieri între literele care sunt apropiate, le putem conecta folosind conexiuni de tip cusătură simplă.

Selectați literele 'm', 'b', 'i', 'r' și 'd' în **Inspectorul de obiecte** (nu selectați 'E', deoarece începe cuvântul). Faceți clic dreapta pe selecție și alegeți **Creare conexiune la obiectul anterior**. Aceasta creează o legătură de la fiecare obiect selectat la cel care îl precede.

Fig. 15. Generarea conexiunilor automate pentru a elimina tăierile firului. ►

			1. / 1
			2. / 1
			3. / 1
			4. / 2
			5. / 2
			6. / 2
			7. / 2
			8. / 2
			9. / 2
			10. / 2
			11. / 2
			12. / 2
			13. / 2
			14. / 2
			15. / 2
			16. / 2
			17. / 2

Software-ul generează cusături de conexiune între obiecte. În imaginea de mai jos, acestea sunt marcate cu săgeți roșii mici. Dacă vedeți cusături lungi care traversează centrul obiectelor, acest lucru indică faptul că punctele de început și de sfârșit ale umpluturilor nu au fost poziționate corect. Deși Studio creează conexiuni drepte în mod implicit, puteți edita manual forma acestora adăugând noi noduri.

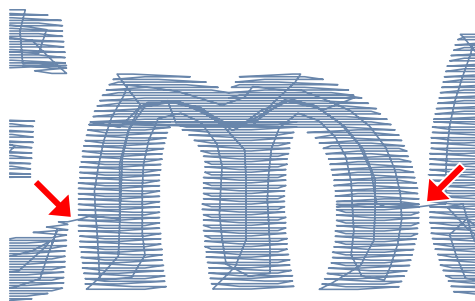


Fig. 16. Conexiuni optimizate la cel mai apropiat punct între litere.



Digitalizarea Broderiei - Cum Să Digitalizați Un Logo - Partea 3

Digitalizarea Conturilor

Pentru o listă completă a metodelor de creare a conturilor, vă rugăm să consultați capitolul [Contururi - Prezentare generală](#).

În această secțiune, vom adăuga contururi cu cusătură simplă subțire la logo. Vom crea un contur cu două straturi prin desenarea primului strat și apoi utilizând funcțiile automatizate ale Studio pentru a genera al doilea strat (calea de întoarcere). Deși Studio oferă diverse stiluri creative de contur, cusătura simplă, subțire este, în general, cea mai eficientă alegere pentru logo-urile corporative. Alte stiluri - cum ar fi contururile cu model, bordură sau schiță - necesită de obicei dimensiuni mai mari pentru a fi cusute corect.

Contururile cu cusătură satin sunt, de asemenea, utilizate frecvent în digitalizare, deși nu sunt necesare pentru acest design specific de logo.



Selectați negru din paletă. Utilizați **Instrumentul Contur** pentru a crea primul segment al conturului alunei.

Vom digitaliza conturul pe secțiuni pentru a utiliza funcția [Meniu Principal > Construire > Contururi > Aranjare Părți Contur](#), care reordonează segmentele și adaugă automat căi de întoarcere. Pentru ca această funcție să funcționeze corect, fiecare segment ar trebui să aibă puncte de început sau de sfârșit plasate lângă punctele corespunzătoare ale segmentelor adiacente, permițând software-ului să determine punctele de conexiune logică.

Observați că un nou obiect de contur este marcat cu o pictogramă cu pași roșii în [Inspector Obiecte](#). Această pictogramă indică faptul că obiectului îi lipsește în prezent o cale de întoarcere (al doilea strat de cusături).

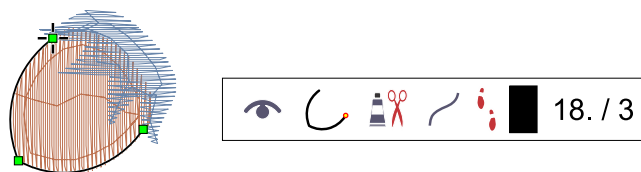


Fig. 1. Segmentul inițial al conturului alunei.

În timp ce creați segmente de contur, activați opțiunea [Meniu Principal \(mod editare noduri\) > Noduri > Fixare la Noduri](#). Aceasta permite noilor noduri să se fixeze pe nodurile existente ale obiectelor albastre și maro de dedesubt, asigurându-se că conturul urmărește precis obiectele de umplere.

Digitalizați al doilea segment al conturului ca un obiect separat, plasând punctul său de început pe sau lângă punctul de sfârșit al segmentului anterior.

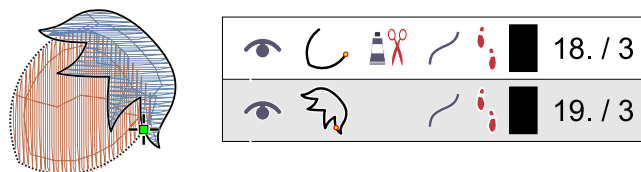


Fig. 2. Digitalizarea celui de-al doilea segment cu Fixare la Noduri activată pentru a simplifica plasarea.

Cu ambele segmente create, selectați-le și aplicați comanda **Meniu Principal > Construire > Contururi > Aranjare Părți Contur**. Studio va îmbina segmentele într-un singur obiect și va genera două căi de întoarcere identice cu ordinea nodurilor inversată (vizibile în Inspector Părți). Software-ul reordonează aceste părți pentru a asigura coaserea continuă, începând și terminând în același punct pentru a crea o cale fără cusur cu două straturi.

Aceste părți aranjate sunt consolidate într-o singură intrare în **Inspector Obiecte**.

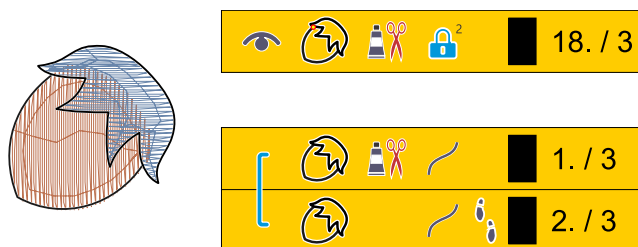


Fig. 3. Conturul complet al alunei compus din segmente originale și căi de întoarcere generate automat.

Selectați conturul finalizat al alunei, apoi duplicați-l și rotiți-l pentru alunele rămase folosind comanda **Meniu Principal > Transformare > Transformări Obiect**. Mutați noile contururi în pozițiile lor corecte.

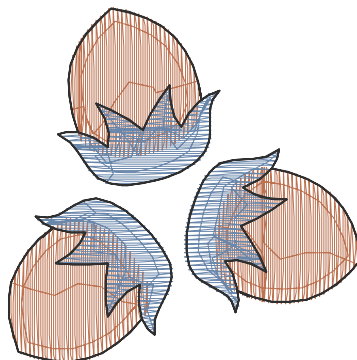


Fig. 4. Contururi aplicate pe toate cele trei alune.

În continuare, vom crea contururi pentru litere. Deoarece literele sunt poziționate aproape una de cealaltă, cea mai eficientă metodă este să trasați un singur contur în jurul întregului cuvânt și apoi să generați o cale de întoarcere.

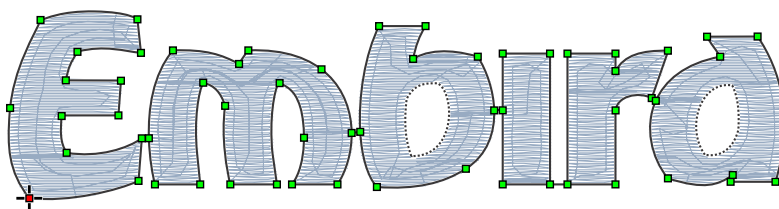


Fig. 5. Trasarea conturului în jurul literelor.

Selectați conturul și utilizați comanda **Meniu Principal > Construire > Contururi > Creare traseu invers**. Aceasta creează un obiect identic cu o ordine inversată a nodurilor. Noul obiect va fi identificat în Inspectorul de Obiecte printr-o pictogramă cu pași negri, confirmând că este un traseu invers.

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

Fig. 6. Conturul literelor cu al doilea strat (traseu invers) aplicat.

Notă: Conturul inițial al literelor conține deja două straturi de cusături pe conexiunile scurte dintre litere. Aplicarea unui traseu invers va rezulta în două straturi pe litere și patru straturi pe conexiuni. Deși acest lucru este în general acceptabil, puteți obține un contur uniform cu două straturi prin digitizarea conturului ca segmente separate și utilizarea funcției **Meniu Principal > Construire > Contururi > Aranjare Părți Contur** în schimb.

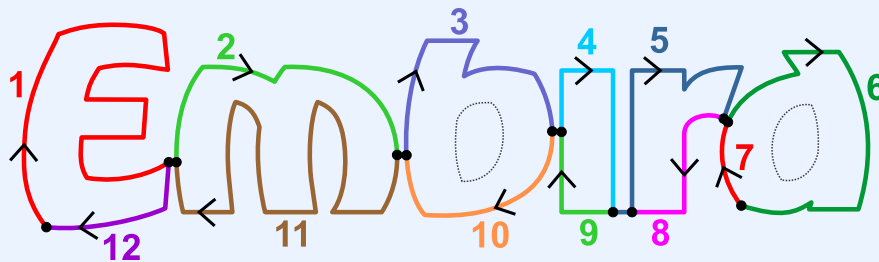


Fig. 7. Metodă pentru desenarea segmentelor separate pentru a optimiza funcția Aranjare Părți Contur.

Alternativ, aceste contururi pot fi generate automat folosind instrumentul [Auto Outliner](#).

Designul este aproape complet. Pentru a finaliza, trebuie să adăugăm contururi pentru deschiderile din literele 'b' și 'd'. Urmăriți deschiderea din litera 'b' și generați traseul său invers; repetați acest lucru pentru litera 'd'. Tăierile de fir vor avea loc între conturul principal al literelor și contururile deschiderilor, deoarece nu există nicio modalitate de a conecta aceste zone invizibil.

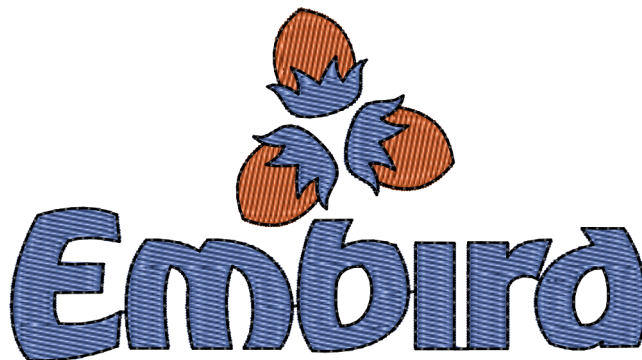


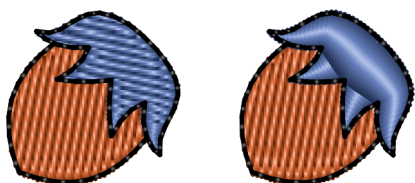
Fig. 8. Designul logo-ului finalizat, incluzând umpluturi și contururi.

Designul conține în prezent 3 culori și 13 tăieri de fir. Crearea de conexiuni între componentele de tip alună de aceeași culoare ar putea reduce numărul de tăieri de fir cu 6.

Digitalizarea Broderiei - Cum Să Digitalizați Un Logo - Partea 4

Îmbunătățiri Suplimentare

Această secțiune a lecției descrie două metode pentru îmbunătățirea texturii vizuale a unui design de broderie. Prin ajustarea proprietăților obiectului și generarea de noi cusături, o zonă de umplere simplă poate fi transformată pentru a imita aspectul mai multor obiecte de tip coloană conectate, oferind o profunzime sporită unor elemente specifice de design. În plus, desenarea unor căi de textură de sculptare (carving) peste o umplere simplă adaugă penetrări ale acului care completează textura umplerii de bază.



◀ Fig. 1 Conversia unei umpleri simple la o umplere Auto Column.

Pentru a îmbunătăți aspectul vizual al designului, putem converti zone specifice de umplere în zone zig-zag, adăugând relief și textură. Selectați porțiunea albastră a alunei, faceți clic dreapta și alegeți **Proprietăți**. În fila

Umplere, selectați opțiunea **Auto Column**, faceți clic pe OK și **Generare cusături**. Obiectul va fi acum umplut cu cusături ca și cum ar fi compus din mai multe obiecte de tip Coloană conectate.





◀ Fig. 2. Aplicarea sculptării (Carving) pentru a îmbunătăți textura umplerii.

Umplerea maro de pe alună folosește un model predefinit implicit. Puteți îmbunătăți această textură selectând un model diferit, definind un model personalizat sau adăugând **obiecte de sculptare (Carving)**. Obiectele de sculptare creează puncte suplimentare ale acului în cadrul modelului pentru a adăuga o profunzime realistă. Selectați obiectul de umplere maro și utilizați **Instrumentul de sculptare (Carving Tool)** pentru a adăuga curbe decorative, așa cum se arată mai jos.

Meniu Principal

Panoul **Meniu Principal** oferă o interfață cuprinzătoare care conține elemente de meniu, butoane și casete combinate. Acesta este sensibil la context, ceea ce înseamnă că controalele și conținutul disponibile se adaptează automat la modul de lucru activ.

Modurile de lucru principale sunt: [#1 Selecție/Transformare](#), [#2 Editare Noduri](#) și [#3 Scriere](#). Elementele de meniu specifice pentru aceste moduri sunt descrise în detaliu în capitolele lor respective.

În modurile de lucru auxiliare, acest panou este simplificat pentru a afișa doar controalele esențiale, cum ar fi butoanele  **Anulare** și  **Aplicare**, asigurând o operare intuitivă.

Mod#1 - Mod Selecție/Transformare

Acesta este modul de lucru implicit la lansarea Studio. Acesta servește drept mediu de bază pentru gestionarea generală a designului.

Panoul Meniu În Modul Selecție Și Transformare Include Următoarele Categori:

- **Design** - Comenzi pentru deschiderea, salvarea, exportarea și îmbinarea designurilor.
- **Selecție** - Instrumente și comenzi pentru selectarea unor obiecte specifice în cadrul designului.
- **Opțiuni** - Acces la preferințele globale și la proprietățile obiectelor individuale.
- **Imagine** - Instrumente pentru importul, exportul și editarea imaginilor de fundal utilizate ca șabloane.
- **Text** - Acces la instrumente cuprinzătoare de scriere pentru broderie.
- **Obiecte** - Comenzi esențiale pentru manipularea obiectelor de design.
- **Transformare** - Comenzi pentru scalarea, rotirea și înclinarea obiectelor.
- **Grupuri** - Comenzi pentru gestionarea grupării și degrupării ierarhice.
- **Construire** - Comenzi avansate pentru generarea obiectelor de broderie complexe.
- **Conversie** - Funcții pentru transformarea obiectelor dintr-un tip în altul (de exemplu, Umplere în Plasă).
- **Vizualizare** - Controale pentru a afișa sau ascunde obiecte, cusături și elemente de interfață.
- **Gadgeturi** - Instrumente utilitare avansate, cum ar fi Simulatorul de Coasere și Editorul de Modele.
- **Ajutor** - Acces pentru a căuta, exporta și imprima fișierele de documentație.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Design

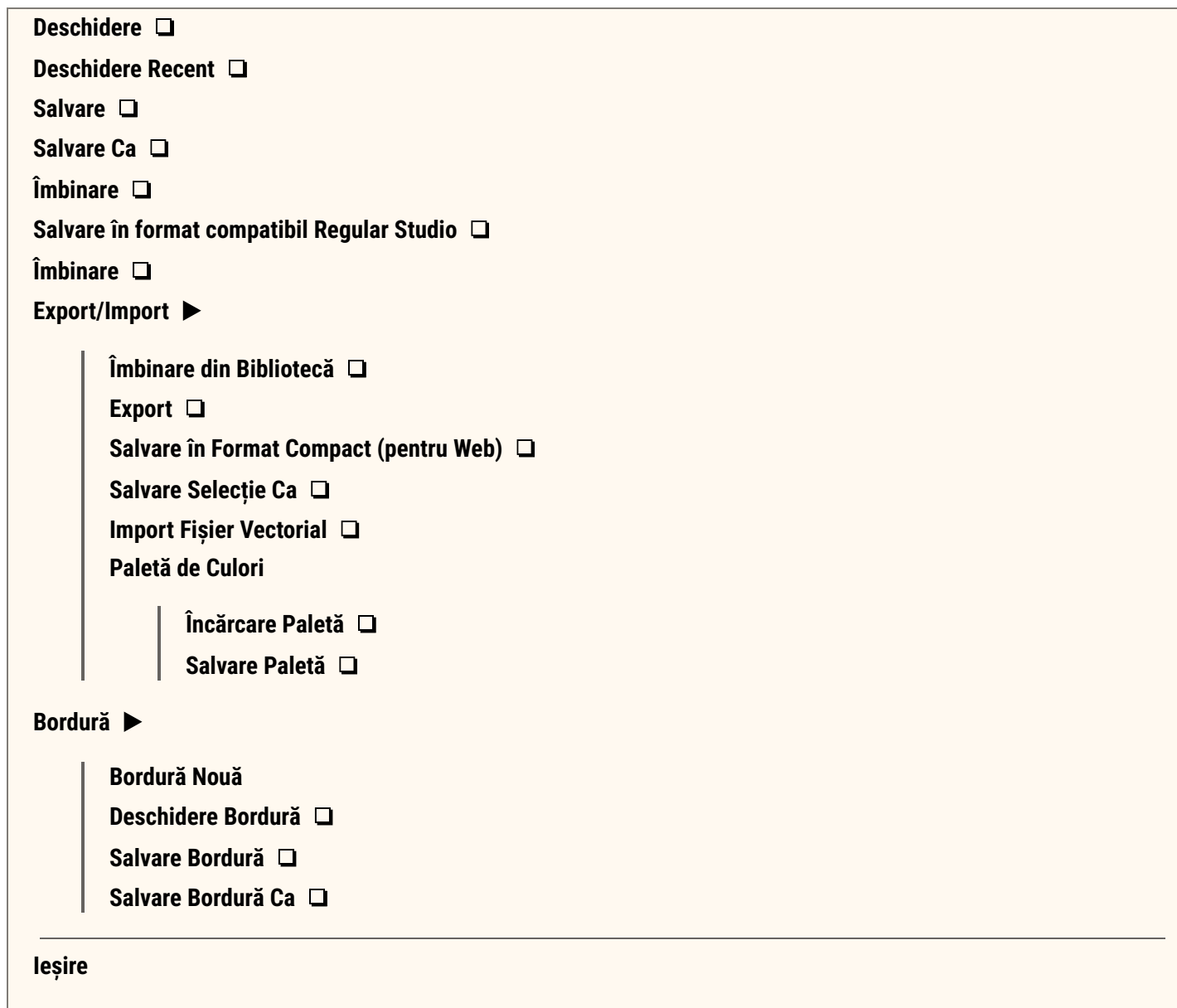


Meniu Principal - Design

Meniul Design Este Accesibil Doar În Modul Selectare/Transformare.

Compilare și Trimitere în Embird Editor

Nou



Compilare

Prima comandă, **Compile and Put into Embird Editor**, compilează un design digitalizat în Studio și îl transferă în Editor. Aceasta permite salvarea designului în formatul de broderie necesar.

Operațiuni principale cu fișiere

Următoarele șase comenzi sunt **New, Open, Open Recent, Save, Save As și Merge**. Aceste operațiuni utilizează **formatul de fișier EOF**, care este formatul nativ pentru Embird Studio. Un fișier EOF stochează toate obiectele de design, textele și imaginea de fundal într-un singur fișier.

Notă: Toate **ferestrele de dialog deschidere/salvare** permit utilizatorului să lipească o cale de fișier din clipboard în caseta de editare a numelui fișierului. Studio va naviga apoi direct la acel fișier sau folder. Această

funcție este concepută pentru situațiile în care o cale a fost copiată dintr-o altă aplicație și trebuie accesată rapid în Studio.

Save in Regular Studio compatible format: Designurile create în Studio Next utilizează funcții mai avansate decât cele din versiunea standard a Studio. Prin urmare, noile fișiere *.eof nu pot fi deschise în Studio obișnuit. Dacă un design trebuie mutat din Studio Next în versiunea mai veche, utilizați această comandă pentru a-l salva într-un format compatibil. **Notă:** Anumite funcții specifice Studio Next, cum ar fi obiectele de tip plasă (mesh) și proprietățile asociate acestora, nu vor fi păstrate în acest format.

Îmbinarea designurilor

Comanda **Merge** adaugă un design selectat la proiectul deschis în prezent în Studio.

Comanda **Merge From Library** vă permite să importați forme pre-digitalizate din folderul bibliotecii Studio.



O formă din bibliotecă - un design în două culori.

Exportul designurilor și al graficii vectoriale

Comanda **Export** convertește designurile vectoriale din Studio în alte formate de fișiere. Versiunea curentă acceptă Scalable Vector Graphics (*.SVG) și Embird Text Baseline (*.ETB).

Comanda "Export" nu este destinată salvării designurilor ca fișiere de cusături pentru mașinile de brodat. Pentru a salva un design într-un format final de broderie (cum ar fi PES, JEF sau DST), designul digitalizat trebuie mai întâi compilat în Studio și apoi trimis către modulul Editor. Modulul Editor gestionează conversia finală și formatarea necesară pentru hardware-ul de broderie specific.

Utilizați "Export to SVG" pentru a transfera designuri din Studio către software de tăiere sau aplicații grafice precum Corel Draw pentru procesare ulterioară, sau pentru a crea ilustrații bazate pe vectori.

Utilizatorii pot exporta ilustrații SVG ale unui design de broderie care prezintă efecte 3D, animații de cusături sau obiecte, noduri vizualizate, puncte de ac și multe altele. Aceste fișiere sunt scalabile fără pierderea detaliilor și se adaptează la diverse dimensiuni de pagină. Chiar și imaginile raster (pixeli) pot fi convertite în fișiere SVG folosind această comandă de export.

Designurile sunt exportate în format SVG la dimensiunea lor reală. Când exportați cusături, rețineți că dimensiunile finale ale cusăturilor pot diferi de dimensiunile obiectului vectorial sursă. Această variație este cauzată de factori precum compensarea tragerii (pull compensation), spațiile de expansiune și modelele de cusături. Cusăturile generate dintr-un obiect vectorial în Studio nu sunt menite să corespundă exact dimensiunii obiectului original.

Salvarea în format compact

Comanda **Save in Compact Format (for Web)** salvează designul ca un fișier de contur scalabil, excluzând [imaginea](#) și cusăturile pentru a minimiza dimensiunea fișierului. Aceasta este destinată livrării online a fișierelor de broderie. Destinatarii pot deschide aceste designuri în versiunea corespunzătoare de Embird și le pot redimensiona fără pierderi de calitate. Deși un fișier compact utilizează aceeași extensie EOF ca un fișier de design standard, dimensiunea este semnificativ mai mică. Digitalizatorii ar trebui, de asemenea, să păstreze o copie în format EOF standard (folosind Save sau Save As) pentru editări viitoare, deoarece formatul compact nu stochează imagini de fundal, [linii de ghidare](#) sau alte date auxiliare.

Salvarea obiectelor selectate

Comanda **Save Selected As** funcționează similar cu "Save As", dar stochează în fișierul rezultat doar obiectele selectate în prezent.

Importul fișierelor vectoriale

Funcția **Import Vector File** deschide un fișier [grafic vectorial](#) și îl convertește într-un design de broderie.

Această funcție oferă o utilitate semnificativă pentru diverși utilizatori:

- Profesioniști în grafică și agenții de publicitate: Acești utilizatori lucrează adesea cu logo-uri vectoriale și elemente de branding. Importul direct permite conversia logo-urilor complexe fără digitalizare manuală, accelerând fluxul de lucru și asigurându-se că designul de broderie este o reprezentare precisă și scalabilă a operei de artă originale.
- Utilizatori standard și grafică web: Utilizatorii care achiziționează grafică vectorială online pot utiliza această funcție pentru a converti rapid ilustrația într-un model brodabil. Acest lucru elimină necesitatea unor abilități avansate de digitizare, permițând transformarea graficii vectoriale externe într-un proiect de broderie editabil.

Gestionarea culorilor

Comenzile **Încărcare paletă** și **Salvare paletă de culori** permit copierea unei palete de culori personalizate între fișierele de design. Culorile sunt încărcate în paleta din partea de sus a [panoului de control principal](#) și sunt utilizate pentru a atribui culori obiectelor vectoriale din cadrul designului.

Mostre de bordură

Comenzile **Bordură** sunt utilizate pentru a crea și modifica [Mostre de bordură definite de utilizator](#).

Ieșire

Comanda **Ieșire** urmează convențiile software standard, solicitând utilizatorului să salveze modificările și să specifice un nume de fișier și o locație, dacă este necesar.



Meniu Principal - Selectare

Meniul Selectare Este Accesibil Doar În Modul Selectare/Transformare.

Comenzile din acest meniu permit utilizatorilor să selecteze obiecte vectoriale pe baza unor criterii diverse sau să modifice selecțiile curente.

Derulare și zoom pe selecție

Zoom și editare obiecte selectate

Selectare tot

Deselectare

Inversare selecție

Selecție nouă

Adăugare la selecție

Selectare subset

Obiecte ▶

Umpluturi ▶

**Toate umpluturile
cu Motiv
cu Coloană automată**

Plasă ▶

Toate obiectele de tip plasă

Sfumato Stitch ▶

Toate obiectele Sfumato Stitch

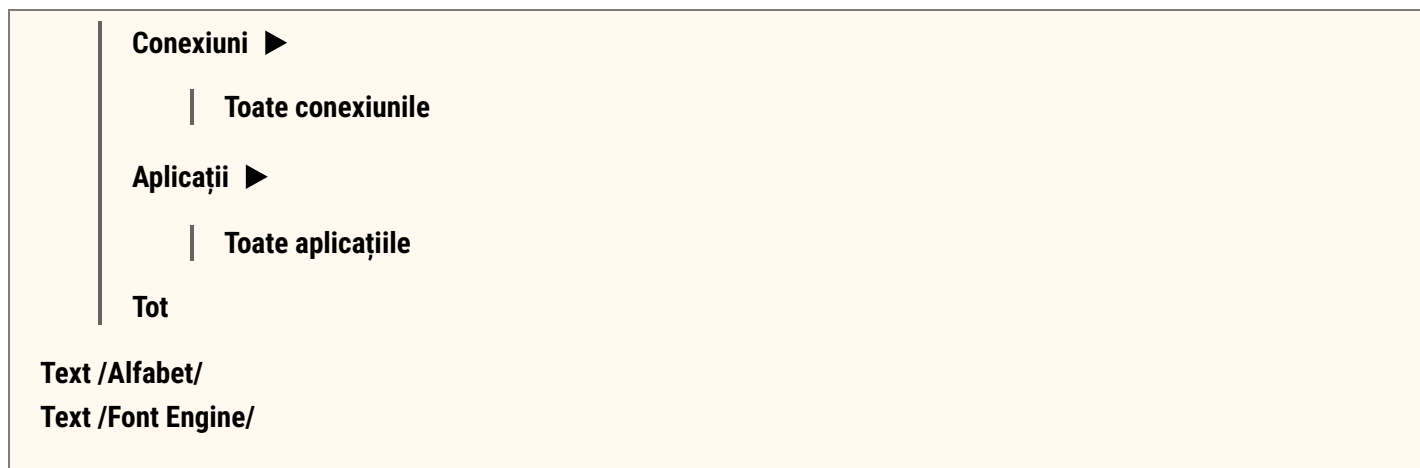
Coloane ▶

**Toate coloanele
cu Model**

Contururi ▶

**Toate contururile
Trasee inverse
Redworks**

Cusături manuale ▶



Comanda **Derulare și zoom pe selecție** centrează obiectul(ele) selectat(e) pe ecran și ajustează nivelul de zoom pentru a încadra selecția în zona de vizualizare. Acest instrument este util pentru localizarea obiectelor selectate în [fereastra Inspector](#) în cadrul [zonei de lucru](#).

Comanda **Zoom și editare obiecte selectate** funcționează similar cu cea de mai sus, dar inițiază automat [modul de editare a nodurilor](#).

Comanda **Inversare selecție** deselectează obiectele selectate curent și selectează toate obiectele rămase în design. Aceasta este utilă atunci când trebuie să modificați majoritatea obiectelor, păstrând câteva specifice neschimbate. Pentru a face acest lucru, selectați obiectele care trebuie să rămână intacte și apoi utilizați comanda Inversare selecție.

Opțiunile **Selecție nouă**, **Adăugare la selecție** și **Selectare subset** definesc modul în care sunt gestionate obiectele vectoriale atunci când se utilizează alte comenzi din acest meniu. Acestea funcționează ca comutatoare și doar una poate fi activă la un moment dat. Ele determină dacă o comandă creează o selecție nouă, adaugă obiecte la selecția curentă sau filtrează selecția curentă pentru a include doar subseturi specifice.

Exemplul 1 - Selectarea tuturor umpluturilor și contururilor:

1. Activați opțiunea „Selectare > Selecție nouă”.
2. Executați comanda „Selectare > Umpluturi > Toate umpluturile”.
3. Activați opțiunea „Selectare > Adăugare la selecție”.
4. Executați comanda „Selectare > Contururi > Toate contururile”. Toate umpluturile și contururile din design sunt acum selectate simultan.

Exemplul 2 - Selecție limitată în cadrul unui subset:

1. Selectați o porțiune specifică a designului în zona de lucru sau în Inspectorul de obiecte.
2. Activați opțiunea „Selectare > Selectare subset”.
3. Executați comanda „Selectare > Selecție > Trasee inverse”. Selecția va include acum doar traseele inverse situate în zona selectată anterior, în loc să selecteze fiecare traseu invers din întregul design.

Alte comenzi din acest meniu facilitează selectarea mai multor obiecte de un anumit tip, cum ar fi **Manual Stitches**, **trasee inverse** sau **Motif Fills**. Comportamentul acestora depinde de modul de selecție (Nou, Adăugare sau Subset) activat în prezent.

Comenzile de selecție a [textului](#) rămân funcționale doar atât timp cât referința la eticheta de text corespunzătoare este menținută. Dacă referința este eliminată folosind elementul **Meniu principal > Text > Convertire text în obiecte normale**, obiectul devine un obiect vectorial standard. În acel moment, acesta nu mai poate fi identificat sau selectat prin comenzile **Selectare > Text**.

Meniu Principal - Opțiuni

Proprietăți

Fixare noduri și marcaje ▶

- Linii de ghidare
- Grilă
- Noduri
- Contururi
- Gherghef

Fixare obiecte ▶

- Fixare obiecte la linii de ghidare
- Fixare obiecte la grilă

Linii de ghidare ▶

- Blocare linii de ghidare
- Ștergere linii de ghidare

Fixare linii de ghidare ▶

- Grilă
- Noduri
- Contururi
- Gherghef

Catalog implicit de ațe

Preferințe

Meniul Opțiuni Este Accesibil Doar În Modul Selecție/Transformare.

Proprietăți comanda deschide fereastra pentru [proprietățile](#) unui design și ale obiectelor sale.

Fixare noduri și marcaje opțiunile de fixare se referă la mânerile nodurilor (dacă programul este în [mod editare noduri](#)) și la [puncte de marcare](#), cum ar fi **marcajul nodului de ancorare inițial** sau **marcajul centrului de rotație**. Marcajele folosesc aceste opțiuni de fixare în toate modurile în care sunt utilizate.

Fixare obiecte la grilă fixează obiectele selectate la cea mai apropiată linie a grilei atunci când utilizatorul le mută în modul transformare. Obiectele se vor fixa doar dacă sunt aproape de o linie a grilei. Această funcție permite utilizatorului să alinieze obiectele folosind liniile grilei. Funcționează cu obiecte întregi (nu doar cu noduri editate).

Fixare obiecte la linii de ghidare fixează obiectele selectate la cea mai apropiată **linie de ghidare** atunci când utilizatorul le mută în modul transformare. Obiectele se vor fixa doar dacă sunt aproape de o linie de ghidare. Această funcție permite utilizatorului să alinieze obiectele folosind linii de ghidare. Funcționează cu obiecte întregi (nu doar cu noduri editate).

Comutatoarele de fixare sunt de asemenea duplicate în **Fila Precizie** a **Panoului de control principal** pentru acces rapid.

Blocare linii de ghidare dezactivează editarea liniilor de ghidare și adăugarea de noi linii de ghidare. Blocarea liniilor de ghidare previne selectarea accidentală a liniilor de ghidare atunci când se lucrează cu obiecte digitizate în **Zona de lucru**.

Ștergere linii de ghidare șterge toate liniile de ghidare din Zona de lucru.

Fixarea liniilor de ghidare: Liniile de ghidare pot fi ele însele fixate la diverse ținte pentru o aliniere perfectă. Puteți apoi folosi aceste linii de ghidare pentru **divizarea obiectelor** sau ca ținte de fixare pentru alte entități.

Catalog implicit de ațe deschide fereastra **catalogului de ațe** pentru a selecta catalogul implicit. **Lista de ațe** este apoi generată pe baza acestei selecții.

Folosiți comanda **Preferințe** pentru a invoca fereastra cu **preferințele Studio**, cum ar fi dimensiunea gherghefului, grila, etc.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Imagine



Meniu Principal - Imagine

Import

Export

Instrumente ►

Filtre fundal

Fereastră editare imagine

Reducere culori

Posterizare

Rotire la verticală

Rotire la orizontală

Decupare

Îndreptare

Meniul Imagine Este Accesibil Doar În Modul Selectare/Transformare.

Import este utilizat pentru a încărca o **imagine raster** în fundal ca șablon pentru procesul de digitizare. Studio acceptă importul imaginilor în formatele JPG, GIF, BMP și PNG.

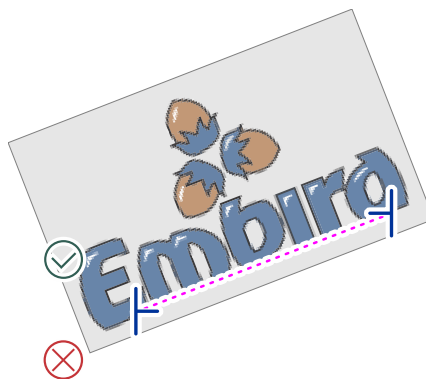
Studio ignoră DPI-ul, rezoluția sau dimensiunile specifice setate de software-ul grafic extern. În schimb, aplică o schemă de scalare fixă: 100 pixeli = 1 cm din dimensiunea modelului (254 pixeli = 1 inch). Utilizatorii pot selecta, de asemenea, opțiunea "Scale image to fit current hoop" (Scalare imagine pentru a se potrivi cu ghergheful curent) pentru a redimensiona automat imaginea astfel încât să se potrivească cu dimensiunile gherghefului la import.

Pentru informații detaliate despre **Filtre fundal** și **Fereastră editare imagine**, vă rugăm să consultați capitolul [Instrumente imagine](#).

Consultați capitolul [Instrument - Reducere culori imagine](#) pentru detalii despre convertirea imaginilor la **culori cu paletă limitată**.

Consultați capitolul [Instrument - Posterizare imagine](#) pentru a afla mai multe despre **aplatizarea culorilor imaginii**.

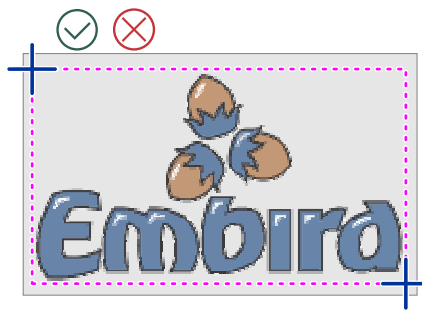
Rotire la verticală și **Rotire la orizontală** sunt instrumente specializate pentru alinierea precisă a imaginii. Acestea sunt concepute pentru a corecta orientarea imaginilor care conțin elemente verticale sau orizontale. Pentru a le utiliza, plasați marcatorii de rotire de-a lungul unui obiect sau linii de referință din imagine și faceți clic pe butonul **Aplicare**. Software-ul va roti întreaga imagine astfel încât referința selectată să devină perfect verticală sau orizontală.



Rotire efectuată cu instrumentul **Rotire la orizontală**.

Vă rugăm să rețineți: Utilizați **Fereastră editare imagine** dacă trebuie să rotiți o imagine cu o anumită proprietate numerică de unghi.

Decupare este un instrument pentru plasarea precisă a marcajelor de decupare pentru a tăia imaginea de fundal. Poziționați marcajele de decupare pe imagine și faceți clic pe butonul **Aplicare** pentru a finaliza zona.



Logo delimitat de liniile de decupare aplicate.

Îndreptare este un instrument conceput pentru a compensa distorsiunea din imaginile scanate. Dacă o imagine scanată pare deformată, dar conține margini care ar trebui să fie ortogonale, plasați marcatorii pe aceste linii înclinate și faceți clic pe butonul **Aplicare**. Imaginea va fi transformată astfel încât forma selectată să fie corectată într-un dreptunghi adevărat.

Notă: Imaginile pot fi, de asemenea, transferate în Studio folosind comenzile Copiere (CTRL+C) și Lipire (CTRL+V). Utilizați CTRL+C în orice program grafic pentru a copia o imagine raster în clipboard, apoi utilizați CTRL+V în Studio pentru a o încărca direct.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Text



Meniu Principal - Text

Meniul Text Este Accesibil Doar În Modul De Selecție/Transformare.

Text ...
Text Font Engine ...
Text cu Obiect Selectat ca Linie de Bază ...
Text Font Engine cu Obiect Selectat ca Linie de Bază ...

Editare Text
Conversie Text în Obiecte Regulare

Import Linie de Bază

Următoarele comenzi comută Studio în **modul de inscripționare**. Există două metode principale pentru crearea inscripționării în Studio: 1. Alphabets și 2. Text Font Engine. Deși ambele metode utilizează o interfață de utilizator similară, ele se bazează pe surse de inscripționare diferite.

Text inserează inscripționare din Alphabets Embird. Alphabets sunt fonturile de broderie pre-digitizate ale Embird. Faceți clic oriunde în cadrul [Zonei de Lucru](#) pentru a defini punctul de pornire pentru text. Dacă faceți clic pe un text existent, se va activa modul de editare; în caz contrar, începe o nouă sesiune de creare a textului. Programul deschide panouri pentru selectarea alfabetului și configurarea proprietăților și a preferințelor de aspect. Odată finalizată, inscripționarea este plasată în Zona de Lucru ca obiecte vectoriale redimensionabile.

Text Font Engine inserează text folosind Embird Font Engine, care convertește automat fonturile TrueType și OpenType în designuri de broderie. Faceți clic oriunde în zona de lucru pentru a seta punctul de pornire. Dacă faceți clic pe un text existent, se inițiază editarea, în timp ce dacă faceți clic pe un spațiu gol, se începe un nou obiect text. Inscripționarea rezultată este plasată în Zona de Lucru ca vectori redimensionabili.

Diferența principală dintre Font Engine și Alphabets este că Alphabets sunt fonturi digitizate manual de experți, în timp ce Font Engine automatizează conversia oricărui font TrueType sau OpenType. Deși Font Engine utilizează tehnici avansate de auto-coloană pentru a umple literele cu cusături satin, rezultatele pot diferi ocazional de abordarea manuală a unui digitizator uman.

Comenzile de mai sus vă permit să creați text pe mai multe linii prin introducerea caracterelor care sunt convertite automat în contururi și cusături. Dacă digitizați un logo specific pentru care nu există niciun alfabet sau font corespondent, poate fi necesar să [digitizați inscripționarea manual](#) folosind coloane și conexiuni individuale.

Text cu Obiect Selectat ca Linie de Bază funcționează similar cu comanda **Text**, dar utilizează un obiect selectat în zona de lucru ca linie de bază personalizată. Acest lucru vă permite să utilizați un obiect existent (cum ar fi o umplere, o coloană sau un contur) ca traseu pentru inscripționarea dumneavoastră. Această comandă este utilă în special pentru a urma o linie de bază desenată manual sau pentru a plasa textul paralel cu marginea unui element de design existent.

Text Font Engine cu Obiect Selectat ca Linie de Bază îndeplinește aceeași funcție ca și comanda **Text Font Engine**, dar aplică textul pe un obiect selectat utilizat ca linie de bază personalizată.

Editare Text permite modificarea textului existent. Selectați orice parte a textului (o literă individuală sau grupul de obiecte) în [Zona de Lucru](#) sau în [Inspectorul de Obiecte](#) și executați această comandă. Studio va comuta în modul de inscripționare și va deschide textul corespunzător pentru editare. Când ați terminat, textul original este înlocuit cu versiunea actualizată. Vă rugăm să rețineți: dacă ați modificat anterior obiectele text la nivel de nod, acele modificări manuale vor fi pierdute la re-editarea în modul de inscripționare.

Conversie Text în Obiecte Regulare: Obiectele precum umpleri, coloane și [conexiuni](#) care aparțin unei etichete de text sunt legate de acea etichetă și identificate ca "Alphabets Text" sau "Font Engine Text" în Inspectorul de Obiecte. Utilizați această comandă dacă nu mai aveți nevoie să editați textul la nivel de inscripționare. Legătura cu eticheta de text este eliminată, permițând editarea manuală nod-cu-nod a componentelor individuale.

Comanda **Import Linie de Bază** permite importul liniilor de bază în formatul de fișier "Embroid Text Baseline *.etb". Această comandă este destinată fișierelor de linie de bază moștenite create în versiuni mai vechi ale Studio. Sistemul actual de fonturi stochează sesiunile de fonturi (inclusiv linia de bază) în cadrul fișierului principal de design sau în fișiere de font separate, permițând transferul prin copiere și lipire. În consecință, această comandă este menținută doar pentru compatibilitate cu versiunile anterioare.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Obiecte

Elementul De Meniu Obiecte Este Disponibil Doar În Modul De Selecție/Transformare.



Meniul Principal - Obiecte

- Copiere
- Lipire

- Editare noduri
- Generare cusături
- Ștergere
- Duplicare
- Ștergere cusături
- Sortare ▶
 - Sortare culori
 - Sortare tipuri
 - Sortare dimensiuni

- Ordine ▶
 - În spate
 - În față
 - Modificare ordine ...
- Culoare ▶
 - [Definire culoare](#)
 - Preluare culoare din imagine
 - Preluare culoare din imagine /eșantion 3x3/
 - Preluare culoare din imagine /eșantion 5x5/
 - Culoare din [Catalog de fire](#)
 - [Ajustare culori](#)

Operațiunile de clipboard, cum ar fi **Copiere** și **Lipire**, permit transferul obiectelor între fișiere de design separate.

Comanda **Editare noduri** comută obiectul selectat în [modul de editare](#) pentru manipulare vectorială.

Comanda **Generare cusături** calculează cusăturile finale de broderie pentru obiectele selectate. Același rezultat poate fi obținut prin clic lung sau dublu-clic pe pictograma obiectului în fereastra [Inspector obiecte](#).

Funcția **Sortare culori** reorganizează secvența obiectelor selectate astfel încât cele care au aceeași culoare să fie plasate consecutiv. Această optimizare ajută la minimizarea schimbărilor inutile de culoare în timpul procesului de brodere.

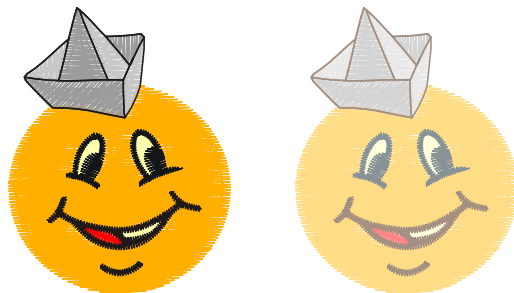
Funcția **Sortare tipuri** reordonează obiectele selectate astfel încât obiectele de același tip de broderie să fie grupate împreună în secvența de coasere.

Funcția **Sortare dimensiuni** este esențială atunci când editați obiecte importate din fișiere de [grafică vectorială](#) (de exemplu, SVG). Aceste fișiere conțin adesea multe obiecte minuscule - frecvent mai mici de 1 milimetru - care sunt

impracticabile de cusut și pot degrada calitatea designului. Utilizați comanda Sortare dimensiuni pentru a reordona obiectele după dimensiune, permițându-vă să selectați și să ștergeți cu ușurință elementele care sunt prea mici pentru producție.

Submeniul **Ordine** oferă funcții pentru ajustarea stivuirii și a secvenței de coasere a obiectelor selectate. Această secvență determină atât ierarhia de afișare în fereastra Inspector, cât și ordinea fizică de coasere pe mașina de brodat.

Funcția **Ajustare culori** permite **ajustarea culorilor** pentru toate obiectele selectate sau pentru întregul design, simultan. Această comandă deschide o fereastră cu controale pentru Luminozitate, Contrast, Gamma, Saturație și echilibru de culoare (Cian-Roșu, Magenta-Verde, Galben-Albastru). Aceste ajustări afectează proprietățile de culoare ale obiectelor vectoriale și ale cusăturilor de fir, mai degrabă decât imaginea șablon de fundal.



Stânga: culorile originale înainte de ajustare. Dreapta: luminozitate crescută pentru toate obiectele colectiv.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Transformare



Meniu Principal - Transformare

Meniul Transformare Este Accesibil Doar În Modul Selectare/Transformare.

Anulare

Refacere

Fixare la obiectul anterior

Oglindire și rotire ►

Oglindire verticală

Oglindire orizontală

Rotire la stânga

Rotire la dreapta

Aplicare rotire la cusăturile de umplere

[Aliniere obiecte](#)

[Distribuire obiecte](#)

[Transformare obiecte](#)

Centrare ►

- Aducere în centru
- Centrare verticală
- Centrare orizontală

Decalare ►

- Extindere obiect
- Micșorare obiect
- Modificare lățime coloană

Reducere număr noduri

[Plic](#)

Aceste comenzi se aplică obiectelor selectate.

Comanda **Fixare la obiectul anterior** este utilizată pentru a elimina spațiile libere sau distanțele de "salt" dintre obiecte.

Comanda **Oglindire verticală** oglindește obiectele selectate față de axa orizontală.

Comanda **Oglindire orizontală** oglindește obiectele selectate față de axa verticală.

Comanda **Rotire la stânga** rotește obiectele selectate cu 90 de grade în sens invers acelor de ceasornic.

Comanda **Rotire la dreapta** rotește obiectele selectate cu 90 de grade în sensul acelor de ceasornic.

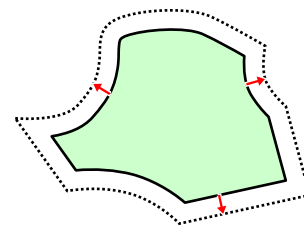
Notă: Opțiunea **Aplicare rotire la cusăturile de umplere**. Când această opțiune este activată, unghiurile cusăturilor pentru cusăturile de acoperire și straturile de bază zig-zag din obiectele de umplere sunt ajustate automat ori de câte ori obiectul este rotit sau oglindit. Această preferință afectează mai multe operațiuni, inclusiv rotirea standard, oglindirea, colțurile și funcțiile de repetare automată. Dacă este dezactivată, unghiurile cusăturilor rămân fixe indiferent de orientarea obiectului.

Fereastra [Transformare obiecte](#) oferă control numeric precis pentru [transformări](#) precum deplasarea, rotirea, înclinarea și redimensionarea. Aceste operațiuni pot fi, de asemenea, efectuate interactiv în [Zona de lucru](#) sau prin fereastra [Inspector obiecte](#).

Comanda **Aducere în centru** este utilă în special dacă trebuie să poziționați designul în centrul gherghelului cu precizie absolută.

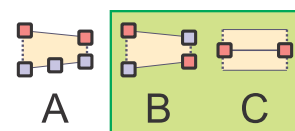
Comenzile **Centrare verticală** și **Centrare orizontală** aliniaza obiectele selectate precis de-a lungul axelor lor respective.

Comanda **Extindere obiecte** mărește dimensiunea obiectelor selectate prin **decalarea conturilor** acestora. Aceasta este concepută special pentru a crea o suprapunere de lățime constantă între obiectele adiacente pentru a preveni spațiile libere în timpul coaserii. Această metodă de decalare produce un rezultat geometric diferit față de mărirea proporțională standard.



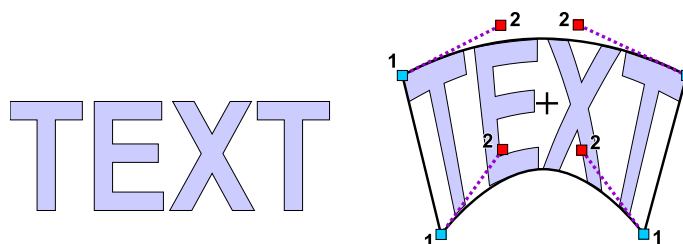
Comanda **Micșorare obiecte** reduce dimensiunile obiectelor selectate prin **decalarea conturilor** spre interior. Aceasta este utilă pentru ajustarea deschiderilor în umpleri pentru a crea o suprapunere adecvată între deschidere și obiectul care o acoperă.

Comanda **Modificare lățime coloană** se aplică doar **coloanelor**, **coloanelor cu modele** și **aplicațiilor** - mai exact, **obiectelor definite prin două margini**. Această comandă extinde sau micșorează lățimea acestor obiecte. Spre deosebire de cele două comenzi anterioare care aplică un decalaj absolut, această comandă utilizează un decalaj relativ bazat pe procente (%). Folosește elemente corespondente pe laturile coloanei pentru a calcula noua lățime. Prin urmare, funcționează cel mai bine pe coloanele create cu **Metoda B sau C**, care prezintă un număr egal de elemente pe ambele margini.



Funcția **Reducere număr noduri** simplifică calea vectorială prin eliminarea nodurilor inutile pe baza unui parametru de "Simplitate". Aceasta este utilizată în principal pentru a netezi literele sau obiectele cu margini distorsionate care conțin prea multe noduri pentru o editare manuală eficientă.

Comanda **Envelope** vă permite să distorsionați și să modelați obiectele selectate folosind curbe **envelope**, oferind control creativ asupra geometriei obiectului.



Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Grupuri



Meniu Principal - Grupuri

Meniul Grupuri Este Accesibil Doar În Modul De Selecție/Transformare.

Grupare 1

Grupare 2
Degrupare 2
Grupare 3
Degrupare 3

Grupare 1, **Grupare 2** și **Grupare 3** sunt funcții utilizate pentru a combina mai multe obiecte de broderie într-o singură unitate pentru o manipulare mai eficientă. Aceste comenzi permit utilizatorului să stabilească o structură ierarhică pentru obiectele combinate, ceea ce simplifică procesul de selectare și editare a componentelor complexe de design.

Utilizați comenzile **Degrupare 1**, **Degrupare 2** și **Degrupare 3** pentru a separa grupurile la nivelurile lor respective.

Capitolul **Grupuri** oferă o descriere detaliată și exemple practice de utilizare a comenzilor **Grupare** și **Degrupare** în fluxul dvs. de lucru.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Construire



Meniu Principal - Build

- Creare conexiune cu obiectul anterior (dreaptă)
- Conexiune inteligentă cu obiectul anterior (linie centrală)
- Conexiune inteligentă cu obiectul anterior (contur)
- Auto-Outliner
- Colț ...
- Auto Repeat ...
- Shaping ▶
 - Uniune
 - Intersecție
 - Diferență
- Contururi ▶
 - Aranjare părți contur
 - Aranjare părți contur /fără conexiuni/
 - Creare cale inversă
 - Ștergere căi inverse
 - Combinare contururi

Meniul Build Este Accesibil Exclusiv În Modul Select/Transform.

Creare conexiune cu obiectul anterior (dreaptă). Această comandă este destinată modelelor în care obiectul selectat este separat de cel precedent. Executarea acestei comenzi inserează un obiect de tip **Conexiune** de bază între cele două elemente pentru a elimina tranzițiile inutile.

Conexiune inteligentă cu obiectul anterior (linie centrală) și **Conexiune inteligentă cu obiectul anterior (contur)**. Similar cu comanda standard, aceste opțiuni unesc obiectele separate. Totuși, acestea generează căi de conexiune complexe și optimizate. Opțiunea Linie centrală ascunde calea sub obiectul selectat, în timp ce opțiunea Contur o plasează de-a lungul marginii exterioare a obiectului. Aceste căi sunt concepute pentru a fi ascunse fie de obiectul selectat în sine, fie de o bordură în zig-zag (satin-stitch) cusută deasupra.

Funcția **Auto Outliner** generează automat un contur subțire, cu strat dublu, în jurul obiectelor selectate. Capitolul **Prezentare generală a conturilor** oferă detalii suplimentare despre metodele alternative de digitizare a conturilor.

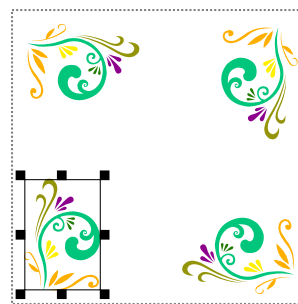


Comanda **Colț ...** deschide o fereastră cu opțiuni pentru a copia obiectele selectate simetric în colțurile gherghifului.

Opțiunile disponibile pentru Colț includ:

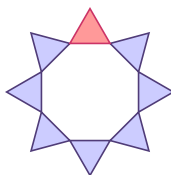
1. **Plasare** – Copiază obiectele în orientarea lor originală.
2. **Oglindire** – Oglindește obiectul în fiecare colț.
3. **Rotire sens orar** – Rotește obiectul în sens orar față de colțul anterior.
4. **Rotire sens antiorar** – Rotește obiectul în sens antiorar față de colțul anterior.

Notă: Dacă opțiunea **Aplicare rotire la cusăturile de umplere** este activată în **Transform**, unghiul cusăturii este ajustat automat în timpul rotirii.



■ **Meniu Principal >**

Comanda **Auto Repeat ...** deschide o fereastră de configurare pentru a duplica obiectele selectate de-a lungul unei linii, în jurul unui cerc sau dreptunghi, sau pentru a umple o zonă dreptunghiulară. De asemenea, poate fi specificat spațiul sau distanța dintre obiecte.



În acest exemplu, triunghiul de sus a fost auto-repetat de opt ori de-a lungul unei căi circulare.

Submeniul **Shaping** conține operații booleene pentru zonele umplute, mai exact **Uniune**, **Intersecție** și **Diferență**.

În broderia computerizată și designul vectorial, **funcțiile de modelare booleană** sunt operații matematice utilizate pentru a combina sau scădea obiecte suprapuse cu precizie absolută.

Există trei operațiuni booleene principale disponibile în meniul **Construire > Modelare**:

1. Uniune (Sudare)

Operațiunea Uniune îmbină mai multe obiecte selectate într-o singură formă continuă. Orice zonă internă suprapusă este dizolvată, iar obiectul rezultat urmează limita exterioară a grupului combinat. Aceasta este utilizată de obicei pentru:

- Îmbinarea literelor suprapuse pentru a preveni cusătura dublă în centre.
- Unirea elementelor decorative separate într-o singură zonă de umplere unitară.

2. Intersecție

Operațiunea Intersecție identifică doar zona în care două sau mai multe obiecte se suprapun. Odată aplicată, software-ul elimină toate porțiunile obiectelor care nu împart același spațiu. Aceasta este utilă pentru:

- Crearea unui nou segment care se potrivește perfect în limitele specifice ale unei forme de tip "container".
- Izolarea unei porțiuni specifice a unui model complex folosind o mască geometrică simplă.

3. Diferență (Scădere)

Operațiunea Diferență utilizează obiectul de deasupra ca un "cutter" pentru a tăia sau elimina părți din obiectul de dedesubt. Zona în care obiectul de deasupra se suprapune cu obiectul de dedesubt este ștersă din obiectul de dedesubt. Aceasta este esențială pentru:

- Crearea de găuri sau goluri în zone mari de umplere.
- Tăierea straturilor subiacente pentru a preveni o acumulare voluminoasă și grea de cusături care ar putea rupe acele.

[Aranjare Părți Contur](#) creează contururi subțiri complexe, cusute dublu, dintr-o serie de elemente separate.

Comanda **Creare Cale Inversă** poate fi aplicată unei serii de obiecte Contur sau Cusături Manuale pentru a le duplica și inversa. Acest lucru are ca rezultat două căi: calea originală definită de utilizator (start la sfârșit) și o a doua cale (sfârșit la start) generată de Studio. Această comandă nu este disponibilă dacă o cale inversă este deja prezentă în selecție.

Comanda **Ștergere Căi Inverse** este destinată scenariilor în care un contur complex, creat anterior cu **Aranjare Părți Contur**, necesită editare. Utilizați această comandă pentru a elimina toate căile inverse din obiectele selectate, revenind la părțile de contur originale fără al doilea strat de cusătură. După editarea părților, utilizați din nou **Aranjare Părți Contur** pentru a reconstrui conturul complex.

Comanda **Combinare Contururi** îmbină o serie de contururi individuale într-un singur obiect de contur.



Meniu Principal - Conversie

Aceste comenzi se aplică obiectelor selectate folosind **Instrumentul Transformare** (săgeată) sau prin intermediul **Inspectorului de Obiecte**. Acestea servesc la convertirea obiectelor selectate în diferite tipuri de broderie, inclusiv coloane și cusături editabile.

Meniul Conversie este accesibil doar în modul selectare/transformare.

Umplere, Plasă & Sfumato ►

- Creare contururi
- Creare coloane din umplere
- Creare contururi din plasă
- Creare elemente de contur separate din plasă
- Către deschidere
- Umplere la Sfumato
- Sfumato la umplere
- Umplere la plasă
- Plasă la umplere
- Zone la linie centrală
- Creare Umplere din deschidere

Contur ►

- Creare coloane din contururi
- Creare umplere din contur
- Contur la Conexiune
- Contur la Decupaj
- Împarte Bordura în Elemente
- Împarte Surfilarea în Elemente

Coloană & Aplicație ►

- Coloană la Aplicație
- Aplicație la Coloană
- Coloană cu Model la Coloană
- Coloană la Coloană cu Model
- Coloană la Contur
- Coloană la Umplutură
- Împarte Aplicația în Straturi

Conexiune & Cusături manuale ►

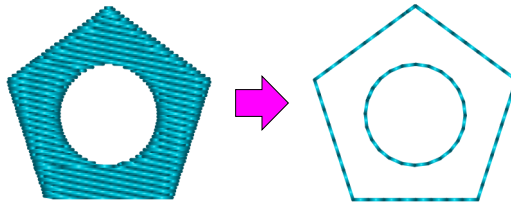
- Conexiune la Cusături manuale
- Conexiune la Contur

Decupaje ►

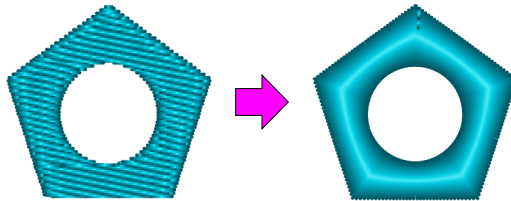
| Creează Contururi din Decupaje

la Cusături editabile

Creează Contururi generează un obiect de tip contur dintr-o zonă solidă selectată, cum ar fi un obiect de tip umplură, plasă sau Sfumato. Dacă obiectul conține deschideri, Studio creează, de asemenea, contururi pentru acele deschideri ca obiecte separate. Punctul de pornire al fiecărui contur este identic cu punctul de pornire al obiectului părinte de tip umplură solidă corespunzător sau al deschiderii acestuia. Deoarece este adesea preferabil să începeți conturul acolo unde se termină umplutura solidă, puteți comuta conturul în modul de editare și puteți utiliza comanda "**Plasează Punctul de Pornire aici**" din meniul contextual pentru a ajusta poziția.



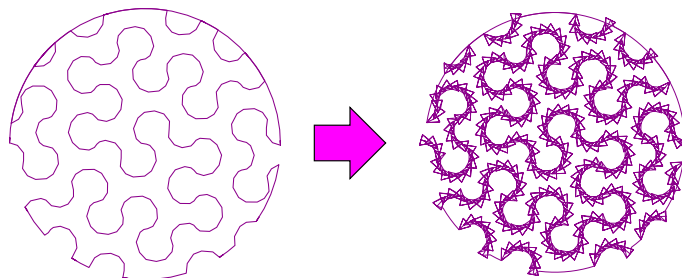
Creează Coloane din Umplură generează un obiect complex compus din coloane și [conexiuni](#) dintr-un obiect de tip umplură selectat. Acest lucru este destinat în principal scenariilor în care opțiunea **Coloană Automată** este utilizată pentru un obiect de tip umplură, dar sunt necesare mai multe proprietăți decât cele oferite de Coloană Automată.



Creează Contururi din Plasă.

Dacă plasa este **stratificată**, această comandă creează un obiect complex compus din contururi înainte și înapoi din plasa selectată. Acest lucru este util atunci când utilizatorul trebuie să editeze manual căile plasei.

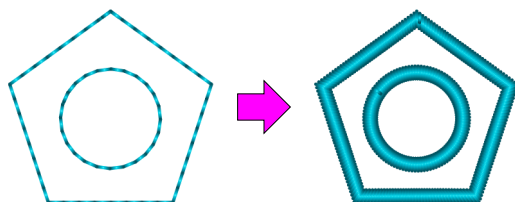
Dacă plasa are **un singur strat**, creează un obiect format din contururi și conexiuni. În acest caz, contururile sunt de tip cusătură simplă (fără o cale înapoi), și poate fi aplicat orice mod de contur - cum ar fi cusătura satin sau mostre.



Creează Elemente de Contur Separate din Plasă.

Această comandă convertește o plasă în elemente de contur individuale. Dacă plasa este stratificată, contururile rezultate nu includ căi înapoi și nu sunt aranjate într-o secvență continuă. Dacă plasa are un singur strat, contururile rezultate sunt aranjate într-o secvență continuă unită prin conexiuni. Această comandă este destinată utilizatorilor care necesită editarea detaliată a umplurii de tip plasă generate.

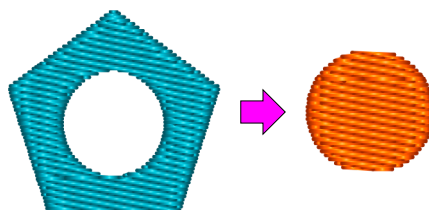
Crează Coloană din Contururi generează un obiect de tip coloană dintr-un contur selectat.



Împărțire bordură în elemente creează un obiect complex compus din coloane, contururi și/sau conexiuni dintr-un obiect contur selectat. Acest lucru este util pentru editarea unor părți specifice ale unui contur de bordură predefinit, cum ar fi o bordură tip frânghie.

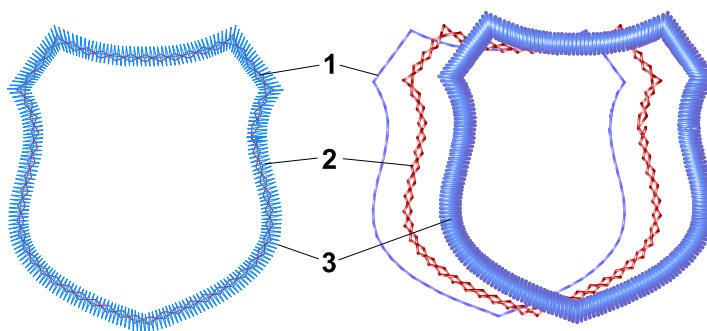
Împărțire surfilare în elemente creează un obiect complex compus din coloane și/sau conexiuni dintr-un obiect contur selectat. Aceasta este destinată editării unor părți ale unui contur de surfilare predefinit.

Creare umplere din deschidere creează un nou obiect de umplere dintr-o deschidere selectată în cadrul unei umpleri existente. Deschidere trebuie selectată în fereastra **Inspector părți**. Această comandă este utilă atunci când creați cusături de acoperire de o culoare diferită pentru o gaură (deschidere) în umplere. Obiectul de umplere nou creat trebuie ajustat pentru a se suprapune ușor peste deschidere, creând o suprapunere pentru a preveni golurile în timpul coaserii.



Creare umplere din contur creează un nou obiect de umplere din obiectele contur selectate. Dacă conturul este deschis, Studio închide automat obiectul de umplere nou creat.

Împărțire aplicație în straturi generează straturi editabile separat din obiectele aplicație selectate. Aceste straturi includ: 1. cusături de marcare (obiecte contur), 2. cusături de fixare (obiecte coloană) și 3. cusături de acoperire (obiecte coloană).



Stânga: Obiect aplicație cu toate straturile. Dreapta: Straturi mutate lateral pentru claritate.

Rețineți că comenzile de mai sus duc la crearea unui obiect înainte de conversie. De exemplu, când utilizați "**Creare coloane din contururi**," Studio duc la crearea unui obiect, păstrând obiectul Contur original în timp ce îl convertește pe al doilea într-un obiect Coloană.

Următoarele comenzi convertește obiectele direct fără duplicare:

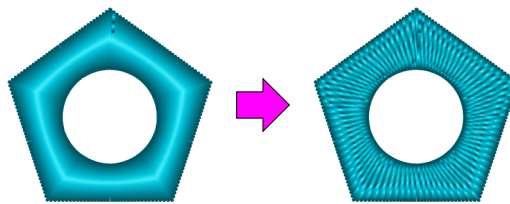
- Aplicație la Coloană

- Coloană la Aplicație
- Coloană cu model la Coloană
- Coloană la Coloană cu model
- Coloană la Contur
- Coloană la Umplere
- Conexiune la Cusături manuale
- Conexiune la Contur
- Cusături manuale la Conexiune
- Contur la Conexiune
- Contur la Sculptare
- La deschidere (zone solide de Umplere, Mesh sau Sfumato)
- Umplere la Sfumato
- Sfumato la Umplere
- Umplere la Mesh
- Mesh la Umplere

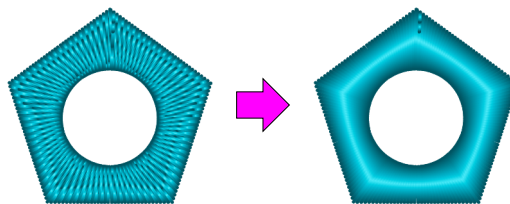
Fiecare dintre aceste funcții schimbă un obiect dintr-un tip în altul.

Coloană la Aplicație unește începutul și sfârșitul unui obiect, deoarece un **obiect Aplicație** trebuie să formeze o buclă închisă.

Funcțiile **Coloană la Contur** și **Coloană la Umplere** convertesc, de asemenea, Coloanele cu model și Aplicațiile în Contururi și Umpleri.



Coloană la Coloană cu model

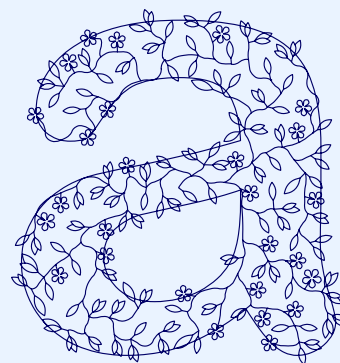


Coloană cu model la Coloană

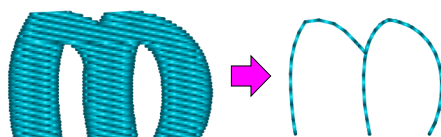
Dacă modulul **Font Engine** este instalat, comanda **Umplere la Mesh** poate fi utilizată pentru a crea litere de broderie complexe din fonturi True Type și Open Type.

1. Folosiți instrumentul **Lettering** pentru a crea text.
2. Selectați obiectele de umplere și converțiți-le în obiecte de tip plasă folosind comanda **Fill to Mesh**.
3. Selectați obiectele de tip plasă convertite și folosiți fereastra **Proprietăți** pentru a seta stilul de plasă necesar.

Vă rugăm să vă asigurați că obiectul de tip plasă este suficient de mare pentru a reda clar modelul plasei.



Comanda specializată **Areas to Centerline** permite crearea de obiecte redwork din obiecte de umplere sau coloană. Rezultatul este un set de elemente de contur care ar trebui combinate într-un singur obiect de contur folosind funcția **■ Meniu Principal > Construire > Contururi > Aranjare Părți Contur**. Aceasta este utilizată în principal pentru crearea de litere redwork.



Comanda **to Editable Stitches** convertește cusăturile din obiectele vectoriale selectate în cusături manuale editabile. După crearea unui obiect inițial, utilizați această funcție pentru a accesa și modifica cusăturile individuale. Acest lucru este util pentru ajustarea precisă a umplerilor cu motive, de exemplu.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Vizualizare



Meniul Principal - Vizualizare

Meniul Vizualizare Este Accesibil Doar În Modul Selecție/Transformare.

Acest meniu vă permite să configurați modul de vizualizare a spațiului de lucru și să comutați vizibilitatea anumitor obiecte, contururi sau cusături. **Contururile obiectelor** reprezintă liniile vectoriale și curbele vizibile pe ecran în timpul procesului de design, deși acestea nu reprezintă cusăturile generate efectiv.

Contururi obiecte

- Cusături
- Cusături de tranziție
- Material (în 3D)
- Imagine de fundal (în mod 3D și Plat)
- Îngroșare contururi unidireționale

Obiecte ►

- Umpleri
- Obiecte tip plasă
- Sfumato
- Gravuri
- Coloane
- Coloane cu modele
- Contururi
- Cusături manuale
- [Conexiuni](#)
- Aplicații

Afișare/Ascundere obiecte ►

- Afișare tot
- Afișare selectate
- Afișare tot în afară de selectate
- Ascundere selectate
- Ascundere tot în afară de selectate
- Ascundere tot înainte de selectate
- Ascundere tot după selectate

Aspect spațiu de lucru ►

- Rigle
- [Linii de ghidare](#)
- Grilă

Spre deosebire de pictograma "Ochi" din fereastra [Inspector obiecte](#), care comută vizibilitatea pentru obiectele individuale, comenzile din submeniul **Afișare/Ascundere obiecte** afectează toate obiectele care îndeplinesc criteriile specificate. Gestionarea vizibilității segmentelor de design este esențială atunci când creați proiecte complexe, în special atunci când anumite straturi trebuie ascunse pentru a vizualiza sau edita elementele de dedesubt.

Cusături de tranziție afișează cusăturile de tranziție situate între obiecte sau în cadrul unor tipuri specifice de obiecte care pot conține cusături de tranziție (cum ar fi obiectele Sfumato). Cusăturile de tranziție dintre obiecte sunt indicate în mod constant în fereastra Inspector obiecte printr-o pictogramă mică cu foarfecă roșie poziționată lângă pictograma reprezentativă a obiectului.

Comutatorul **Imagine de fundal (în mod 3D și Plat)** controlează vizibilitatea ilustrațiilor de referință, șabloanelor sau schițelor importate în spațiul de lucru. Consultați capitolul [Preferințe](#) pentru mai multe informații.

Îngroșare contururi unidirecționale redă obiectele de tip contur cărora le lipsesc căile de întoarcere ca linii sau curbe groase. Acest ajutor vizual ajută utilizatorii să identifice rapid ce porțiuni ale conturului necesită un strat secundar de cusături sau o cale de întoarcere pentru a finaliza secvența digitizată.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu principal - Mod implicit > Gadgeturi



Meniul Principal - Gadgets

Meniul Gadgets Este Accesibil Doar În Modul Selecție/Transformare.

Fragment Editors

Style Editor

Stitch Analysis

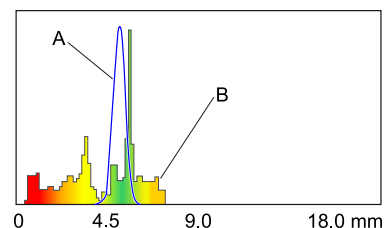
Sew Simulator

Fragment Editors deschide o fereastră pentru crearea de [modele de umplere](#) personalizate, [motive](#) și [mostre de contur](#), precum și pentru gestionarea [mostrelor de bordură definite de utilizator](#).

Style Editor vă permite să definiți și să aplicați proprietăți optimizate, adaptate pentru coaserea pe diverse materiale textile.

Stitch Analysis oferă o perspectivă detaliată asupra caracteristicilor specifice care sunt esențiale pentru menținerea unei calități ridicate a designului.

Informații suplimentare privind acest instrument sunt disponibile în capitolul [Stitch Analysis](#).



Sew Simulator ajută la analizarea secvenței de cusături a unui design. [Simularea cusăturii](#) oferă o animație vizuală a procesului real de coasere.



Meniu Principal - Ajutor

Majoritatea comenzilor din acest meniu lansează [Fereastra Ajutor](#) pentru a afișa capitole specifice sau **Ghidul Utilizatorului** complet.

Comanda **Despre Studio NEXT ...** deschide o fereastră care conține informații despre versiunea curentă a modului [Studio](#) și detaliile de contact ale furnizorului.

Noțiuni introductive
Ghidul Utilizatorului
Ce este nou?
Taste rapide
Întrebări frecvente
Despre Studio NEXT ...



Meniu Principal

[Panoul Meniu principal](#) oferă o gamă cuprinzătoare de controale, inclusiv elemente de meniu, butoane și casete combinate. Este sensibil la context, ceea ce înseamnă că conținutul se actualizează automat în funcție de modul de lucru activ.

Modurile de lucru principale sunt: [#1 Selecție/Transformare](#), [#2 Editare noduri](#) și [#3 Scriere](#). Opțiunile specifice de meniu pentru aceste moduri sunt detaliate în capitolele respective.

În modurile de lucru secundare, acest panou afișează doar câteva controale esențiale, cum ar fi butoanele **Anulare** și **Aplicare**, asigurând faptul că interfața rămâne intuitivă.

Mod #2 – Editare Noduri

Acest mod este activat la inițierea [vectorizării](#) sau a unui proces de editare a nodurilor.

Conținutul Panoului De Meniu În Modul Editare Noduri:

Elemente De Meniu

- **Editare** - Accesați Anulare / Refacere, comutați modul **Inserare elemente** sau ieșiți din procesul de editare.
- **Formă** - Comenzi pentru inserarea de **forme standard** precum stele, dreptunghiuri și elipse.
- **Noduri** - Comenzi pentru adăugarea, ștergerea, selectarea, alinierea sau fixarea nodurilor individuale.
- **Margine** - Comenzi pentru a schimba, reduce, închide, inversa, șterge sau oglindi o întreagă margine.

Butoane Bară De Instrumente



Inserează un nod nou în elementul evidențiat de pe margine.



Șterge nodul evidențiat curent.



Schimbă tranziția dintre curbele Bézier în nodurile selectate într-o tranziție **cusp**.



Schimbă tranziția dintre curbele Bézier în nodurile selectate în **netedă**.



Schimbă tranziția dintre curbele Bézier în nodurile selectate în **simetrică**.



Convertește elementele de margine selectate într-o **curbă Bézier cubică**.



Convertește elementele de margine selectate într-o **curbă pătratică simplă**.



Convertește elementele de contur selectate într-o **serie optimizată de curbe pătratice**. Această funcție adaptivă determină automat numărul de curbe necesare pentru a se potrivi cu traseul original.



Convertește elementele de contur selectate în linii drepte.



Închide calea de contur activă.



Fixează nodul focalizat la cel mai apropiat nod disponibil.



Inversează contururile unui obiect de tip Coloană sau Aplicație.



Mod Creare/Editare - Meniu Principal - Editare

Meniul Editare Este Accesibil Doar În Modul  [Creare/Editare](#) .

Anulare
Refacere
 Mod Inserare Elemente
Capăt de Segment
Oprire Proces Editare

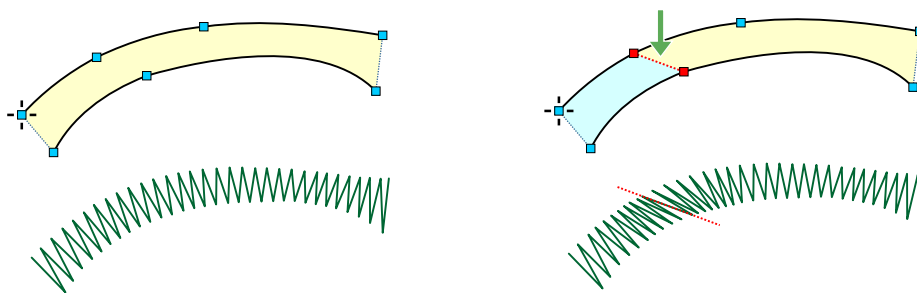
Informații detaliate privind [Modul Inserare Elemente](#) sunt disponibile în capitolul respectiv.

Segmente în Interiorul Obiectelor de Tip Coloană

În broderia computerizată, un **obiect de tip coloană** constă din două margini distincte care îi definesc limita. Software-ul generează cusături prin alternarea direcției acului dintr-o parte în alta, urmând calea generală stabilită de aceste margini. Această metodă asigură că broderia umple zona dintre limite, menținând în același timp densitatea și orientarea dorită a cusăturii în raport cu forma obiectului.

Comanda **Capăt de Segment** inserează o linie de partiție într-un obiect de tip coloană sau aplicație, împărțindu-l în segmente distincte. Un punct final al noii linii de capăt de segment este ancorat la nodul selectat, în timp ce punctul final opus este poziționat automat pe nodul corespondent cel mai apropiat de pe cealaltă parte.

Capetele de segment sunt esențiale pentru definirea direcției cusăturii în interiorul unei coloane sau aplicații. În timpul generării cusăturilor, software-ul analizează orientarea acestor linii de capăt de segment și ajustează fluxul cusăturii în acele locații specifice pentru a se potrivi.



Capăt de segment – influență asupra fluxului direcției cusăturii.



Mod Creare/Editare - Meniu Principal - Formă

Meniul Formă Este Accesibil Doar În Modul [Creare/Editare](#).

Formele de bază, cum ar fi elipsele și dreptunghiurile, sunt disponibile direct din acest meniu.

Acest meniu reprezintă o metodă avansată de utilizare a primitivelor geometrice. În timp ce modul **Selecție/Transformare** este restricționat la generarea de obiecte finite, gata de utilizare, acest mod permite editarea de precizie la nivel de nod.

În acest mediu, puteți combina mai multe forme sau puteți integra o formă direct în marginea spline a obiectului care este vectorizat în prezent. În plus, utilizatorii au flexibilitatea de a redefini punctul de pornire al oricărei forme generate.

Elipsă ►

Triunghi

Triunghi

Triunghi dreptunghic

Dreptunghi ►

Dreptunghi

Dreptunghi rotunjit

Dreptunghi festonat

Dreptunghi teșit

Poligon ►

Poligon

Poligon /5 laturi/

Poligon /6 laturi/

Poligon /8 laturi/

Stea ►

Stea

Stea /5 colțuri/

Roată ►

Roată dințată

Roată cu dinți de ferăstrău

Roată cu dinți de ferăstrău 2

Panglică ►

Stea panglică 1

Stea panglică 3

Stea panglică 4

Spirală ►

Spirală echidistantă

Spirală neuniformă

Spirală neuniformă 2

Petale ►

Petale 1

Petale 2

Petale 3

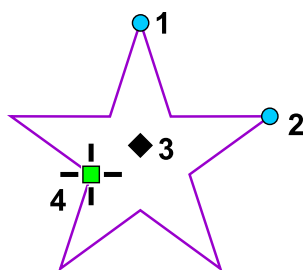
Petale 4

Inimă ►

Pentru a implementa aceste forme, plasați mai întâi cel puțin un nod în [Zona de lucru](#), apoi selectați forma dorită și desenați-o.

Faceți clic dreapta sau utilizați butonul meniului pop-up pentru a accesa opțiuni suplimentare. Selectarea **Formă la elemente** din acest meniu va alinia ultimul nod la cel mai apropiat punct de pe forma nou creată, setând efectiv acel punct ca nou punct de pornire. Rețineți că, atunci când utilizați această comandă specifică, orice alte noduri create anterior sunt eliminate.

Alternativ, selectarea **Formă la elemente cu conexiune** păstrează toate nodurile create anterior și integrează forma direct în calea de margine existentă.



Formă de bază - stea. Nodurile 1 și 2 definesc dimensiunile stelei. Nodul 3 facilitează mutarea întregii forme. Nodul 4 desemnează punctul de pornire selectat pentru calea formei.



Mod Creare/Editare - Meniu Principal - Noduri

Meniul Noduri Este Accesibil Doar În Modul [Creare/Editare](#).

Inserare Nod

Ștergere Nod

- Editare Toate Nodurile
- Punctul de mijloc ca prim punct

Aliniere ►

- Aliniere început la obiectul anterior
- Aliniere sfârșit la obiectul următor
- Aliniere început contur la începutul celui anterior
- Rectificare direcție element

Fixare ►

- Fixare la marginile zonei de lucru
- Fixare la noduri
- Fixare la linii de ghidare
- Fixare la grilă
- Fixare la marginile obiectelor

Fixare la cel mai apropiat nod

Selectare ►

- Selectare prim nod
- Selectare ultim nod
- Selectare nod anterior
- Selectare nod următor

Editare Toate Nodurile activează sau dezactivează capacitatea de a selecta și manipula nodurile în timpul editării. Când este dezactivată, doar nodurile de pe ultimul element de contur pot fi editate. Această funcție este utilă în special când nodurile sunt poziționate aproape unul de celălalt, prevenind selectarea accidentală a unui nod existent de către cursor în timp ce se încearcă crearea unuia nou. Aceasta practic "blochează" majoritatea nodurilor, astfel încât să nu interfereze cu plasarea celor noi.

Punctul de mijloc ca prim punct: Când această opțiune este activată, un nou element curb este creat în doi pași: primul clic generează o linie dreaptă, iar al doilea clic transformă acea linie într-o curbă folosind punctul anterior ca punct de mijloc. Dacă este dezactivată, o **curbă** este inițiată la primul clic, dar utilizatorul trebuie să tragă manual punctul de mijloc (pentru curbe pătratice) sau punctele de control (pentru curbe Bézier) în poziția dorită.


Comanda **Aliniere început la obiectul anterior** mută punctul de start al obiectului editat la punctul final exact al obiectului precedent. Aceasta asigură o tranziție fără cusur și elimină cusăturile de tranziție nedorite între cele două componente.

Comanda **Aliniere sfârșit la obiectul următor** funcționează similar, aliniind punctul final al obiectului curent cu punctul de start al obiectului următor.

Aliniere început contur la începutul celui anterior: La digitizarea unui **contur** complex, ramificarea poate necesita ca anumite părți să înceapă la începutul segmentului anterior, mai degrabă decât la sfârșit. Această funcție plasează începutul noului segment exact deasupra începutului celui anterior. Deși instrumentul **Aranjare Părți Contur** poate acomoda abateri minore de plasare, utilizarea acestei comenzi de aliniere ajută la prevenirea erorilor de tip "Părțile nu sunt suficient de aproape" în timpul procesului de creare a traseului.

Rectificare direcție element aliniază nodurile unui element focalizat astfel încât acesta să devină perfect vertical, orizontal sau diagonal. Software-ul selectează automat orientarea care se potrivește cel mai bine cu traseul original al elementului.

Fixare noduri la marginile zonei de lucru, Fixare la linii de ghidare, Fixare la noduri, Fixare la grilă și Fixare la marginile obiectelor sunt opțiuni specializate pentru aliniere de precizie. Nodurile se vor fixa la aceste referințe respective atunci când sunt mutate în imediata apropiere a limitelor **Zonei de lucru**, **liniilor de ghidare**, nodurilor existente, intersecțiilor grilei sau altor contururi de obiecte.

Notă: Proprietăți suplimentare de fixare sunt disponibile în  **meniu principal > Preferințe**. Totuși, acele preferințe sunt concepute pentru a fixa obiecte întregi, mai degrabă decât noduri individuale.

Comanda **Fixare la cel mai apropiat nod** mută nodul selectat direct pe cel mai apropiat nod al unui obiect separat. Acest instrument ia în considerare doar nodurile din alte obiecte, nu pe cel editat în prezent, permițând o aliniere exactă între diferite elemente de design.

Comenzile **Selectare Primul, Ultimul, Următorul și Precedentul Nod** navighează prin nodurile de pe o margine vectorială. Aceste instrumente sunt utile pentru identificarea punctelor de început și de sfârșit pe căi complexe care conțin un volum mare de noduri.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu - Editare > Margine



Mod Creație/Editare - Meniu Principal - Margine

Meniul Margine Este Accesibil Doar În Modul [Creație/Editare](#).

Comenzile din acest meniu efectuează operațiuni asupra întregii margini. Pentru coloane și aplicații constând din două margini, aceste comenzi se aplică specific marginii active.

Inversare Margini
Inversare Ordine Noduri

Ștergere Margine Întreagă

Creare Margine Secundă

Reducere Număr Noduri

Oglindire ►

Duplicare și Oglindire

Duplicare și Oglindire Orizontală

Duplicare și Oglindire Verticală

Închidere Margini

Comanda **Inversare Margini** este concepută pentru coloane și alte obiecte cu două laturi. **Inversare Margini** este utilizată pentru a schimba laturile între ele, pentru a asigura că brodarea obiectului se încheie pe partea opusă.

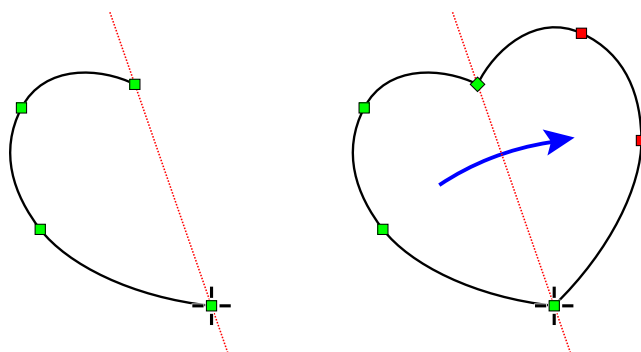
Comanda **Inversare Ordine Noduri** modifică secvența nodurilor.

Utilizați comanda **Ștergere Margine Întreagă** pentru a elimina întreaga margine și a reporni crearea acesteia de la început.

Comanda **Creare Margine Secundă** se aplică coloanelor și obiectelor cu două laturi. După crearea primei margini și a punctului inițial al celei de-a doua margini, utilizați această comandă pentru a genera a doua margine paralelă cu prima. [Capătul segmentului](#) va fi poziționat după fiecare element al marginilor.

Comanda **Reducere Număr Noduri** simplifică o margine care conține un număr excesiv de noduri. Aceasta realizează acest lucru prin îmbinarea elementelor și, prin urmare, reducerea numărului total de noduri de pe margine.

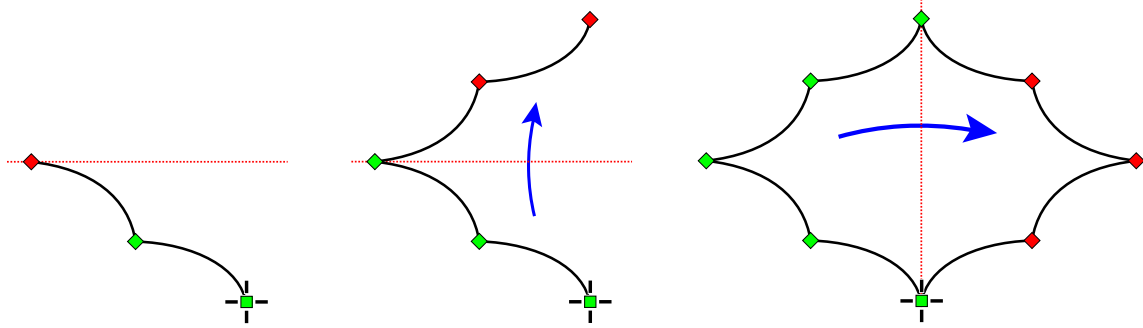
Comanda **Duplicare și Oglindire** facilitează crearea obiectelor simetrice. Desenați porțiunea inițială a obiectului și apoi aplicați această comandă pentru a genera a doua jumătate. Secțiunea rezultată este simetrică față de prima de-a lungul unei axe care trece prin primul și ultimul nod.



Duplicare și Oglindire Orizontală și **Duplicare și Oglindire Verticală** funcționează într-o manieră similară. În aceste cazuri, axa de simetrie este o linie verticală sau orizontală care trece prin primul nod.

Procesul de creare a unui obiect care este simetric atât față de axele orizontale, cât și față de cele verticale este descris în exemplul următor:

1. Creați un sfert din obiect.
2. Aplicați comanda **Duplicare și Oglindire Verticală**.
3. Aplicați comanda **Duplicare și Oglindire Orizontală**.



Meniu Principal

Panoul **Meniu principal** oferă o interfață cuprinzătoare care conține elemente de meniu, butoane și casete combinate. Este sensibil la context, ceea ce înseamnă că conținutul și controalele afișate se adaptează automat la modul de lucru curent.

Principalele moduri de lucru sunt: **#1 Selecție/Transformare**, **#2 Editare noduri** și **#3 Scriere**. Descrieri detaliate ale elementelor de meniu pentru aceste moduri sunt furnizate în capitolele respective.

În modurile de lucru auxiliare, acest panou este simplificat pentru a include doar controalele esențiale, cum ar fi butoanele **Anulare** și **Aplicare**, asigurând că interfața rămâne intuitivă.

Mod #3 – Scriere

Acest mod este activat la inițierea introducerii sau editării **textului**.

Panoul De Meniu În Modul Scriere Conține Următoarele Elemente Și Butoane:

Elemente De Meniu

- **Instrumente** - Accesați funcțiile Anulare/Refacere, încărcați sau salvați proiecte de scriere, lipiți text din clipboard și ieșiți din modul Scriere.
- **Font** - Căutați fonturile disponibile (notă: acest lucru nu se aplică modulelor Alphabets pre-digitizate) și aplicați stiluri precum Îngroșat (Bold), Cursiv (Italic), Vertical sau orientare pe partea cealaltă.
- **Noduri** - Efectuați operațiuni asupra nodurilor liniei de bază, inclusiv Inserare și Ștergere, pentru a manipula calea textului.

Notă: Procesul de scanare a fonturilor caută fonturi instalate în sistemul de operare, precum și fonturi neinstalate situate în foldere și arhive specificate în **preferințele de scriere**.

Butoane



Ieșiți și anulați sesiunea curentă a modului Scriere.



Finalizați și închideți modul Scriere.



Finalizați modul Scriere și generați automat cusături pentru caractere.



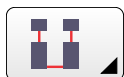
Casetă combinată: Setări alinierea textului (Stânga, Centru, Dreapta).



Casetă combinată: Definiți secvența de coasere a caracterelor.



Casetă combinată: Selectați tipul specific de umplere și contur pentru scriere.



Casetă combinată: Configurați comportamentul cusăturilor de legătură între caractere.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu - Inscricționare > Instrumente



Mod Scriere - Meniu Principal - Instrumente

Meniul **Instrumente** oferă comenzi esențiale pentru gestionarea stării designului de scriere și pentru resetarea anumitor proprietăți de aspect în timpul procesului de digitizare.

Anulare

Inversează cea mai recentă acțiune efectuată în Modul Scriere.

Refacere

Reaplică o acțiune care a fost inversată anterior prin comanda Anulare.

Încărcare

Deschide un proiect de scriere sau un șablon salvat anterior.

Salvare

Salvează designul de scriere curent pentru editare ulterioară.

Lipire

Inserează text din clipboard în spațiul de lucru curent.

Ștergere

Resetare ►

Resetare spațiere

Restaurează kerning-ul și spațierea caracterelor implicite pentru textul selectat.

Resetare aspect

Reduce linia de bază a textului și plasarea la pozițiile orizontale originale.

Resetare totală

Șterge simultan toate ajustările manuale ale spațierii și aspectului.

Oprire mod Alphet / FontEngine

Iese din mediul specializat de scriere și revine la modul general de digitizare.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu - Inscriciunare > Font

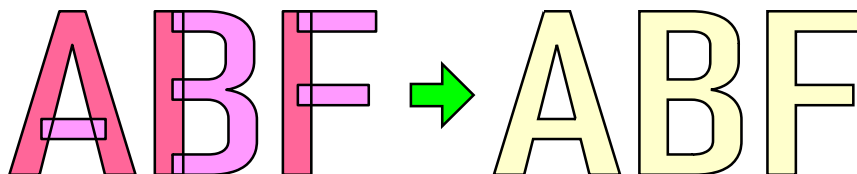


Modul Scriere - Meniu Principal - Font

Găsire Fonturi

- Partea Opusă
- Vertical
- Aldin
- Cursiv
- Aplatizare Glife Composite

Opțiunea **Aplatizare Glife Composite** asigură procesarea corectă a fonturilor rare TrueType și OpenType construite din blocuri suprapuse sau "stivuite", mai degrabă decât din contururi continue standard.



Stânga: Glife construite din blocuri suprapuse. Dreapta: Glife aplatizate în contururi unice.

Deși fonturile construite din blocuri sunt relativ neobișnuite, aplatizarea este un pas necesar atunci când converțiți aceste stiluri specifice în broderie pentru a asigura generarea corectă a cusăturilor.

Notă: Evitați utilizarea funcției de aplatizare pe fonturi standard (non-compozite), deoarece aceasta va elimina deschiderile interne din interiorul glifelor.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Meniu - Inscricționare > Noduri



Modul Lettering - Meniu Principal - Noduri

Comenzile din acest meniu sunt activate în mod specific în timp ce [editați o linie de bază a textului](#). Aceste instrumente vă permit să manipulați calea pe care este plasat textul brodat.

Inserare nod

Adaugă un nou punct de ancorare la linia de bază, permițând o modelare mai complexă a căii.

Ștergere nod

Elimină punctul de ancorare selectat din linia de bază.

La curbă

Convertește un segment de linie dreaptă într-un segment curb folosind mânere de control pentru o modelare precisă.

La linie

Convertește un segment curb într-o linie dreaptă între două noduri.

Netezire

Reglează automat mânerul nodurilor pentru a crea o tranziție fluidă și naturală între segmente.

Închidere linie de bază

Conectează nodurile de început și de sfârșit ale căii pentru a crea o buclă continuă, cum ar fi un cerc sau un oval.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Imagine

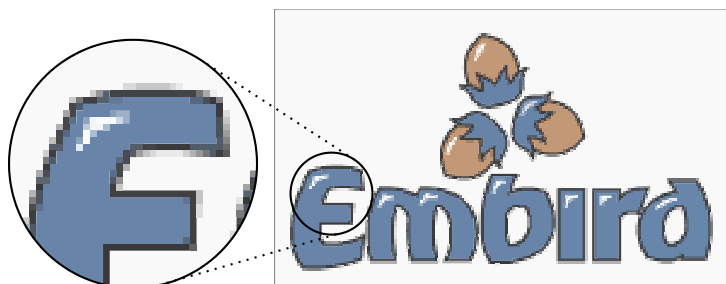


Șabloane De Imagini Raster

O imagine raster servește frecvent drept fundație pe care este construit un design de broderie în Studio. Imaginea este importată în Zona de lucru pentru a funcționa ca șablon pentru digitizare. Deoarece toate sarcinile de digitizare sunt efectuate deasupra stratului de imagine, aceasta este denumită în mod obișnuit imagine de fundal.

Deși utilizarea unei imagini de fundal este extrem de benefică pentru precizie, nu este obligatorie. Puteți lăsa stratul de imagine gol și puteți crea un design pe un fundal curat, dacă este necesar.

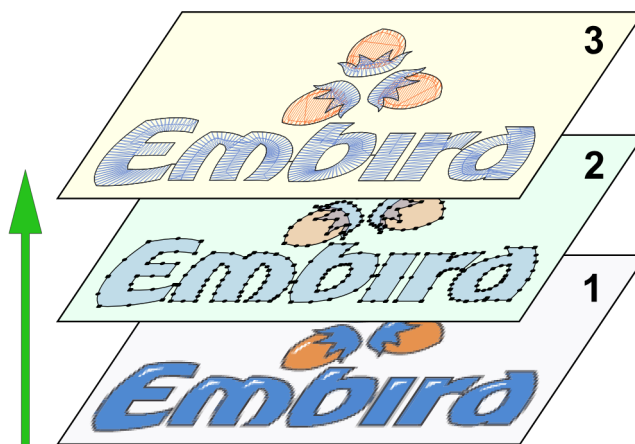
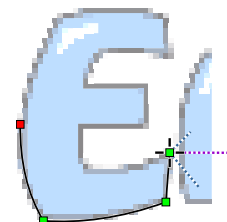
Pentru a importa o imagine în stratul de fundal de sub designul dumneavoastră, utilizați comanda [Meniu principal > Imagine > Import](#) .



O imagine raster este compusă din puncte colorate pătrate cunoscute sub numele de pixeli (sau elemente de imagine). Acești pixeli, în general, nu posedă o dimensiune fizică inerentă și sunt redați diferit pe diverse dispozitive. Atunci când este utilizată ca șablon de digitizare, trebuie atribuită o scară fizică acestor pixeli pentru a asigura că designul rezultat menține dimensiunile corecte. Studio aplică un raport fix între pixelii imaginii și

dimensiunile designului: 10 pixeli sunt egali cu 1 milimetru, ceea ce este echivalent cu 254 pixeli pe inch.

Digitizarea obiectelor de broderie implică crearea (prin metode [manuale](#) sau [automate](#)) de obiecte vectoriale definite de noduri de control poziționate peste stratul raster. Studio populează apoi aceste limite vectoriale digitizate cu cusături, care constituie produsul final de broderie.



Structura pe straturi a unui design de broderie în Studio: 1. imagine raster (opțional), 2. obiecte vectoriale digitizate și 3. cusăturile finale. La salvarea unui design, toate straturile sunt păstrate în același fișier.








O imagine raster importată necesită adesea ajustări înainte de a fi potrivită pentru digitizare. Studio include [instrumente specializate pentru decuparea și îmbunătățirea](#) imaginilor raster pentru a le optimiza pentru spațiul de lucru.

Instrumente De Imagine

Aceste instrumente sunt utilizate pentru a edita [imagini raster](#) care servesc drept șabloane pentru procesul de digitizare.

Pentru a importa o imagine în stratul de fundal al designului dumneavoastră, navigați la [Meniu principal > Imagine > Import](#) .

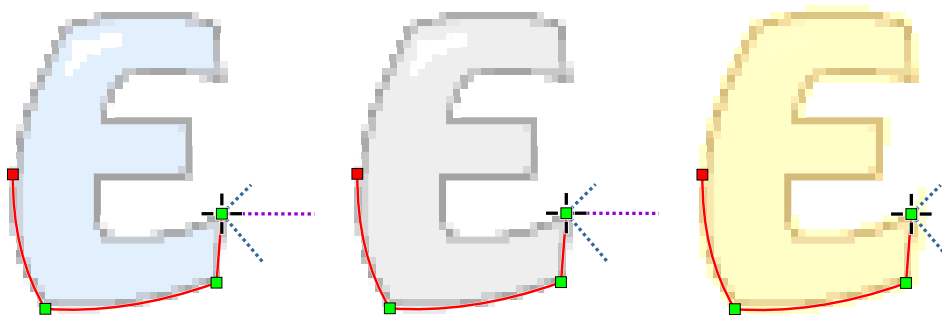
Suita Instrumente de imagine include:

1.  **Filtre de fundal**
2.  **Fereastră Editare imagine**
3.  **Reducere culori**
4.  **Posterizare**
5.  **Rotire la verticală**
6.  **Rotire la orizontală**
7.  **Decupare**
8.  **Îndreptare**
9.  **Mutare**

Filtre De Fundal




Filtrele de fundal gestionează aspectul vizual al fundalului, inclusiv ghergheful sau imaginile importate, așa cum apar ele în spatele designului digitizat.

În software-ul grafic tradițional, filtrele îmbunătățesc în principal aspectul estetic. În Studio, totuși, filtrele sunt concepute pentru a estompa, desatura sau lumina o imagine, astfel încât culorile sale să nu interfereze cu cusăturile și obiectele desenate deasupra. Toate proprietățile filtrelor sunt salvate în [fișierul de design .EOF](#).



De la stânga la dreapta: 1. Luminozitate crescută, 2. Saturație scăzută, 3. Nuanță deplasată spre galben.

Filtrele de fundal sunt clasificate în trei grupuri:

1.  **Luminozitate:** Include **Luminozitate**, **Contrast** și **Gamma**.
2.  **Saturație**
3.  **Nuanță:** Ajustată prin echilibrarea Cian-Roșu, Magenta-Verde și Albastru-Galben. Umbrele, tonurile medii și evidențierile pot fi echilibrate independent.

Controlul **Gamma** ajustează luminozitatea în principal în regiunile întunecate, fără a afecta negrul sau albul absolut. Acest lucru este deosebit de eficient pentru scanări și fotografii întunecate sau supraexpuse.




Controlul **Saturație** modifică intensitatea culorilor, variind de la tonuri vii la tonuri de gri.

Glisoarele **Cian-Roșu**, **Magenta-Verde** și **Galben-Albastru** gestionează echilibrul culorilor. Ajustarea acestora vă permite să nuanțați imaginea cu o nuanță specifică (de exemplu, albastru) pentru a oferi o mai bună separare vizuală între fundal și obiectele digitizate.

Fereastră Editare Imagine

Fereastra Editare imagine se găsește sub [■ Meniu principal > Imagine > Instrumente > Fereastră Editare imagine](#). Această fereastră conține controale pentru a roti și redimensiona imaginea, precum și o opțiune de a adăuga o margine pentru o digitizare mai ușoară lângă marginile imaginii.

După importarea unui șablon, deschideți **fereastra Editare imagine** și aplicați ajustările în următoarea ordine:

1.  **Rotire**: Ajustați orientarea imaginii.
2.  **Dimensiune**: Definiți noile dimensiuni după rotire.
3.  **Extindere**: Adăugați o margine goală în jurul imaginii.

După finalizarea acestor preferințe, faceți clic pe  **Aplicare** în panoul de meniu pentru a executa modificările.

Notă: Utilizați comenzile [■ Meniu principal > Imagine > Instrumente > Rotire la verticală și Rotire la orizontală](#) pentru alinierea precisă a imaginilor care conțin linii de referință verticale sau orizontale clare.

Reducere Culori

Procesul de scădere a numărului de culori dintr-o imagine raster este detaliat în capitolul [Reducerea culorilor imaginii](#).

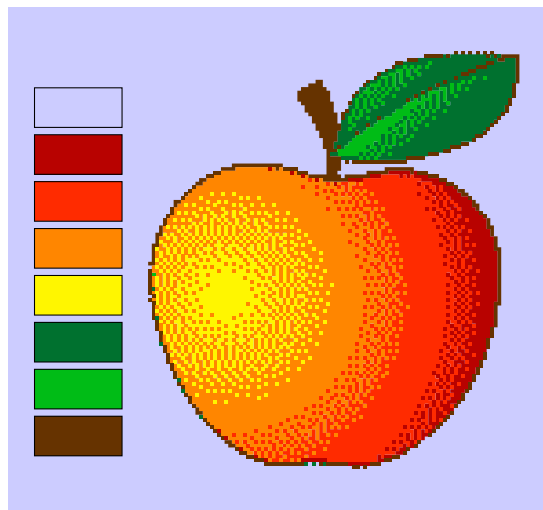
Posterizare

Posterizarea simplifică o imagine prin fuzionarea pixelilor adiacenți de culori similare.

Detalii suplimentare despre acest instrument sunt disponibile în capitolul [Posterizarea imaginii](#).



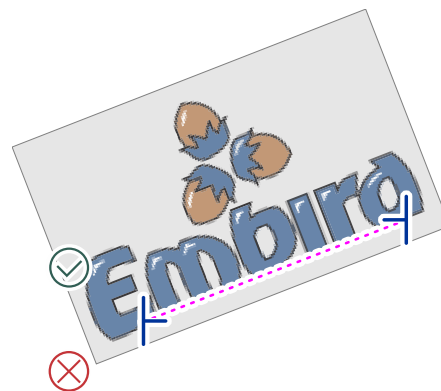
Imagine după procesul de posterizare.



Imagine paletizată cu un număr redus de culori.

⚙️ Rotire La Orizontală

Dacă imaginea dvs. include o caracteristică orizontală distinctă, utilizați instrumentul **Rotire la orizontală** în loc să estimați unghiul manual. Plasați mânerul de control de-a lungul caracteristicii care ar trebui să fie orizontală și faceți clic pe **Aplicare**.

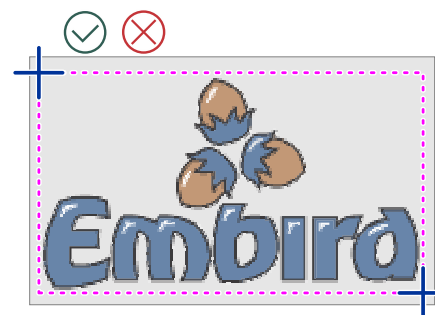


⚙️ Rotire La Verticală

Acest instrument funcționează identic cu instrumentul **Rotire la orizontală**, cu excepția faptului că aliniaza imaginea pe baza caracteristicilor verticale selectate.

⚙️ Decupare

Instrumentul Decupare utilizează două mâner pentru a defini zona imaginii care trebuie păstrată. Făcând clic pe butonul **Aplicare**, se elimină toți pixelii din afara cadrului selectat.



Îndreptare

Instrumentul Îndreptare utilizează opt mânere pentru a corecta imaginile îndoite sau înclinate, transformându-le într-o formă dreptunghiulară standard. Acest lucru este util în special pentru fotografii și scanări care nu sunt perfect aliniate.

Mutare

Similar cu instrumentele de aliniere, instrumentul Mutare utilizează două mânere pentru a defini o direcție și o distanță specifice pentru deplasarea poziției imaginii.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Taste rapide



Studio - Taste Rapide

Pentru utilizatorii cu o **tastatură hardware**, funcțiile utilizate frecvent pot fi accesate prin taste rapide. Următoarea listă detaliază toate tastele rapide disponibile în Embird Studio Next.

CTRL	În modul de vectorizare, constrânge liniile și curbele noi la incremente precise orizontale, verticale sau diagonale în modul editare/creare. Când este utilizată cu Forme, creează un cerc sau un pătrat perfect. Rețineți că tasta CTRL funcționează diferit în modul Lettering și în Editorul de modele utilizator .
CTRL	Permite selectarea mai multor elemente neconsecutive în cadrul listei Inspector Obiecte .
Shift	Permite selectarea mai multor elemente consecutive (secvențiale) în cadrul listei Inspector Obiecte .
CTRL+1	Mărește vizualizarea pentru a se potrivi cu obiectul(ele) selectat(e).
CTRL+2	Mărește la obiectul(ele) selectat(e) și activează simultan modul de editare a nodurilor .
CTRL+A	Selectează toate obiectele în modul de transformare.
CTRL+Shift+A	Deselectează toate obiectele în modul de transformare.
CTRL+Shift+E	Deschide fereastra de dialog Export Design.
CTRL+B	Creează o cale înapoi pentru obiectele de contur selectate.
CTRL+C	Copiază obiectele selectate în clipboard.
CTRL+D	Duplică obiectele selectate.
CTRL+E	Comută obiectul(ele) selectat(e) în modul de editare a nodurilor.
CTRL+G	Generează cusături pentru toate obiectele selectate.
CTRL+I	Importă o image raster în fundal.
CTRL+M	Îmbină un fișier extern în designul curent.

CTRL+N	Creează un fișier de design nou.
CTRL+O	Deschide un design existent.
CTRL+P	Deschide fereastra Proprietăți pentru obiectul selectat.
CTRL+Q	Compilează designul, îl trimite către Embird Editor și închide Studio.
CTRL+S	Salvează designul curent.
CTRL+U	Inserează text folosind Embird Alphabets.
CTRL+V	Lipește obiecte din clipboard.
CTRL+W	Lansează fereastra principală Setări .
CTRL+Y	Reface ultima acțiune anulată.
CTRL+Z	Anulează acțiunea anterioară.
CTRL+INSERT	Creează o conexiune manuală cu obiectul anterior.
CTRL+ALT+INSERT	Creează o conexiune inteligentă cu obiectul anterior.
CTRL+F1	În modul de editare, aliniază punctul de început al obiectului la punctul de sfârșit al obiectului anterior.
CTRL+F2	În modul de editare, aliniază punctul de sfârșit al obiectului la punctul de început al următorului obiect.
CTRL+F3	În modul de editare, aliniază începutul conturului curent la începutul obiectului de contur anterior.
CTRL+ALT+A	Afișează fereastra Aliniere obiecte.
CTRL+ALT+B	Afișează Filtre fundal (ajustări de culoare imagine).
CTRL+ALT+C	Mută obiectele selectate în centrul Zonei de lucru .
CTRL+ALT+D	Afișează fereastra Distribuire obiecte .
CTRL+ALT+E	În modul de editare, creează o a doua margine paralelă cu marginea primară.
CTRL+ALT+I	Afișează fereastra Editare imagine.
CTRL+ALT+O	Convertește un obiect de umplere într-un contur.
CTRL+ALT+T	Afișează fereastra Transformări .
CTRL+ALT+U	Deschide Editori utilizator.
CTRL+Shift+3	Comută vizibilitatea materialului în previzualizarea 3D.
CTRL+Shift+F	Comută vizibilitatea cusăturilor de tranziție.
CTRL+Shift+H	Comută vizibilitatea gherghefului de broderie.
CTRL+Shift+K	Deschide catalogul de ațe pentru a schimba culoarea unui obiect vectorial selectat.
CTRL+Shift+T	Deschide fereastra catalogului de ațe pentru a selecta catalogul implicit. Lista de fire Thread List este apoi generată pe baza acestei selecții.
CTRL+Shift+U	Inserează text prin intermediul Embird Font Engine (conversie TrueType).

3	Aliniază automat începutul obiectului curent la sfârșitul obiectului anterior în timpul creării sau editării.
4	Aliniază automat al doilea punct de început (pentru obiectele de tip coloană) la sfârșitul obiectului anterior.
b	În modul contur, această tastă finalizează obiectul, creează o cale înapoi și le unește într-un singur obiect într-un singur pas.
e	Adaugă un nou segment de linie dreaptă la margine în modul creare/editare.
r	Adaugă un nou segment de linie dreaptă la a doua margine (obiecte de tip coloană) în modul creare/editare.
d	Adaugă un nou segment de curbă la margine în modul creare/editare.
f	Adaugă un nou segment de curbă la a doua margine (obiecte de tip coloană).
i	Reglează primul unghi al cusăturii de bază zigzag pentru un obiect de umplere.
o	Reglează al doilea unghi al cusăturii de bază zigzag pentru un obiect de umplere.
p	Reglează unghiul cusăturii de acoperire superioară pentru un obiect de umplere.
Space	Finalizează crearea sau editarea unui obiect.
Esc	Anulează operațiunea curentă sau închide o fereastră de dialog.
Enter	Confirmă preferințele într-o fereastră de dialog.
arrow keys + SHIFT	Derulează Zona de lucru.
arrow keys + ALT + CTRL	Mută obiectele selectate în modul transformare sau deplasează nodul activ în modul editare.
-	Micșorează.
+	Mărește.
Page Up	Micșorează.
Page Down	Mărește.
SHIFT + Page Up	Mută obiectele selectate înainte în ordinea de coasere.
SHIFT + Page Down	Mută obiectele selectate înapoi în ordinea de coasere.
Delete	Șterge obiectele sau nodurile selectate.
Insert	Inserează un element nou înaintea nodului selectat curent.
SHIFT + End	Adaugă un Sfârșit de segment la nodul selectat (nu poate fi utilizat pe punctul de mijloc al unei curbe).
ALT	Consultați capitolul Lettering pentru funcțiile tastei ALT în modul text.
ALT+2	Simulează un clic dreapta pentru a invoca meniurile contextuale. Util pentru utilizatorii de stylus/pen.
ALT+B	Comută vizibilitatea conturului obiectului.
ALT+D	Comută grila de fundal.

ALT+F	Comută vizibilitatea obiectelor de umplere.
ALT+G	Comută vizibilitatea liniilor de ghidare.
ALT+L	Comută vizibilitatea coloanelor standard.
ALT+M	Comută vizibilitatea obiectelor de cusătură manuală.
ALT+N	Comută vizibilitatea coloanelor cu model.
ALT+O	Comută vizibilitatea obiectelor de contur.
ALT+Q	Comută vizibilitatea aplicațiilor.
ALT+R	Comută vizibilitatea riglelor.
ALT+S	Comută vizibilitatea cusăturilor generate.
ALT+U	Comută vizibilitatea obiectelor Sfumato.
ALT+V	Comută vizibilitatea liniilor de sculptare.
ALT+W	Comută vizibilitatea conturilor unidirecționale.
ALT+X	Comută vizibilitatea căilor de conexiune.
ALT+Y	Fixează nodul activ la cel mai apropiat nod existent.
ALT+F1	Activează instrumentul Selectare.
ALT+F2	Activează instrumentul Editare noduri.
ALT+F3	Activează instrumentul Zoom.
F1	Deschide ghidul utilizatorului și fișierele de ajutor .
F2	Inițiază un nou obiect de umplere.
F3	Inițiază un nou obiect Sfumato.
F4	Inițiază o nouă deschidere (gaură).
F5	Inițiază o nouă sculptare.
F6	Inițiază un nou obiect de tip coloană.
F7	Inițiază o nouă coloană cu model.
F8	Inițiază un nou obiect de contur.
F9	Inițiază un obiect de cusătură manuală.
F10	Inițiază un obiect de conexiune.
F11	Inițiază un obiect de tip aplicație.
F12	Inițiază o gaură pentru un obiect de tip Aplicație.
Dublu-clic pe Zona de lucru	Pornește un obiect nou de același tip cu ultimul creat, accelerând sarcinile repetitive de digitizare.

Butonul din dreapta al mouse-ului + glisare cursor	Activează temporar instrumentul Pan (Panoramare). Eliberați pentru a reveni la instrumentul anterior. Util pentru navigare rapidă fără a utiliza barele de defilare.
Dublu-clic pe pictograma obiectului în Inspectorul de obiecte	Declanșează generarea cusăturilor pentru obiectul specific pe care s-a făcut dublu-clic în listă.
Home	În modul nod: Selectează primul nod al traseului curent.
End	În modul nod: Selectează ultimul nod al traseului curent.
CTRL+Home	În modul nod: Selectează nodul anterior din secvență.
CTRL+End	În modul nod: Selectează nodul următor din secvență.
a + Clic stânga	Activează Inserarea rapidă a nodurilor , permițându-vă să adăugați noduri noi după orice nod selectat, în loc de a le adăuga doar la capătul traseului.

Transformări

Transformări Interactive

Transformări precum **redimensionarea**, **mutarea**, **rotirea** și **înclinarea** sunt operațiuni fundamentale în design. Aceste acțiuni pot fi efectuate **interactiv** folosind instrumentele descrise mai jos sau prin introducere numerică în **Fereastra Transformări**.

Acest capitol se concentrează pe transformările efectuate **interactiv** în **Zona de lucru** a Studio NEXT.

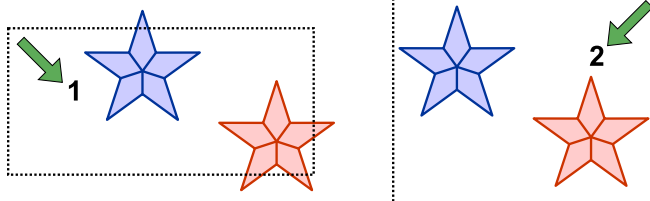
Primul pas este selectarea obiectelor destinate transformării. Utilizatorii pot selecta obiecte individuale sau multiple în Zona de lucru sau prin **Inspectorul de obiecte**. Alternativ, obiectele multiple pot fi selectate folosind o **Casetă de selecție**.

Selecția Cu Caseta De Selecție

În timp ce Studio este în modul Selecție/Transformare, plasați cursorul pe un spațiu gol în Zona de lucru. Apăsăți și mențineți apăsat butonul principal al mouse-ului, trageți cursorul într-o poziție nouă și eliberați butonul. Această acțiune creează o **casetă de selecție** care selectează obiectele conținute în interiorul sau atinse de aceasta.

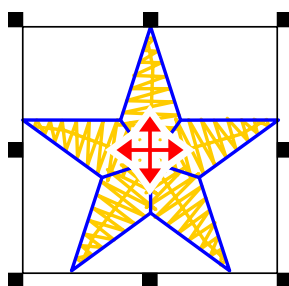
Există două metode distincte pentru selectarea obiectelor cu o casetă de selecție:

1. Trageți caseta de selecție de la **stânga la dreapta** pentru a selecta toate obiectele atinse de casetă, inclusiv pe cele doar parțial incluse.
2. Trageți caseta de selecție de la **dreapta la stânga** pentru a selecta doar obiectele care sunt complet incluse în interiorul casetei.



Tehnici De Transformare Interactivă

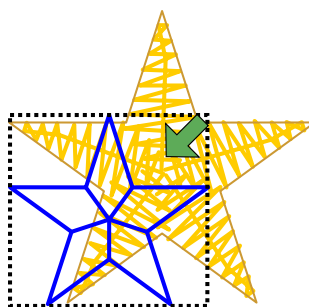
Mutare Sau Redimensionare



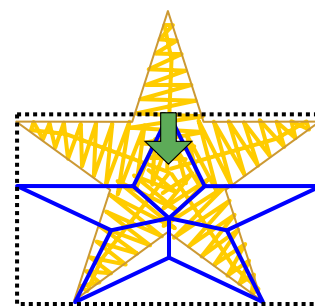
Obiect selectat pentru mutare și/sau redimensionare.

Pentru a transforma obiectele interactiv în **Zona de lucru**, mai întâi selectați obiectele și apoi:

- Pentru a ajusta dimensiunea **proporțională**, faceți clic și trageți de orice **mâner de colț** cu butonul principal al mouse-ului.
- Pentru a ajusta dimensiunea **neproporțională**, faceți clic și trageți de un **mâner din mijloc** cu butonul principal al mouse-ului.



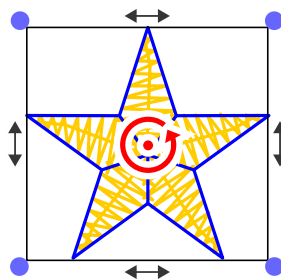
Scalare proporțională



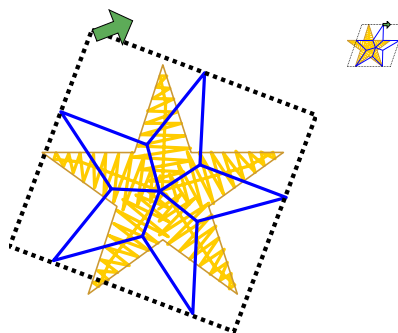
Scalare neproporțională

Rotire Sau Înclinare

Pentru a comuta modul de transformare de la mutare/redimensionare la rotire/înclinare, faceți clic în interiorul casetei de selecție. În modul rotire/înclinare, marcatorul **centrului de rotație** poate fi repositionat folosind cursorul.



Obiect selectat pentru rotire și/sau înclinare.

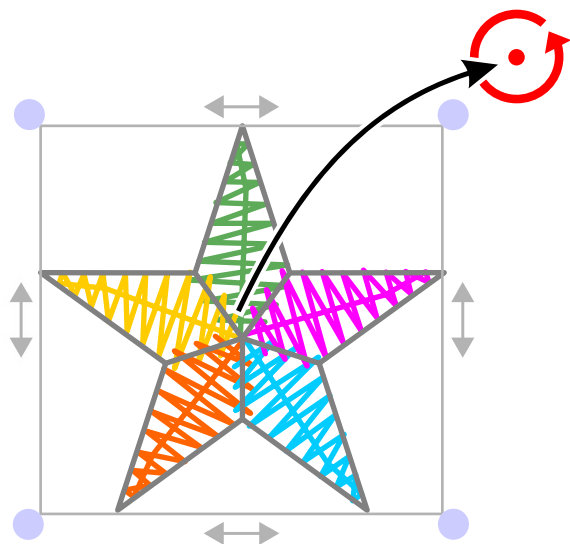


Rotație

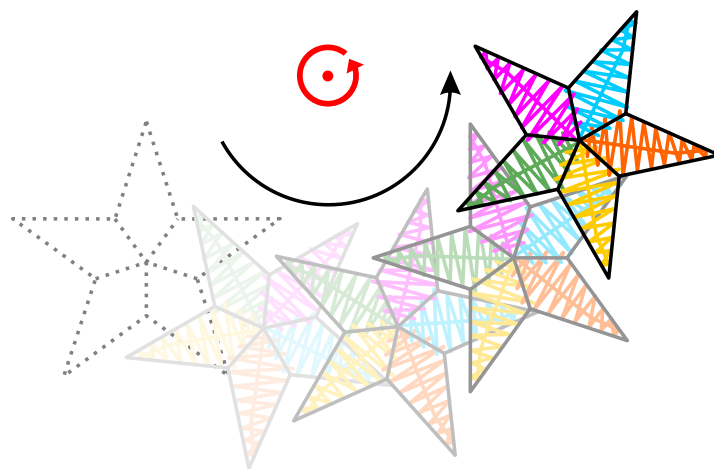
Înclinare

- Pentru a **roti**, faceți clic și trageți orice **mâner de colț** folosind butonul principal al mouse-ului. Notă: Dacă opțiunea **Aplicare Rotație la Cusăturile de Umplere** este activată în [Preferințe > Comutatoare Proiect](#), unghiul cusăturii se va ajusta automat în timpul rotației.
- Pentru a **înclina**, faceți clic și trageți orice **mâner de mijloc** folosind butonul principal al mouse-ului.

Repoziționarea **centrului de rotație** vă permite să specificați axa exactă pentru transformare. Mai mult, punctul central de rotație poate fi plasat precis prin fixarea acestuia la **grilă**, **linii de ghidare**, **contururi obiect** sau **noduri**. Configurațiile de fixare sunt accesibile prin [■ Opțiuni > Fixare Noduri și Marcaje](#).



Obiect selectat pentru rotație și/sau înclinare. Centrul de rotație a fost mutat în poziția dreapta-sus.



Obiect rotit în jurul noului centru de rotație.

Aliniere Obiecte

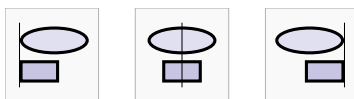
Acest instrument este accesibil prin [■ Meniu principal > Transformare > Aliniere obiecte](#) .

Alinierea obiectelor este procesul de poziționare a două sau mai multe obiecte unul față de celălalt.

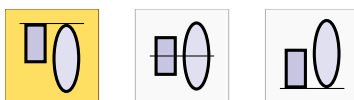
Funcțiile de aliniere sunt disponibile atunci când două sau mai multe obiecte sunt selectate în [Zona de lucru](#) sau în [Inspectorul de obiecte](#). Alinierea se efectuează în raport cu obiectul care a fost selectat primul ("ancora").

Comenzi

Trei comenzi orizontale vă permit să aliniați obiectele selectate la marginea stângă, la centrul orizontal sau la marginea dreaptă a selecției colective.

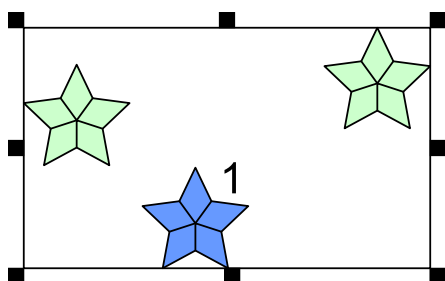


Trei comenzi verticale vă permit să aliniați obiectele selectate la marginea de sus, la centrul vertical sau la marginea de jos a selecției colective.

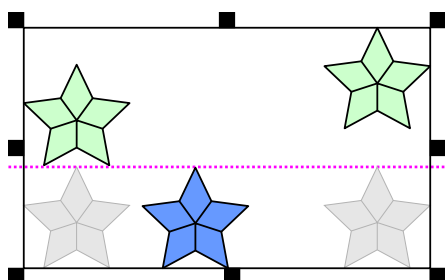


O **previzualizare instantanee** a alinierii rezultate este afișată în panoul Layout și în cadrul Zonei de lucru.

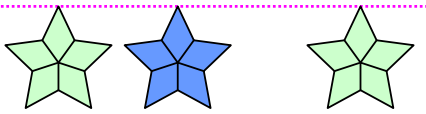
Exemplu De Aliniere



Trei obiecte sunt selectate în Zona de lucru. Obiectul etichetat cu numărul 1 reprezintă prima selecție.



O previzualizare a alinierii la marginea superioară. Alinierea este calculată pe baza poziției obiectului 1.



Obiectele vectoriale din exemplul de mai sus sunt acum aliniate precis la marginea superioară a primului obiect selectat.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Transformări > Distribuire obiecte



Distribuire Obiecte

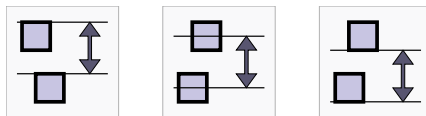
Acest instrument este accesibil prin **Meniu principal > Transformare > Distribuire obiecte**. Acesta permite ajustarea precisă a spațierii între mai multe obiecte de broderie.

Distribuirea obiectelor se referă la aranjarea a trei sau mai multe obiecte astfel încât spațierea dintre ele să fie egală. Spre deosebire de **alinie**, care se referă la poziționarea obiectelor de-a lungul aceleiași linii, distribuirea se ocupă de menținerea unor goluri sau distanțe consistente între obiecte.

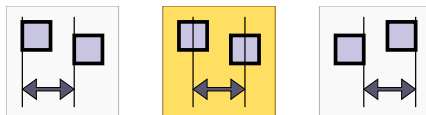
Funcțiile de distribuire necesită selectarea a trei sau mai multe obiecte în cadrul **Zonei de lucru** sau al **Inspectorului de obiecte**.

Comenzi

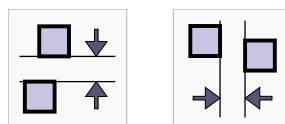
Trei comenzi verticale distribuie obiectele de-a lungul axei Y, astfel încât partea superioară, centrele sau partea inferioară a obiectelor să fie **spațiate egal în limitele selecției**.



Trei comenzi orizontale distribuie obiectele de-a lungul axei X, astfel încât partea stângă, centrele sau partea dreaptă a obiectelor să fie spațiate egal în cadrul selecției.

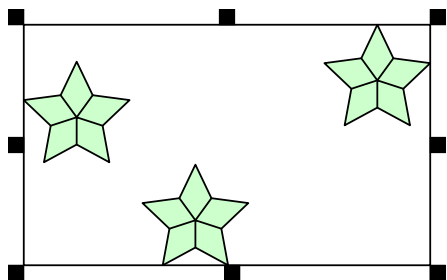


Ultimele două comenzi distribuie obiectele atât pe verticală, cât și pe orizontală pentru a asigura un spațiu negativ (goluri) egal între obiecte.

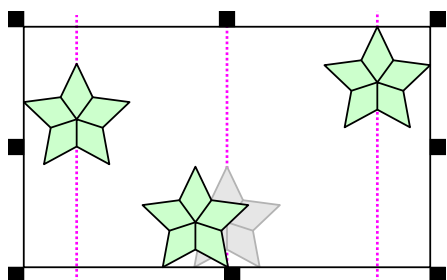


O previzualizare instantanee a rezultatelor distribuiri este afișată în panoul Layout și în cadrul Zonei de lucru.

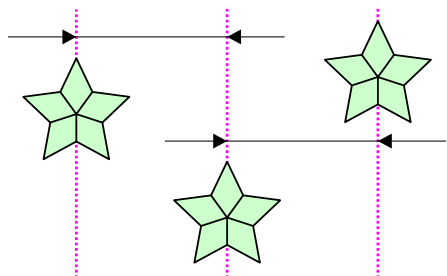
Exemplu



Trei obiecte sunt selectate în Zona de lucru pentru procesare.



O previzualizare vizuală a setărilor de distribuire înainte de aplicare.



Obiectele din exemplul de mai sus sunt acum spațiate egal pe baza centrelor lor geometrice.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Transformări](#) > Transformare obiecte cu comenzi numerice



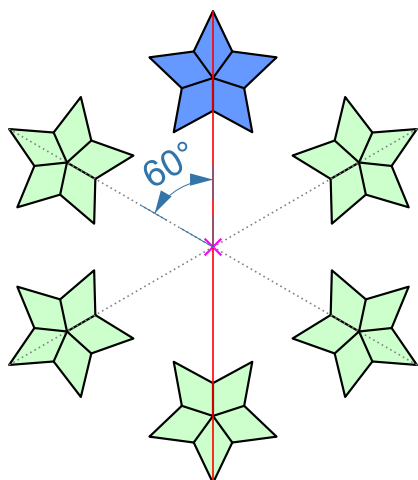
Transformarea Obiectelor Cu Controale Numerice

Acest instrument este accesibil prin [Meniu Principal > Transformare > Transformare Obiecte](#).

Controalele **Transformare** execută aceleași operațiuni disponibile interactiv în cadrul **Zonei de Lucru**: translație, rotație, înclinare și redimensionare. Totuși, utilizarea controalelor numerice asigură o precizie semnificativ mai mare decât **transformările** manuale, interactive.

Rotația este efectuată în jurul unui punct central (de referință), care poate fi re poziționat în cadrul Zonei de Lucru folosind cursorul.

Când proprietatea **Număr** (Count) este setată la o valoare mai mare decât unu, transformarea generează duplicate ale obiectului/obiectelor selectate. Fiecare duplicat ulterior primește o creștere incrementală a translației și a unghiului bazată pe valorile specificate. Această funcție este ideală pentru clonarea selecțiilor pentru a crea designuri simetrice rotațional sau rânduri uniforme de obiecte identice.



Imaginea din stânga ilustrează un exemplu de clonare și rotire a obiectelor în jurul unui punct de referință cu un unghi de rotație de 60°. În acest caz, centrul de rotație este fixat la o **linie de ghidare** verticală aliniată cu centrul obiectului original; fixarea precisă este esențială pentru o clonare exactă.

O previzualizare instantanee a rezultatelor transformării este afișată atât în panoul Layout, cât și în Zona de Lucru.

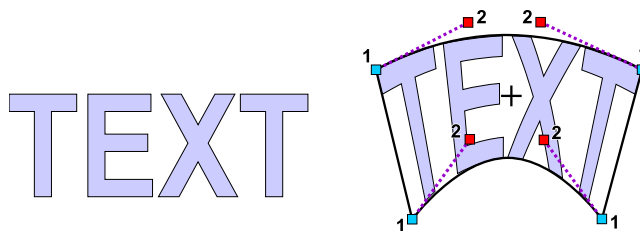
Notă: Dacă opțiunea **Aplică Rotația la Cusăturile de Umplere** este activată în **Preferințe > Comutatoare Proiect**, unghiul cusăturii se va ajusta automat pe măsură ce obiectul este rotit.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Transformări > Plic



Instrumentul Envelope

Instrumentul Envelope vă permite să modificați forma unui obiect prin ajustarea limitei sale înconjurătoare, denumită "envelope" (plic). Funcționând ca un cadru flexibil, acest instrument vă permite să manipulați marginile și punctele de control pentru a transforma forma generală a obiectului. Este deosebit de eficient pentru personalizarea literelor și a bannerelor de broderie.



Stânga: litere originale. Dreapta: litere transformate cu instrumentul envelope. Punctele marcate cu (1) reprezintă nodurile de ancorare ale envelope-ului, în timp ce punctele marcate cu (2) sunt noduri de control.

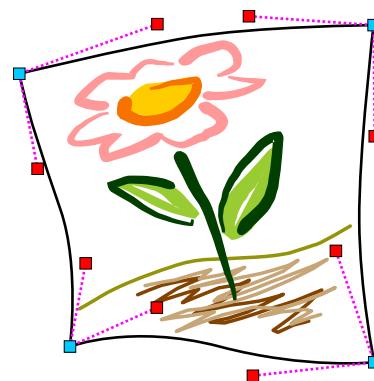
Pentru a intra în modul envelope, selectați unul sau mai multe obiecte în **Zona de lucru** și navigați la **Meniu principal > Transformare > Envelope** .



Panoul de control din partea laterală a ecranului oferă acces la diverse opțiuni, inclusiv **forme predefinite de envelope**, tipuri de margini orizontale și verticale și setări de **simetrie**.

Puteți selecta un envelope predefinit sau puteți utiliza setarea implicită. Mutați nodurile envelope-ului pentru a deforma obiectele selectate la forma dorită.

După ce transformarea este completă, faceți clic pe butonul **Aplicare** sau **Generare cusături** situat în panoul de meniu superior.



Notă: Elementele în linie dreaptă din cadrul obiectelor vectoriale nu se îndoaie automat când este aplicat envelope-ul; ele rămân drepte și doar punctele lor finale sunt repositionate. Pentru a activa îndoirea acestor elemente, comutați în modul de editare sau creare și converțiți segmentele de linie dreaptă în **curbe (spline-uri)** înainte de a aplica envelope-ul.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Transformări > Modelare



Modelare

Modelarea implică modificarea limitelor a două sau mai multe obiecte vectoriale prin combinarea ariilor acestora sau prin eliminarea porțiunilor suprapuse pentru a forma noi forme. Cele trei operații principale de modelare disponibile sunt **Uniune**, **Diferență** și **Intersecție**.

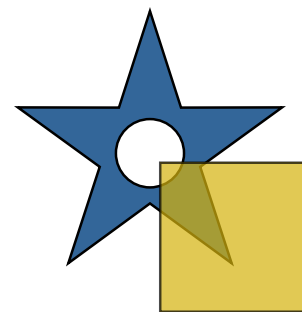
Aceste comenzi se aplică obiectelor selectate folosind **Instrumentul Indicator (săgeată)** sau celor evidențiate în cadrul **Inspectorului de Obiecte**.

Pentru a învăța cum să utilizați comenzile de modelare ca mască pentru divizarea datelor vectoriale, vă rugăm să consultați capitolul **Utilizarea măștii pentru divizarea obiectelor vectoriale**.

Comenzile **Meniu Principal > Construire > Modelare** vă permit să modificați și să combinați obiectele selectate folosind operații booleene. Aceste funcții sunt compatibile exclusiv cu obiecte vectoriale solide, cum ar fi tipurile **Umplere**, **Mesh**, **Sfumato** și **Coloană**.

Pentru a executa aceste comenzi, trebuie mai întâi să selectați mai multe obiecte suprapuse sau adiacente.

Ilustrație: Două obiecte selectate: o stea și un dreptunghi. Steaua include o deschidere digitizată. ►

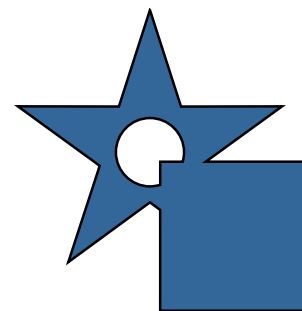


Notă: Aceste comenzi nu pot fi aplicate Conturilor, Cusăturilor manuale sau obiectelor de Conectare.

Uniune

Comanda **Uniune** generează un obiect nou (sau un set de obiecte) prin îmbinarea tuturor elementelor selectate într-o singură limită. Nodurile și segmentele de margine situate în interiorul zonei umplute rezultate sunt eliminate automat. Dacă obiectele selectate nu se suprapun sau nu se ating, operația de uniune va produce pur și simplu copii ale obiectelor originale.

Ilustrație: Rezultatul comenzii Uniune aplicată asupra a două obiecte. ►

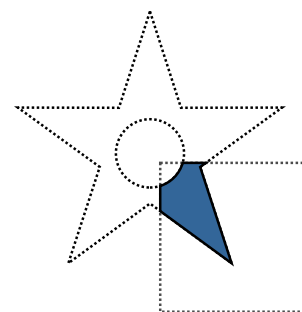


Notă: Această comandă este utilă în special pentru crearea unui substrat global (umplere fără cusături de acoperire) sub un design complex. Pentru a face acest lucru, selectați toate obiectele relevante și aplicați comanda Uniune. Apoi, navigați la fereastra **Proprietăți**, configurați preferințele pentru substrat și debifați căsuța "Make Cover Stitches" (Realizare cusături de acoperire) pentru a lăsa doar cusăturile de stabilizare.

Intersecție

Comanda **Intersecție** creează un obiect nou (sau obiecte) reprezentând doar zona în care toate obiectele selectate se suprapun. Dacă nu există nicio zonă de suprapunere între obiectele selectate, funcția nu va produce niciun rezultat.

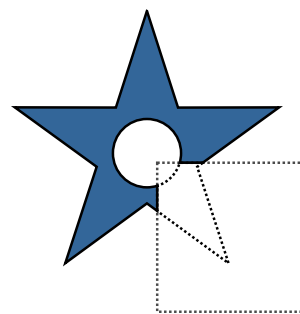
Ilustrație: Rezultatul comenzii Intersecție aplicată asupra a două obiecte. ►



Diferență

Comanda **Diferență** scade obiectele selectate ulterior din obiectul care apare primul în lista **Inspector Obiecte**. Este esențial să organizați ordinea de stivuire în Inspectorul de Obiecte înainte de a executa această comandă pentru a vă asigura că obiectul corect acționează ca "bază". Obiectul(e) rezultat(e) va/vor consta doar din zonele din primul obiect care nu au fost acoperite de obiectele poziționate după acesta în selecție.

Ilustrație: Rezultatul comenzii Diferență aplicată asupra a două obiecte. ►



Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect

Proprietăți

Studio funcționează utilizând obiecte vectoriale care sunt populate cu tipuri specifice de cusături. Logica din spatele modului în care sunt generate aceste cusături este definită de **proprietăți**. De exemplu, cea mai fundamentală proprietate este densitatea cusăturii. Fiecare obiect creat în Studio posedă proprietăți ajustabile, care sunt esențiale pentru obținerea unor efecte artistice speciale și pentru adaptarea modelelor la anumite tipuri de țesături.

Acest capitol oferă un ghid cuprinzător pentru înțelegerea și utilizarea setărilor de proprietăți în Embird Studio NEXT. Acesta explică modul în care aceste proprietăți guvernează generarea cusăturilor pentru obiectele vectoriale. Mai mult, această secțiune descrie organizarea și funcționalitatea "ferestrei Proprietăți", incluzând diversele sale secțiuni și controalele specifice utilizate pentru ajustarea proprietăților numerice și nenumerice pentru rezultate optime de broderie.

Cum Să Accesați Proprietățile

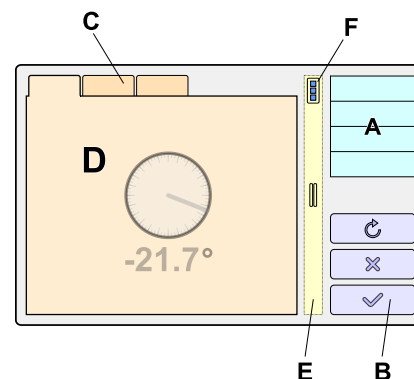
Proprietățile obiectelor pot fi accesate prin două metode principale:

1. Acces rapid prin intermediul **panoului** în timpul procesului de creare sau în timpul **editării nod cu nod** a unui singur obiect. Aceste proprietăți sunt afișate în **panoul principal de control**. Orice modificare aplicată aici afectează doar obiectul specific creat sau editat în acel moment.
2. **Fereastra Proprietăți** dedicată, care oferă o gamă extinsă de opțiuni de configurare.

Fereastra Proprietăți

Fereastra Proprietăți permite modificarea simultană a proprietăților pentru mai multe obiecte selectate sau ajustarea proprietăților globale care influențează întregul model.

Pentru a modifica proprietățile mai multor obiecte simultan, selectați obiectele dorite și deschideți fereastra făcând clic pe **butonul pop-up** sau navigând la **■ Meniu Principal > Opțiuni > Proprietăți**.






Fereastra Proprietăți






Aspectul Ferestrei

A	Listă a secțiunilor de proprietăți, incluzând General, Umplere, Coloană și Contur. Comutați între aceste secțiuni făcând clic pe numele secțiunii respective.
B	Butoane de control pentru a închide fereastra, a reseta proprietățile la valorile implicite din fabrică, a aplica modificările pentru a previzualiza efectele și a accesa documentația de ajutor.
C	Proprietățile pentru secțiunea activă sunt afișate aici. Dacă secțiunea conține numeroase setări, acestea sunt organizate în mai multe file.
D	Un exemplu reprezentativ al unui câmp de control al proprietăților.
E	Control de separare utilizat pentru a ajusta proporțiile relative ale panourilor din stânga și din dreapta ferestrei.
F	Buton pop-up care oferă un meniu de gestionare. Utilizați-l pentru a salva valorile curente ca noi valori implicite sau pentru a le "menține" pentru obiectele viitoare. Valorile implicite persistă după închiderea Studio, în timp ce proprietățile menținute se aplică doar sesiunii curente.

Secțiuni

Proprietățile sunt clasificate în mai multe secțiuni în funcție de **tipul obiectului** sau de sfera de aplicare a proprietății. Setările globale care influențează toate obiectele din cadrul modelului - indiferent de starea de selecție - se găsesc în secțiunea **General**.

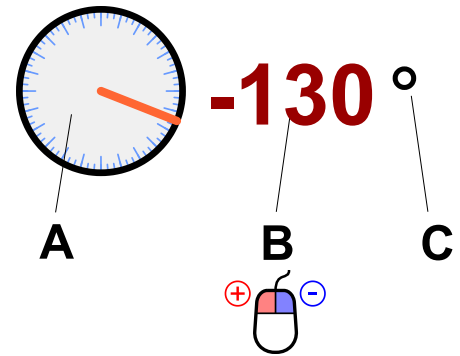
	General
	Toate selectate
	Umplere
	Mesh
	Coloană
	Coloană cu model

	Contur
	Cusături manuale
	Conexiune
	Aplicație
	Sfumato Stitch

Proprietăți

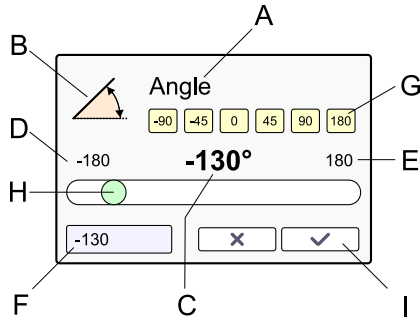
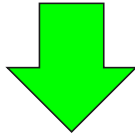
Proprietățile non-numerice sunt reprezentate prin casete de validare standard, comutatoare și liste combinate. Proprietățile numerice sunt afișate folosind un control care include: (A) o pictogramă sau o legendă, (B) valoarea curentă și (C) unitatea de măsură.

Pentru a modifica aceste valori, utilizați butonul principal al mouse-ului pe valoare (B) pentru a o crește, sau butonul secundar al mouse-ului pentru a o micșora.



Panou Valori - Opțiuni Suplimentare

Controalele proprietăților numerice pot fi extinse pentru a dezvălui un panou cu opțiuni suplimentare de ajustare. Faceți clic pe legenda sau pictograma proprietății pentru a accesa controale specializate pentru o modificare mai ușoară.










A	Nume proprietate
B	Pictogramă proprietate
C	Valoare numerică curentă
D	Valoare minimă permisă
E	Valoare maximă permisă
F	Casetă de editare pentru introducere manuală de la tastatură
G	Butoane de acces rapid pentru valori utilizate frecvent
H	Bară de glisare pentru ajustarea fluidă a valorilor
I	Butoanele <input type="checkbox"/> Anulareși <input type="checkbox"/> Aplicare

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Întreg designul

Proprietăți - Întreg Designul

Acest capitol oferă o prezentare tehnică generală a proprietăților "Întreg designul" în Embird Studio NEXT. Aceste preferințe permit controlul universal asupra unui proiect de broderie, acoperind metadatele esențiale ale proiectului, dinamica firului și a țesăturii, logica cusăturilor de ancorare și gestionarea cuprinzătoare a substratului pentru diverse tipuri de obiecte.

Aceste **proprietăți** guvernează mediul global al proiectului și sunt organizate în mai multe file funcționale:

-  Preferințe principale ale designului
-  Preferințe legate de fir
-  Preferințe legate de țesătură
-  Cusături de ancorare
-  Decalajul substratului
-  Substrat de umplere
-  Substrat pentru coloană și aplicație

Preferințe Principale Ale Designului

Nume: Această proprietate este utilizată pentru identificarea **mostrelor de borduri definite de utilizator**.

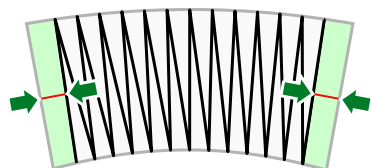
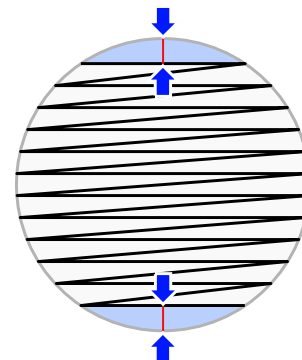
Lățime de referință, Înălțime de referință: Aceste valori definesc dimensiunile casetei de încadrare pentru mostrele de borduri definite de utilizator.

Mod cusătură prea lungă: Majoritatea mașinilor de brodat impun o limită maximă a lungimii cusăturii, de obicei 12,7 mm (aprox. 0,5 inchi). Când o cale digitizată depășește această limită, Studio poate fi să insereze puncte de ac intermediare pentru a diviza cusătura, fie să o înlocuiască cu o cusătură de tranziție. Punctele de ac pot introduce o textură nedorită, în timp ce cusăturile de tranziție pot rămâne libere; acest control permite selectarea metodei preferate de atenuare.

Combină părțile de contur aranjate: Când este activată, această funcție consolidează elementele de contur în segmente continue mai mari în timpul procesului de optimizare [Aranjare părți de contur](#). Când este dezactivată, elementele rămân distincte pentru o editare manuală mai granulară.

📁 Preferințe Legate De Fir

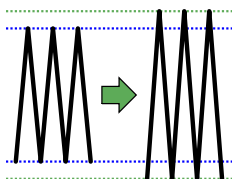
Spațiu de început/sfârșit pentru umplere: Această preferință introduce un mic spațiu liber pentru a preveni acumularea sau umflarea firului la marginile zonelor de umplere. Acest lucru este deosebit de critic atunci când un [contur de cusătură comună](#) este plasat în jurul obiectului de umplere.



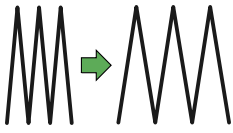
Spațiu de început/sfârșit pentru coloane: Aceasta definește spațiul liber la începutul și sfârșitul obiectelor bazate pe coloane. Deoarece vectorii de pe ecran reprezintă axele cusăturilor, lățimea reală a firului este mai mare; acest spațiu previne acumularea inestetică a firului la capetele coloanelor și ale coloanelor cu modele.

Lungime minimă a cusăturii: O constrângere globală care previne generarea de cusături mai scurte decât valoarea specificată pentru a proteja mașina și țesătura.

📁 Preferințe Legate De Țesătură

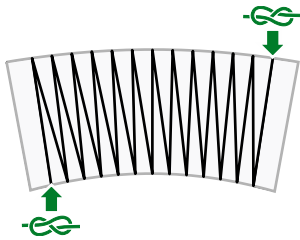


Compensare suplimentară a tragerii: Această proprietate oferă o ajustare globală pentru diferite tipuri de țesături. Dacă țesătura este foarte elastică sau cusăturile tind să se scufunde, creșterea acestei valori adaugă compensare a tragerii în întregul design simultan.



Spațiere suplimentară: Aceasta permite ajustări universale ale densității pentru a acomoda diferite grosimi ale firului. Dacă o alegere specifică a firului face ca designul să pară prea rar sau excesiv de dens, utilizați acest glisor pentru a recalibra densitatea generală.

📁 Cusături De Ancorare - Preferințe Globale



Cusăturile de ancorare sunt esențiale pentru fixarea firului și prevenirea destrămării în timpul tăierii firului. Controlul acestor cusături este ierarhic; această secțiune definește valorile implicite globale clasificate pe tip de obiect.

Cusături de ancorare pentru Umplere: Cusături automate de securizare adăugate înainte și după cusăturile de tranziție pentru obiectele de tip Umplere, Plasă și Sfumato.

Cusături de ancorare pentru Contur: Cusături automate de securizare pentru obiectele de tip Contur și Conexiune.

Cusături de ancorare pentru Coloană: Cusături automate de securizare pentru obiectele de tip Coloană, Coloană cu model și Aplicație. (Excepțiile includ tranzițiile în interiorul coloanelor care depășesc 1,2 cm în lățime).

Cusături de ancorare pentru Cusătură manuală: Cusături automate de securizare specifice pentru obiectele de tip Cusătură manuală.

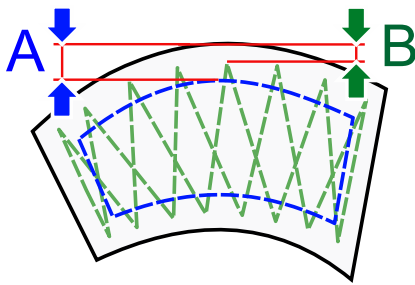
Lungimea cusăturilor de ancorare: Definește lungimea maximă permisă pentru toate tipurile de cusături automate de ancorare.

Notă: Aceste valori implicite globale pot fi suprascrise la nivelul obiectului individual prin **Proprietăți** ale obiectului.

📁 Decalaj Strat De Bază

Această setare globală dictează distanța straturilor de bază de margine și zig-zag față de limitele obiectului în întregul proiect. Sunt disponibile două moduri:

- 1. Decalaj optimizat și scalat (în %):** Decalajele sunt calculate automat în funcție de dimensiunea obiectului, cu o scală procentuală globală utilizată pentru a adapta designul la țesături elastice sau cu volum mare (de exemplu, utilizați >100% pentru fleece).
- 2. Decalaj absolut (în inci sau milimetri):** Setează o distanță fixă pentru toate decalajele stratului de bază, indiferent de dimensiunile obiectului.



Modul este selectat prin intermediul casetei combinate din această filă. Următoarele controale se adaptează la modul ales:

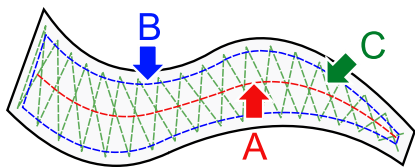
Decalaj strat de bază de margine (A): Controlează distanța globală de inserție pentru straturile de bază de margine în umpleri, coloane și aplicații.

Decalaj strat de bază zig-zag (B): Controlează distanța globală de inserție pentru straturile de bază zig-zag în umpleri, coloane și aplicații.

Strat De Bază Pentru Umplere

Definește lungimile **minimă** și **maximă** ale cusăturilor pentru structurile stratului de bază de margine și zig-zag, specific pentru obiectele de tip Umplere.

Strat de bază pentru Coloană și Aplicație



Definește lungimile **minimă** și **maximă** pentru tipurile de strat de bază de tip mers pe centru (A), margine (B) și zig-zag (C) pentru obiectele de tip Coloană și Aplicație.

Notă: Valorile implicite globale ale stratului de bază pot fi suprascrise pentru obiecte specifice prin setările lor individuale de [Proprietăți](#).

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Obiecte selectate

Proprietăți - Toate Selectate

În prezent, singura [proprietate](#) locală universală pentru toate tipurile de obiecte de broderie este **Culoarea**.

Există mai multe metode pentru modificarea culorii obiectelor selectate. Pentru o prezentare generală cuprinzătoare, vă rugăm să consultați [capitolul Culori](#).

Pentru a ajusta culoarea obiectelor selectate prin această interfață, faceți clic pe caseta de culoare pentru a deschide fereastra [Color Mixer](#), unde puteți defini culoarea specifică sau puteți selecta culoarea firului existentă din catalog.

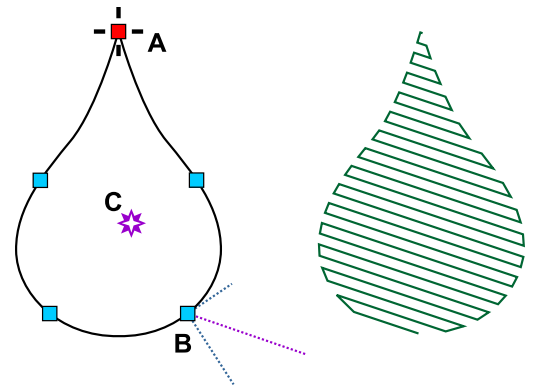
Proprietăți - Umplere

Acest capitol oferă un ghid cuprinzător pentru proprietățile de umplere. Acesta detaliază preferințele disponibile pentru trei tipuri principale de umplere: **Umplere simplă**, care include opțiuni pentru modele, spațierea cusăturilor, unghiuri și straturi de bază; **Coloană auto**, care explică generarea automată a cusăturii satin; și **Umplere cu motive**, care acoperă selecția motivelor, spațierea, configurarea grilei și scalarea. În plus, acest capitol abordează funcții avansate precum compensarea tragerii, gradientii și diverse efecte aplicabile obiectelor de umplere.

Aceste **proprietăți** se aplică exclusiv obiectelor de umplere.




Un obiect de umplere constă dintr-o margine exterioară. Punctul (A) reprezintă nodul de pornire al marginii. (B) indică ultima cusătură a umplerii împreună cu liniile de direcție ale stratului de bază. Simbolul central denotă punctul de focalizare (C) pentru efecte speciale, acolo unde este cazul.

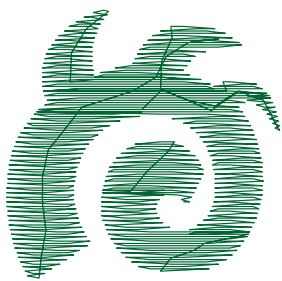
Găurile din interiorul unui obiect de umplere sunt create independent folosind **Instrumentul de deschidere**. Crestăturile din interiorul unui obiect de umplere sunt, de asemenea, create independent folosind **Instrumentul de crestare**.



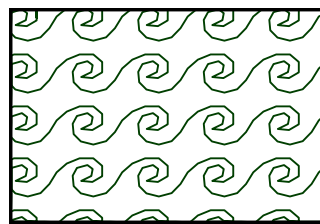
Un obiect de umplere poate fi procesat cu cusături folosind una dintre următoarele metode:

Opțiuni De Umplere

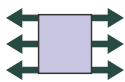
1.  **Umplere simplă** - Cusături simple paralele care utilizează un model specific.
2.  **Coloană auto** - Obiectul este umplut automat cu cusături într-o manieră identică cu obiectele de tip Coloană.
3.  **Motive** - Obiectul este umplut cu unul sau mai multe motive de cusătură.



Umplere simplă și umplere coloană auto (satin)



Umplere cu motive



Compensarea tragerii se referă la extinderea fiecărei cusături la marginea unui obiect pentru a compensa tragerea firului (pe țesături elastice) sau scufundarea (pe fleece). Tragerea firului determină contractarea capetelor cusăturilor spre interior, rezultând un obiect care este mai mic sau mai îngust decât s-a intenționat.

Controlul cu această pictogramă este utilizat pentru a accesa și ajusta preferințele de Compensare a tragerii.

☰ 1. Proprietăți Umplere Simplă

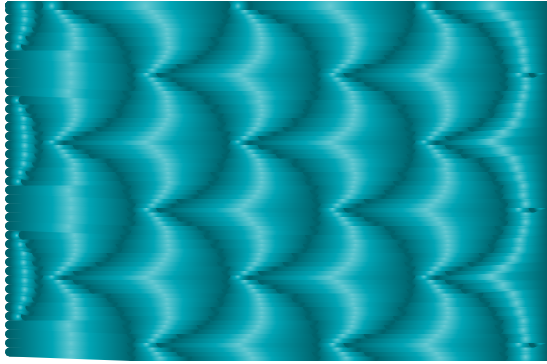
Umplerea simplă (cunoscută de asemenea sub numele de **Umplere Tatami** sau **Umplere Ceed**) este o tehnică utilizată pentru a acoperi zone mari cu rânduri de cusături simple paralele.

Componentele tehnice de bază ale unei Umpleri simple includ:

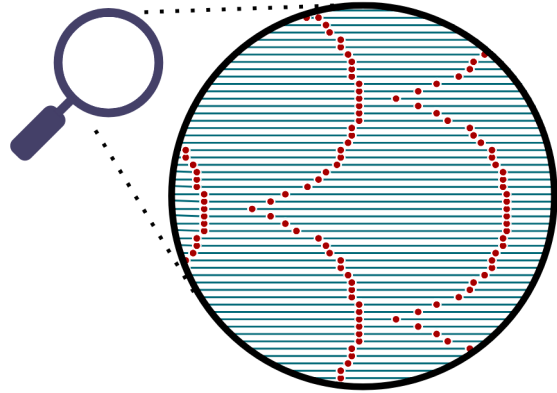
- **Rânduri:** Software-ul partiționează o zonă vectorială mare în rânduri. Aceste rânduri sunt poziționate în funcție de o valoare specifică de **Spațiere** (densitate). Spațierea strânsă oferă o acoperire completă a țesăturii, în timp ce o spațiere mai largă creează un efect ușor, translucid.
- **Modele de puncte ale acului:** Pe măsură ce mașina se deplasează de-a lungul unui rând, acul trebuie să penetreze țesătura la intervale regulate. Aranjamentul acestor puncte ale acului creează o textură vizibilă. Decalarea punctelor acului între rânduri creează o suprafață netedă și uniformă.
- **Texturi decorative:** Prin aranjarea intenționată a punctelor acului, utilizatorii pot crea modele geometrice - cum ar fi cărămizi sau diamante - fără a schimba culorile firului.
- **Control direcțional (Unghi):** Unghiul rândurilor de umplere este o alegere critică de digitizare. Acesta afectează atât "lucrul" (modul în care lumina se reflectă din fir) cât și stabilitatea designului. De obicei, unghiurile de umplere sunt setate perpendicular pe fibra țesăturii sau pe stratul de bază pentru a preveni încrețirea.

📁 Preferințe Principale

Modelul definește textura cusăturilor de acoperire ale umplerii. Utilizatorii pot defini până la cinci modele personalizate prin [■ Meniu Principal > Gadget-uri > Editoare de fragmente > Modelele utilizatorului](#). Efectul de model este obținut prin aranjarea specifică a punctelor de ac în cadrul rândurilor de cusături; în consecință, distanța dintre aceste puncte de ac determină lungimea cusăturii.

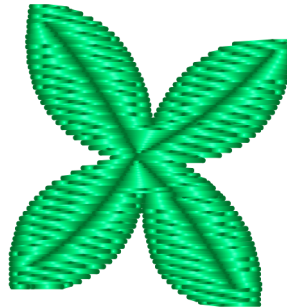


Textura cusăturilor de acoperire ale umplerii



Efect de model creat cu puncte de ac în rândurile de cusături

Linii și curbe suplimentare pot fi integrate în umpleri cu model folosind obiecte Carvings, care trebuie să urmeze direct obiectul de Umplere și deschiderile acestuia.



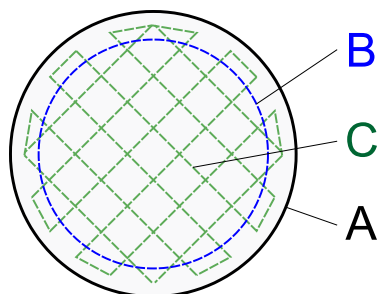
Textură suplimentară realizată cu Carvings

Spațierea specifică distanța dintre rândurile de cusături sau motive. O spațiere crescută duce la o densitate mai mică a cusăturii. De exemplu, o valoare de spațiere de 4.0 indică o distanță de 0,2 mm.

Unghiul se referă la orientarea cusăturilor. Acest control permite ajustări incrementale și oferă acces la un panou care conține o casetă de editare și o bară de glisare. Detalii suplimentare sunt furnizate în capitolul [Proprietăți](#).



📁 Strat De Bază



Straturi de bază pentru Umplere Simplă permit activarea straturilor de bază de tip Margine (Edge) și a ambelor straturi Zig-Zag pentru toate obiectele de Umplere Simplă. Studio omite automat aceste straturi de bază pe obiectele mici, chiar dacă sunt activate. Straturile de bază pot fi dezactivate dacă materialul este suficient de ferm și nu necesită stabilizare suplimentară.

Stratul de bază Edge Walk este utilizat pentru a crea margini ascuțite, bine definite pentru umpleri. Consultați capitolul [Proprietăți - Întreg Designul](#) pentru informații privind setările globale de **decalaj pentru stratul de bază**

Edge și Zig-Zag.

Straturile de bază Zig-Zag - parametrii determină unghiurile și spațierea pentru aceste straturi de stabilizare. Straturile de bază Zig-Zag fixează materialul cu o grilă de cusături libere înainte de aplicarea cusăturilor de acoperire de înaltă densitate. Aceste unghiuri pot fi ajustate aici sau în modul de editare (prin apăsarea tastelor I sau O în timp ce mișcați mouse-ul). Pentru a modifica unghiul, faceți clic pe indicatorul circular de unghi sau pe valoarea numerică.

A: Forma obiectului. B: Strat de bază de margine (Edge). C: Strat de bază Zig-zag.

📁 Strat De Bază - Avansat

Controalele din această filă vă permit să suprascriveți preferințele globale ale stratului de bază care sunt aplicate de obicei tuturor obiectelor în timpul generării cusăturilor. Pentru detalii suplimentare, consultați capitolul [Proprietățile individuale ale stratului de bază al obiectului](#).

📁 Strat De Acoperire

Creează cusături de acoperire activează sau dezactivează cusăturile de acoperire. Această căsuță trebuie debifată atunci când este necesar un strat de bază mare, la nivelul întregului design, pentru stabilizare.

Parametrul **Scală** determină dimensiunea modelului și lungimea rezultată a cusăturilor de umplere.

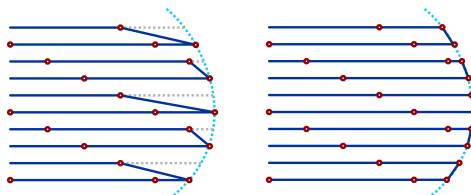
Deplasare aleatorie randomizează structura modelului pentru a crea un aspect mai organic, neregulat, care este util pentru crearea unor efecte precum blana.

Folosește sărituri (dacă densitatea este redusă) asigură că conexiunile dintre blocurile de cusături sunt înlocuite cu cusături de tranziție (tăieri). Deoarece obiectele sunt rareori cusute într-o singură trecere continuă, ele sunt împărțite în blocuri conectate fie prin cusături de conexiune, fie prin sărituri; acestea din urmă sunt utilizate în principal pentru obiecte cu gradient cu densitate scăzută a cusăturilor.

📁 Laturi

Completează rândul dacă spațierea este mai mare de definește pragul de spațiere sub care punctul final al fiecărui rând de cusături este omis. Acest lucru previne formarea cusăturilor care sunt prea mici la marginea umplerii. Deși

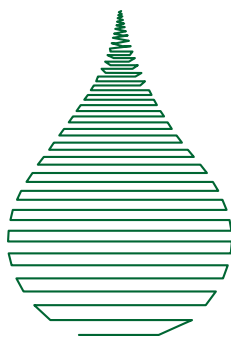
aceste puncte omise nu sunt în general vizibile la spațierea implicită, ele sunt păstrate dacă distanța dintre rânduri depășește acest prag specificat.



Stânga: Ultimul punct de pe fiecare rând de cusături este omis. **Dreapta:** Rândurile complete sunt păstrate.

Lărgire aleatorie max. specifică extensia aleatorie maximă a cusăturilor de umplere în lateral. Această preferință adaugă un efect de "margini neregulate" obiectului.

📁 Gradient



Proprietatea **Gradient** gestionează tranziția densității (spațierii) cusăturilor pe un obiect. În loc de o textură uniformă, gradientul creează o estompă vizuală prin varierea distanței dintre rândurile de cusături sau motive. Acest lucru permite rezultate mai artistice comparativ cu umplerile plate standard.

Gradientii sunt vitali pentru obținerea umbririi în stil 3D și a amestecării culorilor prin umpleri suprapuse. Când utilizați gradienti rari, este recomandat să activați **Utilizare sărituri** pentru tranziții curate între blocurile de cusături.

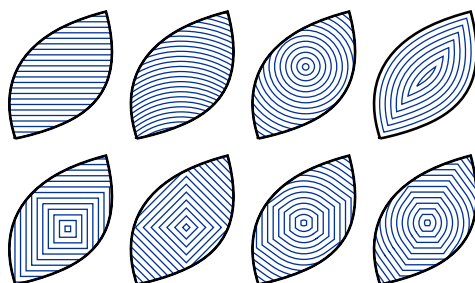
Caz exemplificativ: Gradient de spațiere (densitate). Dacă spațierea de bază este setată la 0,4 și Gradientul este setat la 10,0, software-ul crește progresiv distanța rândului până când spațierea de jos ajunge la 10,4. Acest lucru are ca rezultat o secțiune superioară densă care se estompează într-o structură rară, deschisă.

- **Funcționalitate:** Distanța rândului se modifică dinamic de la valoarea de spațiere de bază la valoarea Spațiere + Gradient.
 - **Interval matematic:** Valoarea Gradientului poate fi negativă (de ex., -10). În aceste cazuri, spațierea de bază trebuie să fie suficient de mare (de ex., 11) pentru a asigura că suma finală rămâne mai mare decât zero.
 - **Densitatea cusăturii:** O valoare pozitivă a gradientului crește spațierea (reducând densitatea), în timp ce o valoare negativă scade spațierea (crescând densitatea) în raport cu punctul de pornire.
- **Tipuri de gradient:** Utilizatorii pot selecta din mai multe scheme:
 - **Liniar:** O creștere sau scădere consistentă a densității de la o parte a obiectului la cealaltă.
 - **Central:** Densitatea este concentrată (sau redusă) în centrul obiectului, tranziționând spre margini.

📁 Efect

Efect preferințele permit combinarea Umplerii simple (Plain Fill) cu opțiuni precum Wave, Umplere contur, Umplere radială, Umplere pătrată și Umplere rotunjită. Proprietățile Wave, care definesc curbura rândurilor de umplere, pot fi

ajustate prin controlul wave sau prin modificarea valorilor proprietăților. Efectele Radial, Pătrat și Rotunjit generează cusături într-o spirală care pornește de la **Punctul de focalizare**. Acest Punct de focalizare poate fi re poziționat în cadrul **Modului de editare a nodurilor**.

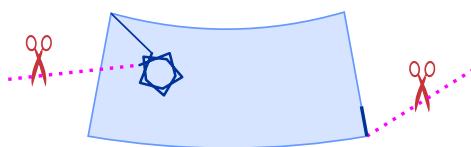


Cusături De Ancorare

Proprietățile din această filă facilitează un control la nivel de obiect, suprascriind **preferințele globale de ancorare**. Această capacitate permite ajustarea individuală a **cusăturilor de ancorare** de fixare pentru obiectul specific.

Această filă extinde funcționalitatea dincolo de valorile implicite globale simple, oferind:

- **Control asimetric:** Preferințe independente atât pentru cusăturile de ancorare inițiale (start), cât și pentru cele finale (sfârșit).
- **Blocare îmbunătățită a firului:** Opțiuni de utilizare a modelelor avansate de cusături de ancorare inițiale (de ex., structuri auto-încrucișate) pentru a obține o ancorare mai puternică în situațiile în care nodul liniar de bază este inadecvat.



2. Proprietăți coloană automată

Umplere coloană automată este un mod specializat de generare a cusăturilor care umple o formă mare, adesea complexă, ca și cum ar fi compusă din mai multe coloane **Satin (Zig-Zag)** conectate.

Caracteristicile de bază ale Umplerii coloană automată includ:

- **Cusături care urmăresc conturul:** Spre deosebire de unghiul fix al unei Umpleri simple, cusăturile coloanei automate își schimbă orientarea pentru a rămâne aproximativ perpendiculare pe marginile formei. Acest lucru este ideal pentru obiecte curbate, cum ar fi petalele de flori sau literele.
- **Lungime variabilă a cusăturii:** Deoarece cusăturile acoperă lățimea segmentelor de "coloană" create de software, lungimea cusăturii variază în funcție de grosimea formei în orice punct dat.
- **Substrat în stil Satin:** Obiectele de tip coloană automată utilizează substraturi specifice coloanei (cum ar fi Centru, Margine sau Zig-Zag) în loc de substraturile bazate pe grilă utilizate pentru umplerile standard.

Preferințe principale

Proprietatea **Model** funcționează identic cu aplicarea sa în umplerea simplă.

Utilizare model activează modelul selectat în cadrul Coloanei automate. Dacă nu este bifată, cusăturile coloanei vor fi generate fără un model.

Spațiere menține aceeași semnificație și funcție ca în umplerea simplă.

Strat de bază

Automat selectează automat tipul de strat de bază adecvat pentru obiectele de tip Coloană automată.

Centru aplică un strat de bază care rulează de-a lungul centrului coloanelor. Acesta este potrivit pentru obiecte mici sau înguste.

Margine stratul de bază de contur urmărește perimetrul obiectului și este recomandat pentru obiecte de dimensiuni medii până la mari.

Zig-Zag stratul de bază ar trebui să fie combinat cu stratul de bază de margine pentru obiecte mari sau groase.

The **Spațierea stratului de bază zig-zag** este de obicei setată mult mai lată decât spațierea utilizată pentru cusăturile de acoperire.

Strat de bază-Avansat

Aceste controale vă permit să suprascrieți preferințele globale ale stratului de bază pentru obiecte specifice. Pentru mai multe informații, vă rugăm să consultați capitolul [Proprietățile individuale ale stratului de bază al obiectului](#).

Laturi

Proprietatea **Compensarea tragerii** este detaliată la începutul acestui capitol.

3. Proprietățile motivului

Umplere cu motiv este o tehnică decorativă în care o zonă este umplută cu modele repetate sau mici designuri de broderie (motive) în loc de rânduri solide de cusături. Funcționează similar cu un model de tapet, repetând motivul selectat pe întreaga formă vectorială.

Componentele tehnice de bază ale unei Umpleri cu motiv includ:

- **Motiv:** În loc de simple penetrări ale acului, software-ul utilizează un "eșantion" sau "fragment" numit motiv.

- **Sistemul de grilă:** Motivele sunt aranjate pe o grilă matematică. Puteți controla **Spațierea** dintre aceste motive atât pe orizontală, cât și pe verticală, permițând fie o textură densă, asemănătoare dantelei, fie un aspect rar, dispersat.
- **Deplasarea rândurilor:** Pentru a evita un aspect rigid de "coloană", puteți utiliza proprietatea **Deplasare rând**. Aceasta decalază fiecare rând de motive, creând o dispunere eşalonată.

Caracteristici tehnice cheie și avantaje:

1. **Număr redus de cusături:** Deoarece umplerile cu motive conțin adesea spațiu gol între elementele decorative, acestea utilizează de obicei mult mai puține cusături decât o umplere simplă solidă. Acest lucru face broderia mai moale și mai flexibilă, ceea ce este ideal pentru țesăturile ușoare.
2. **Grile cu motive multiple:** Preferințele avansate vă permit să definiți o grilă (până la 3x3) care conține motive diferite. Software-ul parcurge apoi ciclic aceste motive pe tot obiectul, creând efecte complexe, asemănătoare mozaicului.
3. **Scalabilitate:** Proprietatea **Scalare motiv** vă permite să redimensionați întregul model. Spre deosebire de scalarea unui design finit, scalarea unei umpleri cu motive în cadrul software-ului de broderie recalculează automat numărul de repetiții pentru a se potrivi perfect zonei.

Preferințe principale

Un **Motiv** este un design de cusătură simplu utilizat pentru a umple un obiect în locul cusăturilor paralele. Utilizatorii pot defini până la 5 motive personalizate în [■ Meniu principal > Gadgeturi > Editoare de fragmente > Mostre utilizator](#).

The **Spațierea** pentru rândurile de motive este măsurată de obicei în câțiva milimetri.

The **Unghiul** definește orientarea rândurilor de motive.

Grilă

Pot fi utilizate mai multe motive în cadrul unui singur obiect. Această filă permite configurarea unei grile de motive constând din până la 3 rânduri și 3 coloane.

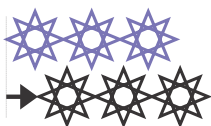
Rânduri și **Coloane** definesc dimensiunile grilei de motive.

Deplasare generală X și **Deplasare generală Y** permit re poziționarea umplerii cu motive de-a lungul axelor X și Y.

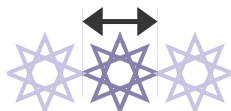
Consultați capitolul [Umplere cu motive multiple](#) pentru detalii suplimentare.

Strat de acoperire

Utilizare cusături de tranziție determină dacă o tranziție (tăiere) sau o cusătură de conexiune este utilizată între rândurile îndepărtate de motive sau cusături.



Deplasare rând specifică distanța de decalaj între rândurile adiacente de motive.



Lățime motiv ajustează scara orizontală a motivului, menținând în același timp înălțimea constantă.

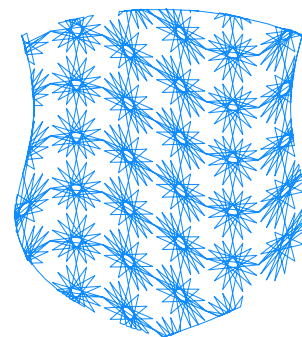
Scalare motiv ajustează dimensiunea motivului pe ambele axe simultan și influențează lungimea rezultată a cusăturii umplerii.

Gradient

Funcționalitatea Gradient rămâne consistentă cu aplicarea sa în umplerea simplă.

Efect

Umplerea cu motive este compatibilă exclusiv cu efectul de Val. Alte efecte nu sunt aplicabile umplerii cu motive.



Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Umplere cu motive multiple

Umplere Cu Motive Multiple

Embroid Studio NEXT suportă integrarea mai multor motive în cadrul unui singur obiect de umplere. Aceste motive multiple pot fi ajustate folosind diverse proprietăți, inclusiv scalare, deplasare, unghi, undă și gradient. Software-ul gestionează automat dimensionarea motivelor pentru a asigura o integrare fără cusur. Această tehnică permite crearea unor modele de umplere complexe, unice și chiar randomizate.

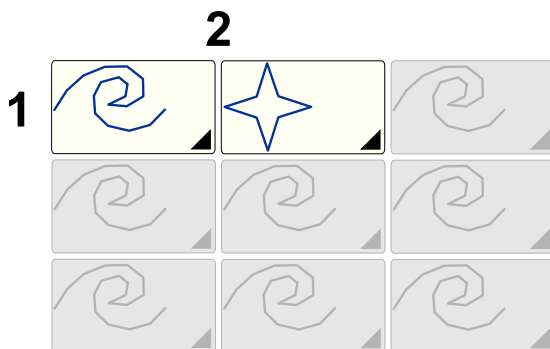
Pentru a utiliza această funcție, inițiați un obiect de umplere, accesați [proprietățile](#) acestuia și selectați **Modul Motiv**. Odată intrați în acest mod, navigați la fila tabelului.

Motivele multiple pot fi combinate cu toate opțiunile standard pentru un singur motiv, cum ar fi scalarea, deplasarea, unghiul de umplere, unda și gradientul. Deși motivele selectate trebuie să mențină dimensiuni uniforme, utilizatorul nu este obligat să gestioneze acest lucru manual; software-ul redimensionează automat motivele alese pentru a se potrivi cu

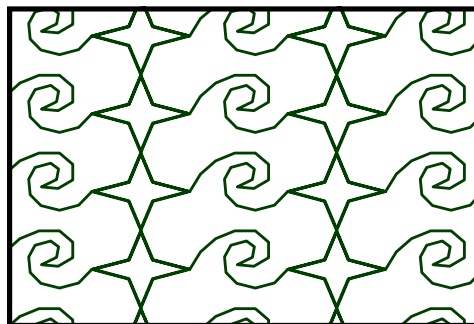
motivul "master". Motivul master este cel selectat pe pagina **Preferințe principale** și este afișat în celula din stânga sus a tabelului de motive.

Fila pentru tabelul cu motive multiple este vizibilă doar atunci când **Modul Motiv** este activ în fereastra **proprietăți de umplere**.

Utilizați controalele **Rânduri** și **Coloane** pentru a defini dispunerea motivelor. Software-ul permite o configurație de tabel de până la 3x3 motive.



O configurație de tabel 2x1 care prezintă două motive distincte.



Implementarea a două motive în cadrul aceluiasi obiect de broderie.

Prin definirea numărului de rânduri și coloane, stabiliți grila specifică utilizată pentru a popula obiectul. Puteți selecta motive predefinite sau **motive definite de utilizator** pentru celulele individuale din tabel. După configurarea grilei, faceți clic pe butonul **Aplicare**, **Generare cusături** sau **OK** pentru a aplica noile preferințe obiectului.

Comparație între Umplerea cu Motive și Umplerea cu Plasă (Mesh)

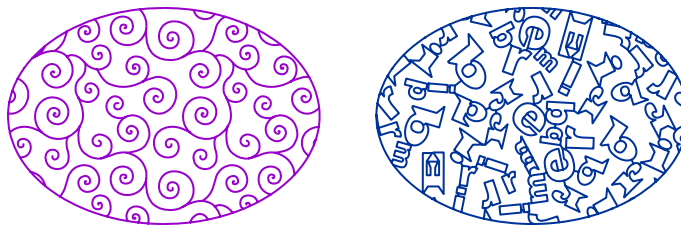
În Embird Studio, atât **Umplerea cu Motive** cât și **Umplerea cu Plasă (Mesh)** sunt utilizate pentru a acoperi zone extinse cu modele decorative; totuși, ele diferă semnificativ în structura lor geometrică și în stratificarea cusăturilor.

Umplerea cu Motive

Umplerea cu Motive funcționează similar cu tapetul. Această metodă repetă un element de broderie mic, pre-digitizat - cunoscut sub numele de motiv - într-o aranjare structurată de rânduri și coloane în interiorul unui obiect vectorial. Este o abordare sistematică de a umple un spațiu cu unități consistente, repetitive. **Umplerea cu Motive** utilizează mostre de cusături precise, mici, pre-digitizate pentru a asigura o textură uniformă.

Umplerea cu Plasă (Mesh)

Umplerea cu Plasă (Mesh) reprezintă o abordare mai modernă și flexibilă a digitizării. În loc să se bazeze pe simpla repetiție, cusăturile de umplere sunt distribuite folosind diverse algoritmi geometrice și organici de umplere a spațiului. Aceștia pot include modele fractale, simulări de creștere a plantelor sau "împachetarea" literelor și a formelor secundare pentru a popula zona obiectului. Această metodă permite o estetică mai dinamică și mai puțin uniformă în comparație cu umplerea tradițională cu motive. **Umplerea cu Plasă (Mesh)** generează căi curbe pe care cusăturile sunt calculate dinamic.



Umplerea cu Plasă (Mesh) - mai dinamică decât Umplerea cu Motive

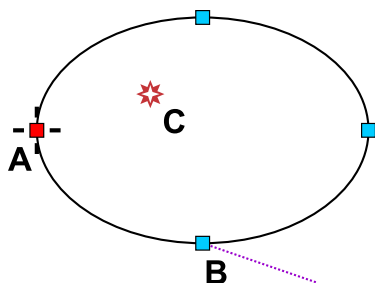
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Plasă

Proprietăți - Plasă (Mesh)

Umplerea de tip Plasă (Mesh) este un tip de umplere specializat, caracterizat printr-o densitate foarte scăzută. Spre deosebire de o umplere standard de tip "Satin" sau "Tatami", care este concepută pentru a oferi o acoperire solidă a unei forme, o umplere de tip plasă este intenționat "lejeră" pentru a permite țesăturii de bază să rămână vizibilă între cusături. Plasa este ideală pentru stippling, dantelă liberă (Free Standing Lace - FSL) și alte umpleri decorative cu densitate scăzută.

Acest capitol oferă un ghid cuprinzător pentru proprietățile obiectelor de tip Plasă (Mesh) în Embird Studio NEXT. Acesta detaliază modul de control al aspectului umplerilor de tip plasă cu densitate scăzută, care sunt potrivite pentru stippling și designuri ornamentale. Secțiunile următoare explică diverse configurații, inclusiv tipuri de umplere de tip plasă precum Stippling și Dale (Tiles), preferințe comune precum controlul straturilor și lungimea cusăturii, efecte artistice și transformări geometrice. În plus, acest ghid discută despre preferința Strat unic (Single Layer), impactul acestuia asupra procesului de brodat și potențialul de a converti traseele de plasă în obiecte de tip contur.

Aceste [proprietăți](#) se aplică exclusiv [obiectelor de tip Plasă \(Mesh\)](#).



Un obiect de tip Plasă (Mesh) constă dintr-o margine exterioară. Nodul (A) reprezintă nodul de început al marginii, în timp ce (B) indică sfârșitul marginii exterioare, însoțit de o linie de direcție a unghiului. Unghiul în acest context se referă la unghiul de **transformare**. Simbolul central indică **punctul de focalizare** (C) utilizat pentru efecte speciale. Găurile din interiorul umplerii de tip plasă sunt create separat folosind [instrumentul Deschidere \(Opening\)](#). De asemenea, este posibil să adăugați trasee decorative la umplerea de tip plasă folosind [instrumentul Sculptare \(Carving\)](#).

Extensia Umplerii (Fill Span)

Anumite tipuri de plasă permit configurarea **Extensiei** umplerii.

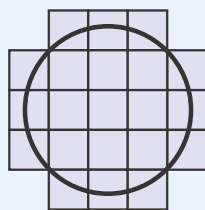
Extensia definește întinderea umplerii în raport cu contururile obiectului. Valorile disponibile sunt **Depășire (Overflow)**, **Decupat (Cropped)** și **Interior (Interior)**.

Când utilizați umplerea de tip **Depășire (Overflow)**, poate fi necesar să excludeți contururile obiectului din plasă. Această ajustare se află în fila **Preferințe comune (Common Settings)**.

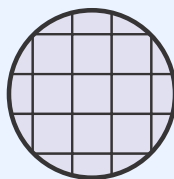
În funcție de tipul de umplere, extensiile **Depășire (Overflow)** și **Interior (Interior)** pot utiliza un punct de origine ca poziție de pornire. Dacă un punct de origine este nedefinit, poziționat în afara conturului obiectului sau situat în interiorul unei găuri, umplerea ar putea să nu se genereze. În astfel de cazuri, plasați punctul de origine în interiorul limitelor obiectului.

Pentru extensiile **Depășire (Overflow)** și **Interior (Interior)**, umplerea s-ar putea să nu se genereze dacă spațiul dintre traseele plasei sau dimensiunea celulei este prea mare pentru a încadra elementele traseului în interiorul obiectului. Pentru a rezolva acest lucru, micșorați valoarea spațiului (sau dimensiunea celulei) sau măriți dimensiunea obiectului.

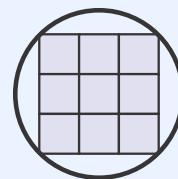
Preferința **Extensie (Span)** este ignorată dacă comutatorul **Strat unic (Single Layer)** este activat.



Depășire










Decupat

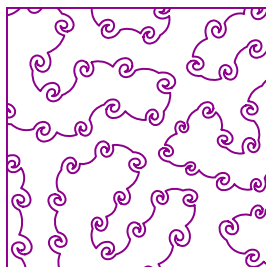


Interior

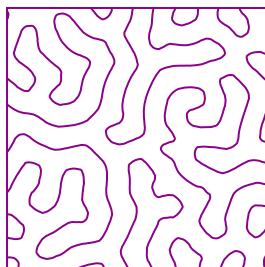
Obiectele de tip Plasă (Mesh) pot fi populate cu cusături folosind următoarele metode:

Opțiuni Plasă (Mesh)

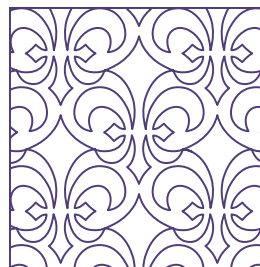
1.  **Stippling** - O umplere bazată pe trasee de cusătură meandrate.
2.  **Tiles** - Modele de tip blackwork și teselare (mozaic).
3.  **Net** - Umpleri dantelate compuse din linii, curbe, forme, fractali sau trasee tip labirint.
4.  **Knots** - Umpleri decorative cu noduri celtice.
5.  **Crosses** - Modele standard de umplere cu punct în cruce.
6.  **Glyphs** - Umpleri bazate pe caractere de font sau glife definite în bibliotecă.
7.  **Plant** - Modele de umplere ramificate, disponibile în stiluri simple sau ondulate.



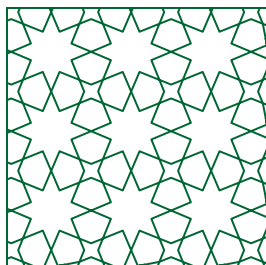
Stippling - Colier



Stippling - Labirint



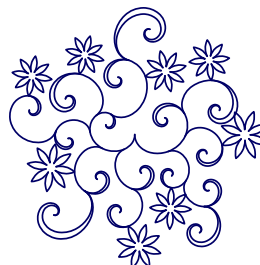
Tiles - Blackwork



Tiles - Teselare



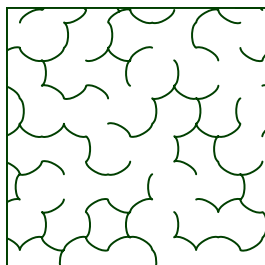
Plants - Mod simplu



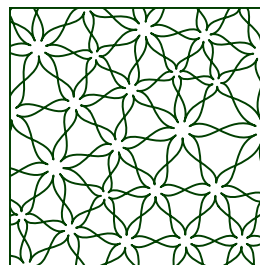
Plants - Mod ondulat



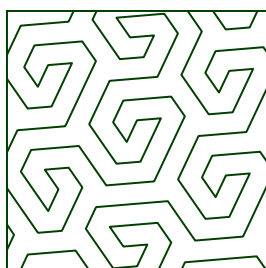
Glyphs



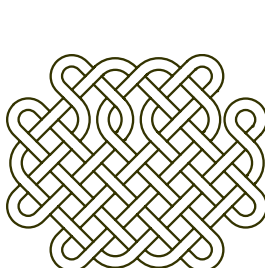
Net din elemente



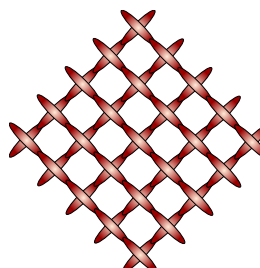
Net din formă



Net - fractal



Noduri celtice



Crosses

Setări Comune

Setările din această filă se aplică tuturor modurilor mesh.

Include contururi exterioare și **Include contururi interioare**: Când este activată, contururile obiectului sunt tratate ca parte a umplerii mesh, ceea ce înseamnă că sunt cusute în același stil ca și umplerea însăși. Când utilizați umpleri de tip Crosses sau Celtic Knots care se extind dincolo de limitele obiectului, este recomandat de obicei să dezactivați aceste contururi. Aceste setări sunt ignorate pentru umplerile cu un singur strat și se aplică doar umplerilor cu mai multe straturi.

Straturi (doar pentru umpluturi multistrat): Fiecare traseu din cadrul unei umpluturi mesh multistrat este brodat de cel puțin două ori: o dată înainte și o dată înapoi. Controlul Straturi permite utilizatorului să multiplice aceste treceri pentru a crea trasee de cusătură mai groase. Această setare nu este aplicabilă umpluturilor cu un singur strat.

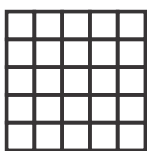
Cusătură min.: Specifică cea mai scurtă lungime de cusătură permisă în cadrul umpluturii mesh. Cusăturile sunt generate pentru a se asigura că lungimea lor rămâne între limitele minime și maxime definite.

Cusătură max.: Specifică cea mai lungă lungime de cusătură permisă în cadrul umpluturii mesh. Cusăturile sunt generate pentru a se asigura că lungimea lor rămâne între limitele minime și maxime definite.

★ Efect

Umpluturile mesh pot fi îmbunătățite cu efecte suplimentare precum Ochi de pește, Gaură neagră, Vârtej, Ondulare și Fierăstrău. Majoritatea efectelor utilizează **Punctul de focalizare** al obiectului ca origine. Poziția Punctului de focalizare poate fi ajustată în **modul editare noduri** .

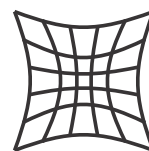
Controlul **Tip** permite selectarea unui efect specific sau eliminarea efectelor prin selectarea 'Niciunul'.



Niciunul



Ochi de pește



Gaură neagră



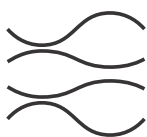
Vârtej



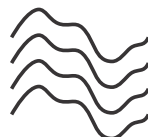
Ondulare



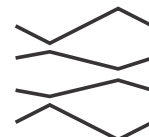
Fierăstrău



Ondulare
variabilă



Ondulare
aleatorie

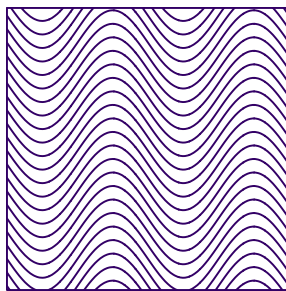


Fierăstrău
variabil

Intensitate reglează puterea efectelor Ochi de pește, Gaură neagră și Vârtej.

Distanță, Număr și Unghe controlează parametrii pentru efectele Ondulare și Fierăstrău.

Chiar și umpluturile mesh de bază, cum ar fi liniile drepte simple, pot produce texturi complexe atunci când este aplicat un efect.



Ondulare aplicată pe un eșantion simplu de blackwork (linii horizontale)

Vă rugăm să rețineți că elementul fundamental al oricărui design de broderie este cusătura - o linie scurtă și dreaptă. Deși efectele oferă o gamă largă de ajustări, aplicarea unor valori extreme ale parametrilor poate duce la o umplură distorsionată. Acest lucru se întâmplă atunci când operațiunile geometrice ating o scară care interferează cu dimensiunile fizice ale cusăturilor individuale.

↔ Transformări

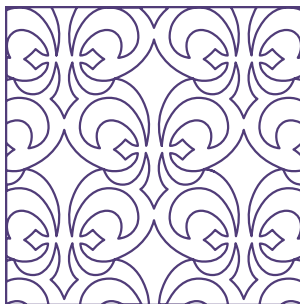
Controalele din cadrul acestei file permit utilizatorului să mute, încline, rotească sau să aplice proiecții de perspectivă umpluturii mesh. Aceste operațiuni pot fi combinate cu setările de **Efect**. Spre deosebire de efecte, care deformează geometria umpluturii, transformările păstrează aspectul intern al umpluturii în timp ce o re poziționează sau o reorientează.

Decalaj facilitează mișcarea umpluturii.

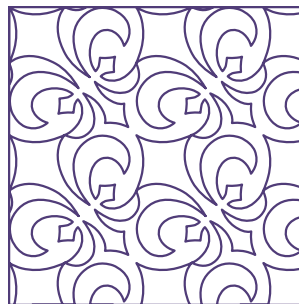
Înclinare permite forfecarea modelului de umplură.

Perspectivă adaugă un aspect tridimensional umpluturii.

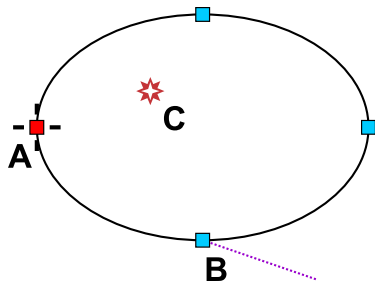
Unghi permite rotirea modelului de umplură.



Umplere Mesh



Umplere Mesh rotită la 45 de grade



În modul de editare a nodurilor, unghiul de transformare al mesh-ului este indicat pe conturul obiectului printr-o linie de direcție (B).

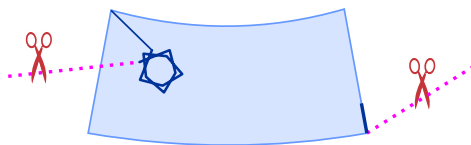
Înclinarea, rotația și proiecția perspectivă utilizează **Punctul de focalizare** ca pivot. Utilizatorul poate modifica locația Punctului de focalizare în timp ce se află în **modul de editare a nodurilor**.

📁 Cusături De Ancorare

Proprietățile din această filă facilitează un control la nivel de obiect, suprascriind **preferințele globale pentru cusăturile de ancorare**. Această capacitate permite ajustarea individuală a **cusăturilor de ancorare** de fixare pentru obiectul specific.

Această filă extinde funcționalitatea dincolo de valorile implicite globale simple, oferind:

- **Control asimetric:** Preferințe independente atât pentru cusăturile de ancorare inițiale (start), cât și pentru cele finale (sfârșit).
- **Blocare îmbunătățită a firului:** Opțiuni de utilizare a modelelor avansate de cusături de ancorare inițiale (de exemplu, structuri auto-încrucișate) pentru a obține o ancorare mai puternică în situațiile în care nodul liniar de bază este inadecvat.

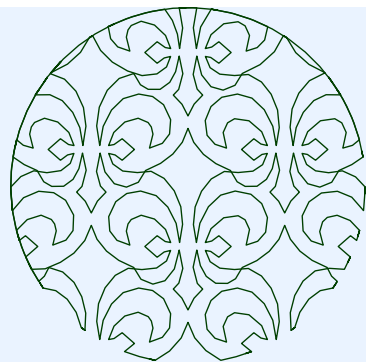


Observații

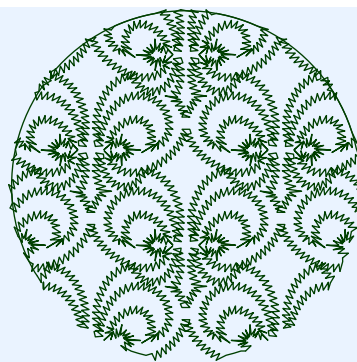
Setare Strat Unic

Strat unic este o opțiune disponibilă pentru anumite tipuri de umplere Mesh. Când este activată, interiorul umplerii Mesh este cusut cu o singură trecere de fir. Conexiunile dintre elementele de umplere sunt direcționate de-a lungul marginilor obiectului. Dacă conexiunea bazată pe margine nu este fezabilă, este inserată o cusătură de tranziție (tăiere). Unele preferințe generale, cum ar fi **Număr de straturi** și **Include contururi**, nu sunt compatibile cu modul Strat unic. Deși umplerea interioară este cu un singur strat, conexiunile de-a lungul marginilor se pot suprapune. Aceste conexiuni de margine sunt de obicei destinate să fie acoperite de obiecte adiacente sau eliminate după coasere.

Umplerile Mesh cu un singur strat pot fi utilizate în forma lor de bază sau **convertite în contururi**. Odată convertite, poate fi aplicat orice stil de contur - cum ar fi cusătura satin sau cusătura triple bean. Pentru a efectua această acțiune, utilizați comanda **Convertire** din meniul principal.



Mesh Blackwork cu un singur strat



Contururi convertite, mod satin

Dacă setarea **Strat unic** este dezactivată, umplerea Mesh este cusută cu un număr par de straturi (de obicei 2, 4 sau mai multe).

Instrument Mesh - 1. Proprietăți Stippling

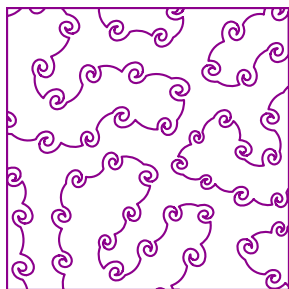
Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți Mesh](#).

Stippling este o tehnică de umplere decorativă care utilizează un traseu continuu pentru a crea un model meandrat. Aceasta imită "stippling"-ul utilizat în matlasarea manuală tradițională, unde linii "rătăcitoare" sunt cusute pentru a menține straturile de material și vatelină împreună, fără a crea o zonă rigidă sau densă de cusături. Deoarece stippling-ul constă dintr-un singur traseu cu spațiu semnificativ între linii, acesta rezultă într-un număr foarte mic de cusături și o textură moale, flexibilă.

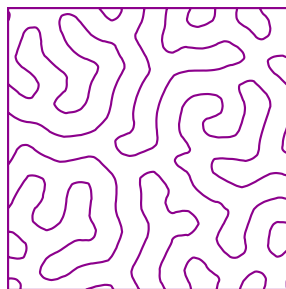
Această pagină oferă o prezentare detaliată a proprietăților **Stippling** disponibile pentru obiectele **Mesh** în Embird Studio NEXT. Aceasta detaliază două categorii principale de umpluturi stippling: **Necklace**, care încorporează caractere de font sau glife din bibliotecă de-a lungul traseului de cusătură, și **Maze**, care generează o umplere meandrată simplă. Acest ghid acoperă preferințele tehnice pentru fiecare mod, inclusiv controlul spațiului, manipularea glifelor, selectarea aspectului și opțiunile de cusătură cu un singur strat.

Categorie - Selectați metoda pentru generarea traseului de stippling: A) **Necklace** sau B) **Maze**.

Modul **Necklace** permite adăugarea de glife dintr-o bibliotecă încorporată sau din fonturi instalate de-a lungul traseului de stippling. Spațiul dintre ramuri variază în jurul valorii mediane specificate. Modul **Maze** creează un traseu meandrat continuu cu un spațiu uniform între liniile meandrate.



Stippling - Necklace



Stippling - Maze

Următoarele file sunt disponibile în modul **Necklace**:

A) Necklace - Filă Preferințe Principale

Tip - Selectați din traseele de stippling predefinite sau creați un traseu personalizat utilizând glife din bibliotecă și fonturi.

Spațiu mediu - Lățimea mediană a spațiului negativ dintre meandre. Spațiul real fluctuează deasupra și dedesubtul acestei valori setate.

Strat unic - Consultați capitolul [Proprietăți Mesh](#) pentru informații referitoare la comutatorul Strat unic.

Spațiere glifă > Pas - Definește frecvența plasării glifelor de-a lungul traseului de cusătură.

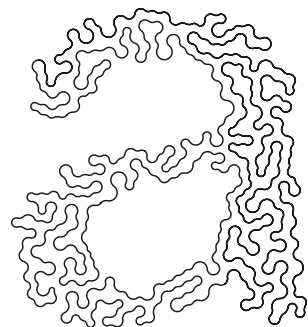
Direcție - Specifică orientarea glifelor (înainte, înapoi, alternativ sau aleatoriu) pe măsură ce sunt plasate de-a lungul traseului.

Ordine aleatorie glife - Când sunt selectate mai multe glife, acest control randomizează secvența lor de-a lungul traseului.

Inversare ordine glife - Când sunt selectate mai multe glife, acest control inversează secvența lor curentă de-a lungul traseului.

Întindere - Definește acoperirea umpluturii în raport cu limitele obiectului. Opțiunile includ **Overflow**, **Decupat** și **Interior**. În modul **Overflow**, contururile obiectului pot fi excluse din mesh prin fila **Preferințe comune**.

Umplere interioară, contururi excluse ►



A) Necklace - Filă Font

Font - Alegeți tipul de caractere din care vor fi selectate glifele.

Text - Introduceți unul sau mai multe caractere (litere, dingbats sau simboluri clipart) din fontul selectat pentru a fi utilizate ca glife.

Îngroșat - Activează stilul de font îngroșat, cu condiția ca tipul de caractere selectat să suporte acest atribut.

Cursiv - Activează stilul de font cursiv, cu condiția ca tipul de caractere selectat să suporte acest atribut.

Unghi - Reglează rotația glifelor în raport cu direcția traseului de stippling.

A) Colier - Tab-UI Glife

Glife - Selectați una sau mai multe forme predefinite din biblioteca internă.

B) Labirint

În modul **Labirint**, sunt disponibile trei comenzi principale:

Tip - Selectați între layout-urile de contur, radiale sau meandrate aleatoriu pentru structura labirintului.

Spațiu - Lățimea fizică a spațiului gol dintre liniile meandrate.

Strat unic - Consultați capitolul [Proprietăți plasă](#) pentru informații referitoare la comutatorul Strat unic.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Plasă - Dale



Instrument Rețea - 2. Proprietăți Dale

Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți Rețea](#).

Acoperirea cu dale este procesul de acoperire a unui plan folosind una sau mai multe forme geometrice, cunoscute sub numele de dale, fără suprapuneri sau goluri. În Studio NEXT, acoperirea cu dale se realizează prin două metode: A) utilizarea de mostre **Blackwork** gata făcute sau B) generarea de mozaicuri procedurale de **Teselare**.

Această pagină detaliază proprietățile specifice pentru crearea umpluturilor de rețea bazate pe dale. Aceasta acoperă aplicarea de mostre **Blackwork** fără cusături vizibile, cu scală reglabilă și opțiuni de strat unic, precum și generarea de mozaicuri complexe de **Teselare**. Pentru Teselare, acest ghid explică controalele pentru selectarea modelului, dimensiunea celulei, distorsiune, metodele de subdiviziune și modificările marginilor folosind efecte de extrudare și îndoire.

📁 Categoria A) - Blackwork



În acest mod, o **Mostră** selectată este dispusă în dale fără cusături vizibile pentru a umple întregul obiect de rețea.

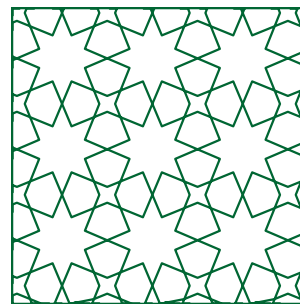
Strat unic - Consultați capitolul [Proprietăți Rețea](#) pentru informații privind comutatorul Strat unic. Vă rugăm să rețineți că opțiunea Strat unic nu este disponibilă pentru toate mostrele blackwork; mostrele compatibile sunt marcate specific în cadrul software-ului.

Scală - Acest control ajustează dimensiunile mostrelor, influențând direct densitatea traseelor rețelei.

📁 Categoria B) - Teselare

O **Teselare** este acoperirea unei zone folosind forme geometrice care se potrivesc perfect fără goluri sau suprapuneri.

Mozaic de teselare ►



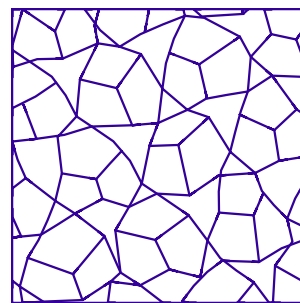
Controalele Care Afectează Teselarea Includ:

Tip - Selectează modelul de bază de teselare. Culoarea de umplere ale formelor individuale indică eligibilitatea pentru subdiviziune: formele suficient de mari pentru a fi subdivizate sunt umplute cu verde, în timp ce formele mai mici sunt umplute cu roz (consultați proprietatea **Divizare** > **Prag** pentru detalii).

Dimensiunea medie a celulelor > **Dimensiune** - Definiște lățimea medie a spațiului dintre margini. Golul real va fluctua peste și sub această valoare setată.

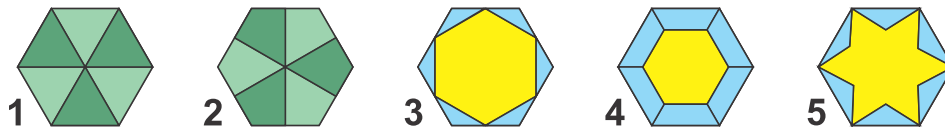
Distorsiune > **Interval** - Aplicarea distorsiunii asupra rețelei poate crea efecte organice unice. Setează o valoare diferită de zero pentru a randomiza geometria umpluturii rețelei.

Margini distorsionate aleatoriu ►



Divizare - Pot fi generate modele noi prin subdivizarea formelor existente în părți mai mici. Diferite metode produc rezultate vizuale variate, așa cum este ilustrat pe pictogramele metodelor respective.

Metodele disponibile de **divizare a formelor** includ: Spițe la colțuri, Spițe la margini, Înscriere, Inserare și Micșorare.



Metode de subdiviziune demonstrate pe o formă cu 6 laturi: 1. Spițe la colțuri, 2. Spițe la margini, 3. Înscriere, 4. Inserare, 5. Micșorare.

Metodele Înscriere, Inserare și Micșorare generează o formă interioară (galbenă) și forme exterioare asociate (albastre).

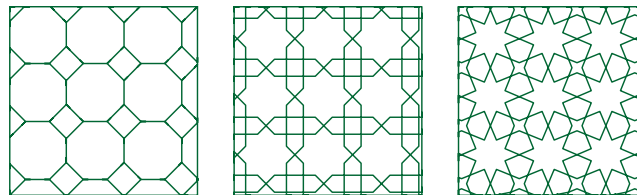
Divizare > Prag - Această proprietate determină care forme geometrice dintr-un model sunt eligibile pentru subdiviziune. Formele cu o arie care depășește pragul sunt divizate folosind metoda selectată. Setarea pragului la 0% asigură divizarea tuturor formelor. Formele eligibile apar verzi în previzualizarea modelului, în timp ce cele sub prag apar roz.

Split > Linii exterioare - Metode precum Inscribe, Inset și Shrink creează o formă interioară înconjurată de câteva forme mai mici. Acest comutator permite eliminarea acestor forme exterioare, ceea ce poate produce modele mai curate, mai minimaliste.

Split > Offset - Anumite metode de split utilizează o valoare de offset pentru parametrizare. Acest control este dezactivat pentru metodele care nu necesită un offset.

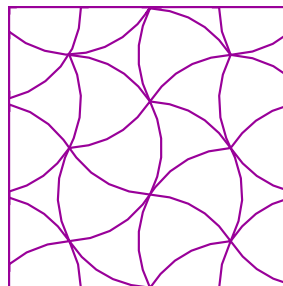
Margini: Rețeaua de teselare rezultată constă din margini care pot fi modificate folosind următoarele proprietăți:

Margini > Extrude - Extinde marginile pentru a produce o geometrie decorativă, asemănătoare unei stele. Acest lucru este deosebit de eficient în modelele care conțin octogoane (poligoane cu 8 laturi).



Același model (#26) afișat cu extrudarea marginilor în creștere. De la stânga la dreapta: 0%, 50%, 75%.

Margini > Bend - Înlocuiește marginile drepte cu arce, rezultând un aspect mai organic, asemănător mozaicului.

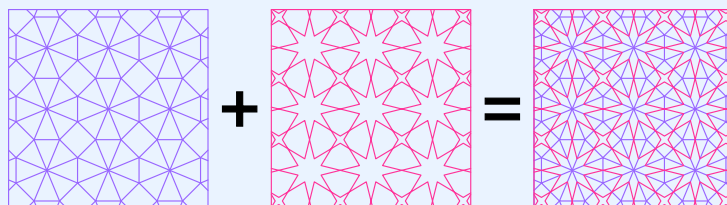


Margini arcuite

Sfat util: Teselări multicolore suprapuse

Prin manipularea proprietăților **Split** și **Extrusion** pe mostre de teselare identice, puteți genera umpluturi multicolore sofisticate.

Mai întâi, duplicați obiectul, schimbați culoarea copiei și plasați-o direct deasupra originalului. Apoi, modificați proprietățile **Extrusion** și/sau **Split** ale stratului superior. Suprapunerea acestor două obiecte în acest mod produce o umplură de rețea multicoloră, aliniată precis.



Același model - #26, de exemplu - de culori diferite și combinații specifice de proprietăți poate fi suprapus pentru a produce o umplură multicoloră: **Primul model (bază):** 0% Extrusion, split folosind Corner Spokes. **Al doilea model (superior):** 85% Extrusion, fără split.

Logica teselărilor suprapuse

Deoarece algoritmul de teselare generează forme bazate pe un sistem de coordonate fix (sau o sămânță partajată), două obiecte identice cu același Kind și Average Size vor avea întotdeauna "schelete" perfect suprapuse. Când modificați Split sau Extrusion al stratului superior, practic "dezvăluți" stratul inferior prin golurile create de stratul superior.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Plasă - Rețea



Instrument Plasă - 3. Proprietăți Net

Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți plasă](#).

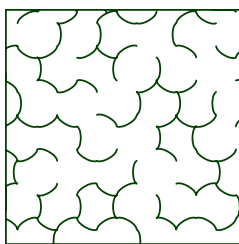
Umplerea tip plasă (Net) este un tip de umplere decorativă care creează modele dantelate complexe în interiorul unui obiect vectorial. Spre deosebire de o umplere solidă care utilizează linii paralele de cusături pentru a acoperi materialul, o umplere de tip plasă (Net) folosește trasee geometrice, algoritmice sau matematice pentru a crea o structură „transparentă”. Deoarece aceste umpluturi au o densitate de cusături foarte scăzută, ele sunt ideale pentru articole vestimentare ușoare, texturi de fundal sau pentru crearea de dantelă independentă (FSL), unde broderia se susține

singură fără niciun suport textil. Este numită umplere de tip plasă (Net) deoarece cusăturile imită structura fizică și proprietățile funcționale ale unei plase textile sau ale unei țesături de tip plasă. Numele este deosebit de relevant atunci când crești dantelă independentă (FSL). Când coaseți o „plasă” (Net) pe un stabilizator solubil în apă, cusăturile trebuie să fie proiectate pentru a se întrepătrunde la fiecare intersecție.

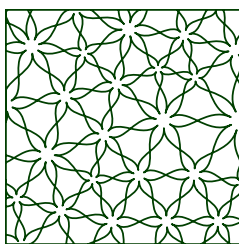
Această pagină detaliază proprietățile Net utilizate pentru a crea umpluturi de plasă dantelate și complexe. Aceasta descrie cinci metode distincte pentru generarea modelelor de plasă: utilizarea elementelor predefinite, dispunerea formelor specifice, utilizarea algoritmilor fractali, generarea traseelor de tip labirint și aplicarea structurilor specializate de grilă pentru dantelă independentă (FSL). Mai mult, acest document explică preferințele ajustabile disponibile în cadrul fiecărei categorii, oferind un control precis asupra rezultatului final brodat.

Proprietăți

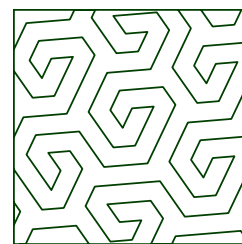
Categorie - Selectați metoda de construcție a plasei: A) din elemente, B) din forme, C) folosind fractali, D) din trasee de tip labirint sau E) dintr-o grilă de dantelă independentă.



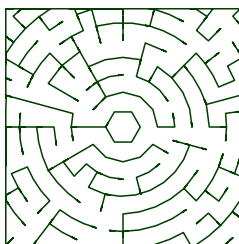
Plasă din elemente



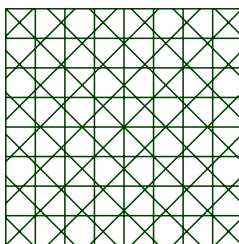
Plasă din formă



Plasă - fractal



Plasă - labirint



Plasă - grilă FSL

Categorie A) - Elemente

Tip - Specifică tipul specific de structură a plasei.

Distribuție - Definește modul în care elementele sunt aranjate spațial pentru a se urma unul pe celălalt. Deși modelul de distribuție este vizibil în mod proeminent în obiectele mari, efectul său asupra obiectelor mai mici poate fi minim.

Spațiu mediu - Determină lățimea mediană a spațiului gol. Dimensiunea reală a spațiului variază peste și sub această valoare setată.

Distorsiune > Aleatoriu - Distorsionarea plasei poate produce adesea un rezultat plăcut din punct de vedere estetic. Aplicați o valoare diferită de zero acestui control pentru a randomiza modelul de umplere a plasei.

📁 Categorie B) - Forme

Tip - Specifică tipul specific de structură a plasei.

Distribuție - Definește aranjamentul spațial al formelor. Acest model este cel mai vizibil în obiectele la scară mare.

Spațiu mediu - Determină lățimea mediană a spațiului negativ dintre forme.

Strat unic - Consultați descrierea detaliată a preferinței Strat unic la sfârșitul capitolului [Proprietăți plasă](#). Rețineți că preferințele Scară și Interval sunt dezactivate când comutatorul Strat unic este activat.

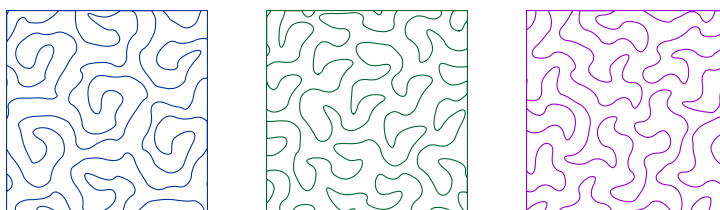
Scară - Controlează dimensiunea formelor care formează plasa. Dacă scara este setată sub 100%, formele individuale devin mai distincte, iar structura generală a plasei este mai puțin pronunțată.

Extindere - Definește extinderea umplerii în raport cu limitele obiectului. Opțiunile includ **Depășire**, **Decupat** și **Interior**. Pentru umplerile de tip **Depășire**, contururile obiectului pot fi excluse în fila **Preferințe comune**.

📁 Categoria C) - Fractali

Tip - Specifică tipul specific de rețea fractală.

Netezire - Anumiți algoritmi fractali generează trasee ascuțite, clare. Acest control înmoaie geometria pentru un aspect mai fluid.



Texturile organice de tip plasă pot fi obținute prin aplicarea randomizării și netezirii unei umpleri fractale. Îmbunătățiri suplimentare pot fi realizate prin aplicarea unui efect de vârtej sau ondulație, așa cum este descris în secțiunea **Efect** a acestui capitol.

Spațiu mediu - Definește lățimea mediană a spațiului gol din cadrul structurii fractale.

Strat unic - Consultați capitolul [Proprietăți plasă](#) pentru detalii despre configurația Strat unic.

Distorsiune > Randomizare - Permite randomizarea umplerii de tip plasă pentru a crea texturi variate, cu aspect natural.

📁 Categoria D) - Labirinturi

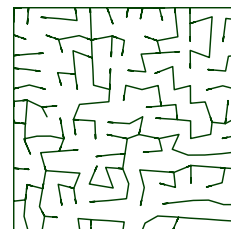
Formă grilă - Selectează geometria grilei de bază pentru labirint. Opțiunile includ forme rectangulare, circulare, hexagonale și triunghiulare.

Tip traseu - Fiecare algoritm de traseu generează un stil vizual distinct pentru structura labirintică.

Celule > Dimensiune aproximativă - Setează dimensiunea medie a celulelor labirintului. Dimensiunea reală a celulei va fluctua în jurul acestei valori.

Distorsiune > Randomizare - Aplică distorsiune geometrică grilei labirintului pentru un aspect mai puțin rigid.

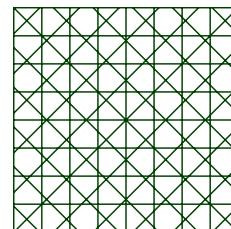
Labirint rectangular cu distorsiune aleatorie ►



Categorie E) - Grilă FSL

FSL este abrevierea standard pentru [Dantelă de sine stătătoare](#).

Rețea din grilă de dantelă ►



Tip - Selectează modelul specific de grilă pentru dantelă.

Spațiere - Determină lățimea mediană a spațiului negativ din cadrul grilei FSL.

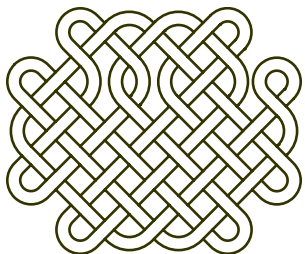
Strat unic - Consultați capitolul [Proprietăți plasă](#) pentru informații privind comutatorul Strat unic.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Plasă - Noduri

Instrument Mesh - 4. Proprietăți Nod Celtic

Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți Mesh](#).

Nodurile celtice sunt o formă tradițională de noduri decorative și modele împletite. Cea mai definitivă caracteristică a acestora este utilizarea liniilor continue, întrepătrunse, care creează aspectul unei căi fără început sau sfârșit.

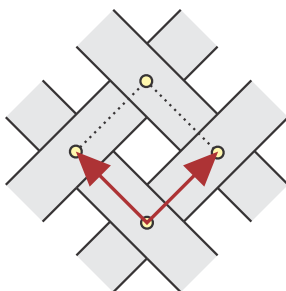


Această pagină detaliază proprietățile **Celtic Knot** disponibile în cadrul instrumentului **Mesh** din Embird Studio NEXT. Acest ghid explică modul de creare a umpluturilor complexe de broderie tip nod prin configurarea preferințelor precum forma nodului (rotund, unghiular sau combinat), grosimea firului și dimensiunea individuală a nodului. De asemenea, acoperă densitatea structurii **Unweave**, extinderea umpluturii în raport cu limitele obiectului și opțiunile pentru alinierea grilelor de noduri pe mai multe elemente de design.

Shape - Selectați între configurațiile rotund, unghiular sau combinat pentru geometria nodului.

Thickness - Controlează lățimea firelor care formează rețeaua de noduri.

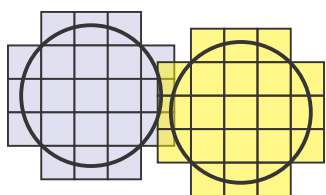
Size - Definește dimensiunile fizice ale unui nod individual, așa cum este măsurat în ilustrația următoare.



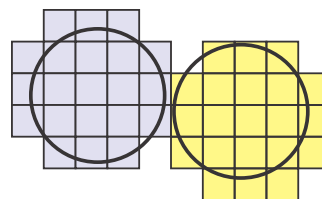
Structure > Unweave - Creșteți această valoare pentru a genera o densitate mai mare de noduri individuale în zona de umplere.

Span - Determină întinderea umpluturii cu noduri în raport cu contururile obiectului. Valorile posibile includ **Overflow**, **Cropped** și **Interior**. Când utilizați preferința **Overflow**, contururile obiectului pot fi excluse din rețea prin fila **Common Settings**.

Align to Common Grid - Această opțiune permite nodurilor din obiecte separate să se alinieze la o grilă globală unificată. Pentru ca această aliniere să funcționeze corect, obiectele trebuie să aibă aceeași dimensiune a nodului și nu trebuie aplicate niciun fel de efecte sau transformări.



Fără aliniere



Aliniat la grila comună

Preferința **Align to Common Grid** este esențială pentru menținerea continuității modelului într-un design compus din mai multe obiecte separate. Fără această preferință, fiecare obiect își generează umplutura pe baza propriilor coordonate interne, ceea ce duce adesea la modele nepotrivite acolo unde obiectele se întâlnesc.

Problema: Modele fragmentate

Când digitalizați o zonă mare de noduri celtice sau cusături în cruce folosind mai multe forme vectoriale mai mici, software-ul tratează în mod natural fiecare formă ca pe un container independent:

- **Comportament implicit:** Fiecare obiect calculează plasarea nodurilor sau crucilor sale pe baza propriei casete de încadrare sau a punctului de origine.
- **Rezultat:** Chiar dacă obiectele sunt perfect adiacente, căile nodurilor sau rândurile crucilor vor fi probabil decalate, creând cusături vizibile și neprofesionale.

Soluția: Sincronizarea coordonatelor globale

Prin activarea **Align to Common Grid**, instruiți software-ul să ignore limitele individuale ale obiectelor ca "punct zero" pentru model. În schimb, software-ul utilizează un sistem de coordonate global în raport cu gherghelul de design pentru a calcula aspectul modelului.

- **Tranziții fără cusur:** Deoarece toate obiectele fac referire la aceeași grilă globală, un element de model care începe într-un obiect va continua perfect în următorul.
- **Unitate vizuală:** Acest lucru este critic pentru umpleri mari de fundal sau modele divizate unde o singură textură coerentă trebuie să apară neîntreruptă pe întregul câmp de broderie.

Cerințe pentru o aliniere reușită

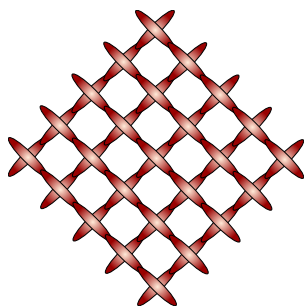
Pentru ca alinierea să funcționeze corect, obiectele trebuie să partajeze proprietăți geometrice identice. Sincronizarea grilei va eșua dacă oricare dintre următoarele proprietăți diferă:

1. **Dimensiune uniformă:** Proprietatea **Dimensiune** a nodului sau a crucii trebuie să fie exact aceeași pentru toate obiectele destinate alinierii.
2. **Fără transformări:** Nu puteți aplica **Rotatie**, **Înclinare** sau **Perspectivă** obiectelor individuale, deoarece aceste operațiuni deformează grila locală și o scot din sincronizare cu coordonatele globale.
3. **Fără efecte:** Aplicarea unui efect precum **Ochi de pește** sau **Vârtej** oricăruia dintre obiecte va face ca modelele să diverge la margini.

Sfat pentru fluxul de lucru: Pentru a asigura consistența, selectați toate obiectele care ar trebui să partajeze un model și aplicați preferința **Aliniere la grila comună** simultan în fereastra de dialog **Proprietăți**. Dacă trebuie să deplasați întregul model unificat, utilizați proprietățile **Decalaj** din fila **Transformări**.

Instrument Mesh - 5. Proprietăți Crosses

Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți Mesh](#).



Punctul în cruce este o tehnică populară și simplă în broderia pe fire numărate. Caracteristica sa definitorie este utilizarea unor cusături distincte în formă de X pentru a construi un design.

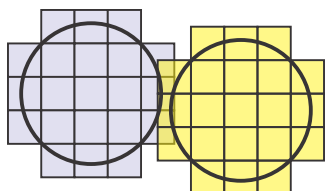
Această pagină detaliază proprietățile **Crosses** disponibile în cadrul **instrumentului Mesh** din Embird Studio NEXT. Acest ghid explică modul de generare a umpluturilor de tip punct în cruce prin selectarea tipurilor de cruci, ajustarea dimensiunilor cusăturilor și controlul extinderii umpluturii în raport cu contururile obiectului. În plus, acoperă alinierea crucilor la o grilă comună pentru consistența modelului și optimizarea densității cusăturilor prin îmbinarea jumătăților de linii coliniare.

Kind - Specifică tipul de cruce utilizat pentru umplerea Mesh.

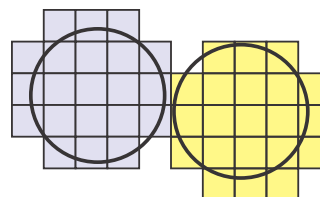
Size - Definește dimensiunile crucilor individuale. Toate crucile dintr-un obiect mențin o dimensiune uniformă, cu excepția cazului în care sunt modificate de un **efect** sau o **transformare**.

Span - Determină extinderea umpluturii de cruce în raport cu contururile obiectului. Opțiunile disponibile includ **Overflow**, **Cropped** și **Interior**. Când utilizați preferința **Overflow**, contururile obiectului pot fi excluse din Mesh prin fila **Common Settings**.

Aliniere la grila comună - Această opțiune permite crucilor din obiecte separate să se alinieze la o grilă globală unificată. Pentru ca această aliniere să funcționeze corect, obiectele trebuie să aibă aceeași dimensiune a crucii și nu trebuie aplicate niciun fel de efecte sau transformări.



Fără aliniere



Aliniat la grila comună

Setarea **Aliniere la grila comună** este esențială pentru menținerea continuității modelului într-un design compus din mai multe obiecte separate. Fără această setare, fiecare obiect își generează umplutura pe baza propriilor coordonate interne, ceea ce duce adesea la modele nepotrivite acolo unde obiectele se întâlnesc.

Problema: Modele fragmentate

Când digitalizați un nod celtic mare sau o zonă de cusătură în cruce folosind mai multe forme vectoriale mai mici, software-ul tratează în mod natural fiecare formă ca pe un container independent:

- **Comportament implicit:** Fiecare obiect calculează plasarea nodurilor sau a crucilor sale pe baza propriei casete de încadrare sau a punctului de origine.
- **Rezultat:** Chiar dacă obiectele sunt perfect adiacente, căile nodurilor sau rândurile crucilor vor fi probabil decalate, creând cusături vizibile și neprofesioniste.

Soluția: Sincronizarea coordonatelor globale

Prin activarea **Aliniere la grila comună**, instruiți software-ul să ignore limitele individuale ale obiectelor ca "punct zero" pentru model. În schimb, software-ul utilizează un sistem de coordonate global relativ la gherghelul de broderie pentru a calcula aspectul modelului.

- **Tranziții fără cusur:** Deoarece toate obiectele fac referire la aceeași grilă globală, un element de model care începe într-un obiect va continua perfect în următorul.
- **Unitate vizuală:** Acest lucru este critic pentru umpluturile de fundal mari sau designurile divizate unde o singură textură coerentă trebuie să apară neîntreruptă pe întregul câmp de broderie.

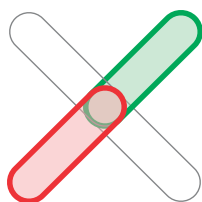
Cerințe pentru o aliniere reușită

Pentru ca alinierea să funcționeze corect, obiectele trebuie să aibă proprietăți geometrice identice. Sincronizarea grilei va eșua dacă oricare dintre următoarele proprietăți diferă:

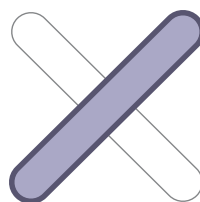
1. **Dimensiune uniformă:** Proprietatea **Dimensiune** a nodului sau a crucii trebuie să fie exact aceeași pentru toate obiectele destinate alinierii.
2. **Fără transformări:** Nu puteți aplica **Rotație**, **Înclinare** sau **Perspectivă** obiectelor individuale, deoarece aceste operațiuni deformează grila locală și o scot din sincronizare cu coordonatele globale.
3. **Fără efecte:** Aplicarea unui efect precum **Ochi de pește** sau **Vârtej** oricăruia dintre obiecte va face ca modelele să diverge la margini.

Sfat pentru fluxul de lucru: Pentru a asigura consistența, selectați toate obiectele care ar trebui să partajeze un model și aplicați setarea **Aliniere la grila comună** simultan în fereastra de dialog Proprietăți. Dacă trebuie să deplasați întregul model unificat, utilizați proprietățile de **Decalaj** din fila Transformări.

Îmbinare linii jumătate - Crucile sunt construite din linii jumătate care se intersectează în centru. Liniile jumătate coliniare pot fi îmbinate pentru a reduce numărul total de cusături. Rețineți că, deși această optimizare îmbunătățește eficiența, poate altera subtil textura uniformă a broderiei finite.



Cusături jumătate separate



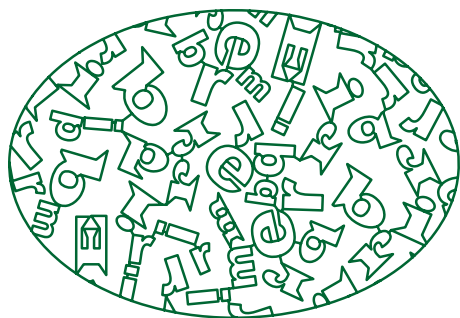
Cusături jumătate îmbinate

Vă rugăm să rețineți că umplutura **Cruci** din cadrul instrumentului **Mesh** este destinată umpluturilor decorative din interiorul obiectelor vectoriale și nu înlocuiește modulul specializat **Embroid Cross Stitch**. Deși instrumentul Mesh oferă o modalitate convenabilă de a adăuga texturi de cusătură în cruce oricărei forme, modulul dedicat oferă funcții mai avansate special pentru designul tradițional de cusătură în cruce numărată, cum ar fi gestionarea completă a diagramei și capabilități specializate de cusătură înapoi.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Plasă - Glife

Instrument Plasă - 6. Proprietăți Glife

Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți Plasă](#).



Această pagină detaliază proprietățile **Glifă** din cadrul **Instrumentului Plasă** din Embird Studio NEXT. Această umplere specializată generează modele de plasă folosind caractere din fonturile instalate sau forme predefinite din bibliotecă.

Utilizatorii pot specifica dimensiunea medie a celulei, pot aplica intervale de rotație aleatorii pentru texturi mai organice și pot seta un prag pentru diferențierea între celulele mari și cele mici. Această diferențiere permite alocarea unor glife distincte în funcție de dimensiunea celulei. Opțiunile suplimentare includ scalarea individuală a glifelor și aplicarea de contururi

circulare. Preferințele sunt organizate în tab-uri pentru opțiunile generale, cu controale separate pentru **Glifă Mari** și **Glifă Mici** pentru a oferi o flexibilitate maximă a designului.

Opțiuni

Dimensiune medie celulă - Determină dimensiunea mediană pentru celulele cu glife. Dimensiunile reale generate vor varia peste și sub această valoare specificată.

Interval rotație glife - Specifică intervalul în care glifele sunt rotite aleatoriu pentru a crea un aspect de plasă mai complex și mai complicat.

Cantitate celule mici - Deoarece celulele cu glife sunt generate în diverse dimensiuni, acest control definește marginea pragului care separă celulele mici de cele mari, permițând alocări diferite de glife pentru fiecare.

Întindere (Span) - Definește acoperirea umplerii în raport cu limitele obiectului. Valorile disponibile includ **Depășire (Overflow)**, **Decupat (Cropped)** și **Interior (Interior)**. Când utilizați preferința **Depășire (Overflow)**, contururile obiectului pot fi excluse de la coasere în tab-ul **Preferințe comune**.

Glife Mari

Tip - Selectează sursa pentru glife: **Font** (bazat pe caractere) sau **Bibliotecă** (forme predefinite).

Scalare - Permite reducerea dimensiunii glifelor în cadrul celulelor alocate.

Adăugare cerc - Când este activat, un contur circular este adăugat în jurul fiecărei celule cu glifă.

Font - Dacă modul **Font** este activ, acest meniu permite selectarea fontului. Modificatorii **Aldin (Bold)** și **Cursiv (Italic)** sunt disponibili dacă sunt suportați de tipul de caracter selectat.

Text - Dacă modul **Font** este activ, utilizați acest câmp pentru a introduce caracterele specifice care vor fi folosite ca glife.

Glife din bibliotecă - Dacă modul **Bibliotecă** este activ, acest control permite selectarea uneia sau mai multor forme predefinite.

Glife Mici

Tab-ul **Glife Mici** conține proprietăți identice cu secțiunea **Glife Mari**. Acest lucru permite utilizatorilor să populeze celulele mai mici cu forme mai simple sau caractere diferite față de cele folosite în celulele mai mari, prevenind aglomerarea vizuală în spații restrânse.

Tip - Selectează între modurile **Font** sau **Bibliotecă**.

Scalare - Ajustează dimensiunea glifelor în celulele mici.

Adăugare cerc - Activează contururile circulare pentru celulele mici.

Font / Text - Definește tipul de caracter și caracterele specifice pentru popularea celulelor mici.

Glife din bibliotecă - Activează selectarea formelor predefinite pentru celulele mici.

Instrument Plasă - 7. Proprietăți Plantă

Acesta este un sub-capitol al capitolului [Proprietăți Plasă](#).

Umplerea tip Plasă Plantă este un tip de cusătură generativă care populează o formă vectorială cu structuri botanice organice, în loc de modele geometrice standard. În loc să umple o zonă cu rânduri solide de fir, software-ul folosește algoritmi pentru a "crește" tulpini, ramuri, frunze și flori în interiorul limitelor designului.

Această pagină detaliază proprietățile **Plantă** din cadrul instrumentului Plasă din Embird Studio NEXT, oferind două metode distincte pentru generarea umpluturilor de broderie botanică: [Ramificare Simplă](#) și [Ramificare Creață](#). **Ramificare Simplă** este concepută pentru structuri vegetale fundamentale, cum ar fi rădăcinile și tulpinile, cu opțiuni de a include flori sau frunze. **Ramificare Creață** oferă funcționalități avansate pentru crearea de forme organice complexe, prezentând tulpini și vâstare crețe. Acest mod permite ajustarea extinsă a creșterii vâstarelor, aspectul florilor și frunzelor și integrarea unei baze sau a unui nucleu pentru designuri complexe. Acest ghid acoperă, de asemenea, proprietățile pentru simetrie, pseudo-randomizare (Seed) și întinderea umpluturii.

Plasa Plantă Este Disponibilă În Două Tipuri:

- A. [Ramificare Simplă](#)
- B. [Ramificare Creață](#)

Tip A) - Ramificare Simplă

Opțiuni

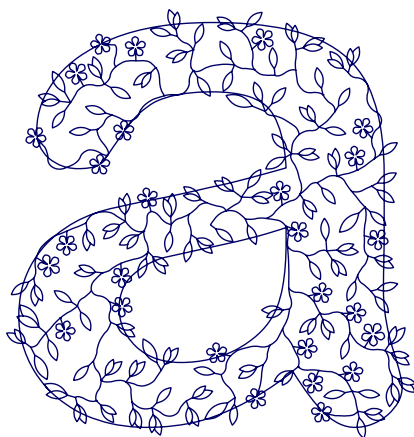
Tip - Specifică modul plasei plantei: rădăcini, tulpini goale sau tulpini cu flori, frunze sau o combinație a ambelor.

Dimensiune Medie Celulă - Glifele de flori, fructe și frunze sunt redată în interiorul celulelor de-a lungul tulpinii. Dimensiunea reală a acestor celule va varia peste și sub această valoare specificată.



Plasă Plantă - ramificare simplă

Întindere - Definește acoperirea umpluturii în raport cu contururile obiectului. Opțiunile disponibile includ **Depășire** (Overflow), **Decupat** (Cropped) și **Interior**. Când utilizați **Depășire**, contururile obiectului pot fi excluse prin fila **Preferințe Comune**.



Depășire, cu contururi incluse



Interior, contururi excluse

Flori

Tip - Selectați între glife **Font** bazate pe caractere (litere, dingbats sau clipart) și forme din modul **Biblioteca**.

Scală - Ajustează dimensiunea glifelor în interiorul celulelor alocate.

Font - Când modul **Font** este activ, acest meniu permite selectarea fontului. Comutatoarele **Aldin** (Bold) și **Cursiv** (Italic) sunt disponibile dacă sunt acceptate de tipul de caractere.

Text - Când modul **Font** este activ, utilizați acest câmp pentru a introduce caractere specifice pentru glife.

Glife din Biblioteca - Când modul **Biblioteca** este activ, selectați una sau mai multe forme predefinite.

Frunze

Tip - Selectați între glife **Font** sau forme **Biblioteca** pentru reprezentarea frunzelor.

Scală - Controlează mărirea sau micșorarea glifelor de frunze în interiorul celulelor lor.

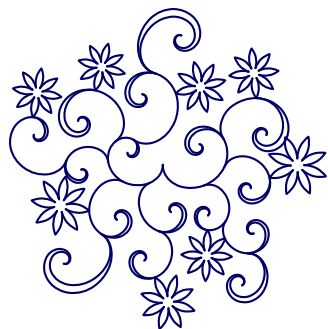
Font / Text / Bibliotecă - Aceste controale funcționează identic cu preferințele pentru Flori, permițând aspecte personalizate ale frunzelor.

Tip B) - Ramificare Creață

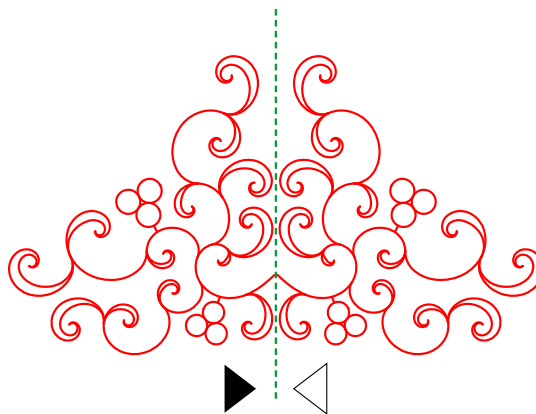
Vezi Și:

- [Plasă plantă undulată - Ghid esențial](#)
- [Plasă plantă undulată - Tehnici avansate](#)

Această umplere de plantă constă în tulpini ondulate și lăstari. Lăstarii pot fi înlocuiți cu flori, utilizând fie forme pre-digitizate din bibliotecă, fie caractere din orice font TrueType sau OpenType. Alternativ, lăstarii pot fi lățiți pentru a simula un aspect de frunză.



Plantă undulată cu flori și frunze



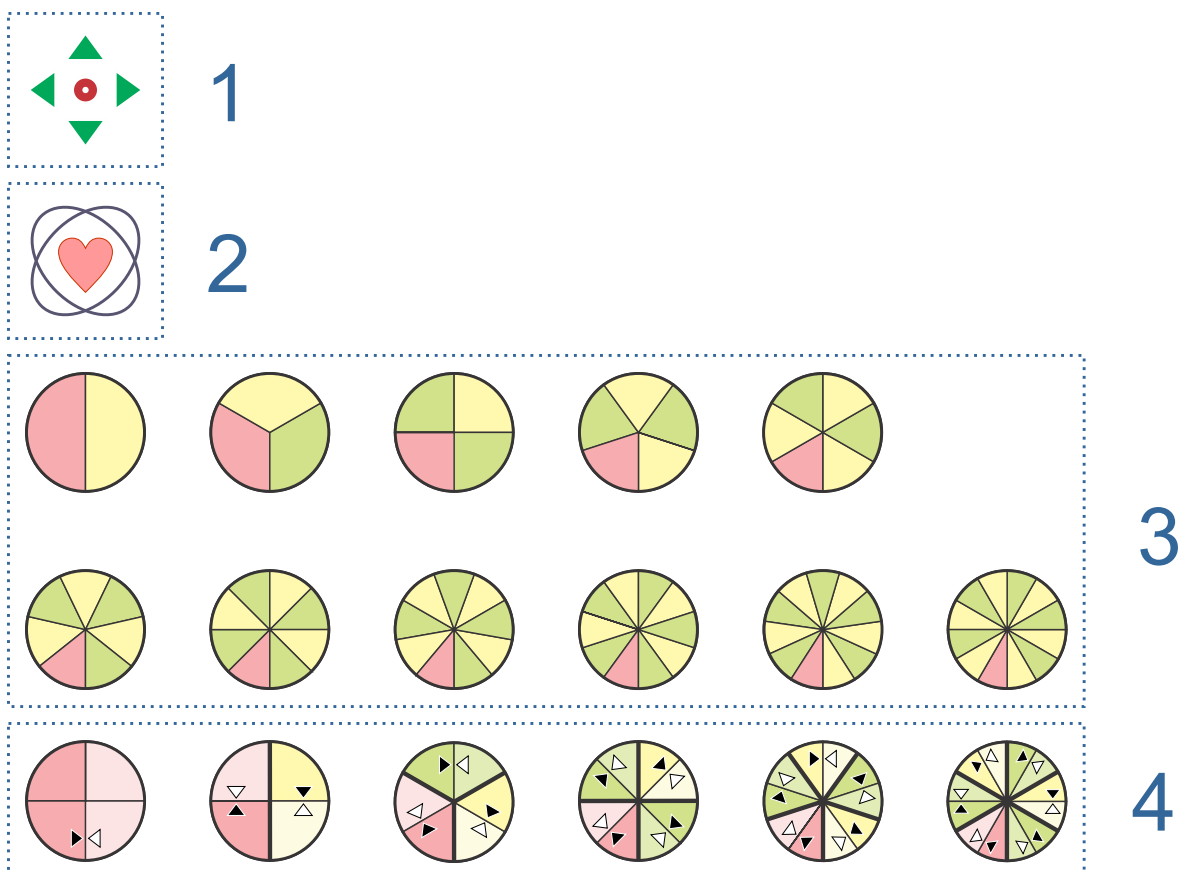
Ornament plantă undulată cu simetrie

Pe lângă umplerile interioare, ramificarea ondulată poate genera ornamente florale complexe atunci când sunt aplicate simetria și oglindirea.

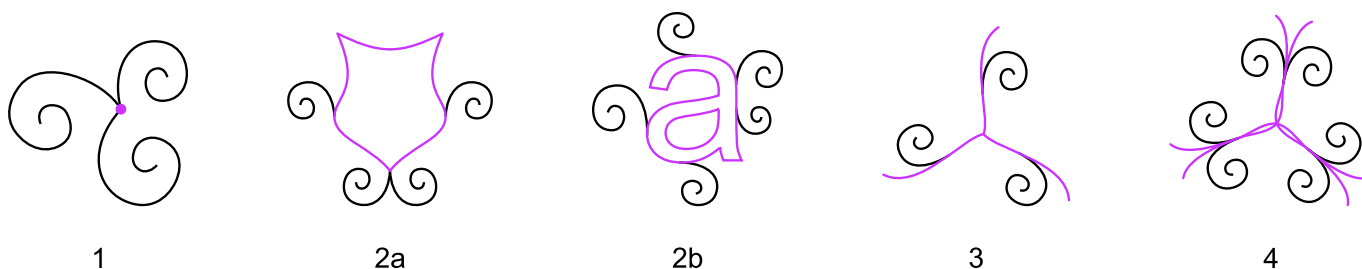
Secvența de ramificare începe la **Punctul de origine** al obiectului. Dacă nu este definit niciun punct de origine, ramificarea începe cât mai aproape de centrul obiectului, luând în considerare orice găuri interne. Acest punct de pornire este critic atunci când se aplică simetria, deoarece originea simetriei este mapată la punctul de pornire.

Opțiuni

Tip de creștere - Determină dacă creșterea lăstarilor este gestionată sau autonomă. Creșterea gestionată este optimizată pentru **ornamente**, în timp ce creșterea autonomă este concepută pentru umpleri generale.



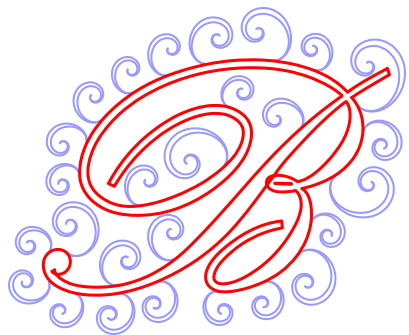
Creștere lăstari - pictograme butoane: 1 din punctul de origine (autonomă), 2 din nucleu (glifă font, glife bibliotecă, gaură sau sculptură), 3 din origine sau din bază, simetrie rotațională, 4 din origine sau din bază, oglindit și rotit



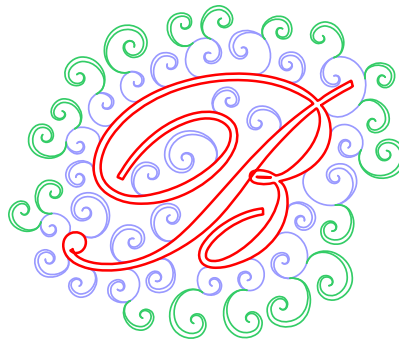
Exemple de creștere a lăstarilor: 1 din punctul de origine (autonomă), 2a din nucleu (glifă bibliotecă), 2b din nucleu (glifă font), 3 din bază cu simetrie rotațională, 4 din bază, oglindit și rotit

Niveluri de dimensiune - Dimensiunile lăstarilor pot varia într-un interval. Acest control limitează acel interval: o valoare de 8 reprezintă spectrul complet de dimensiuni, în timp ce o valoare de 1 generează doar cei mai mici lăstari.

Generații maxime de lăstari - Lăstarii se dezvoltă de pe platforma lor (origine, nucleu, bază sau lăstari existenți) în straturi secvențiale cunoscute sub numele de generații. Acest control limitează numărul de generații înainte ca creșterea să se termine. Creșterea este, de asemenea, limitată de contururile obiectului. Restricționarea generațiilor atunci când se crește dintr-un nucleu sau o bază ajută la menținerea formei generale a plantei în raport cu platforma sa.



Nucleu din glifă font, 1 generație de lăstari



Nucleu din glifă font, 2 generații de lăstari

Scală generală lăstari - Ajustează scala pentru toți lăstarii simultan. Această proprietate nu afectează baza sau nucleul.

Extindere - Definește [extinderea umplerii](#) în raport cu contururile obiectului. Opțiunile includ **Depășire**, **Decupat** și **Interior**. Preferințele pentru contururile obiectului pot fi găsite în fila [Preferințe comune](#).

Sămânță - Umpluturile de plante sunt generate folosind un proces pseudo-aleator, asigurând rezultate consistente pentru aceleași proprietăți. **Sămânța** oferă o modalitate eficientă de a genera layout-uri alternative fără a modifica alte preferințe. **Butoanele săgeată** ajustează valoarea seminței și regenerează automat rețeaua, permițând o previzualizare în timp real în [Zonă de lucru](#).

Sector sursă pentru simetrie - Simetria utilizează un sector specific al obiectului ca sursă pentru clonare. Acest sector este definit de punctul de origine și un unghi. Utilizați acest control pentru a roti sectorul sursă în jurul originii, ceea ce este util pentru ornamente rotite. Poziția implicită este -90 de grade (stânga-jos față de origine). Acest control este aplicabil doar tipurilor de creștere care utilizează simetria sau oglindirea.

Flori

Tip floare - Alegeți între glife **Font** sau forme **Bibliotecă** pentru flori.

Scală - Mărește sau reduce glifele florilor.

Cantitate - Specifică raportul țintă între flori și lăstarii de frunze. Deoarece generarea este pseudo-aleatorie, raportul real poate varia ușor.

Compresie - Subțiază [baza florilor](#), permițându-le să se potrivească mai natural în curbele interioare ale lăstarilor părinți.

Glife din Bibliotecă - Selectează forme predefinite când sunteți în modul **Bibliotecă**.

Glife Font - Introduceți caractere specifice când sunteți în modul **Font**.

Font - Selectează tipul de literă pentru florile bazate pe caractere.

Rotație - Rotește glifele fontului relativ la punctul lor de atașare pe tulpină.

Frunze

Tip frunză - Selectează forma geometrică a [frunzelor](#).

Lățime frunză - Ajustează lățimea frunzelor fără a altera layout-ul general.

Lungime frunză - Trunchiază sau extinde lungimea frunzei.

Curbură - Determină gradul de răsucire aplicat formelor frunzelor.

Lungime linie centrală - Adaugă o linie centrală decorativă în interiorul frunzelor; aceasta este vizibilă doar când lățimea frunzei este mai mare decât zero.

Bază

Baza este o fundație pre-digitizată sau un "inel de pornire" utilizat exclusiv în cadrul rețelei de plantă cu ramificații ondulate. Servește drept platformă fizică de la care lăstarii și vișele algoritmice își încep creșterea.

În timp ce o umplutură standard crește dintr-un singur punct, o Bază permite plantei să crească dintr-o formă structurală specifică, ceea ce este esențial pentru crearea ornamentelor florale simetrice și a coroanelor.

Utilizatorii pot combina mai multe baze diferite în cadrul unui singur obiect de rețea. Acest lucru permite crearea de ornamente "imbricate" extrem de complexe:

Bază vs. Nucleu

Este ușor să confundați o Bază cu un Nucleu, dar acestea servesc roluri diferite:

- **Bază:** O "ancoră" pre-digitizată utilizată specific pentru ornamente simetrice. De obicei, formează un cadru circular din care crește planta.
- **Nucleu:** O formă de pornire (cum ar fi un caracter font sau o glifă bibliotecă) utilizată pentru creșterea Din Nucleu. Planta crește din nucleu pentru a umple zona înconjurătoare, adesea utilizată pentru monograme decorate.

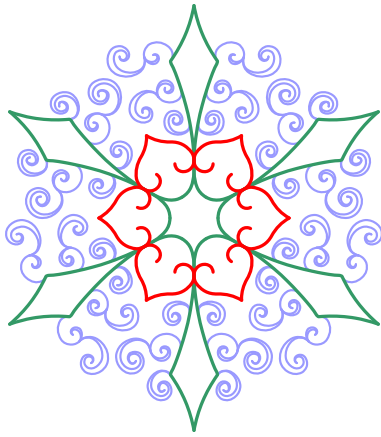
Exemplu Bază - Plantele pot crește dintr-una sau mai multe [baze](#) pre-digitizate. Acest control selectează din exemplele disponibile.

Bazele sunt accesibile doar când **Tip creștere** este setat la o opțiune de rotație sau oglindire (excluzând modurile nucleu sau punct de origine).

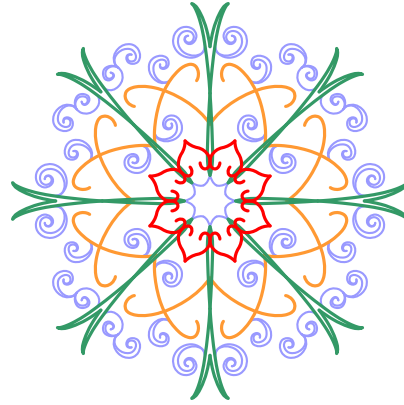
Dimensiune Bază - Scalează exemplul de bază pre-digitizat.

Lățime Bază - Controlează lățimea inelului de bază aranjat în jurul centrului de simetrie (punct de origine).

Baze multiple pot fi combinate în cadrul unui singur obiect, permițând structuri suprapuse sau intersectate.



Două baze combinate într-un singur obiect.



Trei baze combinate într-un singur obiect.

Designurile din această ilustrație sunt monocrome; culorile au fost adăugate doar pentru a diferenția bazele (roșu și verde) și frunzele (violet).

Nucleu

Nucleul (Core) este "sămânța" centrală sau forma de pornire utilizată în umpluturile de tip plasă cu ramificații ondulate (Curly Branching plant mesh). Când **Tipul de creștere** (Growth Kind) este setat pe **Din nucleu** (From Core), software-ul utilizează contururile acestei forme specifice ca platformă de la care încep să crească toate vițele, lăstarii și florile.

Spre deosebire de o Bază, care este utilizată de obicei pentru ornamente simetrice, un Nucleu este utilizat pentru a popula zona din jurul unei figuri centrale specifice cu elemente botanice decorative.

Funcționalitatea **Nucleu** (Core) este activă doar atunci când **Tipul de creștere** (Growth Kind) este setat pe **Din nucleu** (From Core).

Tip nucleu (Core Kind) - Selectează forma nucleului din Font, Bibliotecă, Găuri sau Crestături.

Un **Nucleu de tip font** permite crearea de glife de litere ornamentate. **Biblioteca** oferă forme precum steme sau figuri geometrice.

Selectarea **Găurilor** determină creșterea lăstarilor din contururile interioare ale obiectului de tip plasă părinte. **Crestăturile** funcționează similar, dar sunt obiecte liniare și nu posedă o zonă interioară.

Scală nucleu (Core Scale) - Ajustează dimensiunea pentru nucleele de tip Font și Bibliotecă. Această proprietate nu se aplică Găurilor sau Crestăturilor, care își păstrează dimensiunile originale.

Lăstari simetrici (Symmetrical Sprouts) - Când se utilizează un nucleu de tip glifă din Bibliotecă, lăstarii pot fi oglindiți orizontal pentru un aspect simetric.

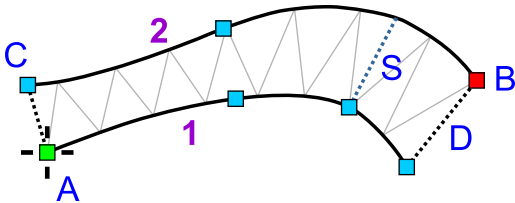
Vezi Și:

- [Plasă de tip plantă ondulantă \(Curly Plant Mesh\) - Ghid esențial](#)
- [Plasă de tip plantă ondulantă \(Curly Plant Mesh\) - Tehnici avansate](#)

Proprietăți - Coloană

Aceste **proprietăți** se aplică exclusiv obiectelor de tip Coloană selectate.

Această pagină detaliază proprietățile pentru obiectele de tip Coloană din Embird Studio NEXT. Aceasta descrie trei metode distincte de umplere a coloanelor cu cusături: Zig-Zag Sample (cusătură Satin), Strips și Multilayer. Umplerea Zig-Zag Sample oferă o ajustare extinsă a designului de broderie, incluzând modele de cusături, spațiere, underlay, cusături de acoperire și efecte precum lărgirea aleatorie, envelope și gradienți. Umplerea Strips generează linii de-a lungul marginilor coloanei cu număr și lungimi de cusătură ajustabile. Umplerea Multilayer creează efecte de relief prin stratificarea cusăturilor zig-zag cu control precis asupra numărului de straturi și a decalajului.






Un obiect de tip Coloană constă dintr-o bază de început, două margini, o bază de sfârșit și segmente interioare opționale.

(A) reprezintă punctul de pornire al coloanei, situat pe prima margine (1). (B) este punctul final situat pe a doua margine (2). (C) denotă baza de început, în timp ce (D) reprezintă baza de sfârșit. (S) este un

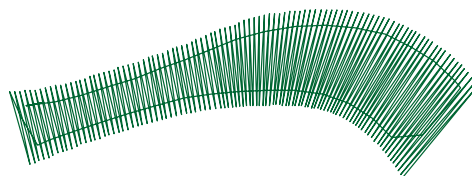
segment interior opțional; o Coloană poate conține mai multe segmente interioare.

Obiectele de tip Coloană pot fi umplute cu cusături folosind următoarele metode:

1. Umplere  **Zig-Zag Sample** , care utilizează diverse mostre zig-zag.
2. Umplere  **Strips** , care utilizează linii cusute de-a lungul conturilor coloanei.
3. Umplere zig-zag  **Multilayer** , care prezintă mai multe straturi înainte și înapoi pentru a crea coloane în relief.

1. Umplere Zig-Zag Sample

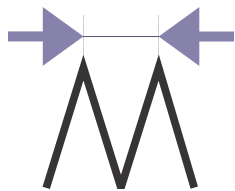
Acest tip de umplere este denumit **cusătură satin** atunci când este aplicată o mostră zig-zag simplă.



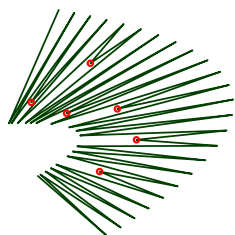
Obiect de tip Coloană umplut cu mostre zig-zag.

📁 Preferințe Principale

Sample (Mostră) se referă la modelul specific de cusătură zig-zag care umple obiectul de tip Coloană. Mostrele de cusătură variază în ceea ce privește numărul de cusături și aspectul.



Proprietatea **Spacing** (Spațiere) definește distanța maximă dintre mostrele de cusătură. Dacă obiectul de tip Coloană formează un arc, distanța pe curba interioară este redusă automat.

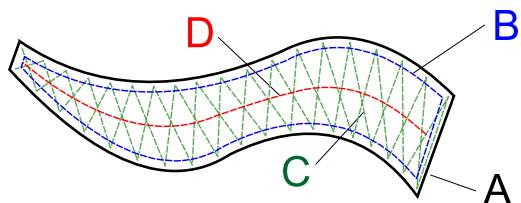


Auto Shortening (Scurtare automată) este o funcție care reduce lungimea anumitor cusături pe partea interioară a unui arc pentru a preveni densitatea excesivă a cusăturilor.

Punctele roșii din ilustrație indică cusăturile care au fost scurtate automat în cadrul unei curbe strânse.

📁 Underlay

Căsuța de selectare **Auto Select Underlay** permite utilizatorului să dezactiveze determinarea automată de către software a tipului de underlay pentru obiect.



Căsuțele de selectare **Center**, **Edge** și **Zig-Zag** permit selectarea unor tipuri specifice de underlay. Detalii suplimentare privind decalajul pentru underlay-urile Edge și Zig-Zag se află în capitolul [Proprietăți - Întreg designul](#).

(A) indică forma obiectului, (B) underlay-ul de margine, (C)

underlay-ul zig-zag și (D) underlay-ul central.

Proprietatea **Spacing** specifică densitatea underlay-ului zig-zag.

📁 Underlay - Avansat

Comenzile din această filă vă permit să suprascrieți preferințele globale de underlay care sunt aplicate de obicei tuturor obiectelor în timpul generării cusăturilor. Consultați capitolul [Proprietăți individuale de underlay ale obiectului](#) pentru informații suplimentare.

📁 Strat De Acoperire

Creare cusături de acoperire permite utilizatorului să dezactiveze cusăturile de acoperire. Acest lucru este util atunci când este necesar doar stratul de bază pentru un design digitizat în software extern.

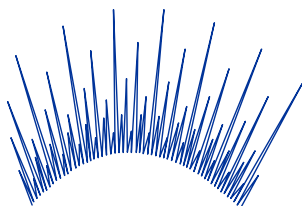
Finetea cusăturii în colțuri afectează distribuția în formă de evantai a cusăturilor în zonele de colț.

Notă: O coloană poate fi urmată de un obiect de sculptare (Carving) pentru a oferi o textură suplimentară cusăturii.

📁 Părți Laterale

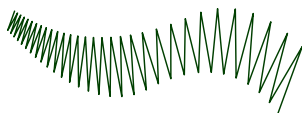
Compensare tragere extinde fiecare cusătură la marginea unui obiect pentru a compensa tragerea firului pe țesături elastice sau scufundarea pe fleece. Tragerea firului determină contractarea cusăturilor spre interior, făcând obiectul finit mai îngust decât s-a intenționat.

Lărgire aleatorie max. definește extensia aleatorie maximă a cusăturilor coloanei în lateral. Proprietatea #1 se aplică primei margini a coloanei, iar #2 se aplică celei de-a doua. Această preferință creează un efect de "margini neregulate".



Envelope scurtează anumite cusături ale coloanei pentru a crea efecte vizuale specializate. Toate straturile de bază ar trebui să fie dezactivate atunci când se utilizează preferința Envelope.

📁 Gradient



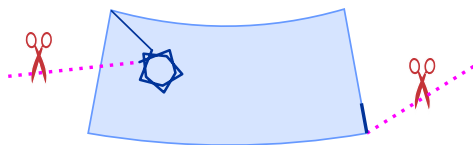
Gradient modifică distanța dintre cusături. Distanța trece treptat de la valoarea de spațiere de bază la valoarea de spațiere plus valoarea gradientului. Meniul Tip Gradient oferă diverse scheme de gradație.

📁 Puncte De Ancorare

Proprietățile din această filă facilitează un control la nivel de obiect, suprascriind [preferințele globale pentru punctele de ancorare](#). Această capacitate permite ajustarea individuală a [punctelor de ancorare](#) de fixare pentru obiectul specific.

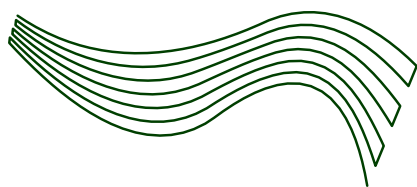
Această filă extinde funcționalitatea dincolo de valorile implicite globale simple, oferind:

- **Control asimetric:** Preferințe independente atât pentru cusăturile de ancorare inițiale (start), cât și pentru cele finale (end).
- **Blocare îmbunătățită a firului:** Opțiuni de utilizare a modelelor avansate de cusături de ancorare inițiale (de exemplu, structuri care se auto-intersectează) pentru a obține o ancorare mai puternică în situațiile în care nodul liniar de bază este inadecvat.



2. Umplere Cu Benzi

Benzi



Benziile sunt trasee de cusătură plasate de-a lungul marginilor coloanei.

Proprietatea **Număr** definește numărul total de benzi.

Proprietățile **Lungime min.** și **Lungime max.** definesc intervalul pentru lungimea cusăturii. Lungimile sunt ajustate automat pentru a oferi o

aproximare lină a secțiunilor curbe ale benzilor.

3. Umplere Multistrat

Umplerea multistrat este concepută pentru a crea volum 3D fără a fi nevoie de digitizarea manuală a mai multor obiecte suprapuse. În timp ce coloanele standard constau dintr-un singur strat de acoperire și straturi de bază opționale, modul multistrat automatizează procesul de stivuire pentru a construi înălțime.

Proprietăți

Software-ul generează o secvență de straturi zig-zag care construiesc treptat relief vertical. Acest lucru este realizat prin două controale principale:

- **Straturi:** Aceasta definește numărul total de treceri zig-zag. De exemplu, o setare de 3 straturi va avea ca rezultat două treceri dense de strat de bază și o trecere finală de acoperire.
- **Decalaj:** Aceasta este o proprietate critică pentru stabilitate. Software-ul "eșalonează" ușor lățimea straturilor inferioare. De obicei, straturile de jos sunt mai înguste decât stratul final de acoperire. Acest lucru creează o

fundație de tip piramidă, asigurându-se că cusătura satin finală încapsulează complet straturile inferioare pentru un finisaj neted și profesional.

Utilizarea Umplerii Multistrat Cu Spumă 3D (Puff Foam)

Modul multistrat este utilizat frecvent împreună cu **Spumă 3D pentru broderie (Puff Foam)** pentru a crea reliefuri extrem văzute în mod obișnuit pe șepcile sport de înaltă calitate.

1. Efectul de acoperire (Capping)

Când utilizați spumă, cea mai importantă cerință tehnică este "tăierea" spumei cu acul. Cusăturile satin standard s-ar putea să nu fie suficient de dense pentru a perfora curat marginile spumei. Prin utilizarea **Multilayer Fill**, penetrările repetate ale acului în aceeași zonă asigură tăierea curată a spumei, permițând îndepărtarea ușoară a excesului de spumă după coasere.

2. Densitate și afundare

Când coaseți peste spumă, densitatea trebuie să fie semnificativ mai mare decât la broderia standard, variind adesea între 0,1 mm și 0,2 mm. Straturile multiple ajută la comprimarea consistentă a spumei. Fără aceste treceri multiple, spuma ar putea "ieși prin" cusături sau cusăturile s-ar putea afunda neuniform în material.

3. Sfaturi de digitizare pentru spumă Puff:

- **Capete de închidere:** În Embird Studio, asigurați-vă că capetele coloanelor sunt "închise" cu cusături de înaltă densitate. Dacă capetele sunt deschise, spuma va rămâne vizibilă la începutul și la sfârșitul coloanei.
- **Compensarea tragerii:** Creșteți compensarea tragerii când utilizați spumă. Înălțimea spumei trage firul mai mult decât țesătura plată, ceea ce poate face ca coloanele să pară mai înguste decât arată pe ecran.
- **Evitați straturile de bază:** Când utilizați Multilayer pentru spumă, de obicei dezactivați straturile de bază standard Center sau Edge, deoarece trecerile multistrat acționează ele însele ca suport structural, iar spuma oferă volumul.

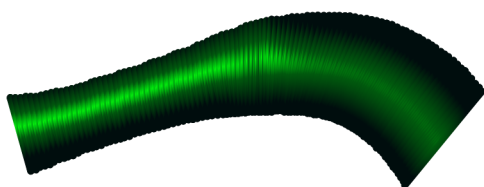
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Coloană cu model



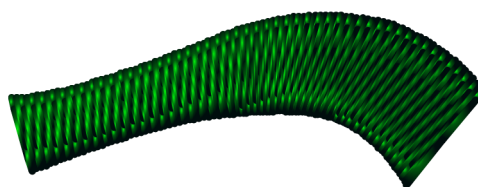
Parametri - Coloană Cu Model

Acești **parametri** se aplică exclusiv obiectelor de tip Coloană cu model selectate.

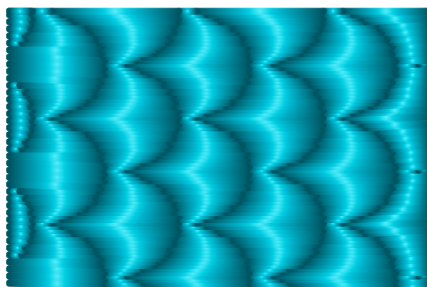
Această pagină detaliază setările pentru obiectul "Coloană cu model" din Embird Studio NEXT, o funcție care permite utilizatorilor să îmbunătățească cusăturile standard satin sau coloană cu texturi decorative. Aceasta descrie parametrii specifici pentru aplicarea și personalizarea acestor modele, inclusiv selectarea modelului, ajustarea scării și deplasarea aleatorie. În plus, explică funcția "Întindere" pentru modele adaptive care urmăresc lățimea coloanei - utilă pentru crearea de efecte asemănătoare dantelei - și setarea "Număr de răsuciri" pentru obținerea unei estetici în spirală.



Coloană fără model aplicat.



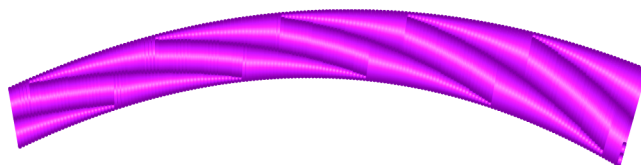
Cusături zig-zag de coloană cu un model decorativ aplicat pe stratul de acoperire.



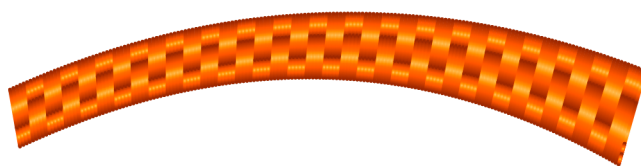
Modelul definește textura cusăturilor de acoperire superioare.

Majoritatea parametrilor pentru acest tip de obiect sunt identici cu [parametrii standard ai Coloanei](#), cu excepția următoarelor:

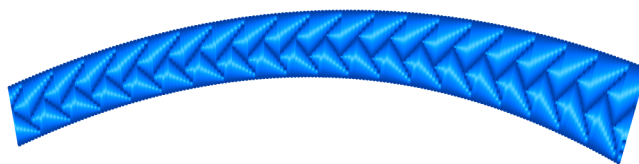
1. **Model** - Definește textura cusăturilor de acoperire. Aceasta funcționează similar cu setarea modelului într-un obiect [Umplere](#). Utilizatorii pot crea până la cinci modele personalizate prin [Meniu principal > Gadgeturi > Editoare de fragmente > Modelele utilizatorului](#).
2. **Deplasare aleatorie** - Decalează penetrările cusăturilor în mod aleatoriu pentru a crea o textură mai naturală sau mai puțin uniformă.
3. **Scară** - Ajustează dimensiunea modelului aplicat.
4. **Întindere** - Acest comutator activează un model adaptiv, ceea ce înseamnă că textura este scalată proporțional cu lățimea coloanei în orice punct specific. Acest lucru este deosebit de eficient pentru digitizarea structurilor asemănătoare dantelei.
5. **Număr de răsuciri** - Disponibilă doar când **Întindere** este activată, această setare rotește modelul de-a lungul traseului pentru a crea un aspect răsucit.



Model adaptiv cu factor de scară = 50% și Număr de răsuciri = 5.

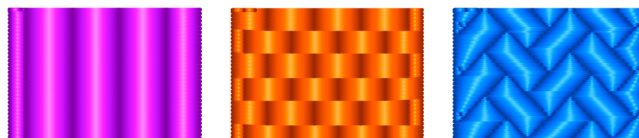


Model adaptiv cu factor de scară = 66% și Număr de răsuciri = 0.



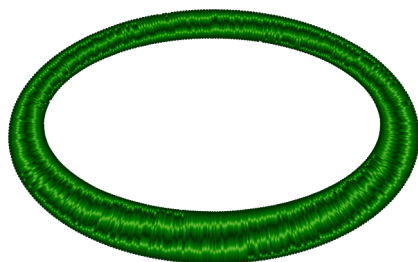
Model adaptiv cu factor de scară = 125% și Număr de răsuciri = 0.

În cele trei exemple de mai sus, modelul se adaptează automat la lățimea variabilă a coloanei. Aceste exemple au fost generate folosind următoarele modele predefinite:

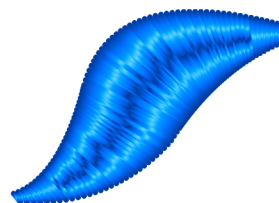


1. Linii verticale, 2. Cărămizi, 3. Parchet.

Un model adaptiv poate fi, de asemenea, combinat cu opțiunea Deplasare aleatorie pentru a crea un aspect mai moale și mai neregulat:



Linii verticale utilizate ca model adaptiv cu factor de scară = 50%, Număr de răsuciri = 4 și Deplasare aleatorie = 1.5mm.



Linii verticale utilizate ca model adaptiv cu factor de scară = 50%, Număr de răsuciri = 0 și Deplasare aleatorie = 1.5mm.

Notă: O Coloană cu model poate fi modificată ulterior de un obiect Carving pentru a adăuga o textură structurală suplimentară.



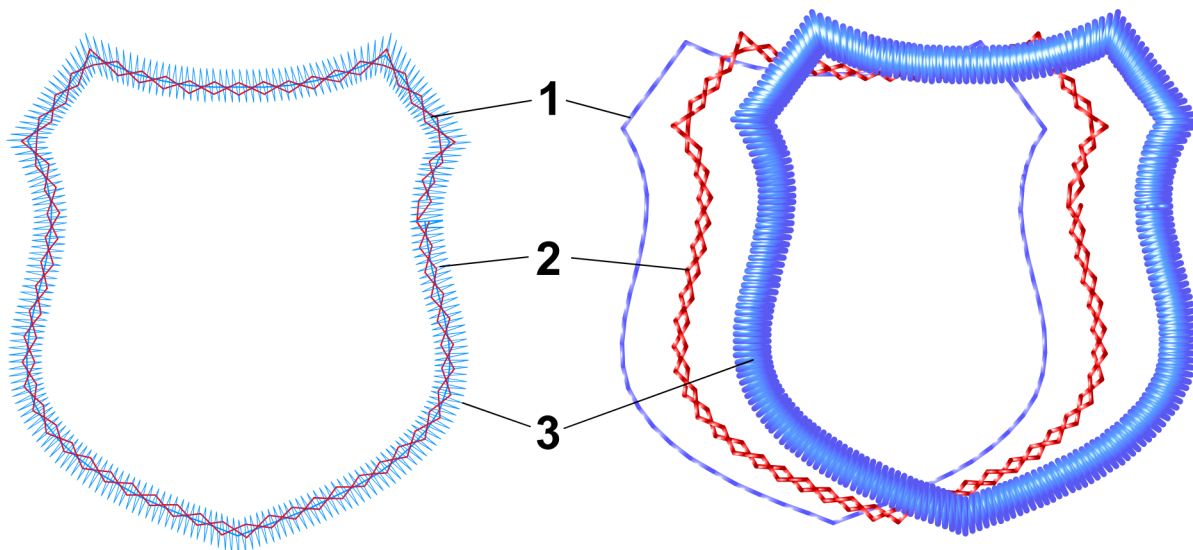
Pictogramă pentru Instrumentul de sculptare.

Vă rugăm să rețineți că obiectul Coloană cu model nu include opțiunea **Creare cusături de acoperire**, modul de umplere **Benzi** sau modul de umplere **Multistrat**.

Proprietăți - Aplicație

Aceste **proprietăți** se aplică exclusiv obiectelor de tip Aplicație selectate.

Această pagină detaliază proprietățile pentru obiectele de tip Aplicație în Embird Studio NEXT. Aceasta explică cele trei straturi esențiale de cusături necesare pentru crearea aplicațiilor - marcarea, fixare și cusături de acoperire - și definește rolurile lor specifice în procesul de brodat.



Stânga: Obiect Aplicație cu toate straturile vizibile. Dreapta: Straturi separate pentru a oferi o vedere mai clară a structurii.

Stratul 1 constă în cusături de marcarea. Scopul lor este de a indica plasarea precisă a peticului de material pe materialul suport.

Stratul 2 constă în cusături de fixare, care securizează materialul aplicației pe materialul suport. Acestora li se atribuie o culoare unică pentru a determina mașina de brodat să se oprească atât înainte, cât și după coaserea stratului. Pauza de dinaintea cusăturilor de fixare permite utilizatorului să plaseze materialul pe zona marcată. Odată ce cusăturile de fixare fixează peticul pe poziție, pauza ulterioară permite utilizatorului să efectueze tăierea firului (excesului de material) de-a lungul liniei de cusătură.

Stratul 3 constă în cusături de acoperire. Aceste cusături se suprapun și ascund cusăturile de fixare și marginile nefinisate ale materialului aplicației.

Notă: Spre deosebire de obiectele de tip Coloană, obiectele de tip Aplicație nu acceptă efecte de gradient sau umplere cu benzi.

Aplicație - Proprietăți specifice

Majoritatea proprietăților pentru aplicații sunt un subset al [proprietăților obiectului de tip Coloană](#).

Următoarele proprietăți suplimentare sunt unice pentru obiectele de tip Aplicație:

Culoarea cusăturilor de fixare. Cusăturile de fixare primesc intenționat o culoare diferită față de cusăturile de marcă și de acoperire. În designul de broderie, o schimbare de culoare funcționează ca o comandă pentru ca mașina să se oprească, permițând operațiuni manuale precum tăierea firului (materialului). Culoarea specifică a firului selectată în software este mai puțin critică decât pauza declanșată de schimbarea culorii în sine.

Lățimea fixării. Aceasta definește lățimea traseului în zig-zag utilizat pentru cusătura de fixare.

Spațierea cusăturii de fixare. Aceasta controlează densitatea sau distanța dintre zig-zag-uri de-a lungul traseului de fixare.

Colțurile fixării. Această preferință determină modul în care software-ul procesează colțurile ascuțite de pe traseul de fixare, cum ar fi dacă zig-zag-ul formează o tranziție ascuțită, rotunjită sau teșită.

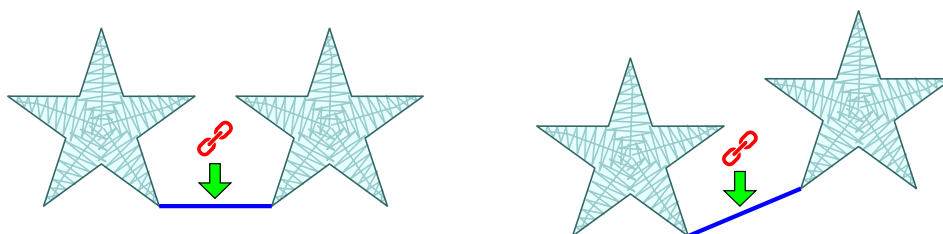
Decalajul fixării. Funcția principală a decalajului fixării este de a face cusătura de fixare puțin mai mică decât cusătura finală de acoperire. Acest lucru asigură că, după ce excesul de material este tăiat aproape de linia de fixare, marginile nefinisate rămân poziționate spre interior. Acest lucru permite cusăturii finale de acoperire să încapsuleze complet și să ascundă marginile materialului.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Conexiune

Proprietăți - Conexiune

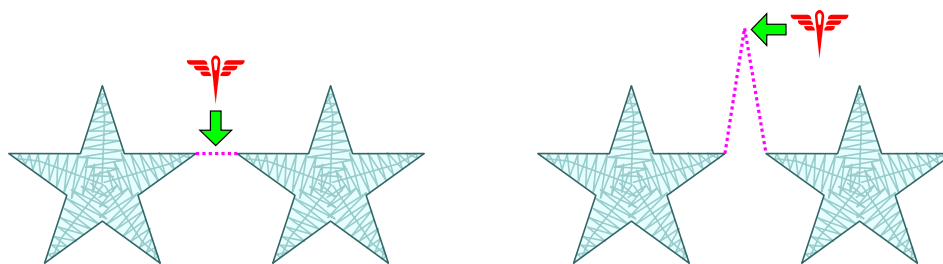
Aceste [proprietăți](#) se aplică exclusiv obiectelor Conexiune selectate. Pentru o prezentare generală cuprinzătoare, vă rugăm să consultați capitolul detaliat [Conexiuni](#).

Preferințele **Lungime maximă și minimă** funcționează identic cu cele găsite în obiectul [Cusături manuale](#).



Conexiunile sunt ajustate automat când obiectele sunt mutate sau transformate în alt mod pentru a preveni inserarea neintenționată a unei cusături de tranziție (tăierea firului).

Opțiunea **Cusături de tranziție** permite crearea de cusături de tranziție controlate între obiecte. Dacă obiectele de broderie sunt poziționate în imediata apropiere, eliminarea micilor cusături de tranziție dintre ele poate fi dificilă (așa cum se arată în ilustrația din stânga). Prin aplicarea unei conexiuni cu opțiunea de cusături de tranziție, utilizatorul poate crea cusături de tranziție mai lungi și controlate, care sunt mai accesibile pentru tăierea firului.



Cusături De Ancorare

Proprietățile din această filă facilitează un control la nivel de obiect, suprascriind **preferințele globale pentru cusăturile de ancorare**. Această capacitate permite ajustarea individuală a **cusăturilor de ancorare** de fixare pentru obiectul specific.

Această filă extinde funcționalitatea dincolo de valorile implicite globale simple, oferind:

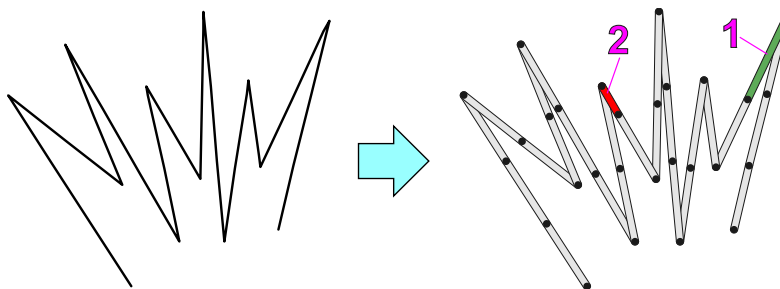
- **Control asimetric:** Preferințe independente atât pentru cusăturile de ancorare inițiale (start), cât și pentru cele finale (sfârșit).
- **Blocare îmbunătățită a firului:** Opțiuni de utilizare a modelelor avansate de cusături de ancorare inițiale (de exemplu, structuri auto-încrucișate) pentru a obține o ancorare mai puternică în situațiile în care nodul liniar de bază este inadecvat.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Cusături manuale

Proprietăți - Cusături Manuale

Aceste **proprietăți** se aplică exclusiv obiectelor de tip Cusături Manuale selectate.

Preferința **Lungime Maximă (1)** determină cea mai lungă cusătură permisă atunci când obiectul Cusături Manuale este compilat în cusături reale. Orice cusătură manuală care depășește suma dintre Lungimea Maximă și Lungimea Minimă este divizată automat în una sau mai multe cusături de lungime maximă, urmate de o cusătură mai scurtă, dacă este necesar. Această cusătură rămasă nu va fi niciodată mai scurtă decât **Lungimea Minimă (2)** specificată.



Cusăturile **Cusăturile Manuale** reprezintă un tip de obiect specific în care digitizatorul menține controlul absolut asupra fiecărei penetrări a acului. Spre deosebire de obiectele automate - cum ar fi cusăturile de Umplere (Fill) sau Satin - unde software-ul calculează plasarea cusăturilor pe baza densității, un obiect de tip Cusătură Manuală urmează exact nodurile plasate de utilizator.

Cusăturile manuale sunt utilizate în principal pentru:

- **Trasee de precizie:** Crearea unor conexiuni specifice între elementele de design care trebuie să urmeze un traseu particular pentru a rămâne ascunse.
- **Detalii fine:** Digitizarea unor elemente minuscule, cum ar fi o sclipire în ochi, unde cusătura automată poate fi prea voluminoasă.

Deși punctele sunt plasate manual, software-ul de broderie trebuie să respecte limitările fizice ale mașinii de brodat. Majoritatea mașinilor nu pot executa o singură cusătură mai lungă de aproximativ 12,1 mm până la 12,7 mm. Proprietățile funcționează după cum urmează:

1. **Divizarea cusăturii:** Dacă un segment manual depășește **Lungimea Maximă**, software-ul divide automat acel segment în intervale mai mici și sigure.
2. **Restul:** Pentru a preveni ruperea firului sau "cuiburile de pasăre", preferința **Lungime Minimă** asigură că nicio cusătură rezultată nu este prea mică pentru a fi procesată eficient de mașină.

Cusături De Ancorare

Proprietățile din această filă facilitează un control la nivel de obiect, suprascriind [preferințele globale pentru cusăturile de ancorare](#). Această capacitate permite ajustarea individuală a [cusăturilor de ancorare](#) de fixare pentru obiectul specific.

Această filă extinde funcționalitatea dincolo de valorile implicite globale simple, oferind:

- **Control asimetric:** Preferințe independente atât pentru cusăturile de ancorare inițiale (start), cât și pentru cele finale (sfârșit).
- **Blocarea îmbunătățită a firului:** Opțiuni de utilizare a modelelor avansate de cusături de ancorare inițiale (de exemplu, structuri auto-încrucișate) pentru a obține o ancorare mai puternică în situațiile în care nodul liniar de bază este inadecvat.

Proprietăți - Contur

Aceste **proprietăți** se aplică exclusiv obiectelor de tip Contur selectate.

Obiectul de tip Contur este o cale bazată pe vectori care definește o linie, mai degrabă decât o zonă umplută. În funcție de modul selectat, aceeași linie vectorială poate fi redată ca orice, de la o simplă cusătură până la o bordură decorativă complexă.

Această pagină detaliază proprietățile specifice pentru obiectele de tip Contur în Embird Studio NEXT. Aceasta explorează șase moduri distincte de coasere: **Schiță**, care imită cusăturile satin cu profil jos; **Mostre**, pentru motive decorative repetitive; **Cusături Satin**, pentru contururi cu lățime constantă; **Aplicație**, pentru fixarea straturilor de material; **Bordură**, utilizând mostre de obiecte pre-digitizate; și **Overlock**, care replică marginile stil surfilare. Acest ghid acoperă proprietăți comune precum lățimea și oglindirea, precum și preferințele specifice modului pentru cusăturile de bază și geometria avansată pentru Overlock.

Mod

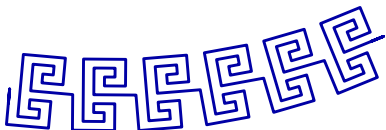
Caseta combinată din partea de sus a panoului de proprietăți Contur permite selectarea următoarelor moduri de coasere:

1. Schiță



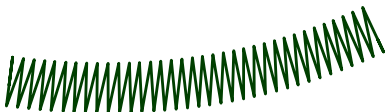
Modul Schiță generează cusături plate care seamănă cu coloane subțiri de satin. Este ideal pentru contururi care necesită mai multă prezență decât o cusătură simplă standard, dar care trebuie să rămână mai subțiri decât un contur satin tradițional.

2. Mostre



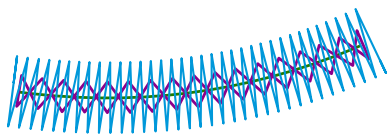
Mostrele sunt modele decorative de cusături repetate secvențial de-a lungul căii conturului.

3. Cusături Satin



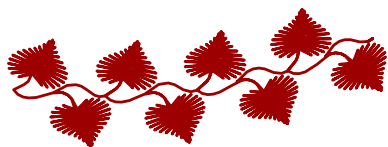
Cusăturile satin creează o cale în zig-zag de lățime constantă, funcționând similar cu un obiect de tip coloană de-a lungul unei linii.

4. Aplicație



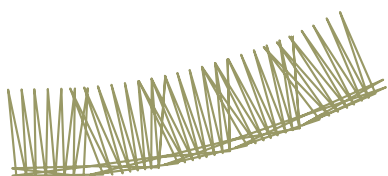
Modul Aplicație generează cusături specializate de fixare pentru a securiza materialul pe stabilizator, urmate de cusături de acoperire pentru a finisa și a ascunde marginile brute ale materialului.

5. Bordură



Modul Bordură utilizează fișiere de obiecte pre-digitizate ca motiv repetitiv. Acesta suportă preferințe de culoare independente pentru contururile bordurii.

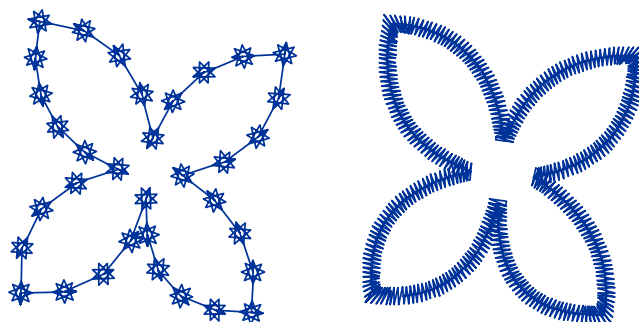
6. Overlock



Modul Overlock replică cusăturile structurale drepte și în zig-zag ale unei mașini de surfilat (overlocker), utilizate în mod tradițional pentru prevenirea destrămării materialului.

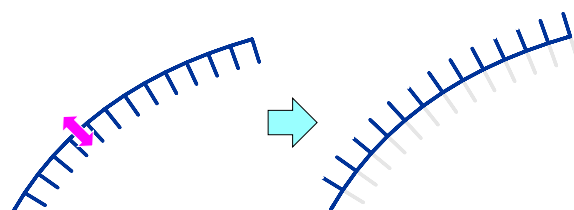
Modurile **Cusături Satin**, **Aplicație** și **Bordură** împart aceleași proprietăți, cu excepția **Culoare Contururi** și **Lungime Mostră Bordură**, care sunt exclusive pentru modul Bordură.

Proprietatea **Lățime** este aplicabilă tuturor modurilor de contur. Aceasta definește lățimea celulelor de referință de-a lungul conturului pe care sunt proiectate cusăturile. Rețineți că lățimea finală brodată poate diferi în funcție de faptul dacă moștra de cusătură în sine este mai lată sau mai îngustă decât celula de referință.



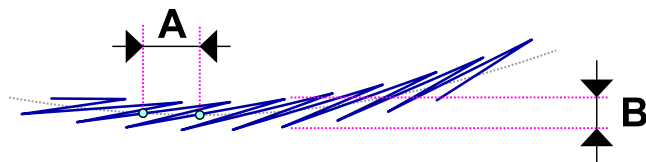
Obiect de tip Contur cu mostre de cusătură (stânga) și cu cusături satin (dreapta).

Opțiunea **Flip Sides** este disponibilă pentru modurile **Sketch**, **Samples**, **Border** și **Overlock**. Această funcție oglindește modelul de cusătură peste calea conturului.



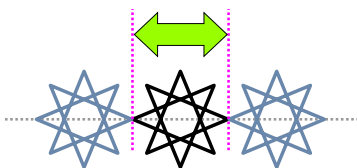
Proprietăți Pentru Sketch Și Samples

Sketch oferă un contur cu profil redus care imită cusătura satin plată. Acesta servește ca o greutate intermediară între o cusătură simplă standard și o coloană satin completă.



Proprietăți Sketch: Lungime (A) și Lățime (B).

Sample repetă o secvență specifică de cusături de-a lungul căii conturului. Selectarea unei mostre noi resetează automat **Width**, **Minimum Length** și **Maximum Length** la valorile lor implicite. Acestea pot fi ajustate manual. Utilizatorii pot defini până la cinci mostre de cusături personalizate prin [Meniu principal > Gadgets > Fragment Editor](#) sub [User Samples](#).



Ilustrație Lungime mostră.

Pentru căi curbe, software-ul scurtează automat lungimile mostrelor pentru a menține o aproximare lină a curbei. Pentru a menține lungimi uniforme ale mostrelor indiferent de curbura, setați **Minimum Length** și **Maximum Length** la valori identice.



Ilustrație Lățime mostră.

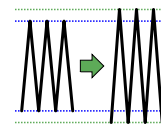
Proprietăți Pentru Cusături Satin, Aplicație Și Margine

Proprietatea **Spacing** determină distanța maximă dintre mostrele individuale de cusături. În segmentele arcuite, distanța de pe partea interioară a curbei este comprimată automat.

Proprietatea **Corners** controlează modul în care software-ul rotunjește sau taie colțurile conturilor **Satin** sau **Appliqué**.



Pull Compensation extinde fiecare cusătură la marginea obiectului pentru a contracara tensiunea firului (pe țesături elastice) sau scufundarea (pe materiale cu volum mare precum fleece-ul). Tensiunea firului tinde să tragă capetele cusăturilor spre interior, făcând broderia fizică să pară mai îngustă decât designul digitizat.



Opțiunea **Auto Select Underlay** activează sau dezactivează alegerea automată a software-ului pentru tipul de strat de bază.

Căsuțele de selectare **Center**, **Edge** și **Zig-Zag** permit selectarea manuală a unor tipuri specifice de strat de bază pentru obiect.

Pentru obiectele **Border**, preferința **Outlines Color** definește culoarea elementelor de cusătură simplă dacă mostra de margine le include.

Proprietatea **Border Sample Length** determină scara motifelor pe măsură ce acestea sunt repetate de-a lungul căii.

Proprietăți specifice pentru obiectele Appliqué:

Color of Tack-Down Stitches. Cusăturile de fixare primesc intenționat o culoare diferită de cea a cusăturilor de marcă și de acoperire. Această schimbare de culoare instruieste mașina de brodat să se oprească, permițând sarcini manuale precum tăierea materialului. Culoarea specifică selectată este mai puțin importantă decât prezența comenzii de oprire.

Tack-Down Width. Definește lățimea căii zig-zag utilizate pentru fixare.

Tack-Down Stitch Spacing. Controlează densitatea zig-zag-urilor în cadrul căii de fixare.

Tack-Down Offset. Această proprietate creează o cusătură de fixare care este puțin mai îngustă decât cusătura finală de acoperire. Acest lucru asigură că marginea materialului tăiat este poziționată spre interior, permițând cusăturii satin finale să încapsuleze complet marginile brute.

Strat de bază - Filă avansată

Controalele din această filă permit suprascriserea preferințelor globale ale stratului de bază. Pentru detalii complete, consultați capitolul [Proprietăți individuale strat de bază](#).

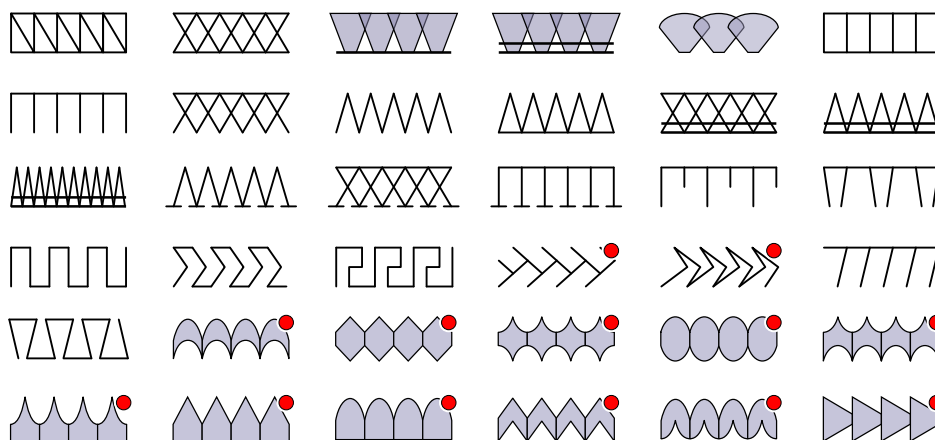
Pentru proiectele care necesită control maxim, luați în considerare convertirea obiectului Contur într-un obiect Coloană pentru a accesa o gamă mai largă de proprietăți.

Proprietăți Pentru Overlock

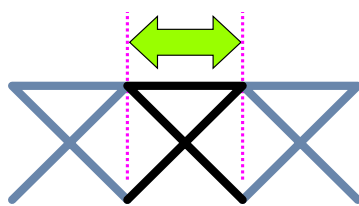
Un overlocker (sau serger) este o mașină de cusut specializată utilizată pentru finisarea marginilor materialului. Aceasta coase simultan o cusătură, taie excesul de material și înfășoară firul în jurul marginilor brute pentru a preveni destrămarea.

Modul **Overlock** din Embird Studio NEXT imită aceste cusături de înfășurare. Rețineți că acestea sunt simulări decorative cusute pe partea superioară a materialului și nu se înfășoară fizic în jurul marginii precum o cusătură adevărată de surfilare.

Exemplu definește secvența specifică de cusături drepte sau în zig-zag repetate de-a lungul conturului.

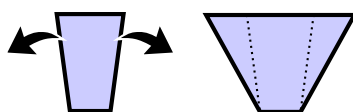


Lungime celulă. Software-ul calculează celule virtuale de-a lungul conturului și proiectează un exemplu în fiecare. **Lungime celulă** definește spațierea acestor unități de-a lungul traseului.



Ilustrație Lungime celulă.

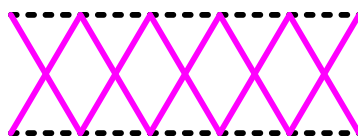
Extindere. Această proprietate extinde marginea exterioară a exemplului de overlock. În multe modele, acest lucru creează o suprapunere între exemple.



Stânga: Formă standard a exemplului; Dreapta: Exemplu cu extindere superioară aplicată.

Extindere este inefficientă pentru exemplele marcate cu un indicator roșu.

Linii transversale > Straturi. Liniile transversale sunt cusăturile individuale care rulează între contururile interioare și exterioare. Acestea pot fi digitizate ca multistrat (1, 3 sau 5 straturi) pentru a crea un efect gros de "cusătură tip bean", oferind mai multă greutate structurală decât liniile de margine paralele.

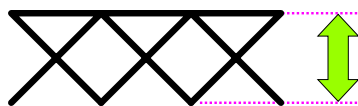


Ilustrație a liniilor transversale (solid, magenta) versus liniile de margine (punctat, negru).

Linii transversale > Dispersie. Când utilizați linii transversale multistrat, **Dispersie** controlează decalajul lateral dintre straturi. Acest lucru duce la un aspect vizual mai gros. Dispersia nu are niciun efect asupra liniilor cu un singur strat.

Proprietatea **Cusătură satin > Spațiere** controlează densitatea oricăror componente satin din cadrul exemplului de overlock selectat.

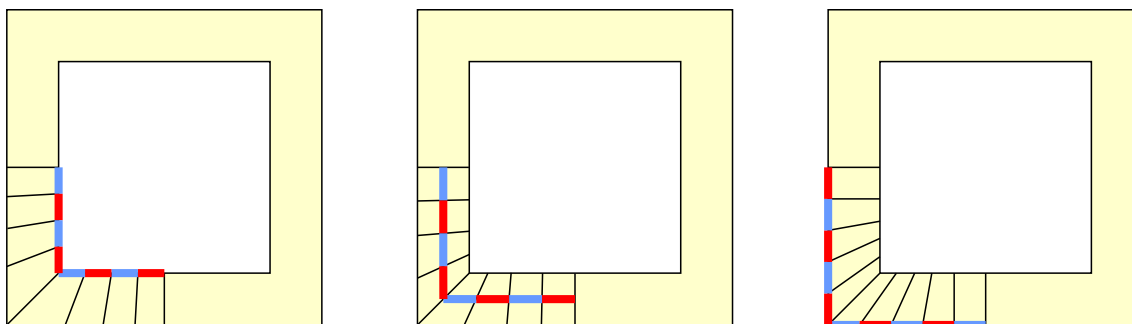
Lățime definește lățimea celulei de referință de-a lungul conturului. Rezultatul final brodat poate varia dacă exemplul în sine este conceput să fie mai lat sau mai îngust decât celula.



Ilustrație Lățime celulă.

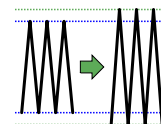
Inversare laturi permite schimbarea orientării interioare și exterioare a overlock-ului.

Linie de bază eșantion definește conturul de referință utilizat pentru a construi celulele. Deoarece conturul interior este mai scurt decât contururile centrale sau exterioare, alegerea liniei de bază afectează semnificativ spațierea celulelor, în special în curbele strânse.



De la stânga la dreapta: Contur interior ca linie de bază, Linie centrală ca linie de bază, Contur exterior ca linie de bază.

Compensare tragere funcționează așa cum este descris în secțiunile anterioare, extinzând cusăturile pentru a contracara tensiunea firului și tasarea materialului.



📁 Cusături De Ancorare

Proprietățile din această filă oferă suprascrieri la nivel de obiect pentru [preferințele globale de ancorare](#), permițând securizarea personalizată a [cusăturilor de ancorare](#).

Această filă oferă funcționalități avansate, inclusiv:

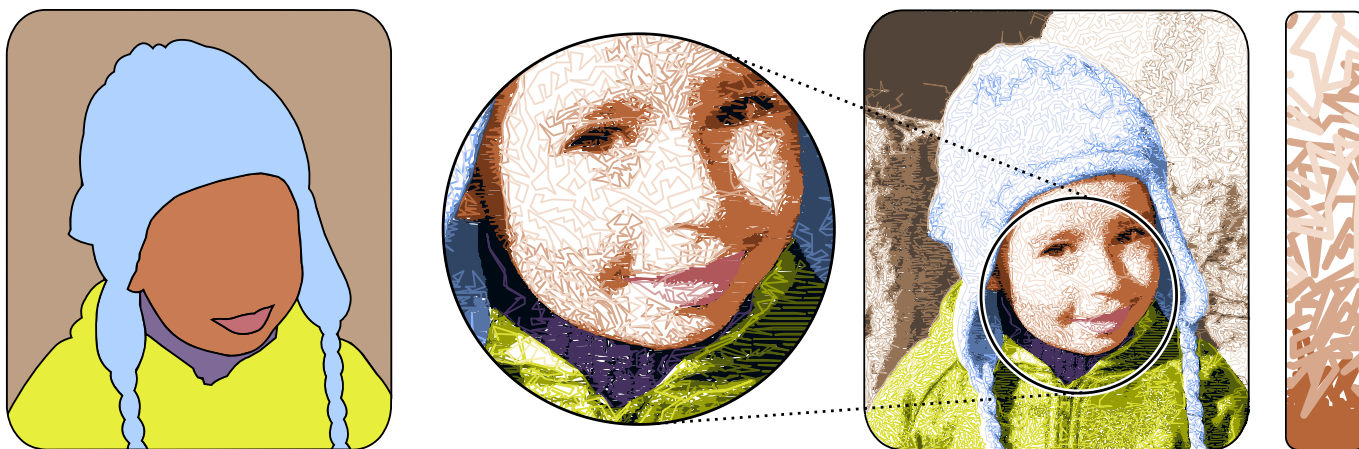
- **Control asimetric:** Configurare independentă pentru secvențele de ancorare la început (start) și ancorare la sfârșit (end).
- **Blocare fir îmbunătățită:** Acces la modele avansate de ancorare la început, cum ar fi structurile auto-încrucșate, pentru o ancorare mai sigură decât nodurile liniare de bază.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Parametri obiect > Sfumato

📷 Proprietăți - Sfumato

Aceste [proprietăți](#) se aplică exclusiv obiectelor Sfumato selectate. Obiectele Sfumato sunt concepute special pentru crearea broderiilor fotorealiste, cum ar fi [portrete](#), peisaje și naturi statice. Deși un obiect Sfumato este digitizat folosind aceleași instrumente vectoriale ca un [obiect de umplere](#), logica de generare a cusăturilor este unică; software-ul creează meandre de dimensiuni și densități variabile pentru a replica tonurile imaginii de bază.

Această pagină oferă o prezentare generală cuprinzătoare a proprietăților obiectelor Sfumato în Embird Studio NEXT. Aceasta detaliază preferințele din mai multe file, inclusiv gestionarea automată și manuală a nuanțelor de ață, mascarea culorilor pentru coaserea selectivă, densitatea reglabilă pentru diferite niveluri de detaliu și liniile de sculptare pentru accentuarea marginilor. În plus, descrie modurile de lucru specializate care facilitează selectarea culorilor și previzualizările dispunerii nuanțelor direct în spațiul de lucru.



Stânga: Design compus din 6 obiecte vectoriale Sfumato. Centru: Design finit umplut cu cusături.

Dreapta: Detaliu care arată meandre de nuanță și densitate variate.

În zonele cu densitate ridicată, meandrele sunt înlocuite cu o umplere simplă la un unghi specificat. Sfumato nu oferă o acoperire totală; în schimb, permite țesăturii să rămână vizibilă prin zonele cu cusături mai rare. Prin urmare, selectarea unei **Culoări de fundal** adecvate este esențială, deoarece software-ul calculează densitatea cusăturilor pe baza contrastului dintre țesătură și culorile aței.

Un obiect Sfumato poate fi populat cu 1 până la 9 nuanțe de ață. Aceste nuanțe sunt fie generate automat din **Culoarea de bază**, fie definite manual. Utilizatorii pot activa/dezactiva nuanțe individuale pentru a controla complexitatea culorilor obiectului. Fiecare nuanță de ață include proprietăți reglabile pentru **Densitate suplimentară și Prag nuanță**.



Selectarea numărului optim de nuanțe este critică. Nuanțele excesive cresc numărul de cusături de tranziție și timpul de producție, în timp ce prea puține nuanțe pot eșua în a replica imaginea cu precizie. În general, obiectele mai mici necesită mai puține nuanțe, în timp ce obiectele mai mari și mai detaliate beneficiază de un număr mai mare (de obicei 2 până la 6 nuanțe).

Obiectele Sfumato acceptă deschideri și sculptări similare cu obiectele de umplere standard. Totuși, sculptările în Sfumato sunt generate ca cusături suplimentare, mai degrabă decât ca modele de puncte de ac. Utilizatorii pot ajusta atât lățimea, cât și culoarea acestor sculptări. Obiectele de sculptare trebuie să urmeze imediat obiectul Sfumato și deschiderile acestuia în lista de obiecte.

Proprietățile Sfumato sunt organizate în mai multe file funcționale în panoul de proprietăți.

Mod

Caseta combo din partea de sus a panoului de proprietăți Sfumato permite comutarea între următoarele moduri de lucru:

1. **Mod Proprietăți** - Preferințe numerice și de comutare standard.
2.  **Selectare culoare din imagine** - Permite utilizatorilor să facă clic pe imaginea de fundal din spațiul de lucru pentru a preleva o culoare. Un meniu pop-up atribuie apoi acea culoare unei proprietăți specifice (de exemplu, Culoare de bază sau Culoare mască).
3.  **Previzualizare dispunere nuanțe** - Redă obiectul ca o hartă de culori în zona de lucru. Acest lucru ajută la vizualizarea modului în care sunt distribuite pragurile și măștile înainte de a genera cusături.

Deoarece obiectele Sfumato au semnificativ mai multe proprietăți decât obiectele standard, aceste moduri de previzualizare sunt esențiale pentru un design eficient. Acestea permit un feedback vizual rapid fără a fi nevoie să generați un fișier electronic de cusături complet după fiecare ajustare minoră.

Preferințe Principale

Unghi definește orientarea umplerilor simple utilizate în zonele cu densitate ridicată.

Lungime maximă cusătură determină cea mai lungă cusătură comună permisă în zonele cu densitate scăzută; orice depășește această valoare este înlocuit cu o cusătură de tranziție. Deși cusăturile lungi pot fi perturbatoare vizual în zone detaliate precum ochii sau gurile, un exces de cusături de tranziție va încetini procesul de brodare.

Proprietatea **Fidelitate** controlează numărul de cusături și acuratețea reproducerii. O fidelitate mai mare (70-80%) crește densitatea cusăturilor pentru detalii mai mari, ceea ce este recomandat pentru fețe. O fidelitate mai mică (0-40%) este potrivită pentru elementele de fundal precum cerul sau îmbrăcămintea pentru a reduce numărul total de cusături.

Stil definește dispunerea cusăturilor în zonele cu densitate scăzută. Opțiunile disponibile includ:

1. **Meandre Sfumato comune:** Imită Sfumato clasic cu o eficiență îmbunătățită.
2. **Cusături de contur (implicit):** Cea mai eficientă dispunere; meandrele sunt utilizate doar acolo unde conturarea nu este aplicabilă.
3. **Cusături de contur (densitate mai mare):** Oferă o acoperire mai compactă.
4. **Cusături de contur (densitate cea mai mare):** Minimiza vizibilitatea țesăturii prin cusături.

Culori

Culoare de bază servește drept referință pentru generarea automată a nuanțelor de ață și reprezintă obiectul în Inspectorul de obiecte.

Fundal reprezintă culoarea țesăturii menită să se vadă prin cusături.

Nuanțe de ață sunt culorile reale utilizate pentru a umple obiectul. Nuanțele automate creează o scară monocromă bazată pe Culoarea de bază, în timp ce scalele definite de utilizator permit orice combinație de culori. Nuanțele pot fi dezactivate (OFF) pentru a simplifica designul.

Densitate suplimentară permite ajustări manuale ale densității pentru culori specifice, anulând calculele automatizate.

Pragul de nuanță controlează intervalul tonurilor de imagine atribuite fiecărei nuanțe de fir.

Contrast modifică intervalul nuanțelor de fir generate automat. Un contrast mai scăzut este recomandat pentru trăsături mai fine, cum ar fi cele din portretele femeilor sau copiilor.

Mască

Pentru fotografiile complexe cu multe zone de culoare mici și variate (cum ar fi o pajiște cu flori), trasarea obiectelor individuale este nepractică. În aceste cazuri, o **Mască de culoare** permite umplerea parțială a unui singur obiect Sfumato în funcție de culoare:

1. Creați un singur obiect Sfumato mare care să acopere zona.
2. Selectați **numărul de culori pentru mască**.
3. Utilizați **Instrumentul de selectare a culorii** pentru a eșantiona culorile țintă (de exemplu, verde pentru iarbă) din spațiul de lucru.
4. Ajustați **intervalul măștii** și utilizați modul de previzualizare pentru a verifica zona de acoperire.
5. Activați masca și generați cusăturile. Pentru a coase zonele rămase (de exemplu, flori roșii), duplicați obiectul și inversați preferințele măștii.

📁 Spațiere

Spațierea cusăturilor este invers proporțională cu densitatea. Creșterea spațierii reduce densitatea, în timp ce scăderea acesteia crește densitatea.

Spațierea zonelor de înaltă densitate ar trebui setată între 0,35 și 0,45 mm pentru greutatea standard ale firului, pentru a asigura o acoperire completă în zonele de umplere simplă.

Glisoarele pentru **spațierea generală (densitate mică/medie)** permit utilizatorilor să lumineze sau să îngroașe global zonele mai aerisite ale designului.

📁 Sculpturi

Sculpturile sunt linii decorative utilizate pentru a accentua marginile în interiorul obiectului Sfumato.

Culoarea sculpturilor trebuie să corespundă uneia dintre nuanțele de fir active.

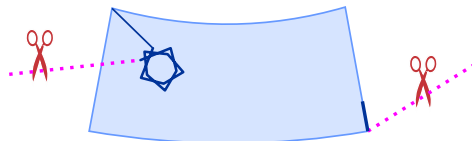
Lățimea sculpturilor permite linii mai groase. Orice sculptură mai lată de 0,2 mm este construită folosind linii scurte de cusătură aliniată cu unghiul principal de umplere.

📁 Cusături De Ancorare


Proprietățile din această filă facilitează un control la nivel de obiect, suprascriind [preferințele globale pentru cusăturile de ancorare](#). Această capacitate permite ajustarea individuală a [cusăturilor de ancorare](#) de fixare pentru obiectul specific.

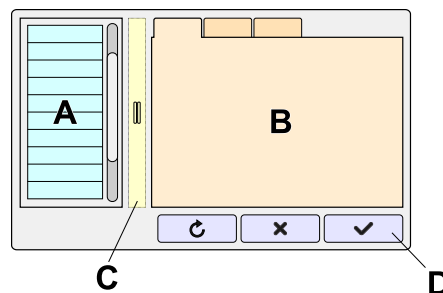
Această filă extinde funcționalitatea dincolo de valorile implicite globale simple, oferind:

- **Control asimetric:** Preferințe independente atât pentru cusăturile de ancorare la început (start), cât și pentru cele de la sfârșit (end).
- **Blocare îmbunătățită a firului:** Opțiuni de utilizare a modelelor avansate de cusături de ancorare la început (de exemplu, structuri auto-încrucișate) pentru a obține o ancorare mai puternică în situațiile în care nodul liniar de bază este inadecvat.



Preferințe


Studio oferă acces la preferințe cuprinzătoare care permit utilizatorilor să își personalizeze spațiul de lucru și instrumentele. Aceste opțiuni sunt situate în panoul unificat Preferințe, accesibil prin  [Meniu Principal](#) > [Opțiuni](#) > [Preferințe](#) .



- | | |
|----------|---|
| A | Listă Categorii: Preferințele sunt organizate pe tipuri. Utilizați această listă pentru a selecta o categorie specifică. |
| B | File de conținut: Preferințele legate de categoria selectată sunt afișate în aceste file. |
| C | Separator: Trageți separatorul la stânga sau la dreapta pentru a ajusta proporțiile listei și ale zonelor de conținut. |
| D | Butoane: Aceste controale se modifică în funcție de categoria activă. Un buton universal Resetare este disponibil pentru a restabili valorile implicite pentru categoria selectată. |

Categorii De Preferințe

- Regional
- Controale - General
- Randare
- Preferințe Litere
- Preferințe
- Comutatoare Proiect
- Gherghef
- Fișiere Recente
- Stiluri Predefinite
- Filtre Fundal

Notă: Controalele marcate cu  **pictograma duplicat** sunt preferințe oglindite, accesibile prin alte panouri sau meniuri. Acestea sunt incluse aici pentru gestionare centralizată.

Regional

Preferințele **Regionale** cuprind **limba și unitățile de măsură**. Unitățile de măsură pot fi configurate ca **metrice** sau **imperiale**. Selectarea unui sistem de unități sau a unei limbi aplică modificarea la nivelul întregului program, în toate modulele.

Controale - General

Această categorie include preferințe comune tuturor modulelor, referitoare la elementele de control:

- **Dimensiunea controalelor cheie:** Această preferință afectează scalarea panourilor, meniurilor și butoanelor, unde reducerea dimensiunii poate mări spațiul de lucru. În schimb, controalele mai mari pot fi utile utilizatorilor cu deficiențe de vedere sau celor care utilizează sisteme de scriere cu glife complexe (de exemplu, anumite limbi din Asia de Est sau Orientul Mijlociu).
 - **Grosimea liniilor de control:** Aceasta influențează grosimea ajutoarelor vizuale, cum ar fi **Casetele de Selecție**, contururile plicurilor, liniile de bază ale textului și alte controale auxiliare liniare.
 - **Modul de selecție al elementelor din listă:** Aceasta comută între un **mod de selecție cu casetă de validare** și un mod de selecție standard. Modul cu casetă de validare afișează o casetă de validare lângă fiecare element din liste (de exemplu, lista de elemente, lista de obiecte, lista de fișiere), permițând selecția mai multor elemente printr-un clic sau atingere, fără introducere de la tastatură. Acest mod este conceput în principal pentru ecrane tactile, dar este funcțional și pe computere standard.
 - **Forma mânerelor de control Bézier:** Această preferință modifică afișarea mânerelor spline Bézier. Afișajul implicit utilizează vârfuri de săgeată, dar este oferită o opțiune pentru a le afișa ca cercuri.
 - **Inserare sau ștergere nod:** Comutatoarele din această secțiune activează sau dezactivează capacitatea de a adăuga și șterge noduri folosind o atingere lungă sau un dublu clic în modurile de editare a nodurilor sau editare a cusăturilor. Deși acest lucru poate accelera editarea pentru unii utilizatori, poate fi nedorit pentru cei cu ritmuri de clic diferite.
-

Randare

Preferințele din această categorie sunt organizate în mai multe file:

Mod 3D

Configurați vizualizarea 3D a designului în zona de lucru.

Afișare țesătură : Când este dezactivată, ghergheful apare sub design. Aceasta poate fi, de asemenea, comutată prin [■ Meniu Principal > Vizualizare](#) .

Textură țesătură: Selectați dintr-o bibliotecă de tipuri de țesături predefinite.

Culoare țesătură

Intensitate umbră: Umbrele oferă profunzime randărilor 3D, dar pot interfera cu vizibilitatea obiectelor Sfumato Stitch. Pentru designurile Sfumato, se recomandă setarea acestei valori la 0.

Raze X

Culoare cusături scurte: Utilizați modul Raze X pentru a identifica cusăturile care se află sub pragul de lungime și pot cauza probleme de producție. Acestea sunt evidențiate în culoarea selectată.


Lungime max. cusături scurte: Definește pragul pentru cusăturile considerate prea scurte.

Culoare cusături lungi: Identifică cusăturile care depășesc pragul de lungime maximă. Acestea sunt evidențiate în culoarea selectată.

Lungime min. cusături lungi: Definește pragul pentru cusăturile considerate prea lungi.

Saturație culoare cusătură: Deși modul Raze X este în principal în tonuri de gri, acest control adaugă o cantitate subtilă de culoare pentru a ajuta la distingerea diferitelor obiecte.


Simulator Coasere

 **Mod :** Determină stilul de randare (3D, plat, etc.) utilizat în timpul simulării coaserii.



Lettering

Definiți culorile de randare pe ecran pentru mânere, noduri și linii de bază utilizate în [lettering interactiv](#). De asemenea, puteți ajusta opacitatea umplerii lettering-ului.

Toate Modurile

 **Imagine de fundal (în modul 3D și Plat)** comută vizibilitatea ilustrațiilor de referință, șabloanelor sau schițelor importate în spațiul de lucru. Cusăturile și contururile obiectelor sunt randate peste imagine, permițându-vă să comparați progresul digitizării cu ilustrația originală. Atât în modul 3D, cât și în cel Plat, poate fi necesar să decideți dacă doriți să prioritizați o simulare estetică a produsului fizic final sau să continuați să comparați progresul cu ilustrația sursă. În astfel de situații, ascunderea imaginii de fundal permite o randare mai curată a cusăturilor. În mediul 3D, vizibilitatea imaginii de fundal este strict legată de setarea Țesătură. Software-ul tratează "Țesătură" ca pe un substrat fizic solid, ceea ce creează următoarea ierarhie:

- Țesătură OPRIT: Imaginea de fundal rămâne vizibilă în spatele cusăturilor redată 3D. Acest lucru este util pentru a evalua modul în care texturile firului apar în raport cu imaginea sursă.
- Țesătură PORNIT: Textura țesăturii are prioritate vizuală. Deoarece țesătura este redată ca un material opac, aceasta ascunde complet imaginea de fundal, indiferent dacă comutatorul de imagine este setat pe "Pornit".

 **Afișare cusături de tranziție :** Comută vizibilitatea cusăturilor de tranziție. De asemenea, accesibil prin  [Meniu Principal > Vizualizare](#) .

Culoare cusături de tranziție

Culoare evidențiere cusături de tranziție: Adaugă o strălucire în jurul cusăturilor de tranziție pentru o vizibilitate mai bună pe fundaluri întunecate. Această evidențiere este activă doar la niveluri ridicate de zoom.

Opacitate zonă obiecte vectoriale: Obiectele vectoriale digitizate fără cusături generate apar ca zone semi-transparente. Această setare controlează nivelul lor de opacitate.


Culoare cusături de ancorare: Utilizată pentru a distinge cusăturile de ancorare de cusăturile standard. Aceasta necesită ca "Afișare tranziții" să fie activă și nu se aplică modului Hartă densitate.

Grosime redare fir: Ajustează grosimea vizuală a cusăturilor în diverse [moduri de afișare](#), inclusiv 3D și cu raze X.


Preferințe Scriere

Toate preferințele de scriere sunt oglindite în [panoul de control principal](#) când sunteți în [Mod Scriere](#).

Font


 **Font implicit :** Specifică fontul TrueType sau OpenType implicit.

 **Alfabet implicit :** Specifică Alfabetul Embird pre-digitizat implicit.


 **Stiluri :** Configurați setările pentru Aldin, Cursiv, orientare Verticală și seturi Unicode. **Aplatizarea** permite conversia glifelor compuse în curbe standard pentru o generare precisă a broderiei.

Arhive


 **Căi :** Definiți locațiile folderelor pentru fonturile TrueType și OpenType care nu sunt instalate în Sistemul de Operare. Utilizați funcția **Găsire fonturi** în modul scriere pentru a reîmprospăta lista.

 **Scanare și fișiere arhivă :** Permite Studio să caute fonturi în interiorul arhivelor .zip.

Coasere


 **Umplere :** Determină tipul de cusătură pentru litere (umplere simplă, plasă, coloană automată sau linie centrală). Acestea pot fi combinate cu contururi.

 **Ordine :** Secvența în care sunt cusute literele sau cuvintele. Secvențierea de la centru spre margini este recomandată pentru a minimiza deplasarea țesăturii.

 **Conexiuni :** Configurează utilizarea cusăturilor de conexiune sau a tăierilor între caractere și componente.

 **Aliniere**


Set Glife

 **Set predefinit :** Configurați șiruri de text pentru inserare rapidă prin fila **Text**. Acest lucru este util pentru crearea tabelelor de referință ale fonturilor utilizate frecvent.

Preferințe

Mod Editare

 **Mod coloană** : Selectați metoda de creare preferată:
[Mod A \(laturi separate\)](#), [Mod B \(noduri alternative\)](#) sau [Mod C \(laturi simultane\)](#).

 **Lățime coloană** : Setează lățimea implicită pentru Modul coloană C.

Culori: Personalizați aspectul nodurilor, liniilor, cursorilor și controalelor de scriere.

Salvare

Când **Salvare automată** este activată, progresul este salvat la fiecare 5 minute. **Fișiere de rezervă** creează o copie redundantă a designului în folderul sursă.

Selecție

Când **Evidențiere obiecte selectate** este activă, elementele selectate sunt conturate într-o culoare specifică pentru a îmbunătăți vizibilitatea în zona de lucru.

Spațiu De Lucru

Fundal

Culoare fundal: Setează culoarea de bază a Zonei de lucru. Acest strat poate fi ascuns de țesătura 3D sau de șabloanele raster.

Grilă

Grila ajută la poziționarea și scalarea precisă. Rețineți că subdiviziunile fine pot apărea doar la niveluri ridicate de zoom.

Grilă principală: Setează dimensiunea celulei în funcție de unitățile regionale (metrice sau imperiale).

Subdiviziune: Setează densitatea grilei fine.

Grilă secundară: Activează layout-uri speciale, cum ar fi grile radiale sau diagonale, pentru modele simetrice.

Culoare grilă: Aplică o culoare uniformă tuturor tipurilor de grilă, utilizând opacități variabile pentru diferențiere.

Linii De Ghidare

Culoarea normală a [Liniilor de ghidare](#)

Culoarea liniilor de ghidare selectate

Comutatoare Proiect

Aceste preferințe se aplică proiectului curent și sunt salvate în [fișierul de design .cof](#). Deschiderea unui fișier existent va suprascrie aceste valori cu cele stocate.

Fixare (Snap)

Funcția de Fixare (Snap) aliniază automat obiectele, markerii, nodurile sau liniile de ghidare la ținte specifice atunci când sunt mutate într-un anumit interval. Aceste comutatoare activează sau dezactivează țintele de fixare.

Afișare Obiecte

Comută vizibilitatea diverselor tipuri de obiecte, inclusiv Umpluturi (Fills), Sfumato, Coloane, Aplicații (Appliqués) și Cusături manuale.

Mod

- Mod margine** : Setează comportamentul implicit pentru elementele noi (linii drepte vs. curbe).
- Mod selecție obiecte** : Setează comportamentul instrumentului de selecție (nou, adăugare sau subset).

Vizualizare

- Afișare rigle / Grilă**
- Afișare contururi obiecte / Cusături**
- Afișare contururi cu o singură trecere ca groase** : Ajută la identificarea segmentelor de contur cărora le lipsește o trecere de întoarcere.

Altele

- Aplicare rotație la cusături** : Ajustează automat unghiurile cusăturilor atunci când obiectele sunt rotite sau oglindite.
- Blocare linii de ghidare** : Previne mișcarea accidentală a liniilor de ghidare.
- Editare toate nodurile** : Când este dezactivat, doar nodurile de pe cel mai recent element de margine sunt editabile, simplificând lucrul pe forme complexe.

Gherghef

Selecția gherghefului definește limitele **Zonei de lucru**. Selectați din mărcile standard din industrie sau definiți o dimensiune personalizată.

Gherghef Predefinit

Marcă: Alegeți producătorul și modelul specific de gherghef.

Orientare: Selectați poziționarea verticală sau orizontală.

Gherghef Personalizat

Dimensiune / Rotunjime

Fișiere Recente

Accesați un istoric al proiectelor deschise recent sau ștergeți lista pentru a reseta meniul.

Stiluri Predefinite

Ajustați proprietățile designului pentru a se potrivi caracteristicilor specifice ale țesăturii, cum ar fi elasticitatea și grosimea.

Greutate fir: Introduceți greutatea firului pentru a calcula automat preferințele de stil compatibile. Faceți clic pe

Aplicare fir pentru a actualiza valorile.

Stil: Selectați tipul de țesătură țintă (de exemplu, denim, mătase, fleece).

Aplicare stil / Utilizare stil: Utilizați aceste butoane pentru a aplica modificările și a regenera cusăturile pentru obiectele selectate.

Filtre Fundal

Aplicați filtre imaginii raster de fundal pentru a vă asigura că cusăturile și căile vectoriale rămân clar vizibile.

Acest panou oglindește instrumentele găsite în modulul [Filtre fundal](#).

Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Sfumato Stitch](#)

Sfumato Stitch

Ghidul utilizatorului - Studio Next > [Sfumato Stitch](#) > Portret

Cum Să Digitizați Un Portret Cu Sfumato Stitch

Instrumentul Sfumato generează cusături pe baza unei imagini importate în fundalul zonei de lucru. Utilizatorul definește limitele pentru zone specifice, iar software-ul traduce valorile tonale ale fotografiei în cusături pe baza proprietăților atribuite.

Această lecție oferă un ghid pas cu pas pentru digitizarea unui portret fotografic pentru broderia la mașină folosind instrumentul **Sfumato Stitch** în Embird Studio NEXT. Veți învăța cum să importați o fotografie, să conturați trăsăturile faciale cheie, cum ar fi gura și părul, să ajustați proprietățile de culoare pentru o densitate optimă a aței și să salvați designul final. Acest capitol prezintă, de asemenea, exemple de designuri Sfumato folosind diverse palete de culori, inclusiv multicolor, sepia și tonuri de gri.

Descrieri detaliate ale proprietăților Sfumato ajustabile pot fi găsite în capitolul [Proprietăți - Sfumato](#).

1. Importare Fotografie



Pentru a începe, utilizați comanda **Meniu principal > Imagine > Import** pentru a plasa o fotografie în **Zona de lucru**.

Rezoluția **imaginii raster** determină dimensiunea finală a designului de broderie. Raportul standard este de 100 pixeli pe centimetru (aproximativ 254 pixeli pe inch). De exemplu, un design care trebuie să aibă 10 centimetri (3,94 inch) înălțime necesită o înălțime a imaginii de 1000 pixeli. Deoarece imaginea de bază este eșantionată de fiecare dată când sunt generate cusături, un obiect Sfumato nu poate fi redimensionat independent de imaginea raster sursă.

Asigurați-vă că fotografia importată respectă rezoluția corectă: 100 pixeli pe centimetru (254 DPI) pentru dimensiunea designului dorit.

2. Digitizarea Feței

Selectați **Instrumentul Sfumato** pentru a desena zona inițială pentru generarea cusăturilor. Fiecare obiect poate conține până la 9 nuanțe ale unei "culori de bază" alese. În această lecție, fața este digitizată ca primul obiect. Creați o ușoară suprapunere în linia părului pentru a asigura o acoperire fără cusur. Fața va fi în cele din urmă umplută cu nuanțe de culoarea pielii.



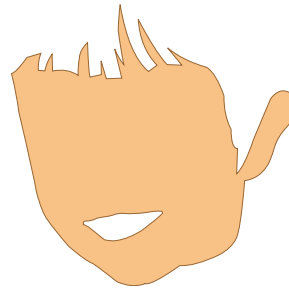
Conturul vectorial al feței este digitizat direct peste șablonul raster.

Pentru a utiliza o culoare diferită pentru gură, selectați **Instrumentul Decupare** pentru a tăia o gaură în obiectul feței.



Notă tehnică: Pe lângă decupaje, obiectele Sfumato pot încorpora **Sculpturi**.

Sculpturile sunt linii sau curbe vectoriale desenate imediat după un obiect Sfumato. Acestea sunt utilizate pentru a sublinia margini subtile sau detalii care pot să nu fie clar vizibile în conversia foto-în-cusătură.





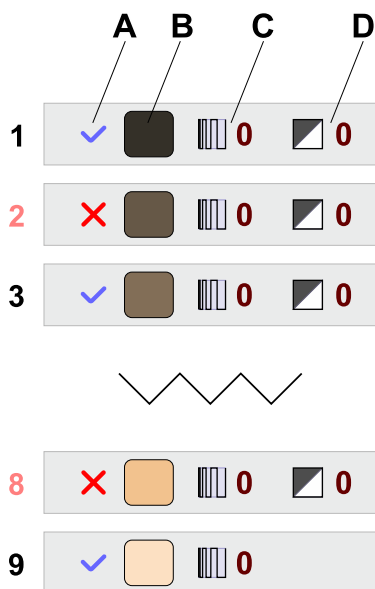
Obiectul feței cu o deschidere pentru gură. Cusăturile nu au fost încă generate.

3. Ajustarea Proprietăților

Selectați obiectul feței în **Zona de lucru** sau în [Inspectorul de obiecte](#) și faceți clic dreapta pentru a deschide meniul pop-up. Selectați **Editare** pentru a intra în modul de editare a nodurilor; proprietățile Sfumato vor apărea în [Panoul de control principal](#).

Caseta combo **Mod** din partea de sus a panoului vă permite să navigați prin trei moduri de lucru:

1. **Mod proprietăți** : Preferințe numerice și de comutare standard.
2.  **Alegere culoare din imagine** : Folosiți pipeta pentru a selecta culori direct din imaginea de fundal. Folosiți meniul pop-up pentru a atribui culoarea ca fir de bază, mască, etc.
3.  **Previzualizare aspect nuanțe** : Redă obiectul Sfumato ca o hartă de culori. Acest lucru vă permite să vizualizați și să ajustați pragurile de nuanță sau intervalele măștii cu precizie.



Alegeți instrumentul **Alegere culoare din imagine** și selectați o nuanță a pielii din fotografie pentru a seta **Culoarea de bază**. Studio va genera automat 5 nuanțe ale acestei culori.

Notă: Folosiți caseta combo pentru a comuta la **Previzualizare aspect nuanțe** pentru a vedea cum impactează ajustările proprietăților aspectul final al cusăturilor în timp real.

Tab-ul Culoare afișează 5 nuanțe implicite. Puteți activa nuanțe suplimentare (până la 9) dacă designul necesită o complexitate tonală mai mare.

Proprietăți Cheie Rând:

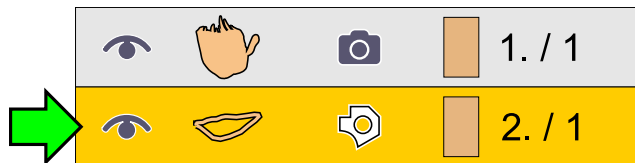
A	Comutator nuanță: Activează sau dezactivează nuanța specifică.
B	Culoare nuanță: Deși acestea sunt derivate automat din Culoarea de bază, puteți face clic pe caseta de culoare pentru a selecta manual o nuanță de fir personalizată prin Mixer culori .
C	Densitate suplimentară: Ajustează densitatea cusăturilor pentru o nuanță individuală pentru a regla fin acoperirea.
D	Prag nuanță: Determină unde se termină o nuanță și unde începe următoarea. Ajustarea acestor valori reechilibrează distribuția culorilor.

Pentru a înmuia tranzițiile, puteți scădea controlul **Contrast**. Odată ce preferințele sunt finalizate, faceți clic pe **Generare cusături** pentru a procesa obiectul.



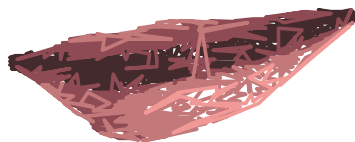
Primul obiect Sfumato după generarea a 5 nuanțe derivate din culoarea de bază a tonului pielii.

4. Digitalizați Gura



În **Inspector piese**, selectați deschiderea gurii. Folosiți **Meniu Principal > Conversie > Umplere & Sfumato > Creare umplere din deschidere** pentru a transforma golul într-un nou obiect Sfumato.

Deoarece gura este un detaliu mic, 5 nuanțe pot fi excesive. Puteți optimiza designul dezactivând 1 sau 2 nuanțe folosind comutatoarele de nuanță (A).



Obiectul Sfumato gură redat cu 4 nuanțe de roz.

5. Digitalizați Părul

Digitalizați zona părului folosind aceeași metodă ca pentru față. Selectați o culoare de păr potrivită în fereastra **Proprietăți**. Folosiți **Previzualizare nuanță** și ajustați **Pragurile de nuanță** (D) pentru a obține un echilibru tonal natural pe textura părului.



6. Salvați Designul

Generați cusături pentru toate obiectele pentru a completa portretul. Salvați lucrarea ca fișier Studio *.EOF pentru a păstra datele vectoriale.

În final, folosiți **Meniu Principal > Design > Compilare și plasare în Embird Editor** pentru a pregăti designul pentru export în formatul specific al mașinii dumneavoastră.



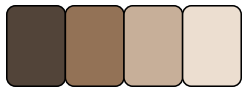
7. Variații De Design Sfumato

Design Multicolor

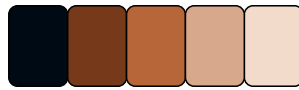


Un design multicolor complex care utilizează 6 culori de bază și 22 de nuanțe de ață (înălțime de 16,8 cm).

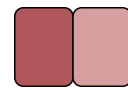
Acest design constă din 6 obiecte vectoriale. Fiecare obiect prezintă un număr personalizat de nuanțe bazat pe dimensiunea sa; de exemplu, gura este simplificată, în timp ce fața și jacheta utilizează un număr mai mare de nuanțe pentru profunzime.



Fundal: 4 nuanțe



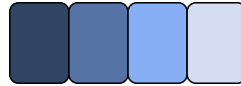
Față: 5 nuanțe (include o gaură pentru gură)



Gură: 2 nuanțe



Pulover: 2 nuanțe

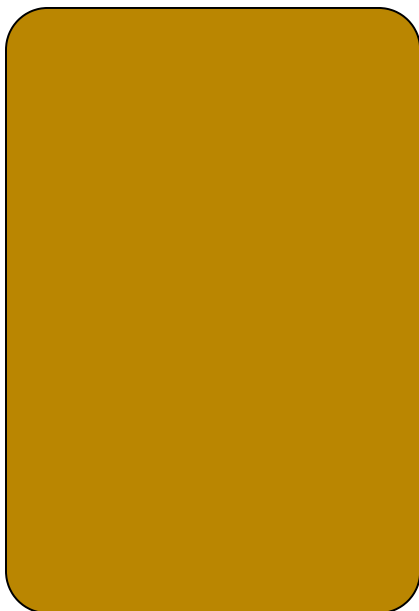


Căciulă: 4 nuanțe



Jacheta: 5 nuanțe

Scală Tonuri Sepia



Portret sepia (înălțime de 21,8 cm) utilizând 1 culoare de bază și 5 nuanțe de ață.

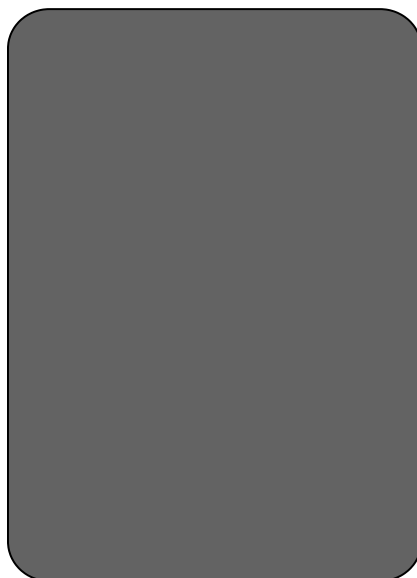
Acest design folosește un singur obiect vectorial dreptunghiular care acoperă întreaga fotografie. Toate cele 5 nuanțe sunt generate automat din culoarea de bază sepia.



Design În Tonuri De Gri

Portret în tonuri de gri (înălțime de 20,8 cm) utilizând 1 culoare de bază și 5 nuanțe de ață.

La fel ca exemplul sepia, acesta utilizează un obiect dreptunghiular cu 5 nuanțe generate dintr-o culoare de bază gri neutru.



[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Sfumato Stitch](#) > Mască de culoare

Cum Să Utilizați Masca De Culoare În Sfumato Stitch

Sfumato Stitch este un instrument de digitizare specializat care generează modele de broderie direct din fotografii. Acesta utilizează contururi vectoriale pentru a defini obiectele, pe care software-ul le umple apoi cu cusături bazate pe valorile tonale ale imaginii de bază.

Această lecție detaliază funcția **Masca de culoare** din Embird Studio NEXT. Aceasta acoperă tehnici avansate pentru digitizarea imaginilor cu distribuții complexe de culori prin utilizarea straturilor suprapuse și a intervalelor de mască. În plus, demonstrează cum să utilizați măștile de culoare pentru a izola subiectele și a elimina fundalurile pentru a crea broderii curate, de o singură culoare.



Această fotografie conține mai multe regiuni de culoare distincte cu forme complexe care sunt dificil de digitizat individual.

Deși digitizarea obiectelor vectoriale individuale este eficientă pentru subiecte precum **portretele**, este nepractică pentru fotografii care conțin numeroase zone mici de culoare întrepătrunse. Funcția Mască de culoare este concepută pentru aceste scenarii complexe în care desenarea manuală a fiecărui detaliu consumă prea mult timp.

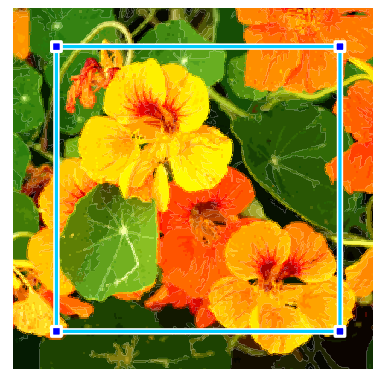
Prin crearea unui singur obiect Sfumato mare și aplicarea unei măști, puteți izola intervale specifice de culoare care urmează să fie cusute. Pentru a acoperi întregul design, pur și simplu suprapuneți straturi de obiecte identice, atribuind o mască (interval de culoare) diferită fiecărui strat. Acest flux de lucru simplificat elimină necesitatea digitizării manuale complexe a formelor vectoriale mici.

1. Digitizați Marginea Obiectului Sfumato



Instrumentul Sfumato

Selectați **Instrumentul Sfumato** pentru a defini zona pentru generarea cusăturilor. Când utilizați măști, puteți pur și simplu să desenați un dreptunghi mare care să acopere întreaga zonă țintă.



Un obiect Sfumato dreptunghiular simplu.

2. Proprietăți - Setare Măști

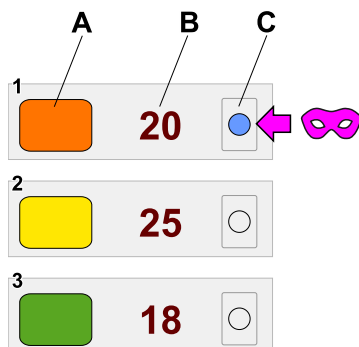
Descrieri detaliate ale tuturor proprietăților Sfumato sunt disponibile în capitolul [Proprietăți-Sfumato](#).

Dacă ați ieșit deja din modul de digitizare, reveniți la **modul de editare a nodurilor**. În acest mod, **Panoul de control principal** afișează proprietățile obiectului, în timp ce **Zona de lucru** afișează obiectul în sine. Această configurație este esențială deoarece permite **Previzualizări de nuanțe** în timp real în spațiul de lucru.



Accesați controalele măștii prin fila care prezintă această pictogramă.

Pentru o imagine care conține un fundal verde și flori portocalii și galbene, sunt necesare trei măști. Setați **Numărul de măști** la 3. Utilizați instrumentul pipetă pentru a preleva culorile direct din fotografie: **Culoare mască 1** (portocaliu), **Culoare mască 2** (galben) și **Culoare mască 3** (verde). Ordinea culorilor depinde de decizia dumneavoastră. Din cauza fizicii firului și a țesăturii, este mai bine să coaseți din centrul designului spre margini, dar dispunerea culorilor în această imagine nu permite acest lucru.



Trei măști definite cu Masca nr. 1 activă în prezent.

Proprietăți Mască:

A	Culoare mască: Selectați culoarea țintă din imagine sau definiți-o manual.
B	Interval: Ajustează sensibilitatea măștii. Creșterea intervalului captează o varietate mai largă de nuanțe similare. Raportul relativ dintre intervalele tuturor măștilor este mai important decât valoarea numerică absolută.
C	Switch: Activează masca specifică. Doar o singură mască poate fi activă per obiect Sfumato.

La eșantionarea culorilor măștii, software-ul generează automat nuanțele de ață corespunzătoare. Acestea pot fi suprascrise manual pentru a se potrivi cu cataloagele de ațe specifice.

Notă: Cea mai închisă nuanță (Nuanța 1 - negru) este exclusivă primei măști; toate măștile ulterioare împart această nuanță de bază comună.

Previzualizare nuanțe

Echilibrați interacțiunea dintre măști folosind controalele **Range**. Utilizați **Shade Preview** pentru a vizualiza exact cum se modifică limitele culorilor pe măsură ce ajustați aceste valori. Odată satisfăcut, activați comutatorul pentru primul interval de culoare pe care intenționați să îl brodați.

Shade Preview arată echilibrul dintre intervalele portocaliu, galben și verde. Secțiunea portocalie arată cele 5 nuanțe detaliate ale sale deoarece este masca activă. Celelalte culori apar plate deoarece sunt momentan inactive în acest strat de obiect specific.



3. Proprietăți - Ajustați Alte Preferințe

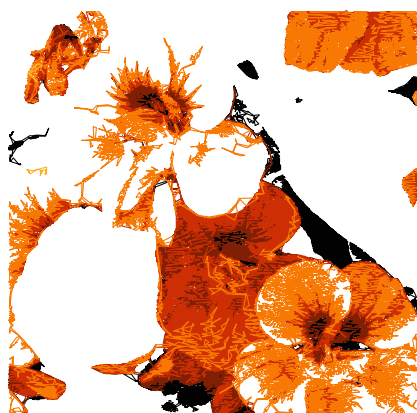
Dacă o regiune de culoare este mică sau uniformă, puteți **dezactiva nuanțe specifice** pentru a reduce numărul total de fire și timpul de producție.

În plus, reducerea preferinței **Fidelity** va scădea numărul de cusături. Pentru designuri florale sau organice, o fidelitate mai scăzută oferă adesea rezultate excelente, reducând în același timp semnificativ cusăturile scurte.

Proprietatea **Style** controlează textura acoperirii cusăturilor. Pentru florile din acest exemplu, este utilizat Stilul 3 pentru a oferi o culoare mai bogată și mai saturată printr-o densitate mai mare a cusăturilor în zonele de lumină.

4. Creare Straturi

Faceți clic pe butonul **Generate Stitches**. Doar porțiunea obiectului definită de masca activă va fi umplută cu cusături.



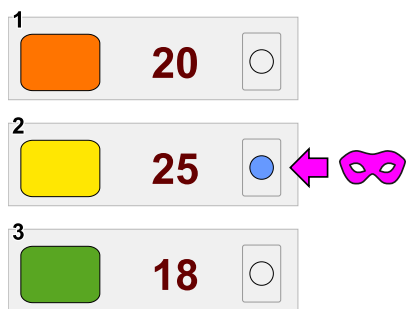
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1

Primul strat care conține intervalul de culoare portocaliu.

Selectați obiectul, apoi folosiți **Copy** și **Paste** de două ori pentru a crea două straturi duplicate. În [Object Inspector](#), veți vedea acum mai multe obiecte Sfumato identice stivuite în secvență.

5. Activare Straturi

Selectați următorul obiect în **Object Inspector** și intrați în modul de editare a nodurilor. În panoul de proprietăți, **activați Masca 2** (galben) și **generați cusăturile**.

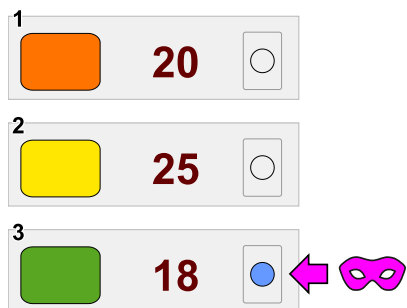


Masca 2 este activată.



Al doilea strat care conține intervalul de culoare galben.

Repetăți acest proces pentru al treilea obiect, **activând Masca 3** (verde) și generând cusăturile sale.

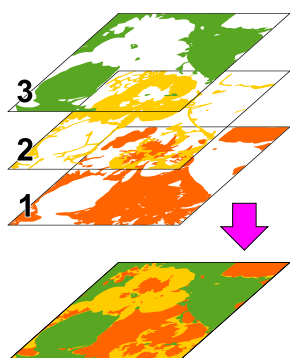


Masca 3 este activată.

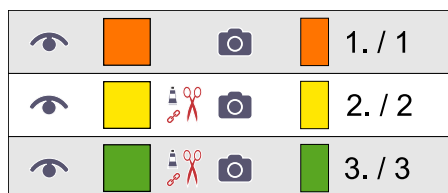


Al treilea strat care conține intervalul de culoare verde.

Fiecare strat de obiect funcționează acum cu propria mască independentă, rezultând într-un design multicolor perfect segmentat.



Cele trei straturi Sfumato combinate pentru a forma designul complet.



Secvența finală a obiectelor în Object Inspector.

6. Salvare Design

Odată ce cusăturile sunt generate pentru toate obiectele, salvați lucrarea ca un **fișier *.EOF** Studio.

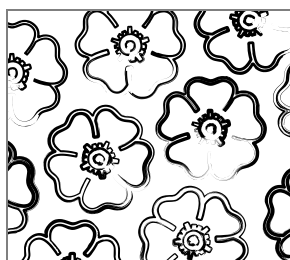
Utilizați comanda **Meniu Principal > Design > Compilare și Trimitere în Embird Editor** pentru a transfera designul în Editor pentru exportul final în formatul specific al mașinii dumneavoastră.



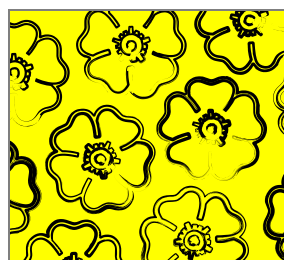
7. Aplicație Avansată: Eliminarea Fundalului

Masca de culoare (Color Mask) poate fi, de asemenea, utilizată pentru a exclude selectiv fundalurile, chiar și atunci când acestea ocupă același spațiu tonal ca subiectul.

1. Simplifică digitizarea prin utilizarea unui singur obiect Sfumato.
2. Elimină fundalurile nedorite pentru o broderie finală mai curată.



Desen liniar original cu fundal alb.



Fundal mutat spre galben pentru a crea contrast cromatic.

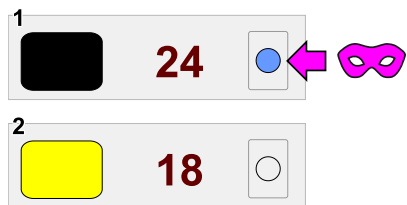
Măștile Sfumato identifică culoarea pe baza componentelor cromatice, ignorând luminozitatea. Deoarece negrul și albul pur sunt ambele văzute ca neutre/gri, ele nu pot fi întotdeauna separate doar prin mască.

Pentru a remedia acest lucru, utilizați **Filtre de fundal** pentru a schimba nuanța fundalului. Prin ajustarea **balansului Galben-Albastru** în fila **Evidențieri**, un fundal alb poate fi convertit în galben fără a afecta liniile negre ale subiectului.

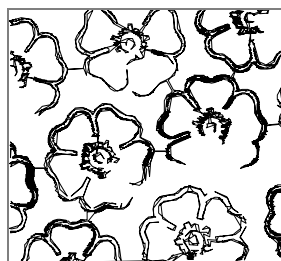
Notă: Asigurați-vă că aplicați filtrele pe intervalul tonal corect (Umbre, Tonuri medii sau Evidențieri) pentru a obține efectul dorit.

Definiți două măști: Masca 1 (negru) și Masca 2 (galben). Setati masca activă la Masca 1. Pentru a crea un design autentic de o singură culoare, dezactivați toate nuanțele de fir, cu excepția negrului cel mai închis.

La generarea cusăturilor, software-ul va ignora complet fundalul galben, producând o broderie clară, de o singură culoare.



Masca 1 (negru) activată în timp ce Masca 2 (galben) este exclusă.



Design final de o singură culoare cu fundalul eliminat cu succes.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face?

Cum se face?

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Fereastră de ajutor - Export în PDF

Fereastra De Ajutor

Fereastra de Ajutor este un instrument cuprinzător conceput pentru vizualizarea, căutarea, imprimarea și convertirea fișierelor de documentație. Dacă este necesar, aceste fișiere pot fi convertite cu ușurință în [format PDF](#) pentru utilizare offline.

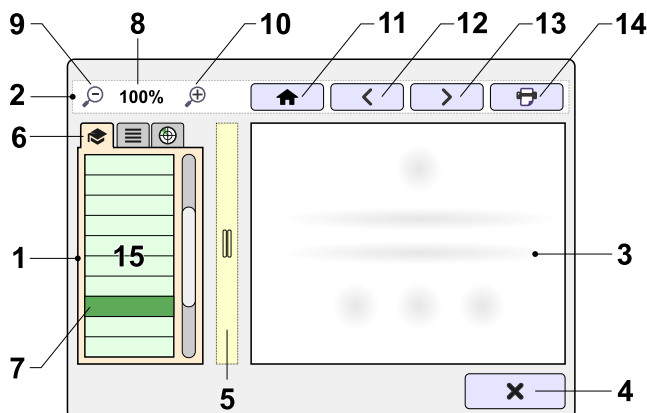
Un index complet al fișierelor de ajutor pentru fiecare modul este accesibil prin **■ meniul principal > Ajutor** în cadrul aceluși modul specific. Acest meniu servește, de asemenea, ca punct principal de lansare pentru documentația relevantă.

Butoanele de Ajutor situate în diverse ferestre de dialog permit lansarea imediată a unor capitole specifice din **Ghidul utilizatorului** principal, oferind informații contextuale pentru acea funcție particulară.

Dacă o tastatură hardware este conectată la dispozitivul dumneavoastră, puteți accesa **Ghidul utilizatorului** principal apăsând tasta **F1**.



Aspect Și Controale

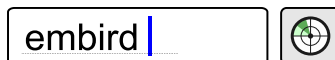


1	Panou de control: Afișează capitolele și paginile. Acest panou este vizibil doar atunci când există mai multe pagini sau capitole în listă (15).
2	Bară de butoane orizontală: Conține comenzile principale de navigare și utilitare.
3	Fereastră de vizualizare: Afișează conținutul paginii selectate în prezent.
4	<input type="checkbox"/> Închidere: Buton pentru a ieși din fereastră.
5	Separator: Permite redimensionarea lățimii panoului de control în raport cu fereastra de vizualizare.
6	<input type="checkbox"/> File: Utilizate pentru a comuta conținutul panoului de control. Opțiunile includ Capitole , Index și Căutare .
7	Pagina curentă: Indică pagina sau capitolul specific evidențiat în prezent în listă.
8	Zoom: Afișează nivelul actual de mărire. Făcând clic pe această etichetă, se resetează zoom-ul la valoarea implicită de 100%.
9	<input type="checkbox"/> Micșorare: Buton pentru a reduce nivelul de mărire.
10	<input type="checkbox"/> Mărire: Buton pentru a crește nivelul de mărire.
11	<input type="checkbox"/> Acasă: Readuce fereastra de vizualizare la prima pagină a ghidului.
12	<input type="checkbox"/> Înapoi: Navighează la pagina vizualizată anterior în lista de istoric.
13	<input type="checkbox"/> Înainte: Navighează la pagina următoare din lista de istoric.
14	<input type="checkbox"/> Imprimare: Trimite conținutul actual al ferestrei de vizualizare (3) la o imprimantă.
15	Listă: Conține ierarhia capitolelor și paginilor din cadrul Filei Capitole .

Căutare

Pentru a localiza informații specifice, introduceți un cuvânt cheie sau o frază în motorul de căutare. Sistemul este conceput pentru a identifica potrivirile exacte, precum și potrivirile probabile, ceea ce ajută la compensarea potențialelor greșeli de dactilografie sau ortografie.

- Comutați panoul de control (1) la **fila Căutare**.
- Introduceți interogarea de căutare în caseta de introducere și faceți clic pe butonul de căutare.



- Rezultatele vor apărea ca o listă pe care se poate face clic sub câmpul de introducere.
- Selectați un element din rezultate pentru a afișa conținutul acestuia în fereastra de vizualizare (3).

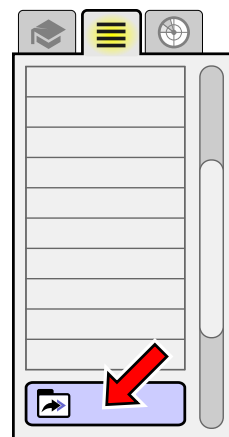
Exportul fișierelor de ajutor în PDF (Portable Document Format)

Documentația din fereastra Ajutor poate fi convertită în **format PDF** pentru portabilitate și citire offline.

Fișierele de ajutor sunt stocate local ca pagini .htm individuale. Metoda de export PDF depinde de faptul dacă converțiți o singură pagină sau un manual întreg. Când exportați mai multe pagini, programul le îmbină și actualizează linkurile interne pentru a se asigura că funcționează corect în PDF-ul final.

Exportul mai multor pagini (Panoul de control este vizibil):

1. Comutați la fila **Index** (6).
2. Faceți clic pe butonul **Îmbinare totală** situat în partea de jos a filei.
3. Acest fișier consolidat este salvat automat în folderul Documente. Calea exactă a fișierului și numele vor fi afișate în fereastra de vizualizare (3).
4. Localizați fișierul folosind exploratorul de fișiere al sistemului de operare și deschideți-l.
5. Inițiați comanda de imprimare și selectați "Print to PDF" sau "Save as PDF" ca imprimantă de destinație.



Exportul unei singure pagini (Panoul de control este ascuns):

- Faceți clic pe butonul **Imprimare** (14) din bara de butoane orizontală (2).
- Selectați "Print to PDF" sau "Save as PDF" ca destinație a imprimantei.

Curly Plant Mesh - Ghid Esențial

Această pagină este un ghid esențial pentru instrumentul "Curly Plant Mesh", o funcție utilizată pentru crearea diverselor elemente de broderie. Acesta oferă o prezentare generală cuprinzătoare a capacităților instrumentului, detaliind modul de generare a diverselor umpluturi, ornamente complexe și monograme personalizate. Această lecție acoperă aspecte cheie precum definirea formei, controlul creșterii și simetriei plantei, utilizarea diferitelor elemente de nucleu și ajustarea designului cu flori și frunze, oferind utilizatorilor o înțelegere aprofundată a acestui instrument creativ puternic.

Cum Să Creați Diverse Umpluturi, Ornamente Și Monograme Cu Instrumentul Curly Plant Mesh

Modul Curly Plant al instrumentului Mesh este capabil să producă multe rezultate diferite. Această lecție își propune să ilustreze caracteristicile sale și este organizată în următoarele secțiuni:

1. [Desenarea unui obiect Mesh](#)
2. [Punct de origine](#)
3. [Umplere din punctul de origine](#)
4. [Fila Opțiuni](#)
5. [Span](#)
6. [Niveluri de dimensiune](#)
7. [Scală generală](#)
8. [Ornamente și monograme](#)
9. [Tip de creștere](#)
10. [Simetrie](#)
11. [Obiect părinte neregulat](#)
12. [Seed](#)
13. [Bază](#)
14. [Nucleu](#)
15. [Nucleu din glifă de font](#)
16. [Nucleu din glifă de bibliotecă](#)
17. [Nucleu din contururi de gaură](#)
18. [Nucleu din contururi de sculptură](#)
19. [Flori](#)
20. [Frunze](#)

Desenarea Unui Obiect Mesh

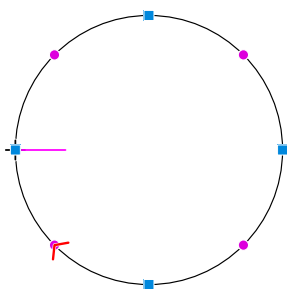
Utilizați instrumentul Mesh pentru a desena un obiect mesh. Instrumentul Mesh este accesibil din [bara de instrumente](#). În această lecție, multe obiecte au fost create folosind [forma](#) elipsă (cerc). Un obiect mesh poate avea deschideri și sculpturi.



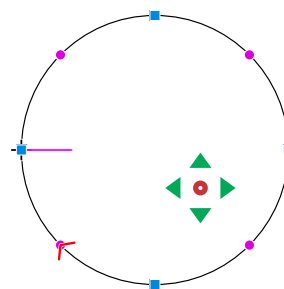
Punct De Origine

Locația implicită din care crește umplutura plantei în interiorul obiectului mesh este numită [Punct de origine](#).

Poziția Punctului de origine este definită în timpul creării sau editării conturilor vectoriale ale obiectului Mesh, adică într-un [mod de vectorizare](#). În timp ce sunteți încă în modul de vectorizare, utilizați [meniu pop-up](#) > **Plasare** > **Plasare origine mesh aici** pentru a poziționa Punctul de origine la locația cursorului.



Crearea unui obiect mesh cu vectori.



Obiect mesh cu Punct de origine

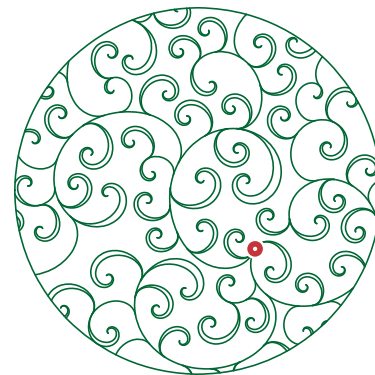
Dacă un Punct de origine nu este definit, centrul geometric al obiectului este utilizat ca Punct de origine. Dacă Punctul de origine este plasat în afara obiectului sau în interiorul găurii sale, programul poate, în unele situații, să utilizeze în schimb cel mai apropiat punct din interiorul obiectului.

Umplere Din Punctul De Origine

Odată ce [contuurile vectoriale](#) ale obiectului mesh sunt desenate, [proprietățile](#) acestuia pot fi ajustate.

Modul mesh implicit este **Stippling**. Selectați în schimb modul **Plant**, apoi selectați **Curly Branching** în loc de **Plain Branching** implicit. Apoi, generați cusăturile pentru acest obiect, lăsând restul proprietăților la valorile lor implicite.

Umplutura de tip plantă ondulată generată cu aceste proprietăți începe din Punctul de Origine și constă în lăstari care cresc unul din altul.



Plantă crescând din Punctul de origine

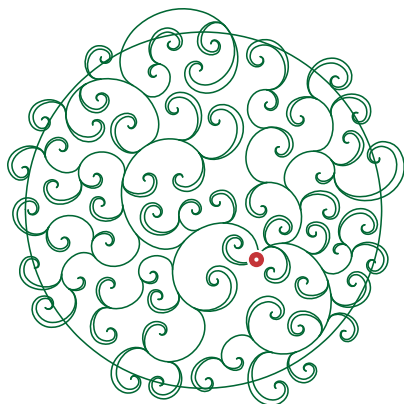
După cum se poate vedea în imaginea de mai sus, umplutura implicită de tip plantă ondulată este decupată la limitele obiectului, iar contururile limită sunt de asemenea cusute.

Fila Opțiuni

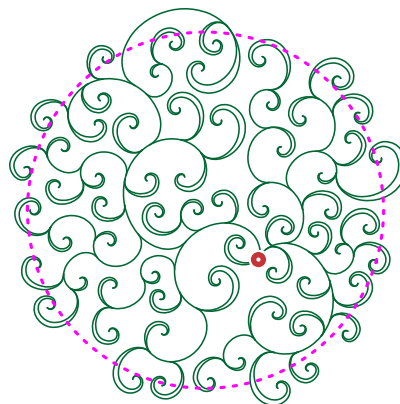
Span

Modul în care lăstarii care traversează contururile obiectului sunt gestionați este controlat de opțiunea **Span**. Valorile posibile sunt **Overflow**, **Cropped** și **Interior**.

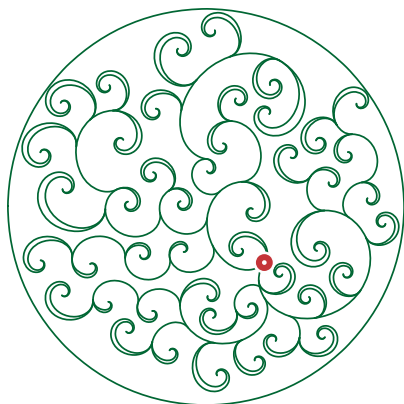
Umplutura care depășește se suprapune cu contururile obiectului. S-ar putea să doriți să dezactivați coaserea acestor contururi. Într-un astfel de caz, utilizați **Preferințele comune Mesh** pentru a exclude contururile.



Umplură cu depășire, contururi incluse



Umplură cu depășire, contururi excluse



Umplură interioară, contururi incluse

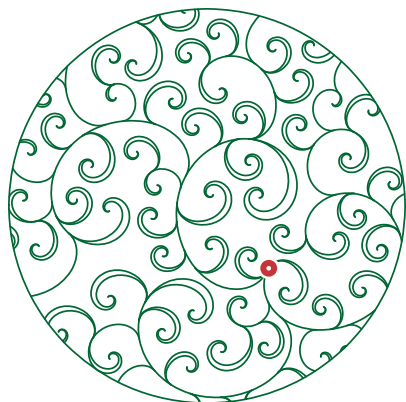


Umplură interioară, contururi excluse

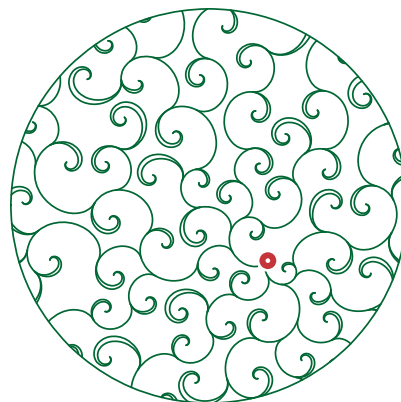
Niveluri De Mărime

O plantă buclată este construită cu 1 până la 8 niveluri de mărime ale lăstarilor, unde nivelul 1 este cel mai mic, iar nivelul 8 este cel mai mare. Lăstarii care aparțin aceluiași nivel nu sunt identici ca mărime; ei variază într-un anumit

interval pentru a obține un aspect mai organic. Selecția **nivelurilor de mărime** afectează omogenitatea dispunerii lăstarilor.



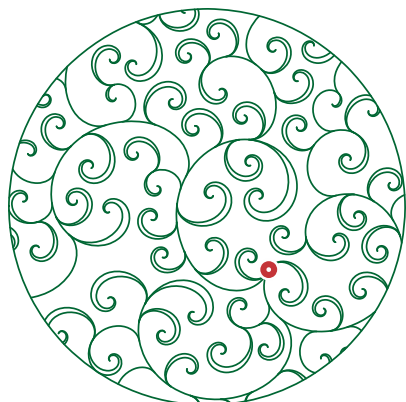
Niveluri de mărime 1-4



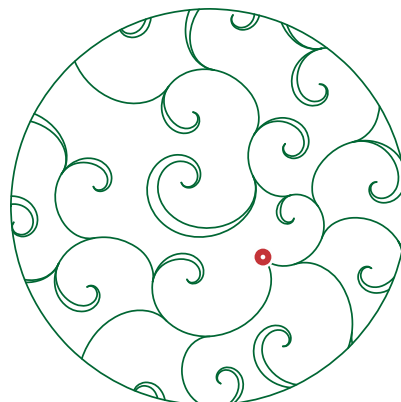
Niveluri de mărime reduse la 1

Scara Generală

Scara generală funcționează ca un instrument de zoom pentru lăstari. Acest control vă permite să măriți sau să micșorați dimensiunea tuturor lăstarilor (toate nivelurile de mărime ale lăstarilor). Afectează toți lăstarii, inclusiv frunzele și florile. Nu afectează baza și nucleul, care au propriul lor control al scării, sau a căror dimensiune este fixă. Indirect, scara generală crește sau scade, de asemenea, spațiul gol dintre lăstari.



Scara generală a lăstarilor 100%



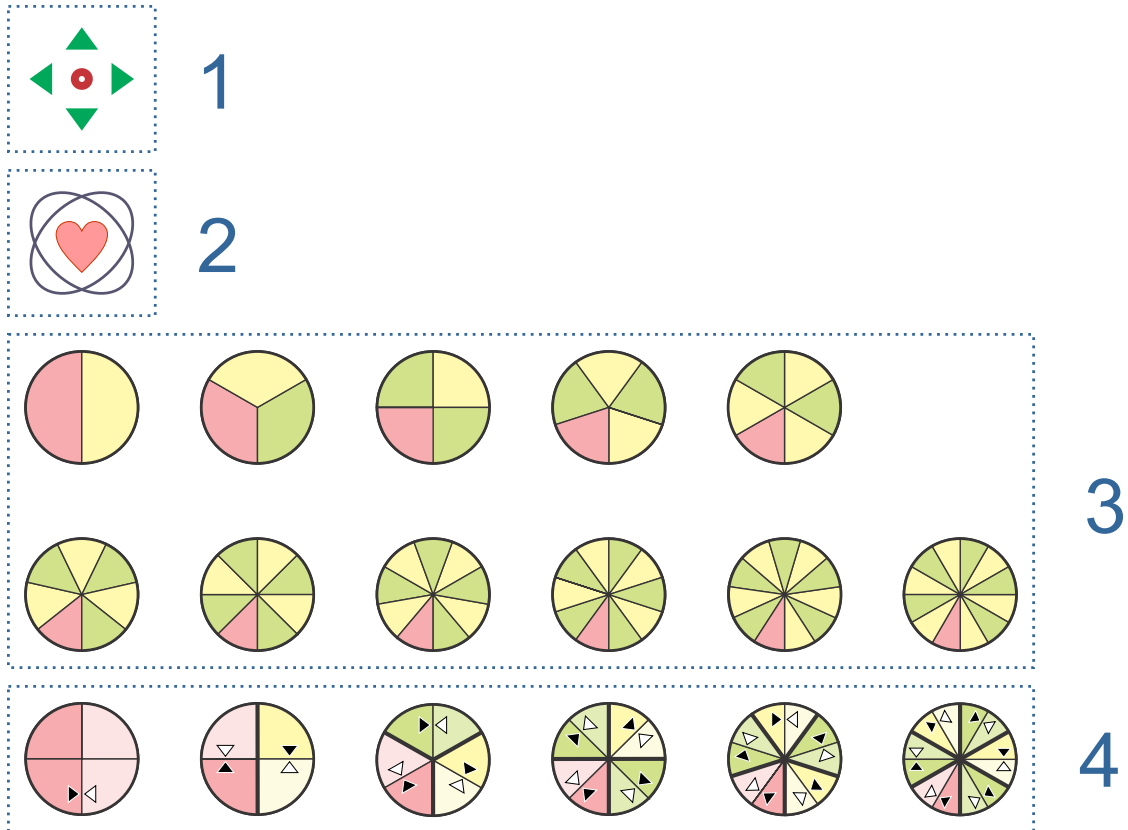
Scara generală a lăstarilor 200%

Ornamente Și Monograme

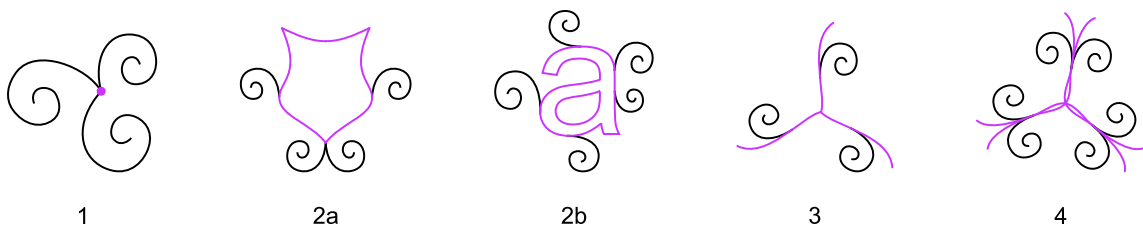
Exemplele anterioare ilustrează planta crescând autonom din punctul de origine, rezultând în umplerea întregului obiect mesh. Termenul „autonom” înseamnă că creșterea plantei nu este gestionată. Totuși, controlul **Tip de creștere** vă permite să selectați alte moduri în care planta să crească, care sunt gestionate într-un anumit fel. Acestea introduc simetria rotațională și oglindirea. În loc să umple obiectul mesh părinte, ele produc un obiect decorativ sau un ornament care utilizează obiectul mesh părinte ca șablon de formă. De asemenea, planta poate crește dintr-un obiect vectorial, sau din mai multe obiecte vectoriale, nu doar dintr-un singur punct. Dacă o glifă de literă este utilizată ca nucleu din care crește planta, mesh-ul rezultat poate arăta ca o monogramă.

Tip De Creștere

Controlul Tip de creștere din Fila Opțiuni vă permite să alegeți modul în care începe creșterea plantei și dacă aceasta este gestionată (simetrie, oglindire) sau nu.



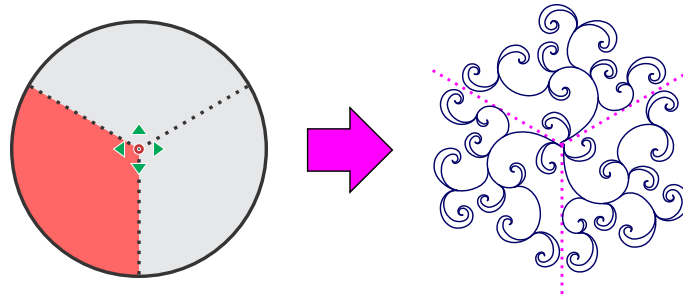
Pictogramele creșterii lăstarilor: 1 din punctul de origine (autonom), 2 din nucleu (glifă font, glife bibliotecă, gaură sau decupaj), 3 din origine sau din bază, simetrie rotațională, 4 din origine sau din bază, oglindit și rotit



Exemple de creștere a lăstarilor: 1 din punctul de origine (autonom), 2a din nucleu (glifă bibliotecă), 2b din nucleu (glifă font), 3 din bază cu simetrie rotațională, 4 din bază, oglindit și rotit

Simetrie

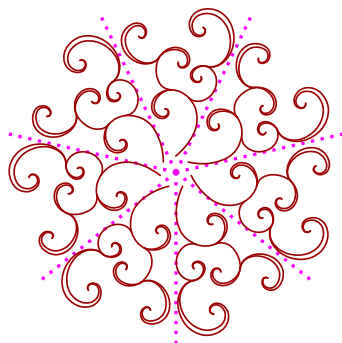
Tipurile de creștere pot fi împărțite în 4 grupuri, așa cum este ilustrat în diagrama de mai sus. Să începem cu creșterea #3, care utilizează sectoare simetrice. Punctul de simetrie este identic cu Punctul de origine.



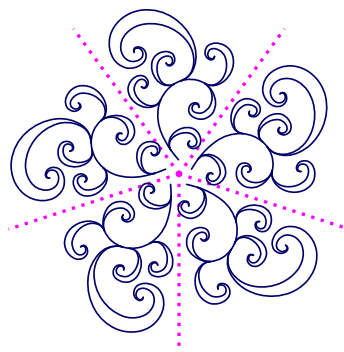
Simetrie rotațională cu 3 sectoare. Sectorul sursă este vopsit în roșu.

Sector Sursă

Lăstarii cresc într-un singur sector al obiectului de tip plasă (cerc, în acest caz). Acest sector este numit **sector sursă**. Sectorul sursă implicit este cel din stânga-jos, marcat cu roșu în imaginea de mai sus. Sectorul sursă poate fi modificat folosind controlul **Sector sursă pentru simetrie**. Lăstarii din sectorul sursă sunt copiați în jurul Punctului de origine în celelalte sectoare. Obiectul părinte de tip plasă nu trebuie să aibă o formă circulară. Forma sectorului sursă este utilizată în toate celelalte sectoare, indiferent de forma lor reală.



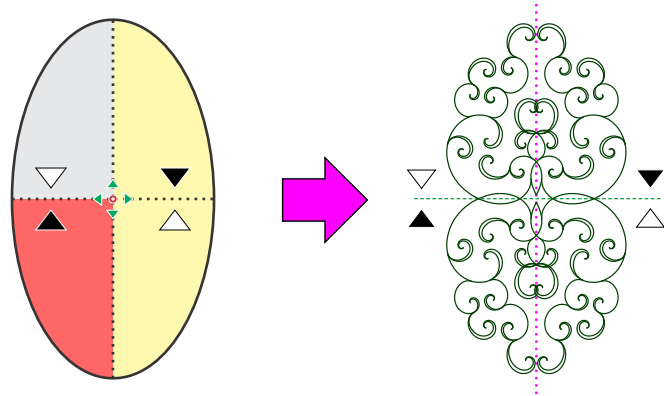
Plantă ondulată cu simetrie rotațională - 7 sectoare



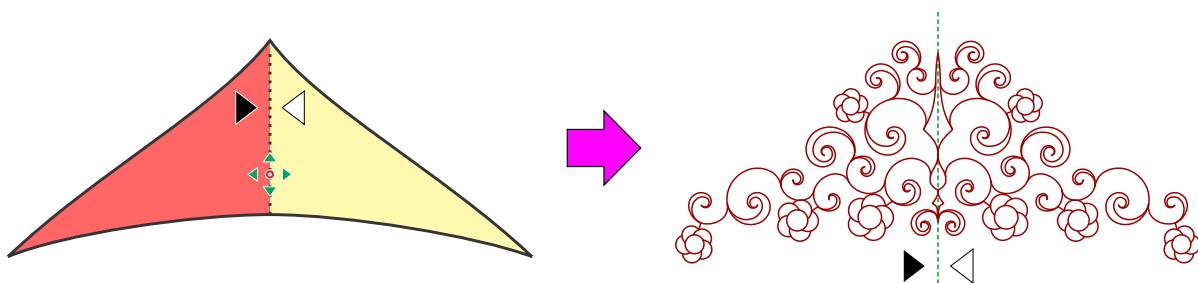
Plantă ondulată cu simetrie rotațională - 5 sectoare

Pentru a evita densitatea excesivă, lăstarii interiori s-ar putea să nu se întâlnească în Punctul de origine. În astfel de cazuri, lăstarii sunt conectați într-un alt punct apropiat adecvat.

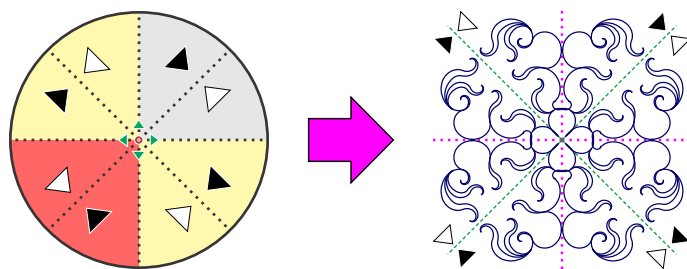
Simetria rotațională poate fi combinată cu oglindirea de-a lungul laturii unui sector. Din nou, sectorul sursă este cel roșu. Restul sectoarelor sunt copii rotite și oglindite ale acestuia.



Simetrie rotațională combinată cu oglindire

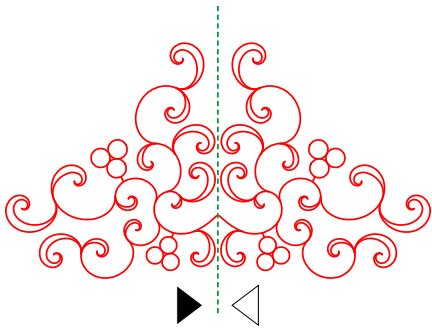


Oglindire. În acest exemplu, a fost utilizat un **obiect de bază** pentru a crește lăstarii. Punctul de origine este plasat intenționat sub centrul geometric al formei pentru a face baza asimetrică în raport cu axa orizontală.

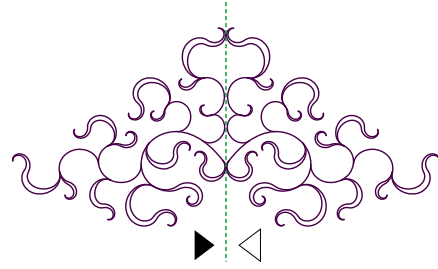


Simetrie rotațională combinată cu oglindire.

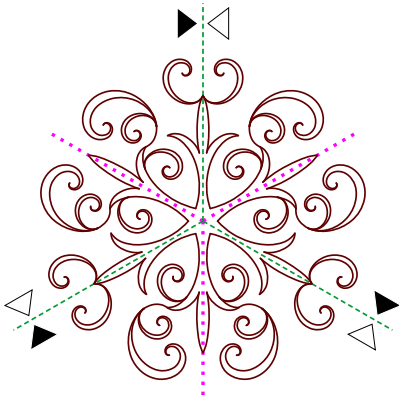
Mai jos sunt mai multe exemple de simetrie rotațională și oglindire.



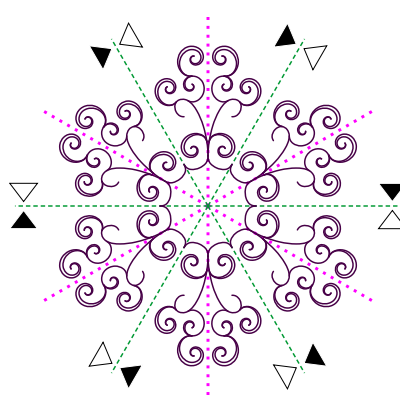
Plantă cu oglindire, unii lăstari înlocuiți cu flori



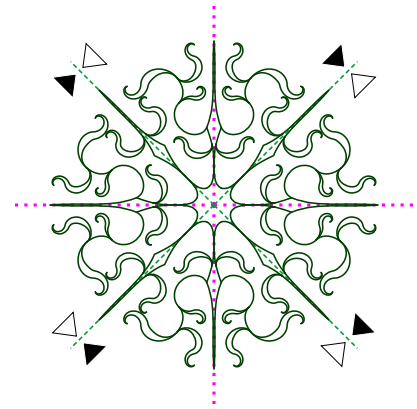
Plantă cu oglindire, tip frunză #2



Plantă crescând din bază, oglindire și simetrie rotațională 3x



Plantă crescând din bază, oglindire și simetrie rotațională 6x

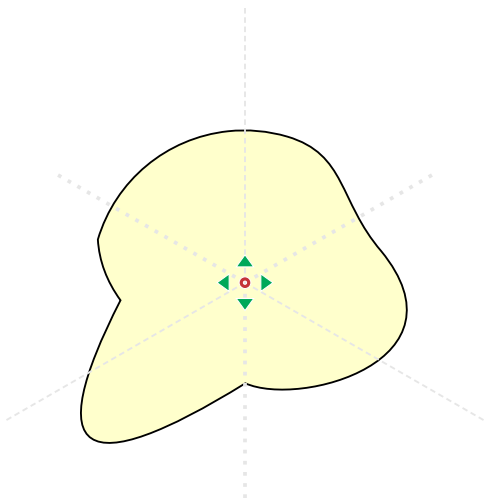


Plantă crescând din bază, oglindire și simetrie rotațională 4x

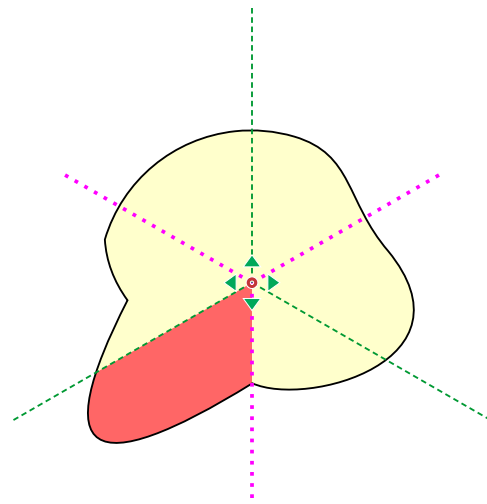
Obiect Părinte Neregulat

După cum s-a menționat anterior, plantele cu simetrie rotațională și/sau oglindire își iau forma dintr-o parte a obiectului părinte de tip plasă. Această parte este numită **sector sursă**. Restul plantei constă în copii rotite sau oglindite ale sectorului sursă. Această secțiune ilustrează modul în care funcționează.

Obiectul de tip plasă (mesh) pe care vom demonstra simetria și oglindirea este intenționat neregulat. **Tipul de creștere** este setat la **Oglindire cu simetrie rotațională 3x**.

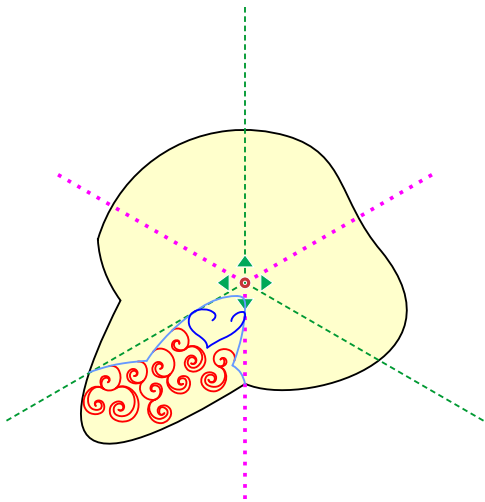


Obiect de tip plasă neregulat cu punct de origine

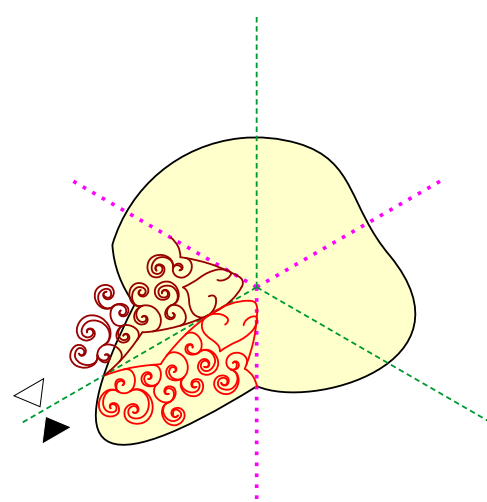


Sectorul sursă (roșu) al obiectului de tip plasă pentru oglindire și simetrie rotațională 3x

Planta crește doar în sectorul sursă, și acesta este, de asemenea, singurul loc în care creșterea plantei respectă contururile obiectului părinte. În acest exemplu, lăstarii cresc din două baze (obiecte vectoriale predefinite). Bazele sunt evidențiate în albastru închis și deschis. Vă rugăm să observați cum bazele sunt deformate ca rezultat al formei asimetrice a sectorului sursă.

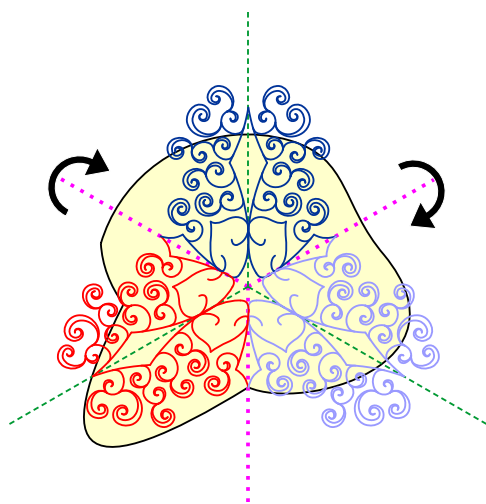


Sector sursă cu plantă crescută.

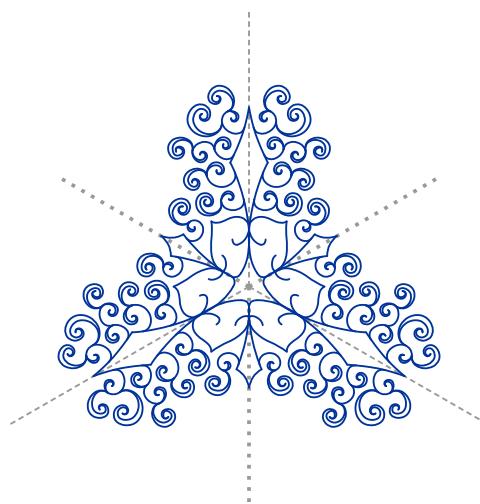


Oglindirea sectorului sursă de-a lungul laturii sale.

Programul oglindește planta din sectorul sursă pentru a obține simetria reflexivă a sectorului sursă și a vecinului său. Apoi, copii ale ambelor sectoare sunt rotite pentru a umple restul sectoarelor. Vă rugăm să observați că contururile obiectelor părinte sunt luate în considerare doar la creșterea umplerii sectorului sursă și sunt ignorate în toate celelalte sectoare.



Simetrie rotațională aplicată



Umplură finisată (ornament)

Sămânță

Sămânță este o valoare de pornire pentru generatorul aleatoriu al plantei. Valori diferite ale seminței duc la dimensiuni și dispuneri diferite ale mugurilor, florilor și frunzelor, păstrând în același timp toate celelalte preferințe. Valoarea seminței poate fi setată cu un control numeric sau cu butoanele săgeată sus și jos. Butoanele permit o schimbare rapidă a seminței și, de asemenea, aplică noua valoare a seminței (generează cusături pentru obiectul de tip plasă).

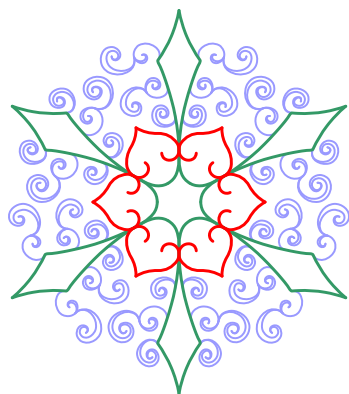
Cu alte cuvinte, faceți clic pe butonul săgeată al seminței pentru a obține o variantă diferită a umplurii plantei.

📁 Tab Bază

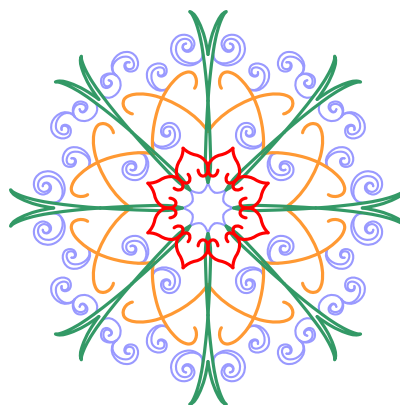
Tip creștere (control în Tab Opțiuni) cu simetrie vă permite să utilizați fie Punctul de origine, fie un șablon vectorial numit **Bază** ca platformă din care să crească mugurii. Baza este un eșantion pre-digitizat proiectat pe fiecare sector al plantei simetrice. Deși mugurii sunt aleatorii, bazele simetrice pre-digitizate aduc un sentiment de ordine și formalitate ornamentului plantei.

Un utilizator poate folosi până la 4 baze într-o singură plasă de plantă ondulată. Dacă nu este folosită nicio bază, mugurii cresc din Punctul de origine. Dacă sunt folosite una sau mai multe baze, mugurii cresc din aceste baze.

Bazele formează inele de diferite dimensiuni și lățimi în jurul Punctului de origine. Fiecare bază are propriile proprietăți ajustabile: **Tip (Eșantion)**, **Dimensiune** și **Lățime**. Dimensiunea și Lățimea vă permit să ajustați bazele pentru a obține dispunerea dorită. Bazele se pot intersecta între ele.



Două baze combinate într-un singur obiect.



Trei baze combinate într-un singur obiect.

Obiectele de tip plasă sunt monocrome; culorile din aceste ilustrații au fost adăugate doar pentru a diferenția bazele (roșu, portocaliu și verde) de frunze (violet).

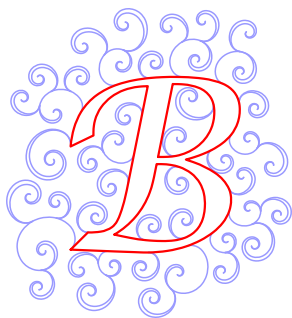
Puteți crea un ornament doar cu baze și fără muguri dacă setați [Generații maxime de muguri](#) la zero.

Tab Nucleu

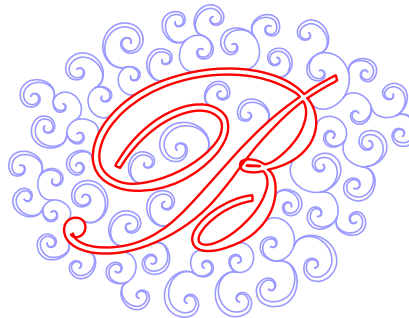
Nucleu este un alt tip de platformă vectorială pre-digitizată din care pot crește muguri. Spre deosebire de bază, nucleul poate fi asimetric și chiar definit de utilizator (prin utilizarea găurilor și creștăturilor obiectului de tip plasă părinte). Există patru tipuri de nucleu:

1. dintr-un singur glif de font
2. dintr-un singur glif de bibliotecă
3. din găurile obiectului de tip plasă părinte
4. din creștăturile obiectului de tip plasă părinte

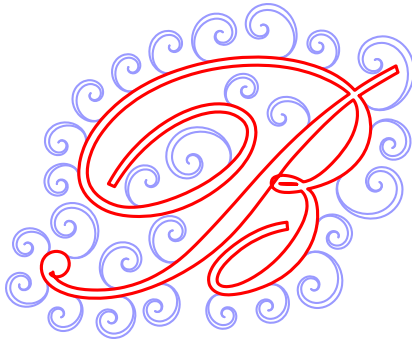
1. Nucleu Din Glif De Font



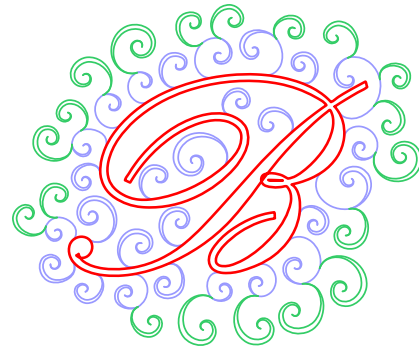
Nucleu din glif de font



Nucleu din glif de font

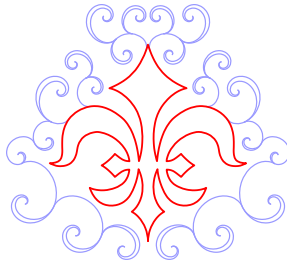


Nucleu din glif de font, 1 generație de muguri

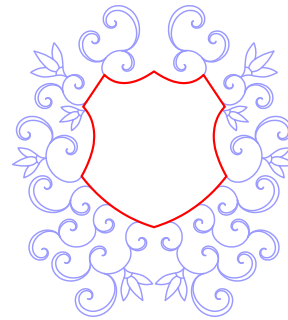


Nucleu din glif de font, 2 generații de muguri

2. Nucleu Din Glif De Bibliotecă



Nucleu din glif de bibliotecă

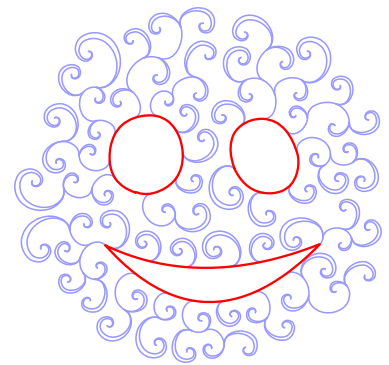


Nucleu din glif de bibliotecă

Toate glifele de bază din bibliotecă pre-digitizate (tip #2) permit oglindirea lăstarilor care cresc din ele. Alte tipuri de bază nu permit oglindirea, indiferent de forma lor.

3. Nucleu Din Contururile Găurilor

Nucleul din contururile găurilor are o dimensiune fixă și nu poate fi redimensionat.

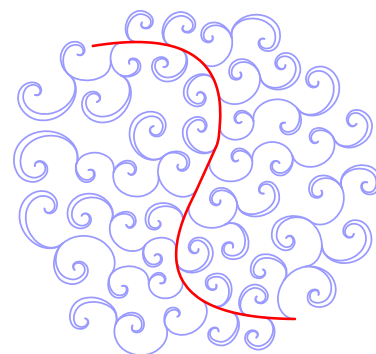


Nucleu din găurile obiectului

4. Nucleu Din Contuururile Crestăturilor

Nucleul din contuururile crestăturilor are o dimensiune fixă și nu poate fi redimensionat.

Vă rugăm să consultați lecția detaliată care descrie [tehnicile avansate](#) despre cum să utilizați nucleele de crestătură într-o plasă de tip Curly Plant.



Nucleu din crestăturile
obiectului

Fila Flori

Unele lăstare pot fi convertite în flori. Sunt disponibile două [tipuri de flori](#):

1. flori generate din [glife de font](#)
2. [flori predefinite din bibliotecă](#)

Deși glikele de font sunt destinate în principal fonturilor care conțin clipart floral, acestea vă permit, de asemenea, să utilizați orice alte litere sau simboluri în locul florilor. Pe lângă stilurile de font comune precum **Bold** și **Italic**, există și un control de **Rotatie** disponibil, care rotește glica în raport cu lăstarul părinte. Florile au propriul control de **Scalare** pentru ajustarea dimensiunii lor. De asemenea, există un control de **Compresie** care vă permite să faceți partea inferioară a florii mai îngustă.

Numărul maxim de flori este controlat aproximativ cu proprietatea **Cantitate**. Totuși, numărul exact de flori nu poate fi garantat, deoarece plasarea lor este pseudo-aleatorie.

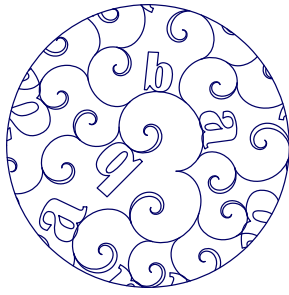
Pot fi utilizate mai multe flori într-un singur obiect.



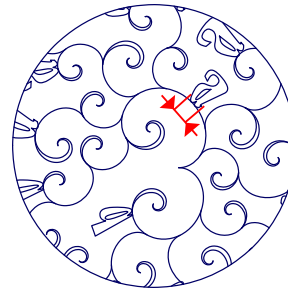
O floare (bibliotecă)



Două flori (bibliotecă)



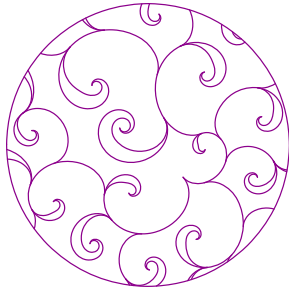
Două glife de font



Două glife de font cu compresie=100%

Fila Frunze

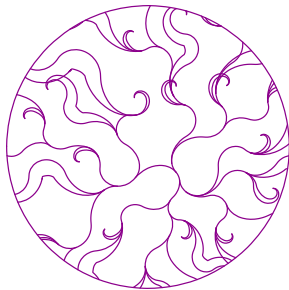
Unele lăstare pot fi transformate în obiecte care seamănă cu frunzele. Sunt disponibile mai multe [tipuri de frunze](#), cu forme generale diferite. Frunzele au [Lățime](#), [Lungime](#) și [Ondulare](#) ajustabile. Ondularea este o măsură a cât de mult sunt îndoite frunzele într-o formă de spirală.



Frunză 1, Lățime frunză=100%



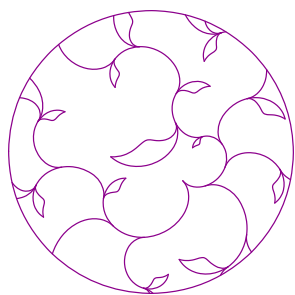
Frunză 2, Lățime frunză=100%



Frunză 3, Lățime frunză=100%



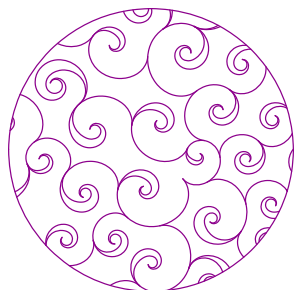
Frunză 4, Lățime frunză=100%



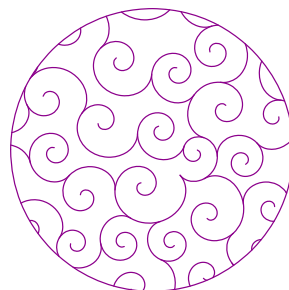
Frunză 1, Lungime frunză=50%



Frunză 1, Ondulare frunză=25%



Frunză 1, Ondulare frunză=100%



Frunză 1, Ondulare frunză=100%, Lățime frunză=0% (lăstari în loc de frunze)

Vezi Și

- [Instrument Mesh - Proprietăți Plantă ondulată](#)
- [Mesh Plantă ondulată - Tehnici avansate](#)

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Plasă plantă ondulată - Tehnici avansate

Plasă De Plante Ondulate - Tehnici Avansate

Ghid Pas Cu Pas

Acest ghid servește drept continuare a [Plasă de plante ondulate - Ghid esențial](#). Acesta explică modul de combinare a instrumentului Plasă cu alte funcții de digitizare pentru a crea designuri complexe de broderie.

Bazându-se pe conceptele de bază, această lecție oferă instrucțiuni pentru crearea unor designuri complicate prin utilizarea umpluturilor fractale și a literelor ca "nuclee" pentru umpluturile de plante. În plus, demonstrează cum să generați decorațiuni simetrice pentru colțuri prin combinarea ornamentelor de plante ondulate cu instrumentul Colț.

Capitole

1. [Utilizarea umpluturii fractale ca nucleu pentru umplutura de plante ondulate](#)
2. [Utilizarea literelor ca nucleu pentru umplutura de plante ondulate](#)
3. [Decorațiuni simetrice pentru colțuri](#)

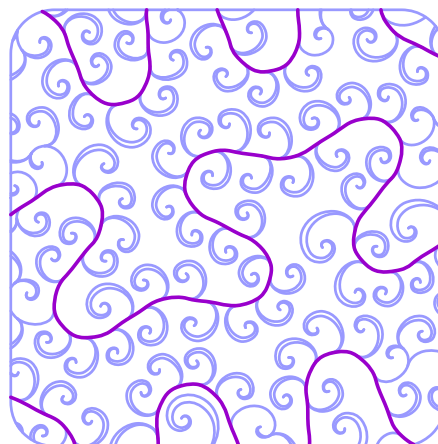
Vezi Și

- [Instrument Plasă - Proprietăți plantă](#)
- [Plasă de plante ondulate - Ghid esențial](#)

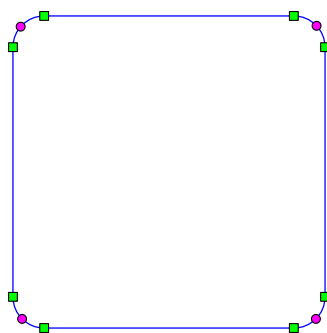
Exemplul #1 - Utilizarea Umpluturii Fractale Ca Nucleu Pentru Umplutura De Plante Ondulate

Principiul principal în acest exemplu este generarea de linii fractale, convertirea lor în contururi și apoi transformarea lor în **sculpturi** în cadrul unui obiect Plasă. Aceste sculpturi servesc apoi ca platformă (nucleu) din care crește umplutura de plante.

Ilustrație: Umplură de plante ondulate cu fractal ca nucleu ►



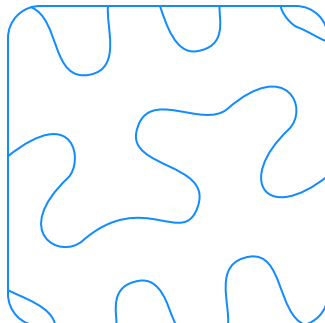
1. [Desenați un obiect Plasă](#); asigurați-vă că este suficient de mare, de exemplu 10x10cm (4x4 inci).



Obiect Plasă desenat cu vectori

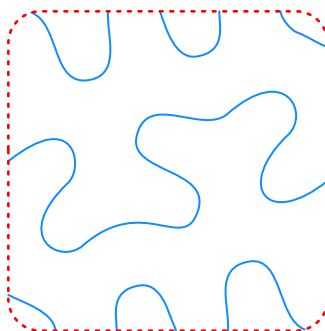
2. Deschideți fereastra [Proprietăți](#).

3. Selectați **Rețea > Umplură fractală**.
4. Selectați un **Tip fractal** (de ex., #25).
5. Activați opțiunea **Netezire** dacă doriți.
6. Setați "Lățimea medie a spațiului" la o valoare mai mare (de ex., 20).
7. Selectați **Strat unic**.
8. Generați cusăturile pentru a vizualiza aspectul.



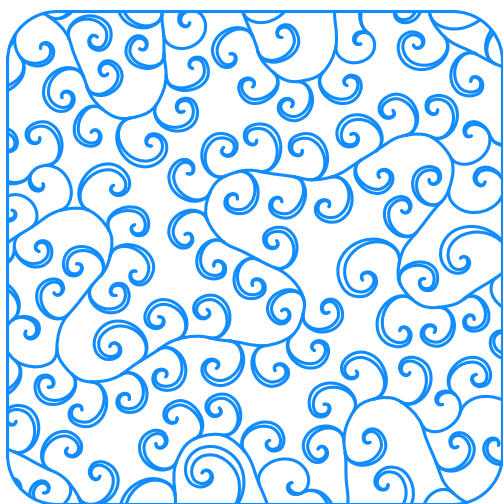
Rețea > Umplură fractală cu spațiere mare

9. Selectați obiectul Plasă și navigați la **Meniu principal > Convertire > Umplură, Plasă & Sfumato > Creare elemente de contur separate**.
10. Selectați grupul de contururi nou creat și "Anulați gruparea" a acestora.
11. Ștergeți conturul care reprezintă conturul exterior, deoarece nu este necesar pentru nucleul sculpturii.

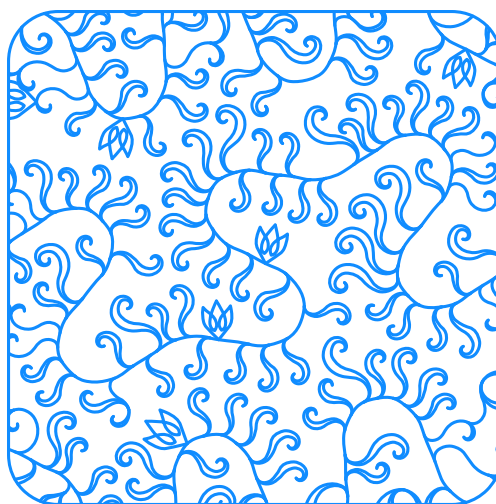


Ștergeți conturul exterior

12. Selectați obiectele de contur rămase și utilizați comanda **Meniu principal > Convertire > Contur > Contur în sculptură**. Contururile se vor muta în obiectul Plasă original ca sculpturi.
13. Selectați obiectul Plasă și deschideți fereastra Proprietăți.
14. Schimbați modul plasă din **Rețea** în **Plantă > Ramificare ondulată**.
15. Setați **Tip creștere** la **Din nucleu**.
16. Sub **fila Nucleu**, setați **Tip nucleu** la **Sculpturi**.
17. Generați cusăturile.
18. Ajustați proprietățile florilor și frunzelor după cum este necesar.



Lăstari de plantă crescând din nucleul fractal

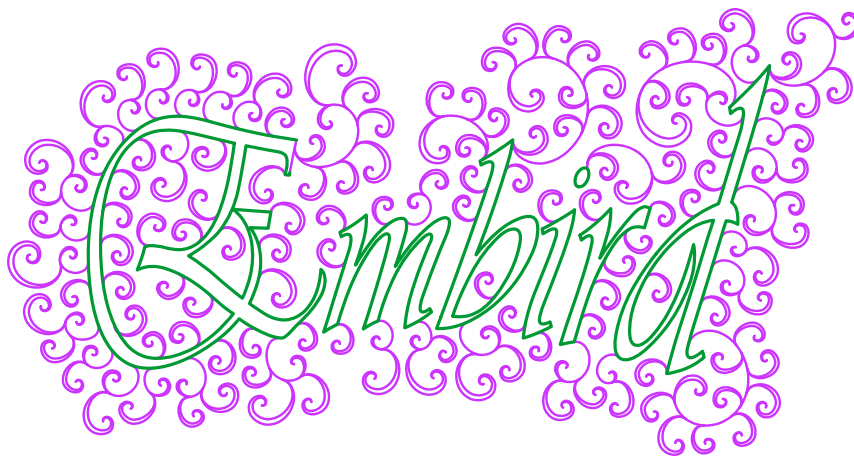


Proprietățile frunzei și ale florii modificate

Notă

Pentru a edita lăstari sau flori individuale, converțiți umplutura în elemente de contur separate prin **Meniu Principal > Conversie > Umplură, Mesh & Sfumato > Creare Elemente de Contur Separate**. După editare, utilizați **Meniu Principal > Construire > Contururi > Aranjare Părți Contur** pentru a le regrupa într-un obiect compact.

Exemplul #2 - Utilizarea Literelor Ca Nucleu Pentru Umplutura De Plantă Crețată



Plantă Crețată cu Litere ca nucleu

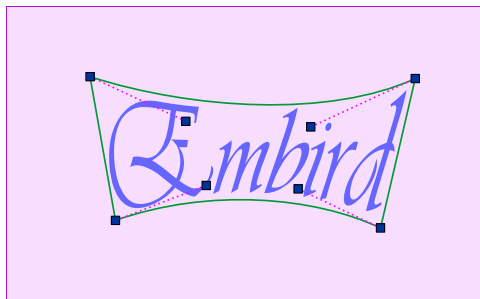
Această metodă implică crearea de litere, convertirea lor în contururi și apoi în sculpturi. Sculpturile rezultate acționează ca origine de creștere pentru umplutura de plantă.

1. Desenați un Obiect Mesh suficient de mare.
2. Creați **litere** (necesită modulul Font Engine). Utilizați modul "Umplură Simplă" fără contururi.

Embird

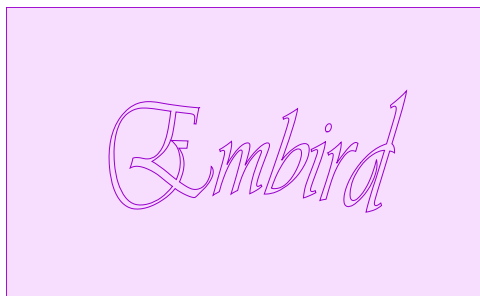
Litere

3. Poziționați literele peste obiectul Mesh și redimensionați-le pentru a se încadra în limite.
4. Utilizați **Meniu Principal > Transformare > Plic** pentru a modela literele, lăsând suficient spațiu în interiorul obiectului Mesh pentru ca lăstarii să crească.



Litere ajustate cu plic

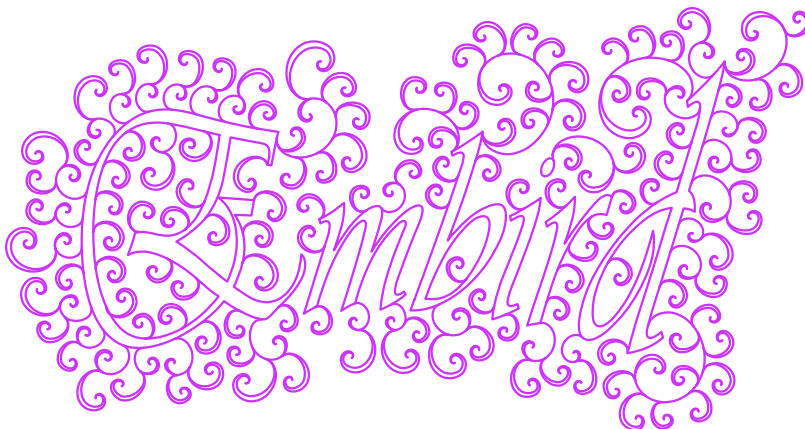
5. Converteți literele de umplură în contururi folosind **Meniu Principal > Conversie > Umplură, Mesh & Sfumato > Creare Contururi din Umplură**.
6. Ștergeți obiectul original de litere cu umplură simplă, lăsând doar contururile.
7. Converteți contururile în sculpturi prin **Meniu Principal > Conversie > Contur > Contur în Sculptură**. Deoarece sculpturile nu sunt obiecte de sine stătătoare, ele sunt atașate automat la obiectul anterior, care este obiectul Mesh dreptunghiular.



Obiect Mesh cu sculpturi create din litere

8. Deschideți fereastra de Proprietăți pentru obiectul Mesh.
9. Dezactivați **Include contururi** (atât exterioare cât și interioare).
10. Setati modul mesh la **Plantă > Ramificare Crețată** și **Tip Creștere** la **Din Nucleu**.

11. Setați **Span** la "Interior" și **Generații Maxime de Lăstari** la 2.
12. Sub fila **Nucleu**, setați **Tip Nucleu** la **Sculpturi** și generați cusături.



Lăstari de plantă crescând din nucleul de litere

Notă

- Puteți păstra literele (pasul #7) și să le umpleți cu **Autocoloană** pentru un centru solid.
- Asigurați-vă că obiectul Mesh este poziționat deasupra literelor autocoloană în Inspectorul de Obiecte pentru a acționa ca o bordură decorativă.

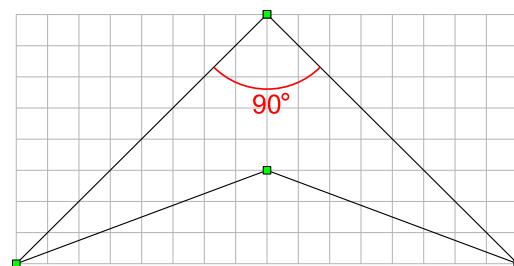


Litere cu umplură autocoloană

Exemplul #3 - Decorațiuni De Colț Simetrice

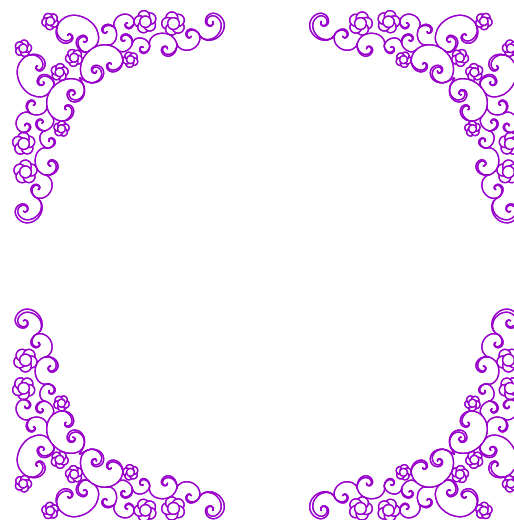
Acest exemplu demonstrează combinarea ornamentului Plantă Crețată cu [instrumentul Colț](#). Deoarece generarea plantei este pseudo-aleatorie, rotirea obiectului mesh original ar produce rezultate inconsistente. Prin urmare, generăm un ornament, îl convertim în contururi și apoi duplicăm acele contururi.

1. Desenați obiectul Mesh într-o poziție orizontală folosind **Fixare la Grilă**. Creați un unghi de 90 de grade în partea de sus pentru a se potrivi colțului gherghefului.



Contur vectorial pentru ornamentul de colț

2. Plasați **Punctul de Origine**.
3. În Proprietăți, selectați **Plantă > Ramificare Curbată** și setați **Tip de Creștere** la **Oglindă**.
4. Setați **Include Contururi** la "Nu", **Interval** la "Interior" și **Număr de Flori** la 50%. Generați cusăturile.
5. Converteți Mesh-ul în contururi prin **Meniu Principal > Conversie > Umplere, Mesh & Sfumato > Creați Contururi din Mesh**.
6. Utilizați **Meniu Principal > Transformare > Fereastră de Transformare** pentru a roti ornamentul cu 45 de grade, apoi mutați-l în colțul stânga-sus al gherghefului.
7. Navigați la **Meniu Principal > Construire > Colț**, selectați simetria de colț dorită și faceți clic pe **Aplicați**.

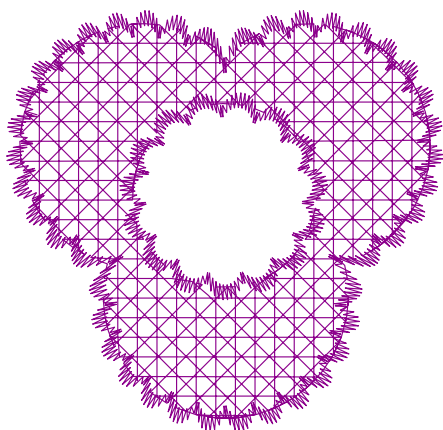


Decorațiuni de colț simetrice rezultate

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Dantelă independentă

Dantelă De Sine Stătătoare (FSL)

Dantela de sine stătătoare (FSL) se referă la modele de broderie cusute pe un stabilizator solubil în apă, care este complet spălat odată ce broderia este finalizată. Deoarece nu rămâne nicio țesătură de bază care să susțină broderia, cusăturile trebuie digitizate strategic pentru a se întrepătrunde și a se susține reciproc. Aplicațiile pot fi ocazional integrate în FSL, dar integritatea designului se bazează în principal pe structura cusăturii în sine.



Studio NEXT include o umplutură rară specializată, concepută special pentru a servi drept fundal structural pentru aceste proiecte. Această funcție, cunoscută sub numele de **Grilă FSL**, este o configurație a obiectului **Plasă > Rețea**.

Grila FSL poate fi aplicată pe obiecte de orice formă, inclusiv pe cele care conțin găuri. Utilizatorii pot alege din mai multe modele de grilă cu spațiere și număr de straturi ajustabile prin intermediul **ferestrei Proprietăți**.

Majoritatea modelelor FSL necesită o bordură ranforsată compusă din cusături satin pentru a menține structura internă a dantelei unită. În Studio NEXT, aceste borduri sunt create de obicei folosind instrumentul Column sau instrumentul Contur setat pe modul Satin.

Elemente decorative suplimentare în cadrul unui proiect FSL pot fi digitizate folosind diverse metode, cum ar fi instrumentul Contur în modul Sample.

Notă: Stabilizatorul rezidual oferă de obicei broderiei FSL finite rigiditatea sa caracteristică. Dacă este necesar un grad mai mare de rigiditate, piesa finită poate fi pulverizată cu o soluție de stabilizator dizolvat în apă și lăsată la uscat.

Vezi și

- [Dantelă de sine stătătoare - Lecție](#)
- [Instrument Mesh - Proprietăți Rețea](#)
- [Contur - Proprietăți Overlock](#)

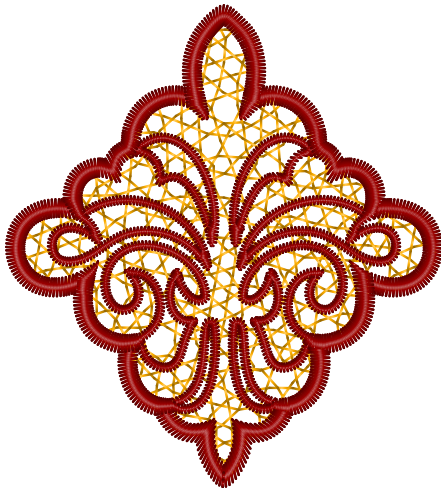
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Dantelă independentă - Tutorial



Dantelă De Sine Stătătoare - Lecție

Crearea Designurilor De Dantelă De Sine Stătătoare (FSL) În Embird Studio NEXT

Această lecție oferă instrucțiuni cuprinzătoare pentru crearea designurilor de broderie de dantelă de sine stătătoare (FSL) folosind Embird Studio NEXT. Acoperă utilizarea instrumentului Mesh pentru umpluturi de bază (inclusiv grile FSL) și a instrumentului Outline pentru borduri cu cusătură satin, utilizând modurile Overlock și Satin. Ghidul detaliază, de asemenea, tehnici pentru crearea deschiderilor în design și generarea umpluturilor interioare cu cusătură satin, esențiale pentru digitizarea profesională FSL.



Stăpânirea broderiei FSL implică două componente principale: 1. procesul de design digital (digitizare) și 2. procesul fizic de brodare. Metodele utilizate pentru realizarea fizică influențează direct modul în care trebuie digitizat designul.

Această lecție se concentrează pe aspectul digitizării, care depinde în mare măsură de instrumente software specifice.

Designurile FSL sunt brodate direct pe un stabilizator solubil în apă. Deoarece nu există un suport textil, cusăturile din umplutura de fundal trebuie să fie structurate pentru a se susține reciproc. Umplutura rezultată este liberă, creând un aspect caracteristic de dantelă. Aceste designuri necesită de obicei o bordură cu cusătură satin pentru a menține integritatea structurală a dalei.

Studio NEXT oferă instrumente specializate pentru crearea atât a **umpluturilor libere**, cât și a **bordurilor cu cusătură satin**. Această lecție demonstrează un flux de lucru fundamental; totuși, alte instrumente și preferințe din cadrul Studio NEXT pot fi utilizate pentru a obține diverse texturi de umplere și stiluri de bordură.

Digitizarea Conturului

Înainte de a configura opțiunile de umplere și bordură, trebuie digitizat un obiect inițial pentru a defini forma generală a designului FSL. Acest obiect primar oferă umplutura structurală care menține designul unit.

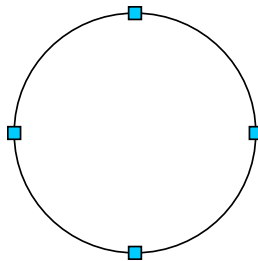
Instrumentul Mesh



Instrumentul Mesh este utilizat pentru a crea diverse umpluturi libere. Nu toate umpluturile mesh sunt potrivite pentru FSL; pentru a asigura stabilitatea, umplutura de bază trebuie să formeze o plasă sau o grilă întrepătrunsă. Pentru designurile care necesită linii decorative interioare, umplutura mesh părinte ar trebui configurată pentru **cusătură cu un singur strat** pentru a simplifica conversia și editarea.

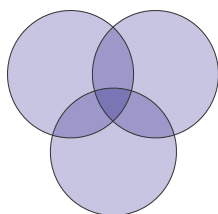
În acest exemplu, folosim instrumentul Mesh pentru a digitiza forma generală sub **formă vectorială**. Contururile bordurii vor fi derivate ulterior din această formă, eliminând necesitatea de a le digitiza separat.

Deși orice formă poate fi digitizată pentru FSL, vom începe cu un obiect Mesh circular simplu creat folosind **forme geometrice de bază**.

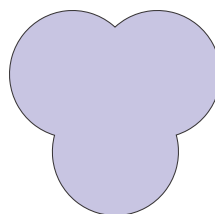


Cerc definit prin curbe vectoriale și noduri

Odată digitizat, selectați obiectul în **Zona de lucru** și creați două duplicate. Aranjați copiile așa cum se arată mai jos.

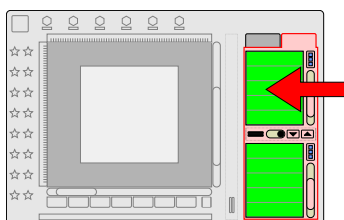


Cercuri suprapuse



Cercuri îmbinate

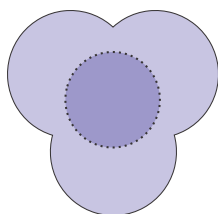
Selectați toate cele trei cercuri și navigați la **Meniu Principal > Construire > Modelare > Uniune** pentru a le suda într-o singură formă. Această formă nouă va apărea la sfârșitul listei în **Inspector Obiecte**. Cercurile originale rămân neschimbate; unul va fi utilizat pentru a crea o gaură, în timp ce celelalte pot fi șterse.



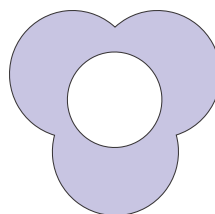
Lista de obiecte din Panoul Inspector Obiecte

În Inspectorul de Obiecte, mutați cercul rămas astfel încât să urmeze forma sudată. Redimensionați-l și centrați-l în interiorul zonei sudate.

Utilizați **Meniu Principal > Conversie > Umplere, Plasă & Sfumato > În Deschidere** pentru a converti acest cerc într-o gaură (deschidere) în interiorul plasei părinte. Rețineți că, pentru o randare corectă, obiectul deschidere trebuie să urmeze imediat obiectul de umplere părinte în lista Inspectorului.



Cerc interior scalat și poziționat



Cerc interior convertit într-o deschidere de design

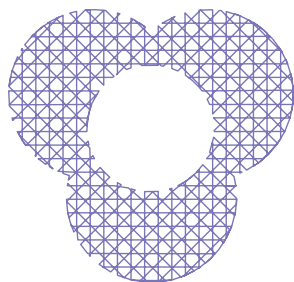
Cusături De Umplere

Deși forma generală este definită, cusăturile trebuie totuși generate. Instrumentul Plasă oferă mai multe categorii de umplere. Deși "Stippling" este setarea implicită, aceasta este nepotrivită pentru FSL, deoarece căile nu se întrepătrund. Pentru FSL, cele mai eficiente umpleri sunt cele care creează o plasă sau o grilă de căi cu cusătură simplă care se intersectează.

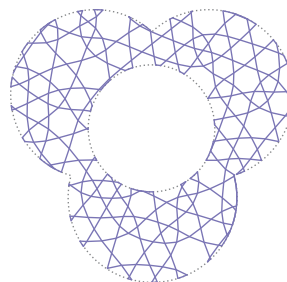
Umplere Cu Un Singur Strat

Următoarele exemple demonstrează umplerile **Net - FSL Grid** (Plasă - Grilă FSL) și **Net - Shapes** (Plasă - Forme). Ambele subcategorii aparțin categoriei de plasă **Net** (Plasă) și sunt configurate cu opțiunea de un singur strat activată.

Puteți ajusta **proprietățile** plasei, cum ar fi spațierea (gap) și lungimea minimă/maximă a cusăturii, pentru a se potrivi cerințelor proiectului dumneavoastră.



Grilă FSL (Un singur strat)



Plasă - Forme (Un singur strat)

Bordură Satin

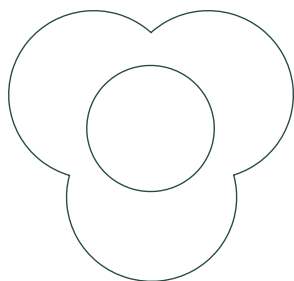
Contururile vectoriale pentru bordură pot fi generate prin convertirea obiectului Plasă și a deschiderii sale în **Obiecte Contur**.

Selectați obiectul Plasă și navigați la **Meniu Principal > Conversie > Umplere, Plasă & Sfumato > Creare Contururi**. Aceasta creează noi obiecte contur pentru conturul exterior și deschidere, păstrând în același timp plasa originală.

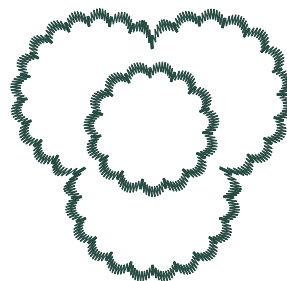
Surfilare

Studio NEXT oferă mai multe modalități de a crea borduri satin: **1. Obiecte coloană**, **2. Mod Autocoloană**, **3. Mod Satin pentru contururi** și **4. Mod Surfilare pentru contururi**. Vom utiliza modul Surfilare pentru eficiența sa în distribuirea eșantioanelor uniforme de-a lungul unui contur. Aceste eșantioane sunt optimizate pentru cusături cu densitate redusă, fără a necesita un strat de bază.

Selectați obiectele contur nou create, deschideți fereastra **Proprietăți** și setați modul la **Surfilare**. Selectați un eșantion adecvat (cum ar fi eșantionul #26) și generați cusăturile.

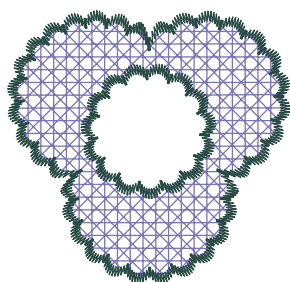


Plasă convertită în contururi vectoriale

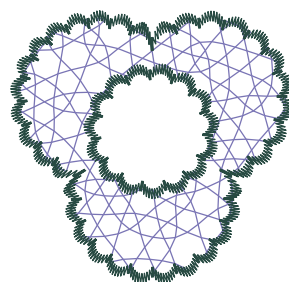


Mod Surfilare (Eșantion #26)

Contururile de tip surfilare creează **bordurile în zig-zag** necesare pentru stabilitatea designului. Puteți rafina acestea ajustând **spațierea cusăturilor** (densitatea), **lățimea** și **lungimea celulei**.



Margine surfilată pe umplură grilă FSL



Margine surfilată pe umplură plasă

Deși modelele FSL sunt de obicei monocromatice, acest tutorial folosește culori separate pentru claritate. Pentru producția continuă, asigurați-vă că punctele de început și de sfârșit ale umpluturii sunt poziționate pentru a permite o **conexiune** ascunsă sub margine.

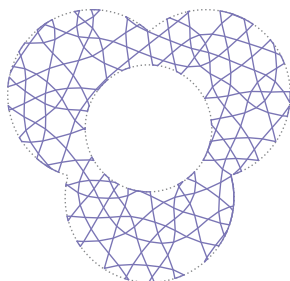
Zig-Zag

Liniile de umplere interioare pot fi, de asemenea, redate ca cusături satin. Pentru a automatiza acest lucru, putem converti traseele de cusătură simplă din cadrul unei umpluturi plasă în trasee satin.

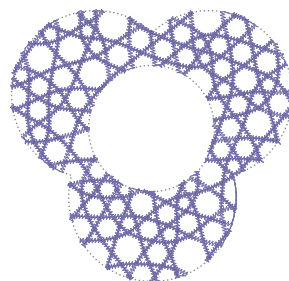
Obiecte Contur Cu Mod Cusătură Satin

Selectați obiectul plasă și navigați la **Meniu principal > Convertire > Umplură, Plasă & Sfumato > Creare elemente contur separate din plasă**. Acest proces generează obiecte individuale de contur și conexiune din traseele interioare ale umpluturii.

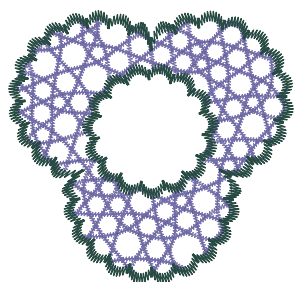
Selectați aceste obiecte noi și deschideți fereastra **Proprietăți**. În fila Contururi, setați modul la **Satin**. Ajustați **spațierea și lățimea**, apoi **generați cusăturile**.



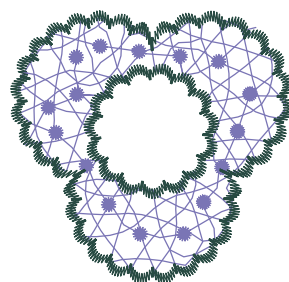
Umplură plasă (Plasă - Forme)



Umplură plasă convertită în modul Satin



Contururi surfilate stratificate pe trasee satin



Exemple decorative Candlewick 2 aplicate pe traseele de plasă

Traseele convertite pot utiliza, de asemenea, **modul Eșantion**. Exemplul de mai sus prezintă trasee care utilizează un singur eșantion de cusătură combinat cu eșantioane decorative "Candlewick 2" selectate manual.

Vezi Și

- [Principii pentru dantela de sine stătătoare \(FSL\)](#)
- [Instrument plasă - Proprietăți plasă](#)
- [Contur - Proprietăți surfilare](#)

Rezolvarea Problemelor Comune FSL

Digitizarea pentru dantela de sine stătătoare necesită un grad mai ridicat de precizie tehnică decât broderia standard. Mai jos sunt prezentate problemele comune întâlnite în timpul procesului de digitizare sau coasere și soluțiile aferente acestora.

Designul Se Destramă După Spălare

Dacă broderia își pierde structura odată ce stabilizatorul este îndepărtat, cusăturile probabil nu sunt suficient de interconectate. Verificați proprietățile **Grilă FSL** sau **Umplere plasă** pentru a vă asigura că traseele se suprapun și ating **bordura Satin**. Fiecare element dintr-un design FSL trebuie să fie ancorat de un alt element. Dacă un obiect este izolat, acesta se va desprinde în timpul procesului de spălare.

Goluri Între Umplere Și Bordură

Golurile apar adesea din cauza efectului de tragere a firului în timpul broderii. Pentru a preveni acest lucru, asigurați-vă că **Umplerea plasă** se extinde ușor spre centrul **bordurii Satin** sau **bordurii surfilate**. În Studio NEXT, puteți utiliza preferința **Compensare tragere** în fereastra Proprietăți pentru a suprapune ușor umplerea și bordura, compensând contracția naturală a cusăturilor.

Ruperea Stabilizatorului În Timpul Coaserii

Dacă stabilizatorul solubil în apă se rupe (se perforază) înainte ca designul să fie finalizat, **densitatea cusăturii** poate fi prea mare sau acul poate fi prea mare. Încercați să reduceți densitatea **Plasei** sau să utilizați două straturi de stabilizator. Asigurați-vă că stabilizatorul este întins ca o tobă în gherghef pentru a preveni "fluturarea", care poate duce la formarea de ghemotoace de ață și ruperea acelor.

Cusături Slăbite Sau Buclate

Deoarece FSL nu are o bază de material, tensiunea firului este critică. Dacă cusăturile par slăbite, asigurați-vă că tensiunea bobinei și cea superioară a mașinii sunt echilibrate special pentru dantelă. În software, evitați utilizarea **cusăturilor Satin** excesiv de lungi (peste 7-9 mm), deoarece acestea sunt predispuse la agățare și le lipsește rigiditatea structurală necesară pentru dantela de sine stătătoare.

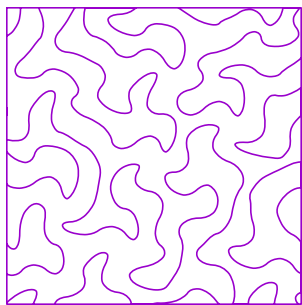
Notă: Efectuați întotdeauna o probă de coasere pe o porțiune mică a designului pentru a verifica dacă conexiunile și densitatea sunt adecvate pentru combinația specifică de fir și stabilizator utilizată.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Punctare

Stippling

Stippling-ul este o umplură lejeră caracterizată printr-un traseu de cusătură șerpuit.

Această tehnică este similară cu quilting-ul free-motion sau desenul cu ață. Cusăturile sunt executate de obicei într-un model aleatoriu sau care se repetă fără cusur pentru a produce o textură ușoară și aerisită. Stippling-ul este eficient pentru a adăuga profunzime și dimensiune modelelor de broderie și este deosebit de popular pentru crearea texturilor de țesătură, a bordurilor decorative sau a umpluturilor de fundal în zone mari.



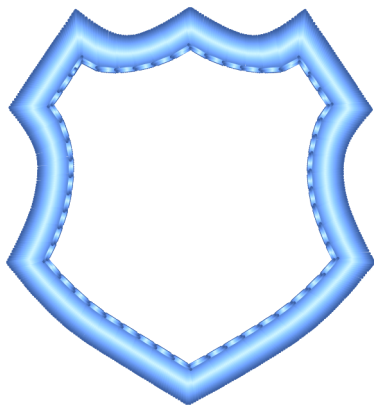
Exemplu de stippling generat din umplutura Mesh > Net > Fractal.

În Studio NEXT, umpluturile de tip stippling sunt generate folosind **Mesh Tool** prin moduri specifice precum [Net > Fractal](#), [Stippling](#) și [Tiles > Blackwork](#). Aceste moduri mesh facilitează crearea diverselor modele de stippling care conțin straturi de cusătură unice sau multiple. Mai mult, traseul de stippling poate fi convertit în obiecte de tip contur, permițând decorarea ulterioară cu mostre de contur sau alte tehnici avansate de contur disponibile în Studio.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Surfilare



Overlock

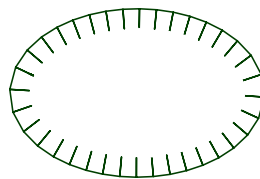


Funcția **Overlock** din Studio NEXT simulează cusăturile drepte și în zig-zag produse de o mașină de surfilat specializată. Aceste cusături sunt utilizate în principal pentru a preveni destrămarea marginilor materialului.

Un contur setat pe modul Overlock poate fi utilizat pentru a crea o margine finisată pentru embleme, inclusiv pentru cele cu colțuri ascuțite.

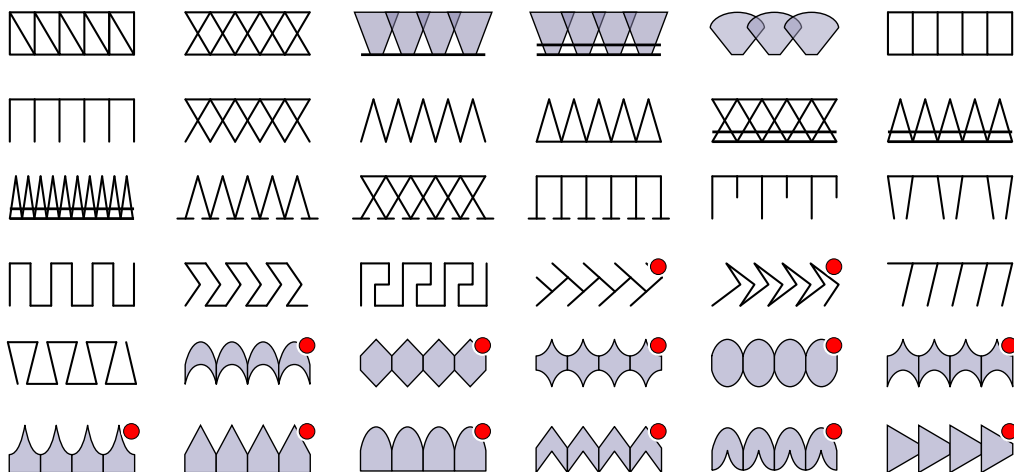
Compararea cu o mașină de surfilat

O mașină de surfilat fizică (mașină overlock) utilizează mai multe fire (de obicei 3 până la 5) pentru a coase peste marginea unei sau a două bucăți de material pentru bordurare, tivire sau coasere. Aceasta are adesea o lamă pentru a tăia materialul în timp ce coase. Modul Overlock din Embird Studio simulează acest aspect folosind un ac de brodat standard. Acesta permite unei mașini de brodat să obțină un finisaj structural similar fără a fi nevoie de un echipament industrial separat.



Un exemplu suplimentar de margine decorativă creată folosind un contur cu modul Overlock.

Utilizați **Instrumentul Contur** în timp ce sunteți în **modul overlock** pentru a digitaliza un obiect vectorial care generează cusături overlock.



Mostre Overlock

Fiecare mostră overlock poate fi ajustată prin modificarea unor **proprietăți** specifice în cadrul software-ului.

Un obiect de tip contur care utilizează modul overlock poate fi aplicat fie pe o formă închisă, fie pe un traseu deschis.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Cum se face? > Setări personalizate pentru stratul de bază



Preferințe Personalizate Pentru Substrat

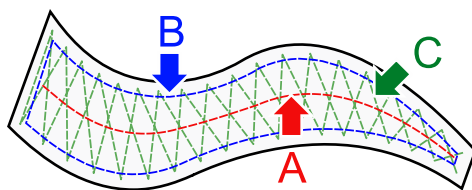
Substratul este o structură auxiliară compusă din cusături simple cusute pe material înainte de aplicarea cusăturilor vizibile superioare (de acoperire). Acesta servește drept coloană vertebrală a designului, oferind stabilitate și ranforsare esențială.

Acest ghid explică modul în care utilizatorii Embird Studio NEXT pot personaliza preferințele de substrat pentru obiecte de broderie individuale pentru a suprascrie valorile implicite globale. Acesta detaliază proprietățile disponibile în fila **Substrat avansat** a ferestrei **Proprietăți**. Această lecție se concentrează în mod specific pe configurațiile pentru tipurile de substrat **Centru**, **Margine** și **Zig-Zag**, permițând reglarea fină a proprietăților cusăturilor.

Cum Să Suprascrieți Preferințele Globale De Substrat

Cusăturile de substrat pentru obiecte solide - cum ar fi umpluturile simple, coloanele automate, coloanele și bordurile - sunt controlate de proprietăți specifice. În timp ce unele proprietăți sunt locale (individuale pentru fiecare obiect vectorial), altele sunt definite global. **Proprietățile globale** pot fi suprascrise folosind controalele descrise mai jos.

Atât proprietățile globale, cât și cele locale sunt accesibile prin **fereastra Proprietăți**. Controalele pentru suprascrierea preferințelor globale de substrat sunt situate în fila **Substrat avansat**, organizate în grupuri în funcție de tipul de substrat.



A. Substrat Central

Moștenire din preferințele generale: Acest comutator activează sau dezactivează suprascrierea preferințelor globale cu configurații locale.

Lungime min.: Definește lungimea aproximativă a celor mai scurte cusături din substratul central. Cusăturile mai scurte apar de obicei în secțiunile puternic curbate ale traseului substratului.

Lungime max.: Definește lungimea aproximativă a celor mai lungi cusături din substratul central. Cusăturile mai lungi apar în secțiunile drepte ale traseului substratului.

Substratul de tip mers central nu este disponibil pentru modul **Umplere simplă**.

B. Substrat De Margine

Moștenire din preferințele generale: Acest comutator activează sau dezactivează suprascrierea preferințelor globale cu configurații locale.

Lungime min.: Definește lungimea aproximativă a celor mai scurte cusături din substratul de margine. Cusăturile scurte apar în secțiunile puternic curbate ale traseului substratului.

Lungime max.: Definește lungimea aproximativă a celor mai lungi cusături din substratul de margine. Cusăturile lungi apar în secțiunile drepte ale traseului substratului.

Mod decalaj: Determină comportamentul proprietății **Decalaj**. Valoarea poate fi setată ca procent (relativ la valoarea optimizată automată) sau ca măsurătoare absolută.

Decalaj: Definește spațiul intern dintre conturul obiectului și substratul de tip mers pe margine.

Substratul de tip mers pe margine nu este disponibil pentru modul **Coloană multistrat**.

C. Substrat Zig-Zag

Moștenire din preferințele generale: Acest comutator activează sau dezactivează suprascrierea preferințelor globale cu configurații locale.

Lungime min.: Definește lungimea aproximativă a celor mai scurte cusături din substratul Zig-Zag. Cusăturile scurte apar în secțiunile puternic curbate ale traseului substratului.

Lungime max.: Definește lungimea aproximativă a celor mai lungi cusături din substratul Zig-Zag. Cusăturile lungi apar în secțiunile drepte ale traseului substratului.

Mod decalaj: Determină dacă valoarea **Decalaj** este tratată ca procent sau ca valoare absolută.

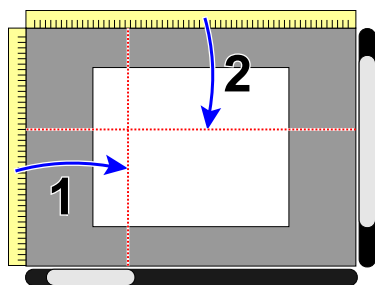
Decalaj: Definește spațiul intern dintre conturul obiectului și substratul Zig-Zag.

[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Instrumente ajutătoare](#)

Instrumente ajutătoare

[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Instrumente ajutătoare](#) > [Linii de ghidare](#)

Linii De Ghidaj



Liniile de ghidaj sunt linii de referință orizontale, verticale sau înclinate care pot fi poziționate oriunde în cadrul **Zonei de lucru**.

Acești marcatori funcționează ca ajutoare vizuale pentru a asista utilizatorii în alinierea, plasarea și scalarea precisă a elementelor în cadrul unui design. Acestea servesc drept linii de referință temporare sau rigle pentru a asigura precizia geometrică.

Pentru a crea o nouă linie de ghidare, poziționați cursorul pe rigla orizontală (2) sau pe cea verticală (1), apăsați și mențineți apăsat butonul principal al mouse-ului și trageți cursorul în Zona de lucru.

Alinierea La Liniile De Ghidare

În proiectarea asistată de calculator și digitizarea broderiei, alinierea (snapping) este un comportament de tip magnetic care atrage automat un element selectat (cum ar fi un nod, o linie sau un obiect întreg) către o țintă specifică atunci când acesta este mutat într-o anumită proximitate. Gândiți-vă la aliniere ca la un efect de "gravitație" pentru elementele de design. Aceasta elimină incertitudinea poziționării manuale asigurând faptul că obiectele sau punctele se aliniază perfect cu precizie matematică.

Funcția **Aliniere noduri la linii de ghidare** este accesibilă prin **■ [Meniu principal \(mod editare noduri\) > Editare > Noduri > Aliniere](#)** . Aceasta asigură faptul că punctele vectoriale individuale se aliniază perfect cu liniile de ghidare.

Funcția **Aliniere obiecte la linii de ghidare** este accesibilă prin **■ [Meniu principal \(mod selectare / transformare\) > Opțiuni > Aliniere obiecte](#)** . Aceasta permite casetei de încadrare a unui obiect întreg să adere la pozițiile liniilor de ghidare.

Divizarea Obiectelor Cu Linii De Ghidare

Ghidajele pot fi, de asemenea, utilizate pentru a diviza obiectele vectoriale. Poziționați un ghidaj peste obiectul țintă, apoi selectați atât obiectul, cât și ghidajul. Faceți clic dreapta (butonul secundar al mouse-ului) pe ghidaj pentru a accesa meniul contextual și selectați comanda **Slice Selected Objects**.



Pentru operațiuni mai complexe, cum ar fi secționarea unui obiect de-a lungul unei căi curbe, vă rugăm să consultați capitolul **[Split Objects with Mask](#)**.

Blocarea Sau Ștergerea Ghidajelor

Navigați la **Meniu principal > Opțiuni > Ghidaje** pentru a bloca ghidajele pe poziție, a elimina toate ghidajele existente sau a comuta comportamentul de aliniere pentru obiecte. Cel mai frecvent motiv pentru blocarea ghidajelor este prevenirea deplasării acestora în timp ce sunteți ocupat cu ajustarea nodurilor sau a obiectelor.

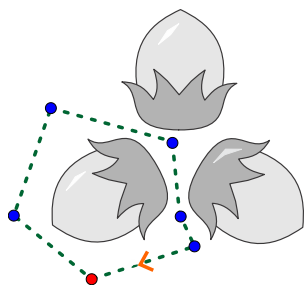
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Lasou



Instrumentul Lasso

Instrumentul Lasso se află în **Cutia de instrumente** principală.

Instrumentul Lasso permite selectarea obiectelor sau a nodurilor din **Zona de lucru** folosind un poligon personalizat. Acest instrument este deosebit de eficient atunci când navigați prin modele complexe cu obiecte plasate foarte aproape, unde o selecție dreptunghiulară standard este insuficientă.



Pentru a utiliza instrumentul, faceți clic oriunde în Zona de lucru pentru a plasa punctul inițial, apoi continuați să faceți clic pentru a defini conturul poligonal. Nu este necesar să închideți manual poligonul, deoarece software-ul conectează automat ultimul punct cu primul. Puteți rafina forma făcând clic și trăgând orice punct existent într-o poziție nouă. Când un punct este evidențiat (focalizat), apare o săgeată pe segmentul de linie adiacent pentru a indica orientarea poligonului.

Punctele lasso pot fi inserate sau eliminate folosind tastele **INSERT** și **DEL**. O comandă **INSERT** adaugă un punct la locația curentă a săgeții, în timp ce **DEL** șterge punctul evidențiat. În plus, făcând clic într-o zonă goală a Zonei de lucru se creează un punct nou imediat după punctul evidențiat, împărțind efectiv acel segment în două părți.



Pe dispozitivele fără o tastatură fizică, utilizați butoanele + și - din panoul de meniu superior pentru a adăuga sau elimina puncte de selecție.



Toate modificările aduse poligonului sunt înregistrate, permițând utilizarea butoanelor **Anulare/Refacere** sau a comenzilor rapide de la tastatură **CTRL+Z/CTRL+Y**.

Selecția poligonală poate fi aplicată utilizând următoarele moduri:

1. **Selectare:** Selectarea acestei opțiuni evidențiază obiectele situate în întregime sau parțial în interiorul poligonului. Orice selecții existente sunt eliminate.
2. **Adăugare:** Acest mod include obiectele din interiorul poligonului în selecția curentă.
3. **Scădere:** Acest mod elimină orice obiecte din interiorul poligonului din selecția curentă.

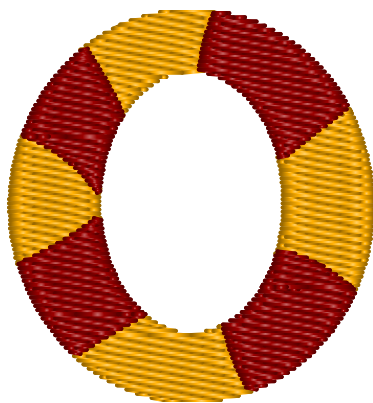
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Divizare obiecte cu mască



Utilizarea Unei Măști Pentru A Diviza Obiecte Vectoriale

Această lecție explică cum să utilizați tehnica de mascare în Embird Studio NEXT pentru a diviza obiecte vectoriale pentru modele de broderie multicolore. Prin utilizarea operațiunilor de **Modelare** precum **Intersecție** și **Diferență** cu un obiect mască temporar, puteți diviza un singur obiect în mai multe segmente cu suprapuneri precise. Acest lucru asigură o coasere de înaltă calitate fără goluri și oferă o alternativă eficientă la digitizarea manuală a fiecărui segment.

Obiectul Mască Temporar

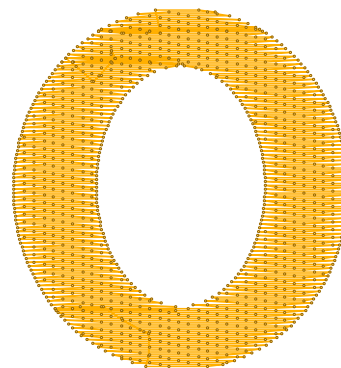


Conceptul de mască permite ajustarea unui obiect folosind un altul care servește la tăierea sau intersectarea acestuia. Mască definește ce porțiuni din obiectul original rămân și care sunt eliminate. Acest efect este obținut prin operațiunile de **Modelare: Intersecție și Diferență**.

◀ Fig. 1. Inel cu segmente multicolore.

Luați în considerare o cerință de design pentru un inel cu segmente multicolore, așa cum se arată în Figura 1. În loc să digitizați fiecare segment individual, întregul inel este creat mai întâi și ulterior divizat folosind un obiect secundar.

Fig. 2. Obiectul inel complet inițial. ▶

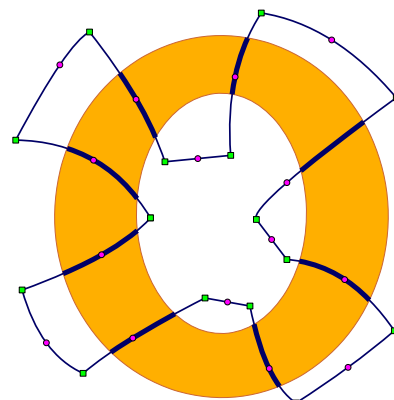


Crearea Primelor Segmente (Galben)

Procesul începe prin crearea unui inel mare. În acest exemplu, este utilizat un obiect de umplere cu o deschidere centrală (gaură).

Fig. 3. Plasarea obiectului mască. ►

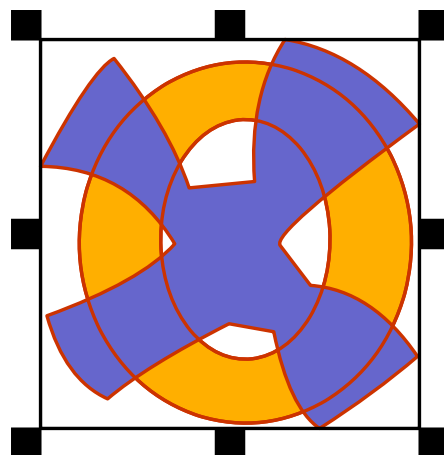
Apoi, desenați obiectul care va servi drept mască de divizare. Inelul va fi tăiat la traseele unde masca traversează inelul (indicate prin liniile groase). În consecință, marginile măștii trebuie desenate precis la traseele de intersecție cu inelul; alte zone pot fi desenate cu mai puțină precizie.



În acest exemplu, un obiect de umplere este utilizat ca mască. Deși o mască poate fi aproape orice tip de obiect de umplere (cum ar fi Sfumato, Mesh sau Column), obiectele liniare precum contururile, conexiunile sau cusăturile manuale nu pot fi utilizate. Acest lucru se datorează faptului că operațiunile de modelare necesită o zonă închisă pentru a calcula **Diferența** sau **Intersecția**.

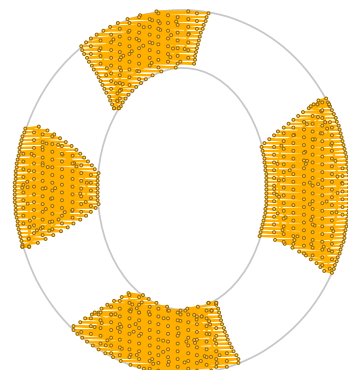
Deoarece masca este un instrument temporar și nu va conține cusături, punctele sale de început/sfârșit și proprietățile specifice sunt irelevante. O mască poate conține, de asemenea, una sau mai multe deschideri, ceea ce vă permite să divizați mai multe secțiuni ale obiectului de bază simultan.

Fig. 4. Selectarea inelului și a măștii. ►



Selectați atât inelul, cât și obiectul mască, apoi navigați la [Meniu Principal > Construire > Modelare > Diferență](#). Această comandă generează obiecte noi care reprezintă zona inelului minus zona măștii, așa cum se arată în Figura 5. Obiectul inel original și obiectul mască rămân intacte.

Fig. 5. Obiectele rezultate după operațiunea de Diferență. ►



Notă: Comenzile de modelare sunt incompatibile cu obiectele liniare precum contururile, conexiunile sau cusăturile manuale.

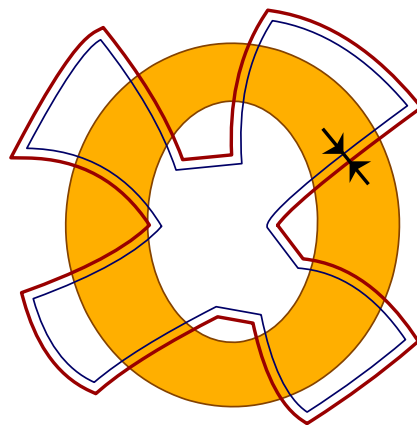
Crearea Segmentelor Complementare (Roșu)

Pentru a umple zonele goale rămase, trebuie create obiecte complementare folosind o comandă de modelare diferită. Înainte de a continua, este esențial să măriți masca. Acest lucru asigură că noile obiecte sunt puțin mai mari și se suprapun peste segmentele create anterior.

Acest pas este critic: fără o suprapunere suficientă, "efectul de tragere" al firului de broderie va cauza goluri vizibile în broderia finală.

Selectați obiectul mască și navigați la **■ Meniu Principal > Transformare > Decalaj > Extindere Obiecte** .

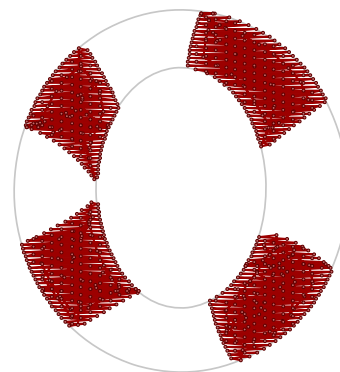
Fig. 6. Extinderea măștii pentru compensarea suprapunerii. ►



Acum, selectați inelul original și masca extinsă. Navigați la **■ Meniu Principal > Construire > Modelare > Intersecție** pentru a crea zone comune ambelor obiecte.

Fig. 7. Obiectele rezultate din Intersecție. ►

Acest lucru are ca rezultat obiecte care sunt complementare segmentelor galbene inițiale. Schimbați culoarea acestora în roșu prin glisarea nuanței dorite din paletă peste obiectele selectate. În final, ștergeți inelul original și obiectele mască; acestea și-au îndeplinit scopul ca șabloane temporare și nu mai sunt necesare.



Rezultat Final

Designul finit prezintă suprapunerile necesare între zonele adiacente de culori diferite pentru a asigura integritatea designului.

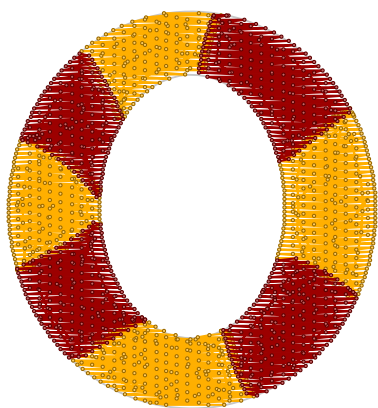


Fig. 8. Design multicolor finalizat.

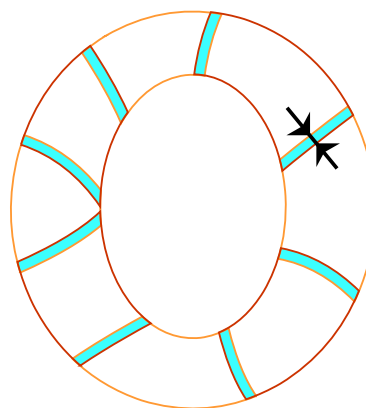


Fig. 9. Detaliu care arată suprapunerile între zonele adiacente.

Segmentele individuale sunt obiecte separate. Este recomandat să utilizați [Instrumentul de Conectare](#) pentru a lega segmentele aferente și a minimiza tăierile de fir. În această secvență, deoarece segmentele galbene sunt brodate primele, conexiunile dintre ele pot fi ascunse sub segmentele roșii.

Notă: Deși obiectele în Studio pot fi, de asemenea, divizate folosind [Linii de Ghidaj](#), acea metodă este limitată la tăieri în linie dreaptă.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Instrument de măsurare



Instrument De Măsurare

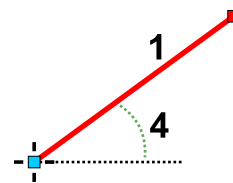
Instrumentul de Măsurare este conceput pentru a calcula distanțe și unghiuri precise în cadrul unui design de broderie. Utilizatorii pot crea una sau două linii de măsurare; când două linii sunt active, instrumentul determină și unghiul dintre ele. Toate valorile măsurate sunt afișate în timp real pe [panoul de control principal](#).








Accesați Instrumentul de Măsurare prin [Casetă de Instrumente](#).

Pentru a începe măsurarea, faceți clic pe butonul Instrument de Măsurare din caseta de instrumente.

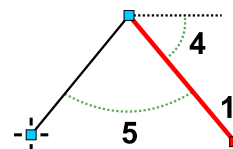
Plasați primul punct oriunde în **Zona de Lucru**, apoi plasați al doilea punct pentru a defini linia. Aceste puncte pot fi selectate și re poziționate exact ca nodurile în modurile standard de creare sau editare.



Panoul de control principal oferă următoarele date bazate pe punctele dumneavoastră:

- 1  Distanța directă dintre punctele selectate.
- 2  Componenta orizontală a distanței (calculată de-a lungul axei orizontale).
- 3  Componenta verticală a distanței (calculată de-a lungul axei verticale).
- 4  Unghiul format între linia care conectează punctele și axa orizontală.
- 5  Unghiul relativ dintre cele două linii de măsurare.

Instrumentul acceptă, de asemenea, o configurație cu trei puncte pentru a forma două linii. Plasați un al treilea punct în zona de lucru pentru a măsura unghiul specific dintre două obiecte de broderie distincte. În această configurație, valoarea etichetată (5) reprezintă unghiul dintre cele două linii.



Vă rugăm să rețineți că valorile (1) până la (4) se referă la linia evidențiată în prezent, în timp ce (5) se referă în mod constant la unghiul comun dintre ambele linii.

[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Instrumente ajutătoare](#) > Simulator de coasere

Simulator De Coasere

Simulatorul de coasere din Studio este un instrument vital pentru analizarea ordinii cusăturilor unui design, oferind o animație în timp real a procesului de brodare. Această simulare este utilizată frecvent pentru a identifica tăierile inutile

între obiecte sau pentru a inspecta detalii tehnice, cum ar fi straturile de bază și structurile complexe de cusături care pot fi dificil de distins într-o redare statică.

Simulatorul de coasere poate fi accesat prin **Meniu principal > Gadget-uri > Simulator de coasere** sau făcând clic pe butonul dedicat situat în **panoul divizor**.



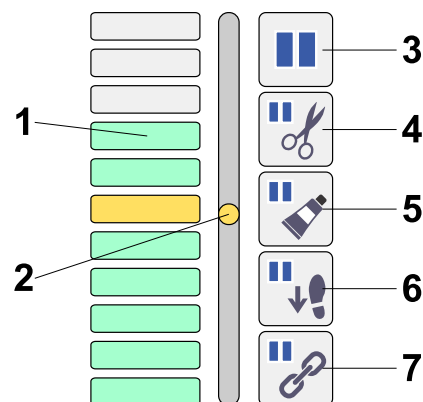
Pentru a rula simulatorul, unul sau mai multe obiecte trebuie să fie selectate în **Zona de lucru**, iar aceste obiecte trebuie să aibă cusături generate.

Simularea poate fi oprită în orice moment prin apăsarea tastei **ESC** sau făcând clic pe butonul **Stop**.

Modul de redare poate fi comutat în timpul animației pentru a oferi perspective vizuale diferite. Modurile disponibile includ **Plat, 3D, Radiografie (X-ray)** și **Normal**.

Funcționalitatea comenzilor panoului este următoarea:

1. Butoane pentru ajustări incrementale ale vitezei de coasere (măsurată în cusături pe secundă).
2. Un glisor pentru controlul variabil și continuu al vitezei de coasere.
3. Butonul **Pauză/Rulare**: Suspendă simularea. Faceți clic din nou pentru a relua. Acest buton este utilizat și pentru a reporni animația după ce a fost întreruptă de oricare dintre condițiile automate (4 până la 7).
4. Întrerupeți simularea la fiecare **cusătură de tranziție**.
5. Întrerupeți simularea la fiecare **schimbare de culoare**.
6. Întrerupeți simularea pe o **cale de contur inversă**.
7. Întrerupeți simularea pe un obiect de **conexiune**.

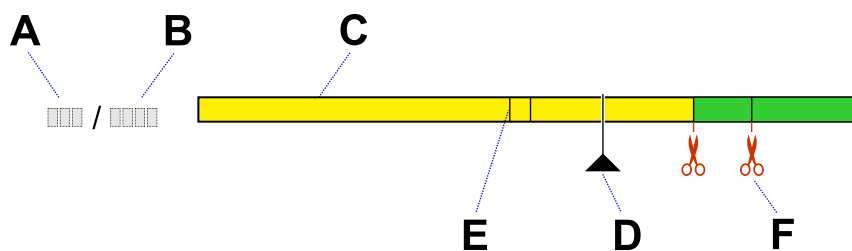


Notă: Comenzile 1 și 2 acceptă setări de viteză negativă, determinând dispariția treptată a cusăturilor din vizualizare. Prin deplasarea glisorului 2, puteți parcurge manual simularea înainte și înapoi. Această funcție este destinată unei inspecții granulare a modului în care sunt construite segmente specifice ale designului.

Butoanele 4 până la 7 vă permit să setați pauze specifice „bazate pe evenimente”. Când un buton este activat (apăsător), simularea se va opri automat când acea condiție este îndeplinită. De exemplu, pentru a audita tranzițiile de culoare a firului sau căile de conexiune, activați butoanele 5 și 7. Condiția 6 este deosebit de eficientă pentru verificarea integrității contururilor cu strat dublu. Când apare o pauză, pur și simplu faceți clic pe butonul 3 pentru a continua.

Comenzile de zoom și derulare din Zona de lucru rămân active în timpul simulării, permițându-vă să mențineți focalizarea pe zone specifice de interes pe măsură ce sunt „cusute”.

Bara de culoare din partea de sus a interfeței oferă o cronologie pentru a **derula înapoi** sau a derula înainte simularea. Dreptunghiurile colorate reprezintă culoarea curentă a firului, în timp ce mici marcate negre indică limitele obiectelor. Pentru a naviga, faceți clic și mențineți apăsat butonul principal al mouse-ului pe bara de culoare și trageți glisorul la stânga (înapoi) sau la dreapta (înainte). Eliberați butonul mouse-ului pentru a relua redarea normală din noua poziție.



Componentele barei de progres sunt definite după cum urmează:

- **A** - Indicele curent al cusăturii.
- **B** - Numărul total de cusături al selecției.
- **C** - Bara de culoare reprezentând secvențele de fir.
- **D** - Cursor care indică poziția curentă de redare.
- **E** - Marcator care indică începutul unui obiect nou.
- **F** - Indicator pentru o cusătură de tranziție sau tăierea firului.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Instrument pentru colțuri

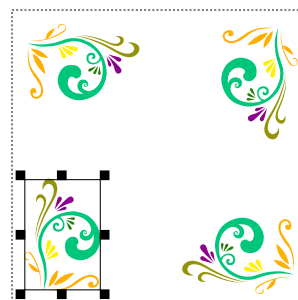
Instrumentul Colț

Instrumentul Colț este accesibil prin [Meniu Principal > Construire](#) în timp ce sunteți în modul selecție/transformare.

Comanda **Colț...** deschide un panou de configurare care oferă opțiuni pentru a duplica simetric obiectele selectate în colțurile gherghifului de broderie.

Instrumentul Colț include următoarele opțiuni funcționale:

1. **Plasare** - Generează copii ale obiectelor selectate în orientarea lor originală.
2. **Oglindire** - Oglindește obiectele în fiecare colț respectiv.
3. **Rotire orar** - Rotește obiectele în fiecare colț în sensul acelor de ceasornic față de colțul precedent.
4. **Rotire antiorar** - Rotește obiectele în fiecare colț în sens invers acelor de ceasornic față de colțul precedent.



Notă: Dacă opțiunea **Aplicare rotire la cusăturile de umplere** este activată în [Meniu Principal > Transformare > Oglindire & Rotire](#), unghiul cusăturii va fi ajustat automat la rotire.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Instrument de repetare automată



Instrumentul Auto Repeat

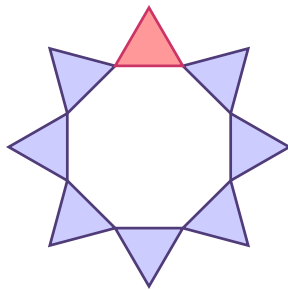
Instrumentul Auto Repeat permite duplicarea și aranjarea automatizată a unuia sau mai multor obiecte într-o secvență repetitivă. Aceste secvențe pot urma trasee liniare, dispuneri circulare sau alte transformări specificate.

Acest instrument este accesibil prin **Meniu principal > Construire** în timp ce vă aflați în modul de selecție/transformare.

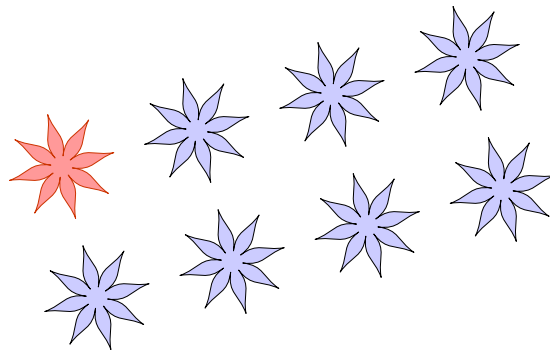
Comanda **Auto Repeat...** deschide o fereastră de configurare cu opțiuni pentru a duplica obiectele selectate de-a lungul unei linii, în jurul unui cerc sau dreptunghi, sau ca umplere pentru o zonă dreptunghiulară. Utilizatorii pot specifica distanța exactă (spațiul) dintre obiectele rezultate.

În plus, sunt disponibile preferințe pentru a păstra orientarea originală a obiectelor sau pentru a aplica oglindire verticală și orizontală. Obiectele pot fi, de asemenea, rotite automat pentru a rămâne paralele cu linia de bază a traseului.

O previzualizare instantanee a configurației este afișată atât în panoul Layout, cât și în Zona de lucru.



În acest exemplu, triunghiul inițial a fost repetat de opt ori în jurul unui traseu circular. Clonele au fost transformate pentru a rămâne paralele cu linia de bază (circumferința cercului).



În acest caz, este prezentat un model repetitiv dreptunghiular cu preferințe specifice de rotație și spații definite între clonele obiectelor.

Notă: Valoarea spațiului, care determină distanțarea dintre clone, poate fi setată la o valoare negativă pentru a crea efecte de suprapunere.



Analiza Cusăturilor

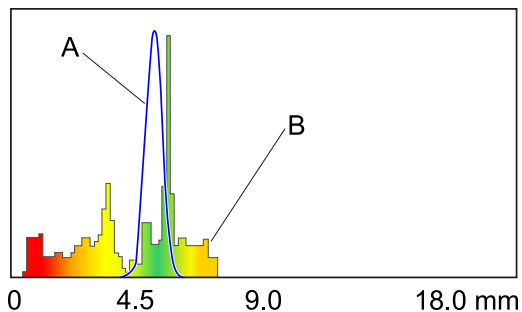
Instrumentul Analiza cusăturilor este accesibil prin [■ Meniu principal > Gadgets](#) în timp ce vă aflați în modul de selecție sau transformare.

Acest instrument oferă informații detaliate despre caracteristicile designului, care sunt critice pentru obținerea unor rezultate de broderie de înaltă calitate.

Utilizați această funcție pentru a verifica integritatea designului, cum ar fi identificarea cusăturilor excesiv de lungi în întregul design sau în obiecte selectate specific.

Histogramă

Histograma lungimii cusăturilor este o reprezentare grafică a distribuției lungimilor cusăturilor. Înălțimea fiecărei bare indică cantitatea de cusături care se încadrează în intervale specifice de lungime.



Histogramă a lungimilor cusăturilor.

Curba albastră (A) reprezintă histograma unui design teoretic ideal, unde toate cusăturile sunt aproape de lungimea optimă de aproximativ 4 milimetri (1/6 inch). Deși nu este realizabil în practică, servește ca bază de comparație.

Histograma reală a designului (B) utilizează o scară de culori: roșu indică cusăturile care sunt prea scurte sau prea lungi, galben indică lungimi de tranziție, iar verde reprezintă lungimile optime ale cusăturilor. Acest lucru permite o comparație directă între designul dumneavoastră și modelul ideal. De exemplu, exemplul de mai sus arată o frecvență ridicată a cusăturilor scurte în zona roșie, ceea ce poate duce la probleme în timpul procesului de brodere.

Histograma urmărește cusăturile până la o lungime de 18 milimetri (3/4 inch). Cusăturile care depășesc această lungime sunt convertite automat în sărituri (cusături de tranziție).

Date numerice

Pe lângă histograma grafică, următoarele date numerice oferă informații tehnice esențiale despre design:

- Număr De Cusături
- Număr De Tăieri
- Număr De Cusături Prea Lungi
- Lungime Fir Superior
- Lungime Fir De Bobină
- Lungime Minimă A Cusăturii
- Lungime Maximă A Cusăturii
- Lungime Medie A Cusăturii



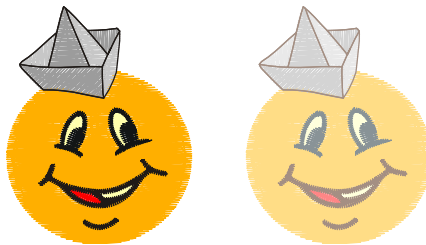
Tune Colors

Acest instrument este accesibil prin [Meniu principal > Obiecte > Culoare](#) în timp ce sunteți în modul de selecție / transformare.

Avantajul ajustării culorilor

Ajustarea culorilor vă permite să schimbați rapid și uniform schema generală de colorare a obiectelor selectate. Acest lucru este util în special atunci când creați modele detaliate sau realiste, cum ar fi portrete, animale, flori sau peisaje. În loc să ajustați manual zeci de culori individuale de ață, puteți muta întreaga selecție către un ton mai rece sau mai cald, puteți lumina sau întuneca compoziția sau puteți face culorile mai vii sau mai șterse. Acest lucru asigură un rezultat armonios, reducând în același timp semnificativ timpul necesar pentru experimentarea culorilor.

Comanda **Tune Colors** deschide o fereastră de dialog care conține controale pentru **Luminozitate**, **Contrast**, **Gamma**, **Saturație** și **Balans de culoare** (Cian-Roșu, Magenta-Verde, Galben-Albastru). Aceste preferințe modifică culoarea **obiectelor vectoriale** și a cusăturilor corespunzătoare (ață), mai degrabă decât culorile **imaginii raster** subiacente.



Stânga: culori originale înainte de ajustare. Dreapta: luminozitate crescută pentru toate obiectele simultan.

Balans De Culoare

Ajustarea culorilor folosind instrumentele de balans Galben-Albastru, Roșu-Verde și Cian-Magenta implică modificarea proporției acestor perechi de culori complementare în cadrul designului dumneavoastră.

Înțelegerea modului în care aceste perechi de culori se influențează reciproc este esențială pentru obținerea unor rezultate estetice specifice.

1. Balans Roșu-Verde:



- Deplasarea glisorului spre **Roșu** îmbunătățește tonurile de roșu. Acest lucru poate încălzi designul, poate face tonurile pielii să pară mai vibrante sau poate corecta o tentă excesivă de verde.

- Deplasarea glisorului spre **Verde** crește tonurile de verde, creând un aspect mai rece și mai natural—deosebit de eficient pentru scenele în aer liber—și reducând dominanța roșului.

2. Echilibru Cian-Magenta:



- Ajustarea spre **Cian** adaugă cian (un amestec de albastru și verde), oferind o estetică mai rece, mai atenuată și corectând suprasaturarea de magenta.
- Ajustarea spre **Magenta** întărește magenta (un amestec de roșu și violet), adăugând profunzime roșurilor și violetelor sau compensând excesul de cian.

3. Echilibru Galben-Albastru:



- Deplasarea controlului spre **Galben** crește tonurile de galben. Acest lucru încălzește aspectul general, introduce nuanțe aurii sau ajută la neutralizarea unei tente albastrii.
- Deplasarea controlului spre **Albastru** amplifică tonurile de albastru, ceea ce răcește designul, adaugă o nuanță albastră sau neutralizează o tentă gălbuie.

Aceste ajustări de echilibru pot fi aplicate independent pentru **Umbre**, **Tonuri medii** și **Zone luminoase** pentru un control precis. În loc să afecteze întregul design în mod uniform, puteți ajusta fin culorile în regiunile cele mai întunecate (umbre), intervalul tonal mediu și zonele cele mai luminoase (zone luminoase) pentru a obține o corecție de culoare mai rafinată.

Reglarea culorilor Sfumato: Funcția Tune Colors se aplică nuanțelor individuale din cadrul obiectelor Sfumato, precum și culorii de bază. Acest lucru facilitează ajustări precise pentru portrete.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Extindere sau micșorare obiecte

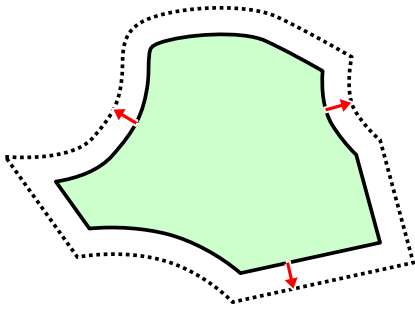


Extinderea Sau Micșorarea Obiectelor

Decalarea La Distanță Constantă

Aceste comenzi se aplică obiectelor selectate cu Instrumentul Indicator (săgeată) sau în cadrul [Inspectorului de obiecte](#).

Aceste comenzi sunt accesibile prin [meniu principal > Transformare > Decalaj](#) în timp ce sunteți în modul Selecție/Transformare.



Atât **Extinderea**, cât și **Micșorarea** sunt funcții de decalare la distanță constantă. Decalarea se referă la procesul de creare a unei noi forme sau căi care menține o distanță uniformă față de o formă sau cale existentă în fiecare punct.

Extinderea obiectelor mărește obiectele selectate prin decalarea conturilor acestora. Este concepută special pentru a crea o suprapunere de lățime constantă între obiectele adiacente. Comanda Extinderea obiectelor nu produce același rezultat geometric ca mărirea standard.

Micșorarea obiectelor reduce dimensiunile obiectelor selectate prin decalarea conturilor acestora. Comanda Micșorarea obiectelor diferă de o reducere standard a dimensiunii. Este adesea utilizată pentru a reduce dimensiunea unei deschideri de umplere pentru a crea o suprapunere precisă între deschidere și obiectul care o acoperă.

Pe lângă proprietatea **Cantitate**, care definește distanța de decalaj, funcțiile de extindere și micșorare utilizează proprietatea **Colț**. Această preferință determină modul în care colțurile ascuțite sunt trunchiate sau netezite în timpul procesului de decalare.



Tratarea colțurilor (de la stânga la dreapta): rotunjit, tăiat, netezit, ascuțit, teșit.

Decalarea La Distanță Constantă Versus Scalarea De Bază

Decalarea la distanță constantă și **scalarea de bază** (mărire sau micșorare) sunt tehnici distincte pentru redimensionarea obiectelor vectoriale. Acestea funcționează folosind o logică diferită și produc rezultate vizuale diferite, în special în cazul formelor complexe și al colțurilor ascuțite.

Mărirea Sau Micșorarea De Bază (Scalare)

- Această metodă mărește sau micșorează dimensiunea unui obiect uniform dintr-un punct specific - de obicei centrul.
- Fiecare punct de-a lungul conturului se deplasează proporțional spre exterior sau spre interior, păstrând proporțiile originale ale obiectului.
- De exemplu, un cerc perfect rămâne un cerc, iar un dreptunghi cu un raport de 2:1 își menține acel raport exact atunci când este scalat.
- Colțurile se comportă consecvent - colțurile ascuțite rămân ascuțite, iar cele rotunjite își păstrează curbele, atât unghiurile, cât și razele fiind scalate uniform.

Decalarea La Distanță Constantă

- În loc să scaleze proporțional, această tehnică creează un nou contur care rămâne la o distanță fixă față de calea originală de-a lungul întregului său perimetru.
- Acest proces este comparabil cu desenarea unei margini de grosime uniformă în jurul unei forme.
- Forma rezultată s-ar putea să nu se scaleze proporțional; curbele și colțurile complicate se pot schimba semnificativ deoarece decalajul rămâne constant indiferent de geometria locală.

În Digitizarea Broderiei

Decalarea la distanță constantă este utilă în special pentru:


- **Cusătura de bază:** Prin decalarea unei zone de umplere spre interior, puteți crea un strat de fundație stabil care previne deplasarea țesăturii înainte de aplicarea cusăturilor principale de acoperire.
- **Conturarea:** Decalarea conturilor este o modalitate eficientă de a adăuga margini sau cusături de contur în jurul formelor umplute complexe.
- **Crearea de suprapuneri:** Țesătura se deformează adesea ușor în timpul procesului de brodare. Suprapunerile asigură că elementele adiacente rămân conectate în broderia finală, în ciuda tragerii țesăturii.

Scalarea simplă este o modalitate mai directă de a redimensiona designurile sau componentele individuale fără a altera relația dintre părți. Este utilă atunci când scopul este de a mări sau micșora obiectele uniform.

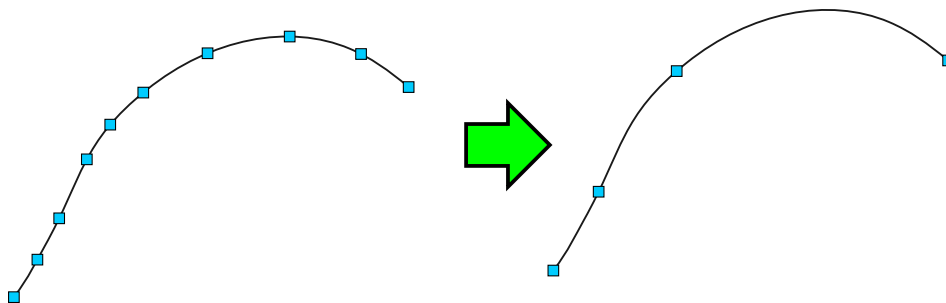
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Reducere număr noduri



Reducere Număr Noduri

Această comandă este accesibilă prin  [Meniu principal > Transformare](#) în timp ce sunteți în modul de selecție/transformare, sau prin [meniul pop-up](#) când sunteți în modul de editare a nodurilor.

Instrumentul **Reducere număr noduri** elimină nodurile redundante din obiectele selectate pe baza proprietății "Simplitate" specificate. Această funcție este concepută în principal pentru a netezi literele brodate caracterizate prin margini distorsionate sau un număr excesiv de noduri, care pot fi dificil de gestionat în timpul editării manuale nod cu nod.



Stânga: O margine cu o concentrație mare de noduri. Dreapta: Aceeași margine după reducere, menținând forma originală cu semnificativ mai puține noduri.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Reducerea numărului de culori al imaginii



Reducerea Culorilor Imaginii

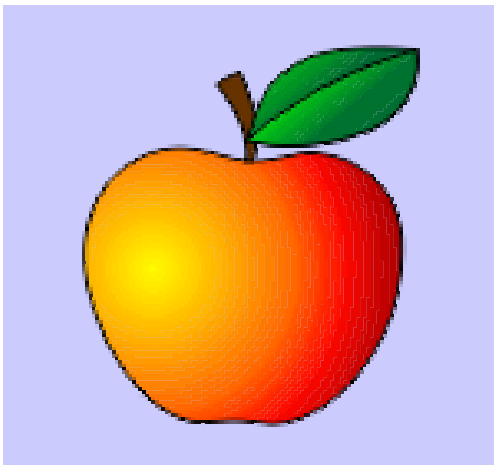
Reducerea culorilor imaginii este procesul de scădere a numărului de culori distincte dintr-o imagine. În loc de milioanele de culori găsite într-o imagine color, o imagine cu culori reduse utilizează un set limitat și specific. Acesta este un pas critic în pregătirea unei imagini raster pentru utilizarea ca șablon de digitizare a broderiei, unde numărul de culori de ață disponibile este restricționat.

Studio include un instrument dedicat pentru reducerea culorilor, accesibil prin [Meniu principal > Imagine > Instrumente > Reducere culori](#).

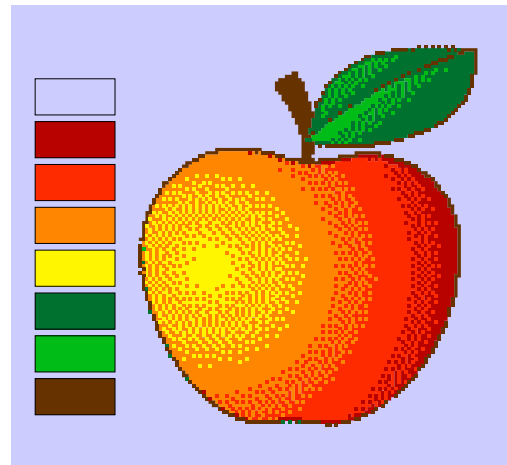
Preprocesarea Imaginii

O **imagine raster** plasată în fundalul **Zonei de lucru** servește de obicei ca șablon pentru digitizare. Preprocesarea imaginii poate accelera semnificativ procesul de digitizare, în special pentru designuri complexe cu un număr mare de culori.

O abordare eficientă este convertirea imaginii de la o scară completă de culori la o paletă limitată. Aceasta oferă o vizualizare clară a numărului final de fire și a dispunerii cusăturilor.



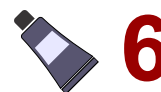
Imagine raster originală color. În această etapă, utilizatorul trebuie să determine numărul și plasarea culorilor aței.



Imagine preprocesată cu o scară de culori redusă. În acest exemplu, designul poate fi digitizat folosind șapte culori de ață (excluzând fundalul gol).

Paletă De Culori

Procesul de **Reducere a culorilor** utilizează o **paletă** pentru a determina culoarea finală atribuită fiecărui pixel. Paleta este afișată ca o coloană verticală de celule de culoare; configurația implicită constă în alb și negru.



Paletele personalizate pot fi create folosind mai multe metode. Primul pas este definirea numărului de culori folosind controlul care prezintă o pictogramă de tub. Această valoare poate fi ajustată în orice moment pentru a mări sau micșora dimensiunea paletei.

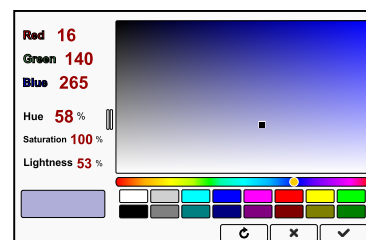
Odată ce cantitatea este setată, culorile pot fi generate automat din imagine, amestecate manual sau selectate individual din Zona de lucru. Aceste metode pot fi utilizate în combinație.

1. Generare Automată A Paletei

Faceți clic pe butonul **Automat** pentru a genera întreaga paletă simultan. Software-ul analizează imaginea pentru a selecta cele mai proeminente culori. Acesta servește ca un punct de plecare excelent, deși ajustările manuale sunt adesea necesare pentru rezultate optime.

2. Configurare Manuală A Culorilor

Fiecare celulă de culoare poate fi definită individual. Selectați o celulă și faceți clic pe butonul **Mixer**, sau faceți dublu clic (sau apăsați lung) pe celulă pentru a deschide fereastra **Mixer culori**.

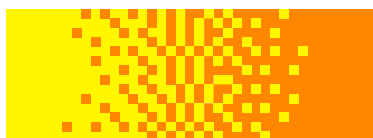


3. Selectarea culorilor din imagine

Pentru a selecta o culoare direct din sursă, mai întâi selectați o celulă din paletă pentru a o evidenția. Apoi, faceți clic pe culoarea dorită din imagine în **Zona de lucru**. Culoarea selectată va fi copiată în celula evidențiată.

Investirea timpului în rafinarea paletei asigură o dispunere mai curată a culorilor, făcând digitizarea designurilor complexe semnificativ mai ușoară.

Dithering



Dithering înlocuiește gradientii de culoare netezi cu pixeli dispersați din paleta selectată. Intensitatea acestui efect este gestionată prin **controlul Dither**. Când este setat la zero, nu se aplică dithering. Dithering-ul este util în special la digitizarea obiectelor cu amestec de culori, deoarece zonele cu dithering acționează ca un ghid pentru crearea unor tranziții line de cusături.

Previzualizare

Faceți clic pe butonul **Previzualizare** pentru a examina rezultatele configurației curente a paletei. Previzualizarea este afișată într-o zonă secundară din **Panoul de control principal**, care suportă zoom, derulare și panoramare.

Până când butonul **Previzualizare** este apăsat pentru prima dată, zona afișează o **mască**. Această imagine alb-negru indică ce zone vor fi procesate (negru) și care vor fi excluse (alb).

Mascare



Paletă roz aplicată exclusiv unei zone mascate, lăsând restul imaginii neschimbat.

Puteti procesa porțiuni specifice ale unei imagini în loc de întregul fișier, ceea ce previne intercalarea nedorită a culorilor. Studio vă permite să utilizați **obiecte vectoriale de umplere ca mască**. Pentru a converti doar o zonă specifică, desenați un obiect de umplere sau de coloană peste imagine, selectați-l și apoi lansați instrumentul Reducere culori. Conversia se va aplica doar zonei de sub obiectele selectate.

De exemplu, atunci când digitizați o fotografie a unui animal multicolor, puteți masca fiecare gamă de culori individual. Acest lucru vă permite să aplicați o paletă negru/gri unei zone și o paletă maro altea, fără a afecta restul imaginii.

Notă: [Instrumentul Urmărire](#) poate fi utilizat pentru a crea cu ușurință obiecte de mascare complexe.

Notă: Pentru o metodă alternativă de simplificare a culorilor, consultați [Instrumentul Posterizare](#).

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente ajutătoare > Posterizarea imaginii



Posterizarea Imaginii

Posterizarea este o metodă de procesare a imaginii care simplifică o imagine prin comprimarea gamei sale largi de culori sau valori tonale într-un număr limitat de zone clar separate. Într-o fotografie normală, culorile tranziționează gradual, formând gradienti fini - de exemplu, un apus care trece ușor de la portocaliu la galben. După posterizare, aceste schimbări graduale sunt eliminate și înlocuite cu diviziuni clare, creând benzi sau blocuri vizibile de culoare uniformă.

Studio include un instrument dedicat pentru posterizarea imaginilor raster, accesibil prin comanda **Meniu Principal > Imagine > Instrumente > Posterizare** .

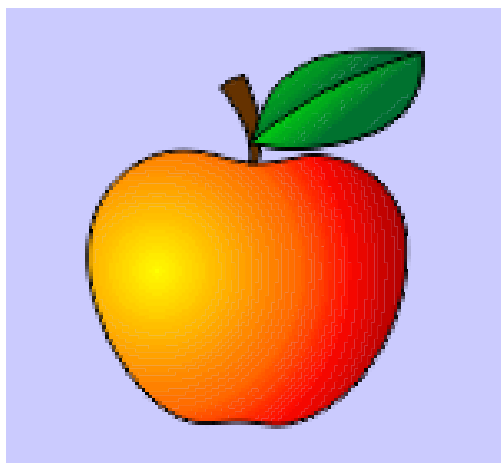
În loc să afișeze fiecare variație subtilă de nuanță sau luminozitate tipică unei fotografii, o imagine posterizată simplifică acești gradienti într-un număr limitat de niveluri distincte. Acest efect este comparabil cu transformarea unei fotografii într-un șablon de tip "pictură pe numere".

Preprocesarea Imaginii

O **imagine raster** poziționată în fundalul **Zonei de lucru** servește de obicei ca șablon pentru digitizarea designurilor de broderie. Preprocesarea acestei imagini poate accelera semnificativ fluxul de lucru de digitizare, în special pentru proiecte complexe care implică numeroase culori.

O tehnică eficientă este aplatizarea culorilor imaginii prin posterizare, oferind o vizualizare clară a numărului final de fire și a dispunerii segmentelor de culoare.

Posterizarea îmbină pixelii adiacenți cu valori de culoare similare, rezultând o structură simplificată a imaginii. Intensitatea acestui efect poate fi ajustată folosind controlul **Cantitate**.



Imagine raster originală cu o scară completă de culori. În această etapă, utilizatorul trebuie să determine numărul de culori ale firului și plasarea acestora.



Imagine raster preprocesată care arată zone posterizate de culori consolidate.

Previzualizare

Dă clic pe **butonul Previzualizare** pentru a evalua modul în care preferințele curente de posterizare afectează imaginea. Rezultatele vor fi afișate într-o zonă de lucru secundară pe **panoul de control principal**. Această interfață de previzualizare permite zoom-ul, derularea și panoramarea.

Zona de previzualizare afișează inițial o **mască** până când se dă clic pe **butonul Previzualizare**. Această mască este o imagine monocromatică generată din obiecte vectoriale selectate; regiunile negre reprezintă zonele desemnate pentru procesare, în timp ce regiunile albe sunt excluse.

Mască



Convertirea întregii imagini simultan nu este necesară. Studio permite utilizarea **obiectelor vectoriale de umplere** standard ca **mască** pentru a izola zone specifice ale imaginii pentru posterizare. Pentru a procesa doar o porțiune a imaginii, desenează obiecte de umplere sau coloană peste zona țintă și selectează-le înainte de a lansa instrumentul de posterizare. Conversia se va aplica doar datelor imaginii de sub obiectele selectate. Aceste obiecte vectoriale servesc ca o mască temporară și pot fi eliminate odată ce conversia imaginii este completă.

În acest exemplu, posterizarea este aplicată exclusiv în interiorul unei zone mascate de un obiect vectorial. Restul imaginii rămâne neafectat.

Notă: [Instrumentul de Urmărire](#) poate fi utilizat pentru a genera ușor obiecte de mască complexe.

Notă: Pentru o metodă alternativă de simplificare a culorilor imaginii, ia în considerare utilizarea [instrumentului de Reducere a Culorilor](#).

[Ghidul utilizatorului - Studio Next](#) > [Ce este nou?](#)

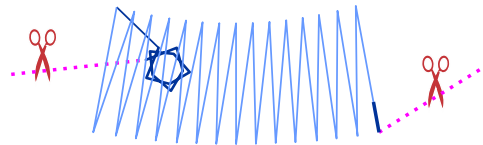
Studio NEXT

Ce este nou?

Build 3.9, 25 mai 2026

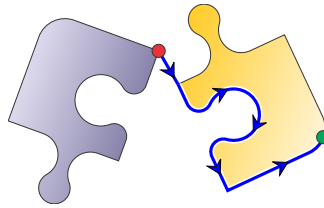
- Au fost adăugate 44 de mostre noi de blackwork la instrumentul Mesh.
- Au fost adăugate 19 mostre noi la instrumentul Outline.
- Punctul de origine Mesh și punctele de focalizare a efectului pentru obiectele de tip plasă (mesh) și umplere pot fi acum mutate interactiv folosind cursorul.
- Filtrele de fundal [background filters](#) pentru imaginile raster sunt acum salvate împreună cu designul. Acest lucru este util în special pentru designurile Sfumato, unde filtrele influențează generarea cusăturilor. În plus, preferințele filtrelor au fost duplicate în [fereastra de preferințe](#) globală pentru o claritate îmbunătățită. Filtrele de imagine active sunt acum indicate deasupra zonei gherghefului în spațiul de lucru pentru a preveni confuziile.

- A fost crescut numărul de mostre de culoare în ferestrele Color Mixer de la 26 la 34.
- Au fost adăugate opțiuni în Proprietățile obiectului pentru a suprascrive preferințele globale de cusături de ancorare (tie-up) cu preferințe individuale pentru cusăturile de ancorare inițiale (tie-in) și finale (tie-off).
- A fost îmbunătățită interactivitatea comutării între modurile casetei de selecție (mutare, scalare, rotire și înclinare), permițând o comutare mai ușoară a modurilor prin intermediul cursorului.
- Au fost incluse proprietăți suplimentare pentru a controla stratul de fixare al aplicației (Appliqué).
- A fost introdusă o funcționalitate nouă care permite utilizarea modelelor complexe (cum ar fi stele sau triunghiuri) pentru **cusăturile de ancorare (tie-up)**. Modelele de cusături multidireționale oferă o ancorare mai robustă pe țesături cu țesătură rară sau elastice. Utilizatorii pot, de asemenea, să suprascrive preferințele globale ale cusăturilor de ancorare la nivelul fiecărui obiect.



- A fost adăugată funcționalitatea în ferestrele **Color Mixer** de a selecta culori direct din cataloagele de ață. Aceste culori pot fi glisate și plasate în mostre cu acces rapid pentru utilizare ulterioară în Studio Next. Aceste mostre de culoare sunt persistente între sesiuni.
- Au fost adăugate comutatoare pentru a activa sau dezactiva operațiunile de clic lung și dublu-clic cu nodurile. Aceste opțiuni se află în preferințele "Controls-General".
- **Control centralizat al aței:** O nouă **Listă de ațe** a fost adăugată în **panoul de control principal**. Această funcționalitate rezumă toate culorile dintr-un design, facilitează potrivirea cu cataloagele de ațe și permite schimbări rapide de culoare prin paletă sau Color Mixer.
- A fost remediată o problemă la aplicarea compensării de tragere (Pull Compensation) pentru obiectele de tip coloană automată atunci când se utilizează stiluri predefinite.
- A fost remediată o problemă privind micșorarea obiectelor.
- A fost remediată o problemă în generarea cusăturilor pentru anumite contururi cu mostre.
- A fost remediată o problemă care implica importul anumitor fișiere SVG.
- A fost crescută viteza Interfeței Grafice cu Utilizatorul (GUI).
- A fost îmbunătățită fluiditatea dispunerii cusăturilor în colțurile ascuțite pentru obiectele de tip coloană (satin). Acest lucru reduce nevoia de segmentare manuală a coloanelor și accelerează procesul de digitizare.
- A fost îmbunătățită fluiditatea zoom-ului în spațiul de lucru.
- A fost îmbunătățită capacitatea de răspuns a GUI în timpul sarcinilor de editare și transformare. Acest lucru îmbunătățește semnificativ viteza fluxului de lucru, în special atunci când gestionați designuri complexe, la scară largă, cu un număr mare de cusături.
- Au fost revizuite fișierele de Ajutor și a fost îmbunătățită funcționalitatea de export PDF pentru documentație.
- Reglarea culorilor Sfumato: Funcția **Tune Colors** se aplică acum nuanțelor individuale din cadrul obiectelor Sfumato, mai degrabă decât doar culorii de bază, facilitând ajustări mai precise pentru lucrările de portret.
- **Conexiuni inteligente:** A fost introdusă **Conexiunea inteligentă de contur**. Această cale începe la cele mai apropiate puncte dintre obiecte și urmează marginea exterioară a obiectului țintă. Aceasta este ideală pentru

umpleri libere (plasă, motive sau gradienti) și poate fi ascunsă de o bordură în zig-zag cu cusătură satin.



- O nouă **filă Precizie** a fost adăugată în **panoul de control principal**. Controalele pentru fixarea precisă a nodurilor și obiectelor, precum și fereastra de vizualizare BirdEye, au fost mutate în această filă.

O opțiune de fixare nou adăugată este fixarea liniilor directe la alte ținte. Aceasta poate fi utilizată în combinație cu **tăierea obiectelor** prin linii directe. Fixarea unei linii directe asigură mai întâi că tăierea este făcută exact acolo unde este necesar.

- Capacitatea de a modifica **punctul de pornire** al unei curbe a fost extinsă de la obiectele de tip Fill, Mesh și Sfumato pentru a include obiectele de tip Outline, Manual Stitch și Connection.
- Indicatorul pentru obiectele cu dimensiune zero a fost adăugat în panoul Inspector. Dacă simbolul semnului exclamării (!) este afișat în locul pictogramei obiectului, acesta este un avertisment că obiectul are dimensiune zero. Acest lucru apare uneori la importul obiectelor din grafică vectorială, cum ar fi fișierele .svg.
- Conversia umpluturilor în contururi creează acum noile obiecte de tip contur astfel încât primul lor nod să fie la poziția ultimei cusături a umpluturii, asigurând o tranziție fără întreruperi între obiectele de tip umplere și contur.
- Modificarea proporțională a lățimii coloanei: Utilizați comanda meniu principal > Transformare > Decalaj > Modificare lățime coloană pentru a extinde sau a micșora coloanele și aplicațiile procentual.
- Un comutator "Reset at Launch" a fost adăugat în fereastra Transformări pentru a permite ștergerea automată a preferințelor de fiecare dată când este utilizat acest instrument.

© BALARAD, s.r.o.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate

Instrumente avansate

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Stiluri

Stiluri

Studio oferă stiluri predefinite - seturi selectate de **proprietăți** - concepute pentru a optimiza broderia pentru materiale specifice, cum ar fi denim, satin, mătase și prosoape. Un **Stil** conține valori specifice pentru preferințele esențiale, inclusiv densitatea cusăturilor, compensarea tragerii și tipul de substrat.

Tabelul de stiluri este accesibil prin **■ Meniu Principal > Gadget-uri > Editor Stiluri** . Deși numele stilurilor predefinite sunt fixe, utilizatorii au permisiunea de a modifica valorile proprietăților subiacente pentru a se potrivi cerințelor lor specifice.

Pentru a aplica un stil, selectați obiectele țintă în Zona de Lucru. Deschideți **Tabelul de stiluri** prin **■ Meniu Principal > Gadget-uri > Editor Stiluri** , alegeți stilul preferat din listă și faceți clic pe butonul **Utilizare Stil**.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Import grafică vectorială

Importul Graficii Vectoriale

Funcția **■ Meniu Principal > Design > Export/Import > Import fișier vectorial** deschide automat un fișier grafic vectorial și îl convertește într-un model de broderie. Această funcție este concepută pentru a elimina necesitatea de a redesena manual logo-uri sau clipart-uri în Studio dacă acestea sunt deja disponibile în format vectorial.

Majoritatea programelor grafice moderne acceptă diverse formate vectoriale și permit, de obicei, exportul graficii în format SVG.

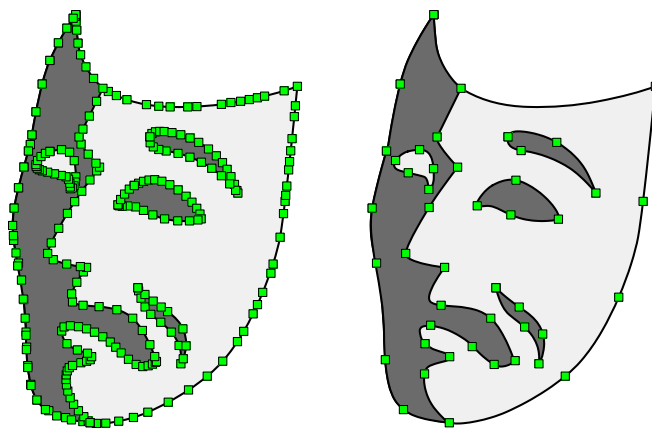
Un fișier vectorial poate conține elemente diverse, inclusiv imagini raster, fonturi, forme, curbe și poligoane. Totuși, Studio importă exclusiv curbe; toate celelalte obiecte sunt ignorate în timpul procesului. Pentru rezultate optime, converțiți toate fonturile și formele în curbe în software-ul dvs. grafic înainte de a importa fișierul SVG în Studio.

Dacă fișierul conține o imagine raster, Studio o va ignora în loc să efectueze o auto-digitizare. Doar curbele vectoriale sunt transformate în obiecte de broderie.

Notă: Nu toate fișierele vectoriale sunt potrivite pentru o conversie de înaltă calitate în broderie. De exemplu, fișierele create prin auto-trasare din imagini scanate pot conține mii de obiecte minuscule în loc de umpluturi solide, curate sau linii netede. Astfel de fișiere sunt, în general, nepotrivite pentru conversia directă.

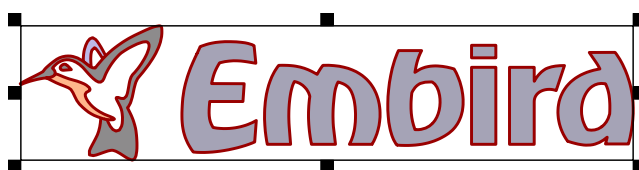
Imaginea din stânga demonstrează o grafică vectorială de slabă calitate, compusă din mii de segmente mici provenite dintr-o scanare auto-trasată.

Imaginea din dreapta arată o grafică vectorială de înaltă calitate, cu un număr mic de zone mari, solide.



Proprietăți De Coasere

Modelele importate din fișiere vectoriale necesită, de obicei, ajustări manuale ale proprietăților de coasere sau ale aranjamentelor obiectelor pentru a asigura calitatea broderiei.



Design importat dintr-un fișier vectorial SVG înainte de generarea cusăturilor.

După import, selectați toate obiectele și aplicați comanda **Generare cusături**. Studio analizează geometria fiecărui obiect pentru a atribui un tip de umplere adecvat. Totuși, software-ul nu interpretează contextul designului la fel ca un digitizator uman. De exemplu, este posibil să nu recunoască un set de obiecte ca fiind litere și ar putea atribui stiluri de cusătură diferite fiecărui caracter în funcție de dimensiunile individuale. De obicei, obiectelor subțiri și alungite li se atribuie o umplere tip coloană automată (auto-column), în timp ce obiectelor mai late li se atribuie un model. Zonele mari sunt setate implicit la o umplere simplă (tatami), orientată vertical sau orizontal în funcție de forma lor.



Design cu cusături generate automat. Deși majoritatea obiectelor folosesc coloană automată, literele 'm' și 'r' prezintă o textură cu model. Acest lucru se întâmplă deoarece software-ul aplică modele obiectelor mai late pentru a preveni cusăturile excesiv de lungi. În acest exemplu, umplerea albă a păsării ar fi mai potrivită pentru o umplere simplă decât pentru o coloană automată.

Utilizatorii ar putea avea nevoie să rafineze manual aceste tipuri de umplere. În acest caz specific, lungimea cusăturii este aproape de pragul care declanșează un model, rezultând texturi inconsistente pe litere. Pentru a corecta acest lucru, selectați literele 'm' și 'r', deschideți [fereastra de Proprietăți](#) și dezactivați opțiunea de model pentru umplerea tip

coloană automată. În plus, pentru umplerea albă a păsării, schimbați modul din coloană automată în umplere simplă în cadrul aceleiași ferestre.



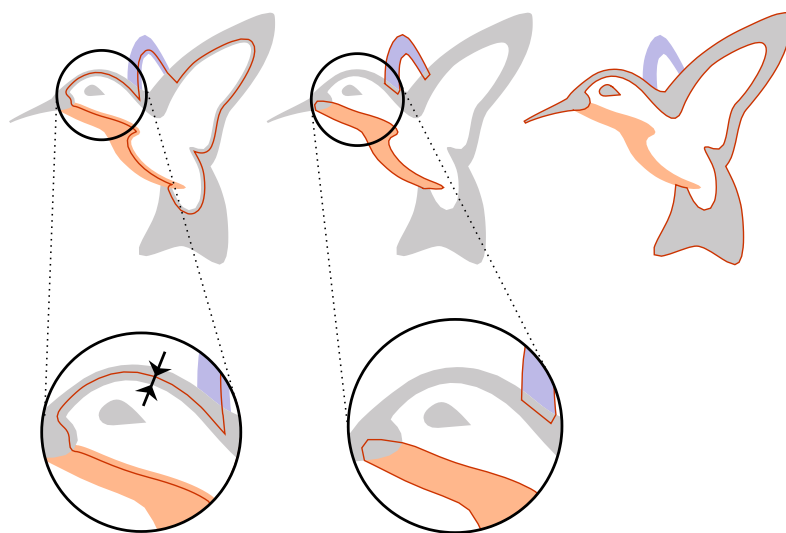
Proprietăți actualizate aplicate cusăturilor. Toate literele utilizează acum cusături consistente de tip coloană automată satinată fără model. Umplerea albă a păsării a fost convertită într-o umplere simplă.

Suprapuneri În Grafică Vectorială Și Broderie

Gestionarea **straturilor și suprapunerilor** este critică atunci când importați fișiere vectoriale. Broderia este extrem de sensibilă la stratificare; în zonele cu suprapuneri multiple, cusăturile sunt realizate direct peste straturile anterioare. Dacă densitatea rezultată este prea mare, aceasta poate afecta negativ coaserea finală.

Inspectați vizual zonele suprapuse pentru a vă asigura că nu conțin straturi excesive. În mod ideal, cele mai mari porțiuni ale unui design ar trebui să constea dintr-un singur strat. Acolo unde suprapunerile sunt necesare, vizați un maxim de două straturi, sau trei straturi doar atunci când este inevitabil.

În acest context, "straturi" se referă la cusătura de acoperire densă, mai degrabă decât la straturi de bază sau căi de conectare. Straturile de bază constau în cusături rare folosite pentru a stabiliza materialul, iar **conexiunile** sunt căi folosite pentru a evita tăierile de fir între obiecte. Deși sunt tehnic straturi, acestea nu afectează semnificativ densitatea generală a cusăturilor de acoperire.



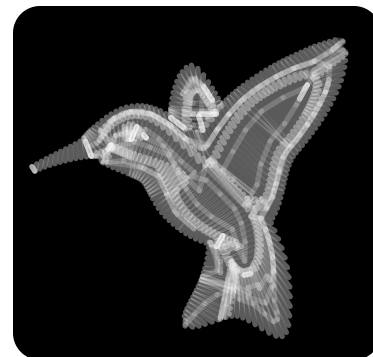
Vizualizarea suprapunerilor în designul importat.

- Stânga: Umplutura albă (evidențiată) se extinde sub obiectele negre, portocalii și albastre.
- Centru: Obiectele portocalii și albastre (evidențiate) se suprapun peste umplutura albă și se extind sub secțiunile negre.
- Dreapta: Obiectele negre (evidențiate) se suprapun peste umplutura albă și peste porțiuni mici din obiectele albastre și portocalii.

În schimb, o suprapunere insuficientă este, de asemenea, problematică. Tragerea naturală a firului poate cauza goluri între obiecte dacă suprapunerea este prea mică.

Stratificarea excesivă trebuie editată sau eliminată pentru a asigura coaserea corectă a designului. Studio oferă o metodă rapidă de analiză a densității cusăturii. Utilizați filele **Mod afișare** din partea de jos a ecranului pentru a comuta la vizualizarea **Hartă densitate** (density map) sau **Razele X** (X-ray). Rețineți că cusăturile trebuie generate în prealabil pentru ca aceste moduri să afișeze date.

Ilustrație: Modul de vizualizare Razele X identifică zonele cu o densitate a cusăturii excesiv de mare. ►



Notă: Dacă aveți nevoie de același design pentru utilizare grafică, puteți exporta designurile din Studio înapoi într-un format vectorial folosind comanda **■ Meniu principal > Design > Export / Import > Export**.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Contururi automate

Auto Outliner

Contururile automate reprezintă cea mai eficientă metodă de creare a conturilor disponibilă. Pentru informații privind tehnici alternative, vă rugăm să consultați capitolul **Contururi - Prezentare generală**.

Comanda **Auto Outliner** permite crearea de contururi cu strat dublu pentru obiecte unice sau multiple (Fig. 1). Chiar dacă obiectele se suprapun sau se intersectează, software-ul generează contururi doar pentru **porțiunile vizibile**. Această funcționalitate este deosebit de eficientă pentru crearea de contururi similare cu cel prezentat în Figura 2.

Auto Outliner este accesibil prin **■ Meniu principal > Construire > Auto-Outliner**.

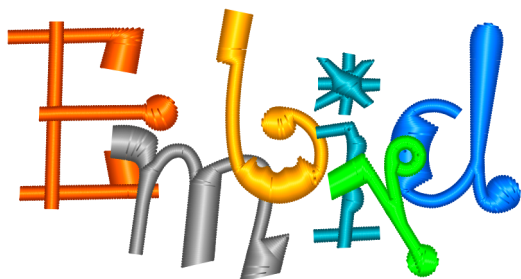


Fig. 1. Obiecte suprapuse selectate pentru crearea conturului.

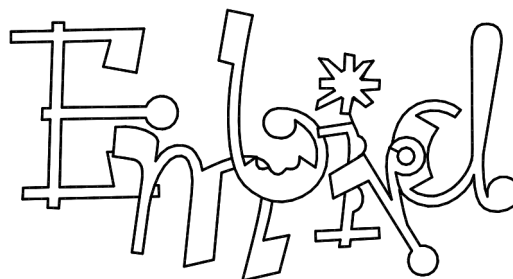


Fig. 2. Contur cu strat dublu rezultat.



Fig. 3. Logo cu contur cu strat dublu.

Pentru a începe, selectați obiectele pe care doriți să le conturați și navigați la **Meniu principal > Construire > Auto Outliner**. Procesul generează inițial câteva elemente de contur mici. Software-ul vă va solicita apoi să confirmați dacă toate elementele trebuie aranjate într-un singur contur continuu. Dacă confirmați, veți fi întrebat, de asemenea, dacă doriți să includeți o **conexiune** pentru orice segmente de contur izolate.

Conturul nou creat preia implicit culoarea primului obiect din selecție. Pentru a modifica acest lucru, selectați o culoare nouă din **paletă** și trageți-o (drag and drop) peste selecția care conține noile elemente de contur.

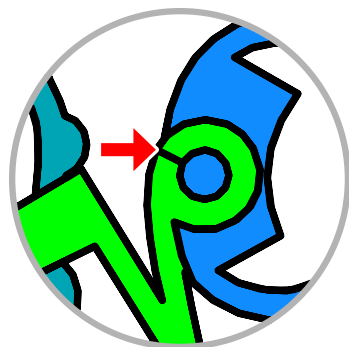


Fig. 4. Conturul unei găuri **conectat** la conturul principal.

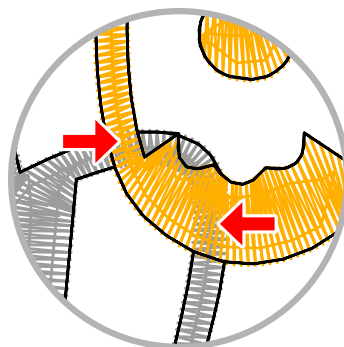


Fig. 5. Excluderea segmentelor de obiect ascunse.

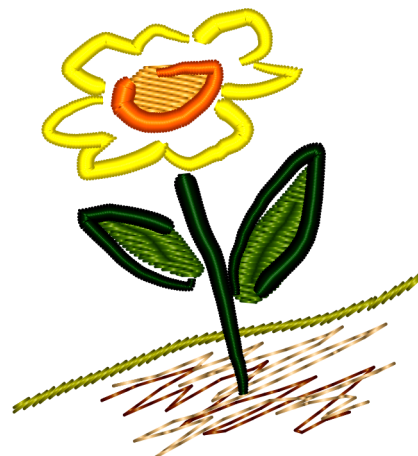
În cazurile în care obiectele se suprapun, contururile automate sunt generate doar pentru secțiunile vizibile aflate deasupra. Software-ul identifică și ignoră automat segmentele ascunse (indicate prin săgeți în Fig. 5).

Notă: Auto Outliner poate întâmpina dificultăți dacă marginile a două obiecte sunt aproape identice sau perfect aliniată. În astfel de cazuri, instrumentul poate genera un număr excesiv de segmente mici pe măsură ce încearcă să rezolve intersecțiile suprapuse. Deși designurile standard prezintă de obicei suprapuneri sau separări distincte, această problemă apare frecvent atunci când se utilizează **grafică vectorială** (fișiere SVG), deoarece acestea sunt adesea construite cu margini adiacente identice, mai degrabă decât cu suprapuneri.

Instrumentul Freehand

Un Instrument Pentru Artă Personalizată

Instrumentul Freehand oferă o metodă specializată pentru crearea modelelor de broderie prin **desenare** directă, oferind o alternativă rapidă la **digitizarea nod cu nod** tradițională. Folosind un mouse sau o tabletă de digitizare, utilizatorii pot produce modele în stil schiță în doar câteva minute.



Măiestrie Expresivă Și Artistică

Instrumentul Freehand este un mediu ideal pentru crearea de broderii artistice și elegante. Prin capturarea mișcării directe și a presiunii mâinii, acesta permite creatorilor să evite aspectul mecanic asociat uneori cu digitizarea tradițională. Această capacitate asigură faptul că designul final reflectă stilul personal al artistului și măiestria fluidă.

Aplicații Creative

Instrumentul Freehand este extrem de eficient pentru personalizarea proiectelor. Este deosebit de potrivit pentru **conversia desenelor copiilor în broderii unice**. Această funcție permite crearea de suveniruri, îmbrăcăminte personalizată și cadouri care păstrează caracterul spontan al operei de artă originale desenate manual.

Funcționalitate

Instrumentul funcționează similar cu un program de pictură digitală, dar rezultatul este un design de broderie funcțional. Acesta suportă diverse stiluri, inclusiv umpleri, coloane, obiecte sfumate și contururi, precum și tipuri de cusături specializate, cum ar fi coloanele sensibile la presiune.

Spre deosebire de alte **instrumente Studio** care necesită plasarea manuală precisă a nodurilor și curbelor, instrumentul Freehand vă permite să desenați intuitiv majoritatea **obiectelor Studio**. Tușele sunt convertite automat în stilul de broderie selectat și pot fi editate nod cu nod după conversie. Instrumentul Freehand poate fi integrat cu orice alt instrument Studio în timpul procesului de design.

Instrumentul Freehand este compatibil cu diverse **moduri de afișare (Normal, Vector, 3D, Plat, etc.)** și acceptă orice mouse sau tabletă de digitizare compatibilă cu sistemul dumneavoastră de operare.

*Sensibilitatea la presiune a stiloului tabletei este disponibilă în Studio dacă tableta utilizează un driver Wintab32.dll situat în folderul Windows\System32.

Stiluri Freehand



Înainte de a desena, trebuie să selectați un stil de broderie. Pentru a accesa selecția, efectuați un **clic lung (aproximativ 1 secundă)** pe pictograma Freehand din Caseta de instrumente folosind butonul mouse-ului sau butonul stiloului tabletei.

Va apărea panoul cu stiluri freehand.

Panou Pop-Up Cu Stiluri Freehand



Cusături manuale



Conexiune



Contur



Contur schiță



Coloană



Coloană sensibilă la presiune



Umplere



Gaură pentru Umplere, Plasă sau Sfumato



Obiect Sfumato

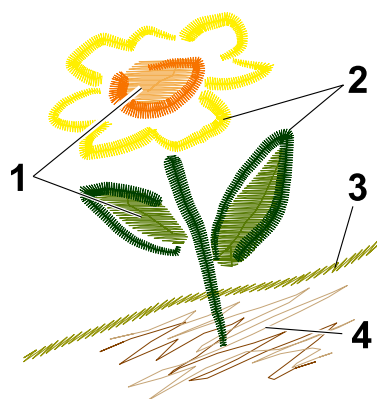


Plasă



Sculptură

Faceți clic pe pictograma stilului dorit pentru a-l activa. De asemenea, puteți schimba stilul activ mai târziu folosind caseta combo din [panoul principal de control](#).



Stilurile utilizate în exemplul de mai sus includ:

1. Umplere (cu linii de textură Sculptură vizibile în modul 3D).
2. Coloană cu lățime simulată sensibilă la presiune.
3. Contur schiță.
4. Cusături manuale.

Opțiuni

Când instrumentul Mână liberă este activ, proprietățile pentru stilul selectat apar în panoul principal de control. Unele preferințe, cum ar fi **Culoare** și comportamentul **După trasare**, sunt comune tuturor stilurilor.

Opțiuni Comune

Culoare definește culoarea firului pentru obiectele create prin trasări cu mâna liberă.

Opțiunile **După trasare** determină comportamentul instrumentului după fiecare acțiune de desenare:

- **Finalizare obiect** - Convertește trasarea în noduri și iese imediat din modul de creare.
- **Generare cusături** - Convertește trasarea în noduri și generează automat datele cusăturilor.
- **Altă trasare** - Convertește trasarea în noduri, menținând instrumentul activ pentru a adăuga mai multe trasări la un singur obiect vectorial.

Opțiunea **Conectare la obiectul anterior** (găsită în meniul pop-up al panoului de divizare) conectează automat o nouă trasare la cea precedentă cu un **obiect de conectare inteligentă** atunci când este activată.

Opțiuni Specifice Stilului

Cusături Manuale

Cusăturile manuale sunt utilizate pentru crearea de blană realistă, texturi sau umbrire personalizată. Proprietățile ajustabile includ **Lungime minimă** și **Lungime maximă** a cusăturii.

Contururi Și Conectare

Stilurile de tip Contur (Contur, Contur schiță și Conectare) permit ajustarea **Lungimii cusăturii**, **Lățimii** (acolo unde este cazul) și a modelului de **Eșantion** de broderie.

Coloane

Pentru stilurile de tip Coloană, utilizatorii pot ajusta **Lățimea minimă** și **Lățimea maximă**. Dacă se utilizează o tabletă, lățimea variază în funcție de presiunea stiloului. Dacă se utilizează un mouse, caseta combinată **Lățime simulată** definește variația trasării.



Exemplu de coloană cu un efect de presiune simulat asupra lățimii sale.

Obiect De Umplere, Plasă Și Sfumato

Pentru stilurile de tip Umplere, proprietatea principală ajustabilă în timpul desenării este **Unghiul**. Alte proprietăți detaliate sunt accesate prin **Fereastra de proprietăți** după ieșirea din modul mâna liberă. Obiectele de tip **Sculptare** și **Deschidere** trebuie adăugate la o umplere existentă și nu sunt obiecte de sine stătătoare.

Notă: Odată ce desenarea cu mâna liberă este finalizată, trasările sunt convertite automat în **obiecte vectoriale** standard. Proprietățile lor specifice pot fi apoi rafinate folosind filele respective din Fereastra de proprietăți.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Instrument de trasare

Instrument De Trasare



Studio include **Instrumentul de Trasare** click-to-fill, conceput pentru conversia rapidă semi-automată a imaginilor raster în designuri de broderie vectoriale.

Instrumentul de Trasare funcționează similar cu un instrument de selecție "baghetă magică" din software-ul de design grafic. Acesta procesează o imagine raster (compusă din pixeli) și efectuează trasarea pentru a o converti într-o imagine vectorială (compusă din căi). Aceste căi sunt apoi utilizate pentru a genera date de cusătură pentru broderia la mașină.

Utilizarea Instrumentului de Trasare implică următoarele operațiuni:

1. Clic pe o zonă colorată uniform a unei **imagini raster** pentru a selecta acei pixeli.
2. Convertirea regiunilor raster selectate în **obiecte vectoriale**.
3. Generarea umpluturilor de cusătură pentru obiectele vectoriale rezultate.

Cum Se Utilizează Instrumentul De Trasare

Această secțiune oferă o descriere tehnică a comenzilor Instrumentului de Trasare. Pentru un ghid practic, pas cu pas, vă rugăm să consultați **Lecția Instrumentului de Trasare**.

Utilizatorul definește **pragul de toleranță** pentru selecția culorii și nivelul de **simplicitate** pentru obiectele vectoriale generate.

Selecția este inițiată prin clic direct pe imagine.

Odată ce selecția uneia sau mai multor regiuni raster este completă și toate proprietățile sunt configurate, faceți clic pe butonul **Aplicare** sau **Generare Cusături** din bara de instrumente superioară. Alternativ, puteți face clic dreapta în **Zona de Lucru** pentru a accesa aceste opțiuni prin **Meniul Pop-Up**. Elementele raster sunt apoi convertite în obiecte vectoriale și, opțional, populate cu cusături.

Designul de broderie rezultat poate încorpora diverse stiluri, inclusiv contururi, umpluturi, coloane și obiecte sfumate.

După conversie, noile obiecte pot fi editate nod cu nod, exact ca orice alt obiect vectorial din Studio. Instrumentul de Trasare poate fi utilizat împreună cu orice alt instrument de digitizare în timpul procesului de design.

Instrumentul de Trasare este compatibil cu toate [Modurile de Afișare](#), inclusiv vizualizările Normal, 3D și Plat.

Se recomandă o rezoluție ridicată a imaginii și o gradație minimă a culorilor pentru a obține rezultate optime cu Instrumentul de Trasare.

Caracteristici Principale

- Vectorizarea automată a obiectelor individuale din surse raster.
- Abilitatea de a selecta regiuni raster multiple pentru conversie simultană și generare de cusături.
- Cinci moduri de selecție: Nou, Adăugare, Adăugare Similar, Scădere și Intersecție.
- Suport pentru auto-vectorizarea conturilor, coloanelor, umpluturilor, sfumato și obiectelor de sculptare.
- Preferințe ajustabile de simplitate și fidelitate vectorială.
- Opțiunea "Ignorare Deschideri" pentru obiectele de Umplură pentru a crea limite solide fără găuri interne.
- Alocarea automată a culorii bazată pe imaginea sursă.
- Alegere între segmente de margine curbe sau drepte.
- Funcționalitate de anulare și refacere aplicabilă procesului de selecție.

Stiluri Instrument De Trasare

Înainte de a utiliza Instrumentul de Trasare, selectați stilul de broderie dorit. Pentru a face acest lucru, mențineți apăsat butonul principal al mouse-ului pe pictograma [Instrument de Trasare](#) din bara de instrumente timp de aproximativ o secundă.

Va apărea un panou care afișează stilurile disponibile ale Instrumentului de Trasare.

Dacă nu este necesară nicio modificare a stilului, pur și simplu faceți clic pe pictograma Instrument de Trasare pentru a activa modul curent.

Panou Pop-Up Cu Stiluri Instrument De Trasare



Contur



Coloană



Umplere



Rețea



Obiect Sfumat



Sculptare

Fiecare stil este reprezentat printr-o pictogramă specifică. Clic pe o pictogramă activează acel mod specific de urmărire.

Obiectele de tip Sculptare trebuie să urmeze un obiect de tip Umplere, Rețea sau Sfumato, deoarece acestea oferă textură acelor obiecte părinte. Sculptările nu sunt entități independente; prin urmare, pictograma Sculptare este dezactivată dacă nu există niciun obiect părinte compatibil în Zona de Lucru.

Opțiuni Și Proprietăți Comune

Proprietăți precum culoarea, toleranța, simplitatea, tipul de margine și modul de selecție sunt consistente în toate stilurile.

Pasul inițial este selectarea regiunilor de culoare din imaginea raster. Utilizați butonul principal al mouse-ului pentru a selecta o zonă.

Selecție - Opțiunile modifică modul în care instrumentul interacționează cu selecțiile existente. Utilizatorii pot alege să creeze o selecție nouă, să adauge culori diferite, să selecteze toate zonele neconsecutive de aceeași culoare, să scadă zone sau să găsească intersecția.

Opțiunile de Selecție sunt definite după cum urmează:



Nou - Creează o selecție nouă și o șterge pe cea anterioară.



Adăugare - Adaugă zona nou selectată la selecția curentă.



Adăugare similar - Selectează simultan toate regiunile de culoare corespunzătoare din întreaga imagine.



Scădere - Elimină zona selectată din selecția curentă.

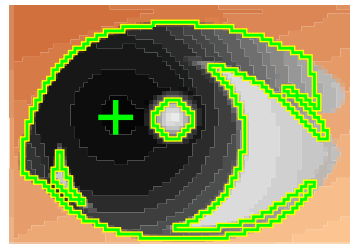
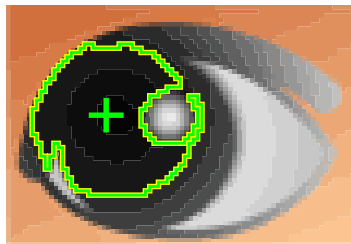


Intersecție - Păstrează doar zona comună ambelor selecții, cea nouă și cea existentă.

(Doar un mod de selecție poate fi activ la un moment dat.)

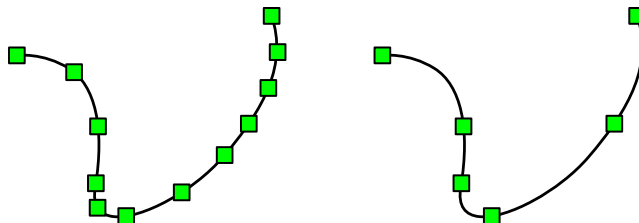
Culoare automată - Când este activată, software-ul atribuie automat culori obiectelor vectoriale pe baza imaginii sursă. Dacă este dezactivată, utilizatorii pot selecta manual o culoare din [mixerul de culori](#).

Toleranță - Determină intervalul de similitudine a culorilor pentru selecția pixelilor, pe o scară de la 0 la 100. Valorile mai mici selectează doar pixeli foarte similari, în timp ce valorile mai mari includ o gamă mai largă de culori.



Stânga: Selecție cu Toleranță de culoare scăzută. Dreapta: Selecție cu Toleranță de culoare ridicată.

Simplitate - Echilibrează complexitatea și fidelitatea obiectului vectorizat, variind de la 0 la 15. Valorile mai mici duc la o densitate mare de noduri și o precizie mai mare, dar fac editarea manuală mai dificilă. Valorile mai mari produc mai puține noduri și o cale mai fină care este mai ușor de rafinat. Valoarea implicită este 7.



Stânga: Obiect vectorizat cu Simplitate=3. Dreapta: Obiect vectorizat cu Simplitate=12.

Margini - Setează tipul de segment pentru obiectele vectoriale, fie linii drepte, fie căi curbe.

Opțiuni Specifice Stilului

Când Instrumentul Urmărire este activ, proprietățile specifice stilului sunt afișate pe [panoul de control principal](#) adiacent ferestrei Studio.

Proprietăți Umplere, Rețea, Sfumato Și Coloană

Ignorare deschideri - Dacă este activat, găurile interne sunt omise din obiectele vectoriale generate. Acest lucru este util atunci când creați un strat de bază solid destinat să fie acoperit de alte obiecte. Dezactivați această opțiune pentru a păstra deschiderile.

Extindere obiecte - Suprapunere - Mărește ușor dimensiunea obiectului pentru a compensa tragerea materialului și pentru a preveni golurile dintre elementele adiacente.

Proprietăți Contur

Obiectele de tip contur includ proprietăți specifice pentru generarea cusăturilor. Acestea oglindesc preferințele din [Fereastra Proprietăți contur](#) pentru un acces convenabil.

Lungime minimă a cusăturii - Setează cea mai scurtă cusătură permisă generată în timpul compilării.

Lungime maximă a cusăturii - Setează cea mai lungă cusătură permisă generată în timpul compilării.

Lățimea eșantionului de contur - Definiște lățimea celulelor de referință de-a lungul traseului. Rețineți că lățimea finală reală depinde de modelul de cusătură specific aplicat.

Eșantion contur - Determină modelul de cusătură repetitiv, cum ar fi Simplu, Triplu sau Redwork. Utilizatorii pot, de asemenea, să selecteze dintr-o varietate de eșantioane furnizate sau să utilizeze până la cinci eșantioane [Definite de utilizator](#).

Alte Proprietăți

Proprietățile vectoriale suplimentare, cum ar fi densitatea cusăturii, unghiul și gradientii, sunt configurate după ieșirea din modul Urmărire prin intermediul [Fereastrei Proprietăți](#).

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Instrument de trasare - Tutorial

Instrument Trace


Ghid Pas Cu Pas

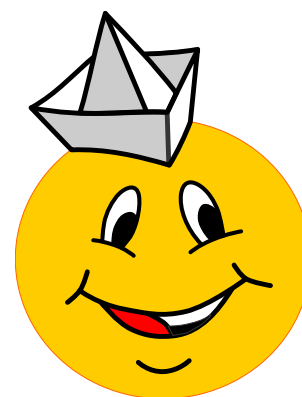
Acest tutorial demonstrează cum să utilizați [Instrumentul Trace](#) pentru a genera un model de broderie dintr-o [imagine raster](#).

Următoarele secțiuni vă ghidează prin conversia imaginilor raster în obiecte de broderie bazate pe vectori. Acest proces include importarea imaginii sursă, selectarea stilurilor de trasare adecvate, rafinarea obiectelor vectoriale și configurarea setărilor de suprapunere pentru a asigura rezultate de broderie de înaltă calitate.

Pentru a produce un model de înaltă calitate, imaginea sursă trebuie să fie curată și să aibă o rezoluție suficientă. Studio acceptă diverse formate standard de fișiere imagine. Cel mai critic factor pentru succes este asigurarea faptului că marginile regiunilor de culoare sunt netede. Marginile zimțate, cauzate adesea de mărirea excesivă a unui raster de joasă rezoluție, vor afecta negativ precizia trasării automate.

1. Importați Imaginea Raster

Selectați  [Imagine > Import](#) din meniul principal pentru a aduce imaginea sursă în Studio. Evitați scalarea imaginii pentru a se potrivi în gherghel în cadrul Zonei de lucru; mărirea unei imagini raster crește pixelarea, ceea ce împiedică performanța Instrumentului Trace. În schimb, este recomandat să redimensionați obiectele vectoriale finite, deoarece scalarea vectorială nu degradează calitatea.



2. Selectați Stilul De Trasare

Începeți procesul de digitizare concentrându-vă mai întâi pe zonele mari de fundal. Localizați Instrumentul Trace (pictograma baghetă magică) în **bara de instrumente** de pe partea laterală a ecranului. Efectuați o apăsare lungă cu butonul principal al mouse-ului pe această pictogramă pentru a **dezvălui panoul de stiluri**.



Din panoul de stiluri al Instrumentului Trace, selectați pictograma **Umplere** (Fill).



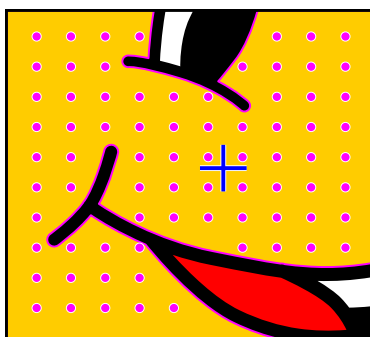
3. Configurați Setările Modulii De Trasare

Pentru acest exemplu, vom trasa zona galbenă mare a unei fețe zâmbitoare. **Panoul de control principal** conține parametrii de trasare. Deoarece aceasta este o formă simplă, setați **Simplitate** (Simplicity) la **10** pentru a minimiza numărul de noduri.

De regulă, zonele umplute care se învecinează cu alte culori necesită o suprapunere pentru a compensa golurile cauzate de "tragerea" țesăturii. Totuși, acest obiect galben este unic deoarece liniile negre subțiri pentru ochi și gură vor fi plasate deasupra. Pentru a simplifica procesul de brodat, nu vom crea găuri pentru fiecare linie subțire, deoarece acest lucru ar fragmenta inutil umplerea galbenă. În consecință, vom seta **Suprapunere=0** (Overlay=0) pentru acest pas inițial.

Setați modul de Selecție la **New**. Deoarece selectăm doar o zonă de culoare continuă, fie "New", fie "Add" ar fi adecvat. Toleranța implicită a culorii **Tolerance** este setată la **30**.

4. Selectați Și Trasați Zona Principală



Faceți clic în interiorul regiunii galbene a imaginii. Punctele intermitente de marcare vor indica selecția curentă.

Faceți clic pe butonul **Apply** din bara de instrumente superioară pentru a converti pixelii selectați în obiecte vectoriale. Acest lucru creează cinci obiecte separate: o umplură primară și patru găuri interne (deschideri).

Dacă caseta de selectare **Ignore Openings** ar fi activată, software-ul ar genera doar umplutura exterioară solidă. Acest lucru este util pentru crearea straturilor de bază, dar pentru acest design, dorim să păstrăm deschiderile, așa că opțiunea rămâne debifată.

5. Revizuirea Listei Object Inspector

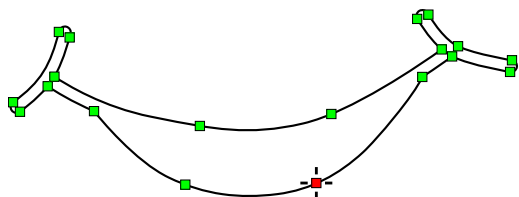
Obiectele vectoriale nou generate apar în lista **Object Inspector**. Obiectele care conțin găuri afișează, de asemenea, acele componente în Parts Inspector.

În acest exemplu, **Parts Inspector** (situat sub Object Inspector principal) listează cinci obiecte: umplutura și patru deschideri.

Unele dintre aceste deschideri sunt prea subțiri pentru o broderie practică. Selectați obiectul numărul 5 (deschiderea pentru linia bărbiei) și ștergeți-l. Deschiderile pentru ochi și gură conțin atât secțiuni groase, cât și subțiri; le vom rafina manual.

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

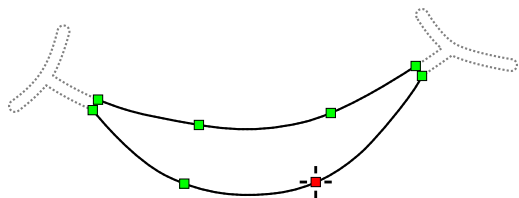
6. Selectarea Unui Obiect Pentru Editare Manuală



Selectați deschiderea gurii în **Parts Inspector**, faceți clic dreapta pentru a deschide meniul contextual și selectați "Edit" pentru a intra în modul de editare a nodurilor.

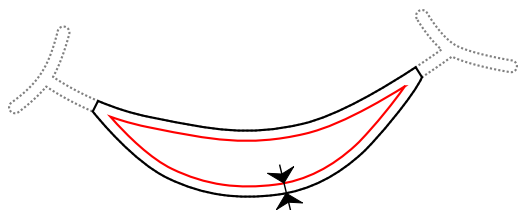
Deschiderile trebuie selectate prin intermediul **Parts Inspector** deoarece nu pot fi selectate prin clic direct în Zona de Lucru.

7. Rafinarea Nodurilor Vectoriale



Ștergeți nodurile de pe segmentele înguste ale deschiderii gurii pentru a simplifica forma. Selectați nodurile individuale și apăsați delete, sau selectați mai multe noduri simultan.

Pentru a selecta mai multe noduri, țineți apăsată tasta **Shift** în timp ce trageți o casetă de selecție în jurul punctelor dorite.



ochilor și gurii.

Repetăți această rafinare pentru deschiderile ochilor până când rămân doar regiunile mai groase. După finalizare, vom aplica o suprapunere umplerii galbene prin micșorarea ușoară a deschiderilor folosind **Transformare > Decalaj > Extindere Obiect**. Extinderea obiectului principal reduce efectiv dimensiunea găurilor sale, asigurând că cusăturile galbene se extind ușor sub elementele

8. Urmărirea Regiunilor Multiple

În continuare, urmăriți regiunile gri și albe ale pălăriei. Folosiți Instrumentul Urmărire ca înainte, dar cu două ajustări: setați **Suprapunerea** la **0.3 mm** și schimbați modul de **Selecție** pe **Adăugare**.

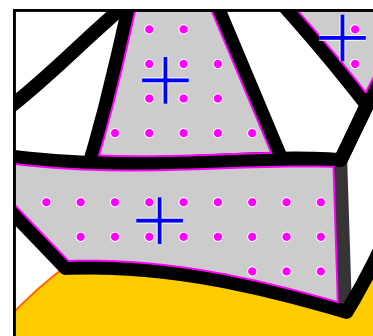


Adăugați zona selectată la selecția existentă.

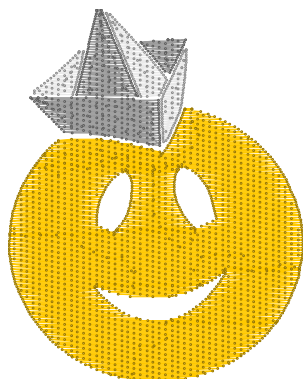
Faceți clic pe fiecare dintre cele trei zone gri și trei zone albe de pe pălărie pentru a le adăuga la selecția dumneavoastră.

Deoarece funcția **Culoare Automată** este activă, software-ul va identifica și va atribui corect culoarea corespunzătoare fiecărui obiect vectorial pe baza imaginii sursă, chiar dacă acestea fac parte dintr-un singur grup de selecție.

Dacă este selectată o zonă incorectă, utilizați comanda **Anulare (Ctrl+Z)** pentru a reveni asupra acțiunii.



9. Conversia În Lot A Zonelor Selectate



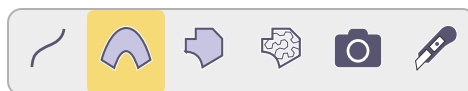
Faceți clic pe **Aplicare** sau **Generare Cusături** pentru a converti toate regiunile selectate în obiecte vectoriale simultan.

Cele șase obiecte rezultate sunt umpleri simple și, în general, nu necesită editare. Dacă doriți să ajustați unghiurile sau modelele cusăturilor, utilizați [fereastra Parametri](#).


Notă: Fiecare obiect a fost generat cu o margine de suprapunere pentru a preveni golurile între culorile adiacente în timpul broderiei.

10. Utilizarea Diferitelor Stiluri De Urmărire

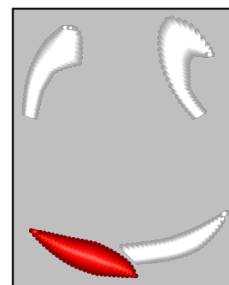
Acum vom urmări reflexiile din ochi și roșul gurii. În loc să folosim umpleri standard, vom folosi **Stilul coloană** pentru aceste detalii. Apăsați lung pe pictograma Instrument Urmărire și selectați stilul Coloană din panou.



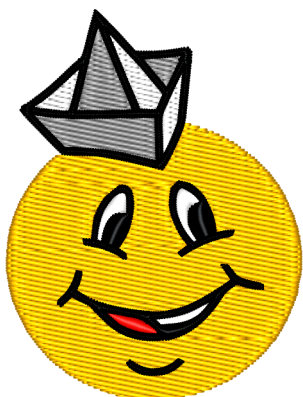
11. Finalizarea Obiectelor De Detaliu

Selectați reflexiile albe ale ochilor și zona roșie a gurii folosind modul de selecție **Adăugare**. Faceți clic pe  **Generare Cusături** pentru a crea aceste obiecte bazate pe coloane.

Obiectele rezultate sunt coloane care includ o suprapunere pentru ancorare sigură.




12. Urmărirea Culorilor La Nivel Global



În final, vom trasa contururile negre. Selectați opțiunea **Add Similar** pentru a permite software-ului să selecteze toate regiunile de culoare corespondente din întreaga imagine simultan.



Faceți clic pe orice zonă de contur negru. Cu stilul Column încă activ din pasul anterior, faceți clic pe  **Generate Stitches**. Software-ul creează obiecte de umplere cu funcția **Autocolumn** activată.

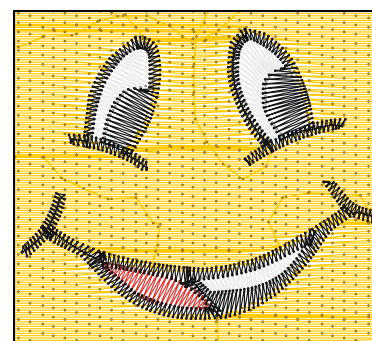
Contururile subțiri cu suprapuneri pot necesita ajustări minore ale nodurilor. De exemplu, poate fi necesar să mutați nodurile în colțurile ascuțite, cum ar fi gura, pentru a preveni intersecțiile cusăturilor.

13. Rezultat final și ordinea de coasere

Designul este acum complet. Observați distincția vizuală dintre umplerea galbenă simplă și detaliile bazate pe coloane. Urmarea acestor pași a asigurat suprapuneri și deschideri adecvate pentru un finisaj profesional.

Înainte de export, verificați **ordinea de coasere** în Object Inspector pentru a minimiza schimbările de fir. Dacă secvența generată automat este ineficientă, trageți și plasați obiectele pentru a le grupa după culoare.

Deoarece obiectele din acest design sunt separate, tăierile firului sunt inserate automat între elemente. Pentru alte designuri, cum ar fi literele, poate doriți să adăugați manual [conexiuni](#) pentru a reduce numărul de tăieri ale firului.



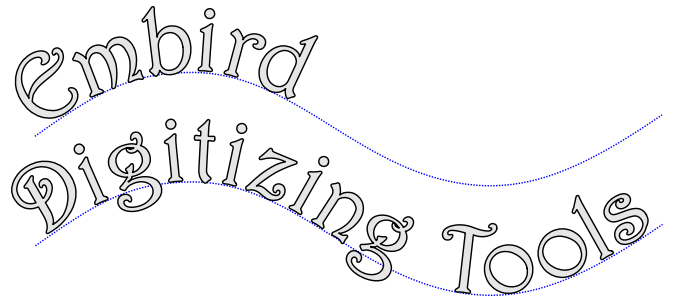


Inscripționare - Instrumente De Text

Studio oferă un instrument cuprinzător de inscripționare cu suport complet pentru text pe mai multe linii.

Inscripționarea brodată necesită funcționalități specializate în comparație cu aplicațiile grafice standard.

Dincolo de umplerea caracterelor cu cusături, un instrument profesional trebuie să suporte conexiuni de tip cel mai apropiat punct, secvențe de coasere din centru spre exterior, ajustări pentru text la scară mică și diverse alte proprietăți tehnice.



Caracteristici Cheie

- Inscripționare interactivă direct în [Zonă de lucru](#)
- Suport pentru mai multe linii de text
- Suport pentru orientarea verticală a textului
- Compatibilitate cu fonturi TrueType, OpenType și Alphabets din Embird
- Controale pentru alinierea paragrafelor
- Opțiuni pentru secvența de coasere din centru spre exterior
- Ajustarea nod cu nod a liniilor de bază ale textului
- Spațiere precisă între caractere, cuvinte și linii
- Logica conexiunii de tip cel mai apropiat punct
- Suport pentru caractere Unicode
- Funcționalitate 'Plasare pe partea opusă'
- Abilitatea de a edita textul generat anterior
- Suport pentru fonturi neinstalate și arhive de fonturi

Alphabets Versus Font Engine

Studio suportă două tipuri distincte de fonturi:

1. **Alphabets**: Fonturi de broderie proprietare Embird, pre-digitizate manual.
2. **Sistemul Font Engine**: Fonturi standard **TrueType** și **OpenType** utilizate în mod obișnuit în software-ul de text și grafică. Acestea sunt denumite "fonturi de sistem."

Alphabet sunt fonturi scalabile, pre-digitizate, disponibile ca module Embird. Majoritatea modulelor Alphabet din Embird utilizează cusături satin (obiecte coloană), în timp ce altele sunt concepute pentru cusături redwork (cusături comune).

Studio permite, de asemenea, utilizarea fonturilor de sistem **TrueType** și **OpenType**. Acestea sunt convertite automat într-un format vectorial și pot fi redat folosind umplere simplă, umplere cu motive sau cusături auto-coloană, cu diverse opțiuni de contur disponibile.

Ambele tipuri de fonturi sunt convertite în obiecte de broderie și cusături, devenind o parte integrată a designului.

Supportul pentru fonturi TrueType și OpenType utilizează un Font Engine, care este un modul pentru software-ul Embird.

Ghid Operațional

Pentru a intra în Lettering Mode, navigați la **■ Meniu Principal > Text** și selectați dacă doriți să creați un text nou Alphabet, un text Font Engine sau să editați un text existent.

Pentru a crea un text nou, faceți clic pe poziția dorită în Zona de Lucru. Instrumentul vă permite să introduceți și să editați textul direct peste un șablon de fundal sau elemente de design existente.

Pentru fonturile de sistem, dacă ați instalat recent fonturi noi sau ați adăugat fișiere în folderele de arhivă, utilizați comanda **■ Meniu Principal (Lettering Mode) > Font > Găsire Fonturi** pentru a reîmprospăta lista de fonturi.



Pictograma comenzii **Găsire Fonturi**

Funcția Lettering suportă **text pe mai multe linii** și linii de bază ajustabile. **Linii de bază predefinite** includ cercuri, linii și spirale. Toate liniile de bază pot fi transformate (mutate, scalate, rotite sau înclinate) și editate nod cu nod. De exemplu, o linie de bază circulară poate fi scalată într-o elipsă. Transformările pot fi efectuate folosind controlul "spider" din Zona de Lucru sau controalele numerice de pe panoul lateral.

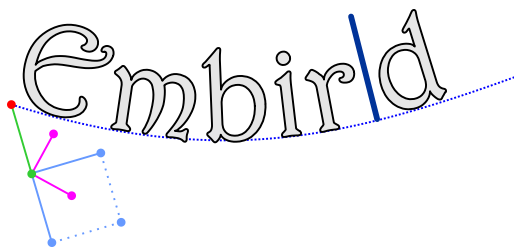
Moduri De Lucru Lettering

Instrumentul de scriere (lettering) oferă trei moduri distincte pentru modificarea liniei de bază a textului și a caracterelor individuale:

1. Transformări geometrice ale liniei de bază
2. Editare nod cu nod a liniei de bază
3. Transformări ale caracterelor

Comutați între aceste moduri folosind **meniul pop-up** sau butoanele de mod dedicate din bara de instrumente din partea stângă.

Modul 1 - Transformări Geometrice Ale Liniei De Bază



Modul 1: Transformări ale liniei de bază. Manipulatoarele de control tip păianjen permit mișcarea, scalarea, rotirea și înclinarea întregii linii de bază.

Acest mod modifică întreaga linie de bază simultan. Mutarea liniei de bază mută și textul; totuși, scalarea liniei de bază nu scalează textul în sine. Scalarea textului trebuie efectuată independent folosind controalele caracterelor (Modul 3) sau panoul lateral.

Modul 2 - Editarea Liniei De Bază Nod Cu Nod



Modul 2: Editarea nodurilor liniei de bază. Linia de bază este o cale vectorială care poate fi modificată prin intermediul nodurilor de control.

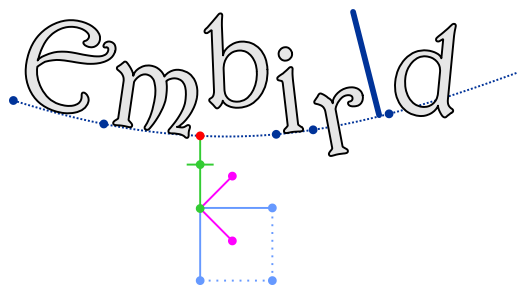
Linia de bază constă din linii drepte și curbe Bézier. Utilizatorii pot adăuga sau șterge noduri într-o manieră similară cu digitizarea standard. În textul pe mai multe linii, toate liniile partajează aceeași formă a liniei de bază, moștenită de la linia de sus.

Comenzi rapide disponibile în acest mod:



- **ALT + Nod nou:** Creează un segment de linie dreaptă pe linia de bază.
- **CTRL + Nod nou:** Creează un segment drept aliniat la trepte de 45 de grade.
- **CTRL + Mișcare nod:** Aliniază nodul la o treaptă de 45 de grade față de nodul anterior.

Modul 3 - Transformări Ale Caracterelor

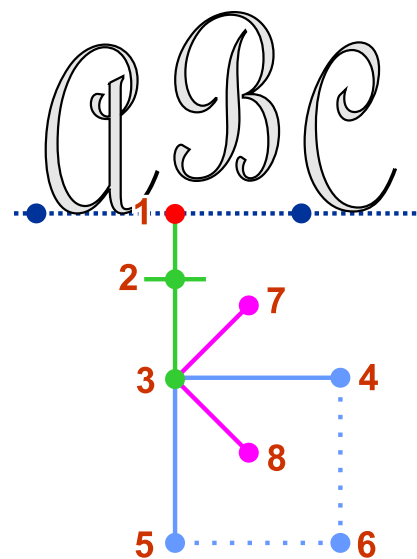


Modul 3: Transformări ale caracterelor. Selectați litere individuale pentru a ajusta rotirea, scalarea, înclinarea și decalajul liniei de bază prin intermediul manipuloarelor tip păianjen.

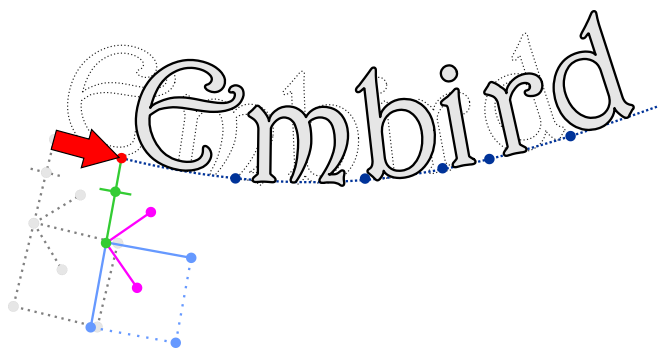
Studio permite transformarea caracterelor individuale sau a întregului bloc de text. Aceste ajustări sunt efectuate folosind manipuloarele de control tip păianjen. Rețineți că "orizontal" și "vertical" se referă la direcțiile "de-a lungul" și "perpendicular" pe linia de bază, respectiv.

Nodurile de control tip păianjen sunt numerotate 1 - 8. Funcțiile lor sunt următoarele:

1. **Selectare/Mutare:** Ajustează poziția și spațierea caracterului.
2. **Decalaj linie de bază:** Deplasează caracterul deasupra sau dedesubtul liniei de bază (ALT+Clic pentru resetare).
3. **Rotire:** Rotește caracterul (CTRL pentru pași de 15 grade; ALT+Clic pentru resetare la 0).
4. **Scalare de-a lungul liniei de bază:** Ajustează lățimea (CTRL pentru proporții constrânse; ALT+Clic pentru resetare).
5. **Scalare perpendiculară:** Reglează înălțimea (CTRL pentru proporții constrânse; ALT+Clic pentru resetare).
6. **Scalare uniformă:** Reglează dimensiunea generală (CTRL pentru proporții constrânse; ALT+Clic pentru resetare).
7. **Înclinare orizontală:** Înclină de-a lungul liniei de bază (CTRL+Clic pentru răsturnare orizontală; ALT+Clic pentru resetare).
8. **Înclinare verticală:** Înclină perpendicular pe linia de bază (CTRL+Clic pentru răsturnare verticală; ALT+Clic pentru resetare).

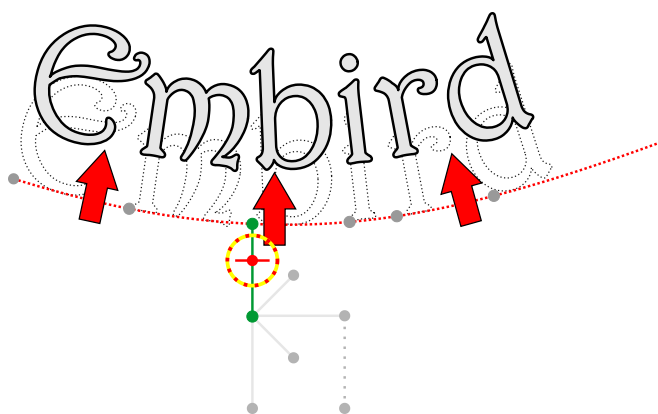


Ajustarea Poziției Textului De-A Lungul Liniei De Bază



Folosiți nodul (1) de pe spider pentru a muta un caracter specific și tot textul ulterior de-a lungul traseului liniei de bază. Mutarea primului caracter deplasează întregul bloc de text.

Decalaj Global Al Liniei De Bază



Pentru a deplasa tot textul deasupra sau dedesubtul liniei de bază simultan, activați comutatorul **Toate literele** (All Letters) din panoul din dreapta și ajustați glisorul (2) de pe controlul spider al oricărui caracter. Alternativ, puteți apăsa și menține apăsată tasta SHIFT și să mutați glisorul (2) de pe controlul spider al oricărui caracter. Menținerea tastei SHIFT apăsată în timpul acestei operațiuni asigură aplicarea acesteia tuturor literelor din text.

Comenzi Rapide

Următoarele taste pot fi utilizate în timpul manipulării nodurilor spider:

- **SHIFT + Mișcare nod:** Aplică transformarea tuturor caracterelor simultan.
- **CTRL + Nod scalare (4, 5 sau 6):** Asigură scalarea proporțională.
- **SHIFT + CTRL:** Combină atât scalarea globală, cât și cea proporțională.

Comenzi Interfață

Comenzile pentru Lettering sunt distribuite în mai multe elemente de interfață:

1. Meniu principal superior
2. Bară de butoane orizontală (Sus)

3. Panou divizor vertical
4. Cutie de instrumente verticală
5. Filele panoului de control lateral

1. Meniu Principal

Meniul include comenzi de fișier (încărcare, salvare, copiere, lipire) și comutatoare de stilizare (aldin, cursiv, vertical și partea opusă). De asemenea, găzduiește instrumente de editare a liniei de bază, cum ar fi inserarea de noduri și netezirea.

Comenzile **Încărcare** și **Salvare** utilizează fișiere de proiect pentru litere, permițându-vă să transferați sesiuni de scriere între diferite modele.

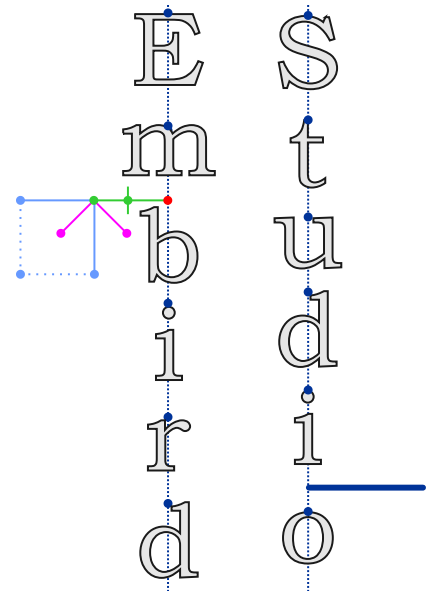
Opțiunea **Set de glife Unicode** este exclusivă pentru fonturile de sistem și permite accesul la o gamă mai largă de caractere în cadrul tabelului de caractere.

Consultați capitolele specializate ale meniului pentru detalii suplimentare:

■ [Meniu principal - Mod scriere - Instrumente](#)

■ [Meniu principal - Mod scriere - Font](#)

■ [Meniu principal - Mod scriere - Noduri](#)



Exemplu de text vertical

2. Bară De Butoane Orizontală

Situată adiacent meniului principal, această bară conține butoane pentru **Anulare**, **Finalizare** (aplicare text) sau **Generare cusături**. Include, de asemenea, meniuri derulante pentru alinierea paragrafului, ordinea de coasere, tipul de cusătură, stilul conturului și setările de conexiune.

Aliniere Paragraf Text

	Stânga
	Centru
	Dreapta
	Justificare

Ordine De Coasere A Textului

	De la stânga la dreapta
	Din centru spre exterior
	Din centru spre exterior (fără a despărți cuvintele)
	De la dreapta la stânga

Tip De Cusătură

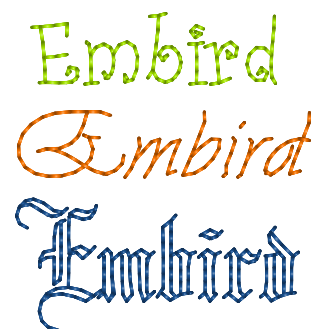
	Coloane
	Umplere simplă / Coloană automată / Umplere cu motive
	Linie centrală (traseu central cu strat dublu)
	Umplere plasă

Tip De Contur

	Fără contur
	Contur cu o singură trecere
	Contur cu trecere dublă

Un **contur cu dublă trecere** este un contur subțire compus din cusături simple care rulează înainte și înapoi în fiecare ramură a conturului. Acest tip de contur permite o conexiune fără întreruperi a tuturor părților conturului fără nicio tăiere a firului.

Un **contur cu o singură trecere** nu are un al doilea strat (înapoi) și, prin urmare, permite utilizarea de modele, borduri sau alte cusături de contur fantezie. Acest tip de contur necesită tăieri ale firului sau cusături de tranziție între părțile separate ale conturului.



Litere redwork.

Notă: Umplerea tip plasă funcționează doar pe litere mari.

Notă: Stilul redwork este cel mai potrivit pentru fonturi subțiri. Este posibil să nu producă rezultate optime cu fonturi groase sau aldine. Combinați redwork cu "Cele mai apropiate puncte" pentru o cale de cusătură fără întreruperi.

Setări De Conexiune



Conexiuni prin cele mai apropiate puncte între toate obiectele



Conexiuni prin cele mai apropiate puncte doar în interiorul caracterelor



Obiecte separate (cusături de tranziție între obiecte)

3. Panou De Divizare

Panoul de divizare conține butoane optimizate pentru ecrane tactile, inclusiv un declanșator pentru **Meniu pop-up**, controale de **Zoom** și butoane de **Anulare/Refacere**.

4. Cutie De Instrumente

Cutia de instrumente laterală conține o selecție de **linii de bază predefinite** și butoane pentru a comuta între cele trei Moduri de lucru pentru litere.



Mod de transformare geometrică a liniei de bază



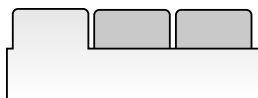
Mod editare noduri linie de bază




Mod transformare caracter


5. Filele Panoului De Control Lateral

The **Panoul de control principal** din partea laterală a ecranului conține acele comenzi pentru scriere care necesită mai mult spațiu. Comenzile sunt organizate în mai multe file.



 **Fila Font / Alfabet** : Selectați fonturi și accesați o hartă de caractere pentru inserare rapidă.

 **Fila Linie de bază** : Ajustați rotația, scara și înclinarea liniei de bază.

 **Fila Foldere** : Specificați căile pentru accesul la fonturi neinstalate și arhive.

- 📁 **Fila Spațiere** : Gestionati spațierea între caractere (kerning), cuvinte și linii.
- 📁 **Fila Scalare** : Modificați dimensiunile absolute sau relative ale textului.
- 📁 **Fila Transformare** : Aplicați transformări numerice precise caracterelor.
- 📁 **Fila Text** : Câmp alternativ de introducere a textului cu scurtături pentru seturi de glife.

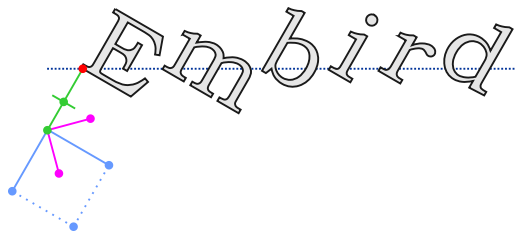
Faceți clic sau atingeți tabelul de caractere pentru a insera un caracter care este dificil de tastat cu o tastatură.



The **Fila Foldere** este disponibilă doar pentru fonturi TrueType și OpenType (adică nu pentru alfabet pre-digitizate). Comenzile din această filă vă permit să specificați căi către foldere cu fonturi neinstalate. Instrumentul de scriere scanează în mod normal doar fonturile instalate în sistemul de operare. Dacă aveți alte fonturi stocate pe dispozitiv, specificați căile către folderele cu aceste fonturi și utilizați comanda **Găsire fonturi** din meniul principal. Procesul de scanare va include aceste foldere. Pe lângă fișierele de fonturi, aceste foldere pot conține și arhive de fonturi (fișiere arhivate).

The **Fila Linie de bază** este disponibilă doar în modul 1 (transformarea liniei de bază).

Fila Transformare este disponibilă doar în modul 3 (transformarea caracterelor). Când opțiunea "Toate literele" este selectată, transformările sunt efectuate asupra tuturor caracterelor din text. Exemplul de mai jos arată rotația efectuată asupra tuturor caracterelor simultan.



Vă rugăm să rețineți: Versiunea actuală a programului nu funcționează bine dacă stilul redwork este utilizat pentru un font foarte gros. Recomandăm utilizarea acestuia doar pentru fonturi subțiri. Stilul redwork poate fi combinat cu opțiunea '**Cele mai apropiate puncte**'.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Modele de umplere personalizate



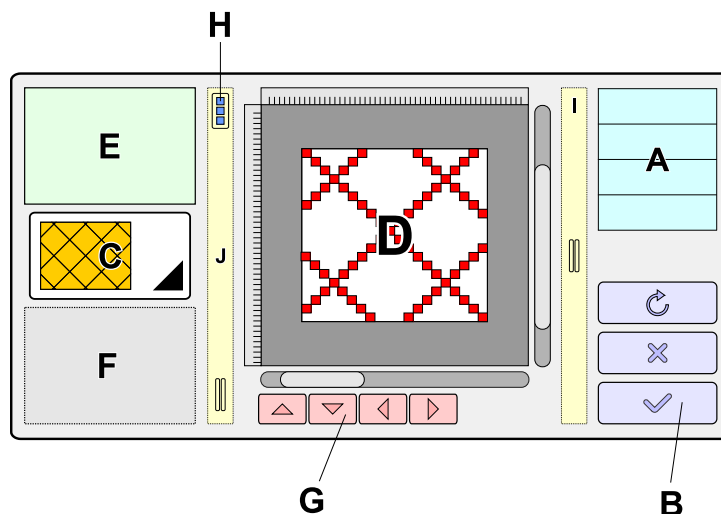
Modele De Umplere Personalizate

Modelele sunt șabloane vizuale care definesc divizarea cusăturilor de umplere. Aceste puncte de divizare creează o textură specifică pe broderia finisată. În Studio, șablonul utilizat pentru a desemna aceste puncte de divizare este cunoscut sub numele de **model de umplere**.

Pe lângă diverse modele de umplere predefinite, Studio include un editor de modele care vă permite să creați propriile texturi personalizate.

Editorul De Modele

Pentru a deschide editorul, selectați **Meniu principal > Gadgets > Fragment Editors** și navigați la fila **Pattern Editor**.



Comenzile interfeței sunt definite după cum urmează:

A	Listă de editoare: Afișează editoarele personalizate disponibile în Studio, inclusiv Pattern Editor.
B	Butoane de comandă: Utilizați Reset , Cancel sau Apply pentru a gestiona modificările aduse modelului.
C	Selectare model: O casetă combinată utilizată pentru a selecta un anumit model pentru editare.
D	Zonă de lucru: Spațiul interactiv unde este desenat modelul dvs. personalizat.
E	Proprietăți model: Comenzi pentru Lățime , Înălțime , Nume , Număr de straturi și Strat activ .
F	Zonă de informații: Afișează coordonatele cursorului, avertismentele sistemului și alte date de stare.
G	Butoane de defilare: Permite deplasarea modelului incremental cu 1 pixel în orice direcție.
H	Buton meniu pop-up: Oferă acces la funcții avansate precum Încărcare/Salvare model , Anulare/Refacere , Importare imagine de fundal , Ștergere model și Înclinare model .
I	Bară Splitter (separator).
J	Splitter instrumente: Conține comutatoarele de mod Pensulă/Radieră , Puncte/Linii , Anulare/Refacere și comenzi de Zoom .

Digitizarea Unui Model Nou

Umplerile simple sunt aplicate în general obiectelor mai mari, rezultând rânduri lungi de cusături. Dacă un rând ar fi format dintr-o singură cusătură (așa cum se vede în obiectele de tip coloană), cusăturile ar fi excesiv de lungi și libere,

nereușind să creeze o umplere stabilă. Pentru a preveni acest lucru, rândurile sunt împărțite în segmente mai scurte. Lungimea optimă pentru aceste cusături este de aproximativ 4 milimetri.

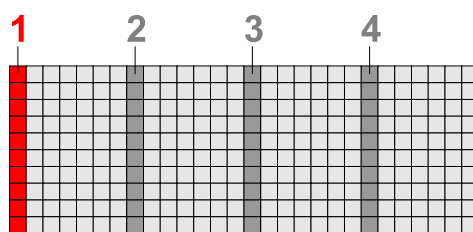
Punctele sau liniile colorate indică exact unde va fi divizată cusătura de umplere. Utilizați butonul principal al mouse-ului pentru a **desena puncte**. Menținerea tastei **Shift** vă permite să **desenați linii**. Pentru a **elimina punctele**, mențineți apăsată tasta **Ctrl** în timp ce utilizați butonul principal al mouse-ului.

Notă: Pentru dispozitivele fără tastatură hardware, utilizați butonul de pe panoul splitter (J) pentru a comuta între modurile Pensulă și Radieră.

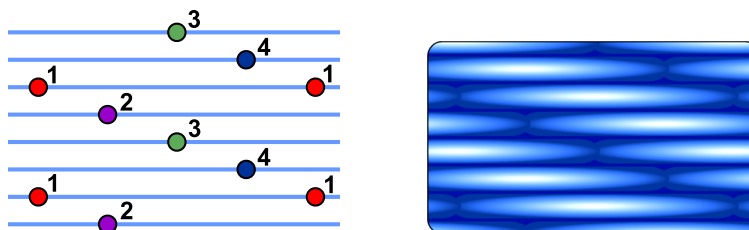


Poziția cursorului în zona de desen este reflectată de un mic cursor în formă de cruce în previzualizarea din partea stângă a ferestrei. Acest lucru ajută la crearea de modele continue, fără îmbinări.

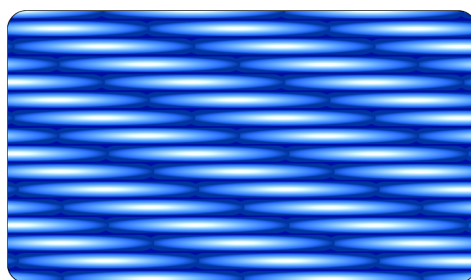
Straturile permit crearea de modele intercalate. De exemplu, dacă un model conține patru straturi, fiecare strat este aplicat la fiecare a patra linie de cusături. Broderia rezultată pare ca și cum toate cele patru straturi sunt întrepătrunse.



Un model care utilizează 4 straturi. Fiecare coloană de pixeli reprezintă un strat distinct; stratul modificat în prezent este evidențiat.



Un model cu 4 straturi aplicat pe rândurile de cusături. Punctele de penetrare a acului apar acolo unde cusăturile se intersectează cu pixelii modelului. În acest exemplu, fiecare strat se aplică doar la fiecare a patra linie de cusături.



Simulare 3D a cusăturilor de umplere cu un model aplicat. Rețineți că un model intercalat are ca rezultat o textură mai plată.

Un model intercalat creează o textură netedă și plată. Pentru a obține un efect mai texturat sau "pufos", utilizați un singur strat de pixeli fără intercalare.

Comenzi Interfață

Salvare model: Utilizați această comandă în [meniul pop-up](#) pentru a exporta modelul. Deși modelele sunt salvate automat în fișierul de design, ar trebui să le exportați manual dacă intenționați să le utilizați în alte designuri.

Deschidere model: Accesați acest lucru prin meniul pop-up pentru a importa un model salvat în proiectul curent.

Ștergere model: Resetează modelul curent în editor.

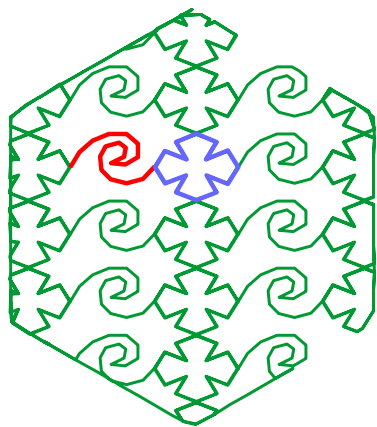
Import imagine fundal: Încarcă un fișier imagine care să servească drept șablon pentru trasarea modelului.

Înclinare stânga și Înclinare dreapta: Aceste comenzi deplasează matematic modelul. Aceasta este adesea o modalitate rapidă de a genera variații ale designurilor existente.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Motive de umplere personalizate



Motive De Umplere Personalizate



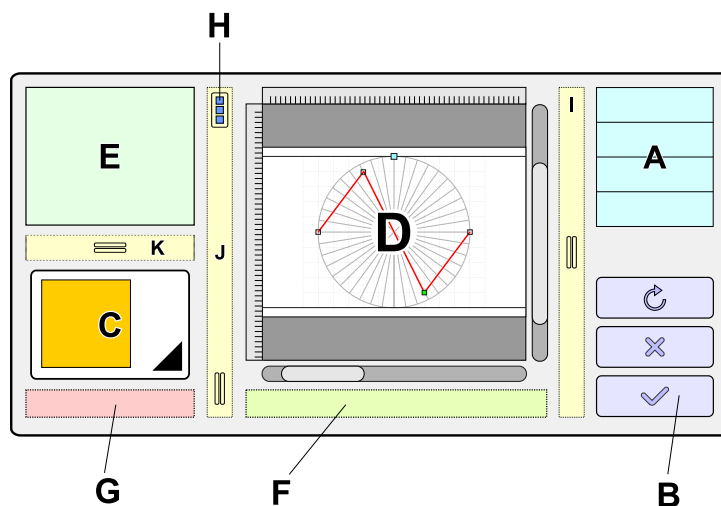
Motivele sunt utilizate pentru a crea umpluturi decorative compuse din mostre de cusături simple. Acestea sunt aliniate într-o secvență continuă pentru a facilita o coasere fără întreruperi.

Deși Studio include câteva motive predefinite, utilizatorii pot crea, de asemenea, până la cinci motive de umplere personalizate care sunt stocate în fișierul de design. Studio dispune de un Editor de motive încorporat, conceput special pentru această sarcină.

◀ Ilustrație: două motive utilizate ca umplutură decorativă.

Editorul De Motive

Pentru a accesa editorul, navigați la **Meniu principal > Gadgeturi > Editoare de fragmente**. În cadrul acestei ferestre, comutați la fila **Editor de motive**.



Controalele interfeței sunt definite după cum urmează:

A	Listă de editoare: Afișează editoarele personalizate disponibile în Studio.
B	Butoane de comandă: Utilizați Resetare , Anulare sau Aplicare pentru a gestiona modificările aduse motivului.
C	Selectare motiv: O casetă combinată utilizată pentru a selecta unul dintre cele cinci motive personalizate pentru editare.
D	Zonă de lucru: Spațiul interactiv unde sunt desenate motivele personalizate.
E	Proprietăți motiv: Ajustați Lățimea , Înălțimea și Deplasarea .
F	Zonă de informații: Afișează coordonatele cursorului și mesaje de sistem.
G	Nume motiv: Identificatorul pentru motivul curent.
H	Buton meniu pop-up: Oferă acces la comenzi avansate: Deschidere , Salvare , Anulare/Refacere , Importare imagine de fundal , Ștergere motiv , Aliniere la grilă și Simulare cusături .
I	Bară de separare.
J	Separator bară de instrumente: Conține instrumente pentru Anulare , Refacere , Zoom , Inserare nod și Ștergere nod .
K	Bară de separare.

Controalele Editorului

Deși multe controale sunt intuitive, următoarele funcții specifice facilitează procesul de design:

Pornire simulare: Execută o simulare animată care arată secvența în care vor fi cusute cusăturile motivului.

Salvare motiv: Exportă motivul în stocarea locală, permițând utilizarea acestuia în alte proiecte de design.

Deschidere motiv: Importă un motiv salvat anterior în proiectul de design curent.

Ștergere: Resetează motivul personalizat selectat la starea sa implicită de o singură cusătură.

Importare imagine de fundal: Vă permite să încărcați un fișier imagine care să servească drept șablon de trasare în Zona de lucru.

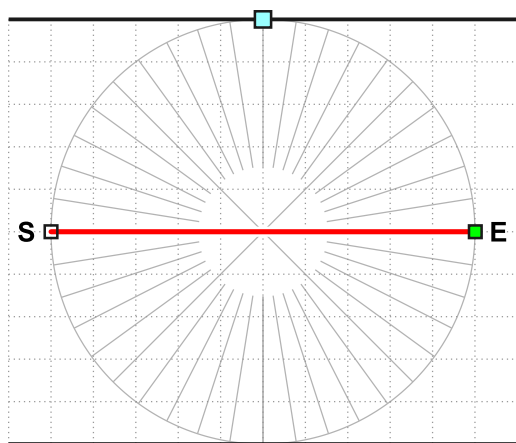
Desenarea Unui Motiv Nou

Motivele sunt construite din puncte de ac, sau noduri. Un motiv nou începe ca o singură cusătură; creați modelul prin inserarea de noduri între punctele de început și de sfârșit și re poziționarea acestora.

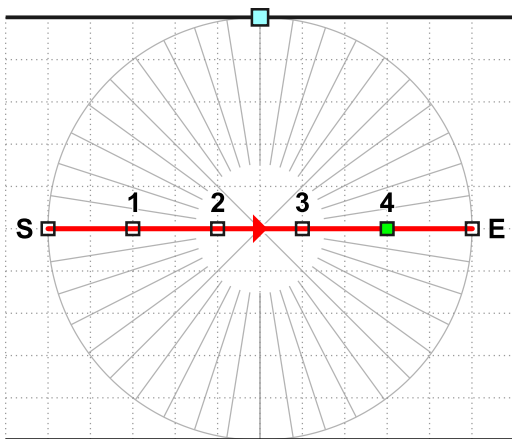
Pentru a începe un design nou, selectați un slot personalizat din caseta combo (C).

Pentru a asigura o conexiune fără întreruperi atunci când motivul se repetă, pozițiile punctelor de început (S) și de sfârșit (E) trebuie să rămână fixe.

Crearea Unui Motiv În Formă De Stea:



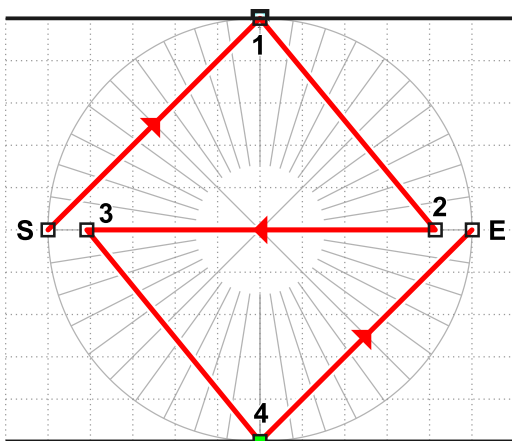
Starea inițială a motivului personalizat este o singură cusătură între punctele S și E.



Inserați patru noduri noi între punctele de început (S) și de sfârșit (E). Nodurile noi sunt create făcând clic pe un spațiu gol în cadrul Zonei de lucru. Fiecare nod nou este inserat după nodul selectat în prezent, iar acest nod nou creat devine apoi cel selectat.

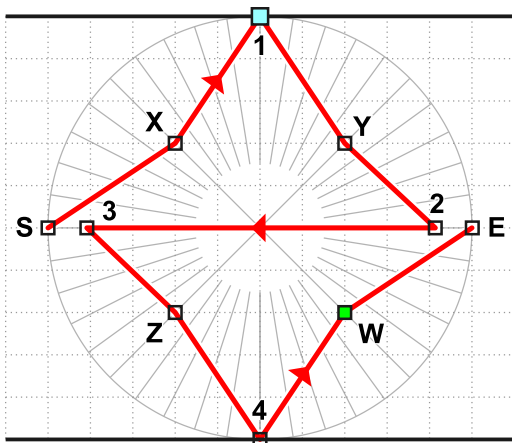
Motivul conține acum patru noduri noi: 1, 2, 3 și 4.

Ștergere nod: Pentru a elimina un nod, utilizați un clic lung/atingere, clic dreapta, apăsați tasta **Delete** sau utilizați butonul **Ștergere nod**. Primul și ultimul nod nu pot fi eliminate, deoarece fiecare motiv necesită cel puțin o cusătură.



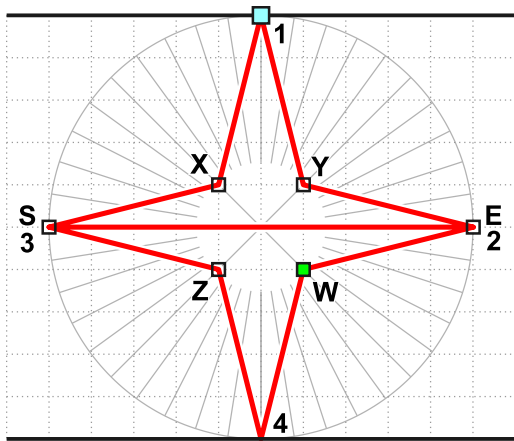
Repoziționați aceste noduri așa cum este arătat în ilustrație.

Nodurile 1 până la 4 sunt mutate acum în noua poziție.

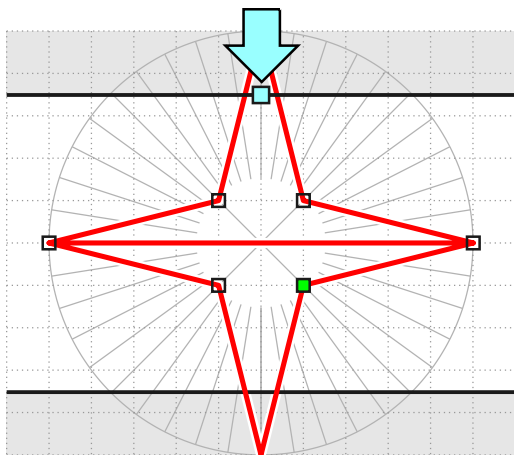


Inserați încă patru noduri: (X), (Y), (Z) și (W).

Pentru a adăuga nodul (X), faceți clic pe nodul precedent (S) pentru a-l selecta. Apoi, faceți clic pe locația unde doriți să plasați nodul (X). Această acțiune inserează noul nod (X) între nodurile (S) și (1). Repetați acest proces pentru nodurile rămase: (Y), (Z) și (W). Asigurați-vă că fiecare nod precedent este selectat înainte de a plasa nodul următor pentru a menține ordinea corectă de coasere.

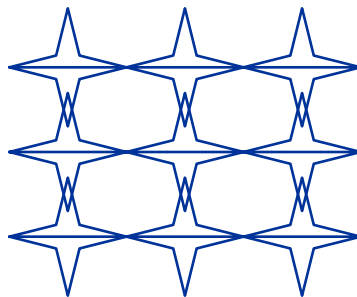


Ajustați pozițiile nodurilor (X), (Y), (Z) și (W) pentru a rafina modelul stelei.



Ajustați nodul zonei de suprapunere în jos pentru a completa modelul.

Motivul finalizat include zona de suprapunere definită.



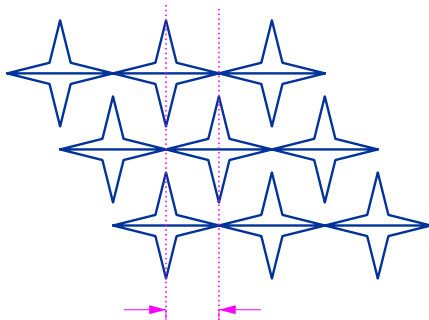
O previzualizare a modului în care rândurile de motive se vor suprapune atunci când sunt aplicate ca umplere.

Definirea Proprietăților Motivului

Studio aplică motivele prin proiectarea lor în celule virtuale în cadrul unui obiect de umplere. Dimensiunile acestor celule sunt guvernate de preferințele **Lățime** și **Înălțime**.

Regiunile gri ajustabile din partea de sus și de jos a Zonei de lucru vă permit să determinați gradul de **suprapunere** între rândurile adiacente.

Deplasare controlează decalajul orizontal al rândurilor de motive ulterioare atunci când sunt dispuse în mozaic pe o umplere.



Rânduri de motive afișate cu o valoare de deplasare egală cu jumătate din lățimea motivului.

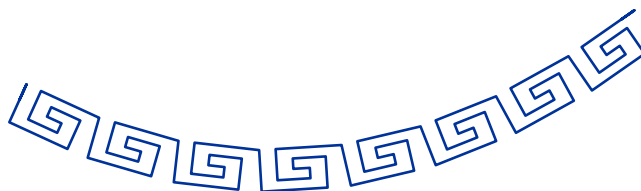
Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Mostre de contur personalizate



Eșantioane De Contur Personalizate

Eșantioanele sunt formațiuni fundamentale de cusături utilizate pentru a crea contururi decorative „fantezie”. Aceste formațiuni sunt aliniate de-a lungul traseului conturului pentru a stabili un model de coasere continuu.

Eșantioanele sunt concepute pentru a oferi o conexiune continuă, fără cusur, între fiecare repetiție.

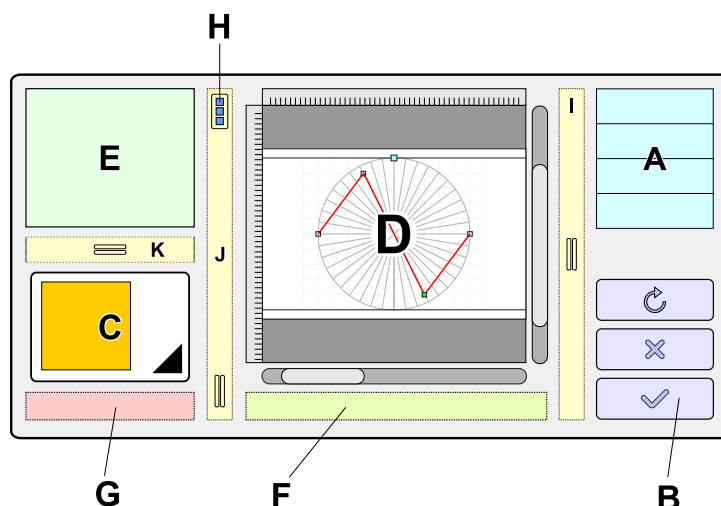


Un eșantion aliniat continuu de-a lungul unui contur vectorial.

Studio include o varietate de eșantioane de cusături predefinite; totuși, utilizatorii pot defini, de asemenea, până la cinci eșantioane de contur personalizate care sunt salvate direct cu designul. Studio dispune de un Editor de eșantioane încorporat, conceput pentru a facilita acest proces.

Editorul De Eșantioane

Pentru a accesa editorul, navigați la [Meniu principal > Gadgeturi > Editoare de fragmente](#) și comutați la fila **Editor de eșantioane**.



Controalele interfeței sunt definite după cum urmează:

A	Listă de editoare: Afișează editoarele personalizate disponibile în Studio, inclusiv Editorul de eșantioane.
B	Butoane de comandă: Resetare , Anulare sau Aplicare a modificărilor efectuate asupra eșantionului curent.
C	Selectare eșantion: Utilizați această casetă combinată pentru a selecta unul dintre cele cinci sloturi personalizate pentru editare.
D	Zonă de lucru: Spațiul interactiv unde sunt digitizate eșantioanele personalizate.
E	Proprietăți eșantion: Definiți Lățimea , Lungimea , Lungimea minimă și metoda de Proiecție utilizată pentru a alinia eșantionul.
F	Zonă de informații: Afișează coordonatele cursorului și mesaje de stare.
G	Nume eșantion: Identificatorul pentru formațiunea de cusături curentă.
H	Buton meniu pop-up: Accesează comenzi precum Deschidere/Salvare , Anulare/Refacere , Importare imagine de fundal , Golire eșantion , Aliniere la grilă și Simulare cusătură .
I	Bară de separare .
J	Separator instrumente: Conține instrumente pentru Anulare/Refacere , Zoom apropiere/depărtare și Inserare/Ștergere nod .
K	Bară de separare .

Controale Editor

Următoarele controale facilitează sarcini tehnice specifice în cadrul editorului:

Pornire simulare: Accesibilă prin [meniul pop-up](#), această comandă rulează o simulare animată a secvenței de cusături.

Salvare eșantion: Salvează formațiunea curentă în stocarea dumneavoastră, permițând importarea acesteia în alte proiecte de broderie.

Deschidere eșantion: Încarcă un fișier de eșantion salvat anterior în editor.

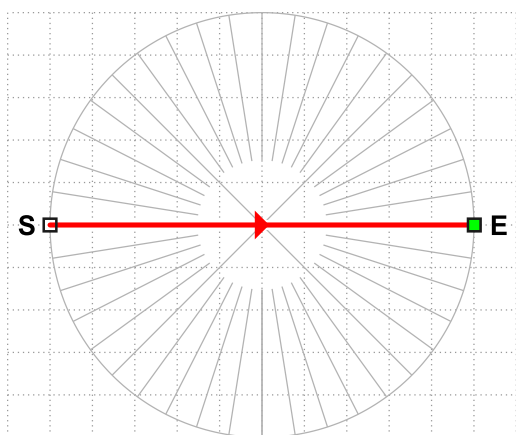
Golire: Resetează slotul de eșantion personalizat la o singură cusătură de bază.

Importare imagine: Încarcă o imagine externă pentru a servi drept șablon de trasare în timpul procesului de desenare.

Aliniere la grilă: Când este activată, această opțiune aliniază nodurile precis la intersecțiile grilei atunci când sunt mutate.

Digitizarea Unui Eșantion Nou

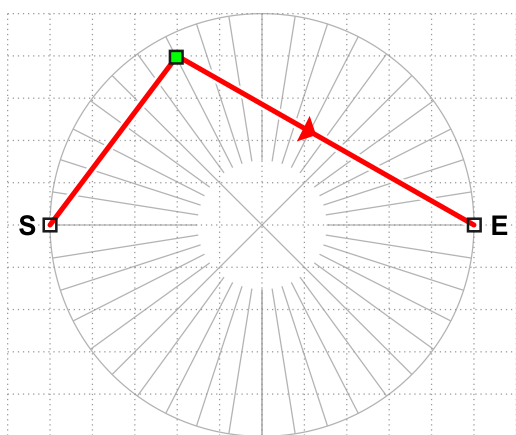
Eșantioanele sunt formațiuni mici de cusături. Acestea sunt construite dintr-o singură cusătură prin inserarea de noduri (puncte de penetrare a acului) între punctele de început și de sfârșit și re poziționarea lor în zona de lucru.



Pentru a crea un eșantion nou, selectați un slot personalizat din caseta combinată (C). Fiecare eșantion personalizat nou începe ca o singură cusătură.

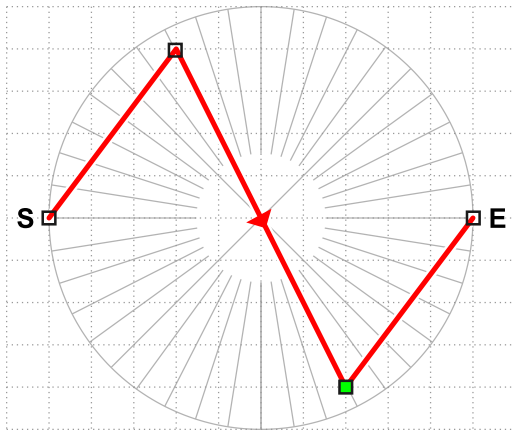
Mentținerea poziției originale a punctelor de început (S) și de sfârșit (E) este critică pentru a asigura o conexiune fără întreruperi atunci când eșantioanele se repetă.

Starea inițială a unui eșantion nou este o singură cusătură.



Inserați un nod nou făcând clic în zona de lucru.

Un nod nou inserat între punctele de început și de sfârșit împarte cusătura inițială unică în două cusături noi.

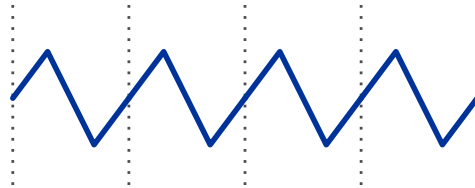


Inserați un nod suplimentar făcând clic în zona de lucru. Fiecare nod nou este adăugat imediat după nodul selectat în prezent.

Eșantionul personalizat finalizat, după plasarea ultimului nod, conține 3 cusături.

Odată ce eşantionul este complet și editorul este închis, acesta va apărea în lista de selecție din [Fereastra Proprietăți contur](#).

Ștergerea nodurilor: Un nod poate fi eliminat folosind un clic lung/atingere (aproximativ 1 secundă), un clic dreapta, tasta **Delete** sau butonul **Ștergere nod**. Primul și ultimul nod sunt permanente, deoarece un eşantion trebuie să conțină cel puțin o cusătură.



O secvență continuă de eşantioane proiectate de-a lungul unei căi vectoriale.

Eşantioanele personalizate sunt salvate în fișierul de design curent. Pentru a utiliza un eşantion într-un design diferit, utilizați comanda **Salvare eşantion**. Acesta poate fi apoi importat în orice proiect de design deschis în Studio.

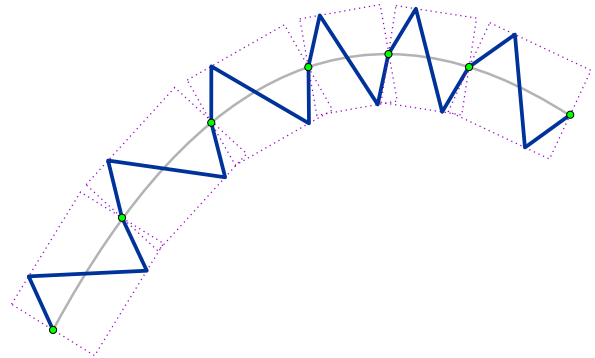
Proprietăți Tehnice

Studio proiectează eşantioanele în "celule" virtuale de-a lungul unui contur sau în interiorul unei umpleri. Dimensiunile acestor celule sunt determinate de proprietățile **Lungime min.**, **Lungime** și **Lățime**. Lungimea variabilă a celulei permite o potrivire mai fină de-a lungul conturilor curbe.

Lungime: Reprezintă lungimea standard a eşantionului.

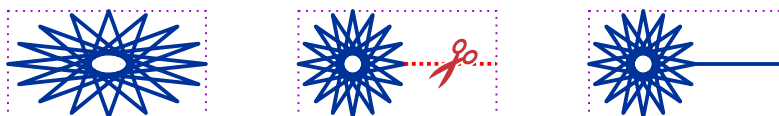
Lungime min.: Definește lungimea minimă admisibilă a celulei în cadrul curbilor. Pentru o lungime constantă a eşantionului pe tot parcursul designului, setați această valoare pentru a corespunde valorii **Lungime**.

Lățime: Dimensiunea verticală a eşantionului.



Proiecție: La maparea eşantioanelor în celule, Studio ajustează eşantionul astfel încât primul și ultimul punct să se alinieze precis cu marginile celulei. Utilizatorii pot alege dintre trei metode de ajustare:

1. **Întindere:** Întregul eşantion este deformat proporțional pentru a se potrivi dimensiunilor celulei.
2. **Adăugare tranziție:** Eşantionul rămâne nedeformat, iar o cusătură de tranziție este adăugată la sfârșit pentru a acoperi orice spațiu.
3. **Adăugare cusătură:** Eşantionul rămâne nedeformat, iar o cusătură simplă este adăugată la sfârșit pentru a ajunge la limita celulei.



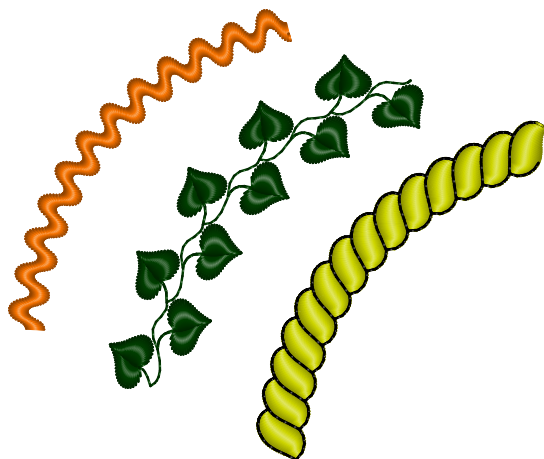
Comparație între metodele **Întindere**, **Adăugare tranziție** și **Adăugare cusătură**.

Metoda **Întindere** este standard pentru majoritatea eşantioanelor de contur. Contururile decorative speciale, cum ar fi stilurile "Candlewick" care necesită forme uniforme conectate prin cusături de tranziție sau cusături simple, utilizează de obicei metodele **Adăugare tranziție** sau **Adăugare cusătură**.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Borduri de contur personalizate



Borduri De Contur Personalizate



O **Bordură** este un obiect vectorial construit din componente pre-digitizate cunoscute sub numele de fragmente de bordură, mai degrabă decât din cusături de umplere standard. O bordură poate include un contur într-o culoare contrastantă. Deși Studio oferă mai multe fragmente de bordură predefinite, utilizatorii își pot defini și propriile fragmente. Această lecție explică procesul de creare a fragmentelor de bordură personalizate și încorporarea lor în designurile de broderie.

Această ilustrație arată diverse exemple de borduri: o bordură simplă folosind un singur obiect coloană, o bordură complexă cu frunze care prezintă coloane și conexiuni, și o bordură tip frânghie cu un contur integrat.

Digitizarea Unui Fragment De Bordură

Fragmentele de bordură sunt designuri mici create în cadrul Studio. Spre deosebire de modelele de umplere sau motive, care folosesc editoare separate, fragmentele de bordură sunt digitizate direct în Zona de Lucru principală. Totuși,

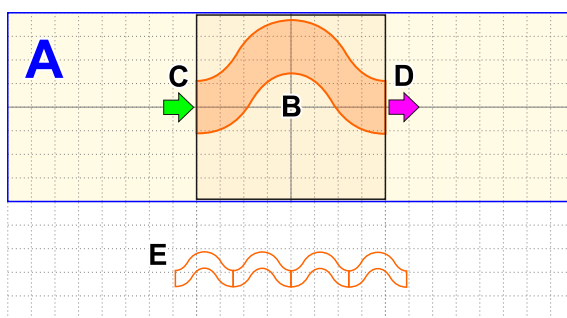
deoarece aceste fragmente au cerințe tehnice specifice, anumite instrumente Studio sunt dezactivate în timpul creării lor.

Pentru a iniția un nou fragment de bordură, selectați **Meniu Principal > Design > Bordură > Bordură Nouă**. Un șablon specializat de bordură va apărea în **Zona de Lucru**.

Notă Tehnică: Un fragment de bordură este restricționat la obiecte de tip Coloană, Coloană cu Model, Contur și **Conexiune**. Instrumentele pentru alte tipuri de obiecte sunt indisponibile în acest mod.

Exemplul 1 - Obiect Coloană Unic

În acest prim exemplu, bordura constă dintr-un singur obiect coloană. Obiectul este conținut în **Celula Bordurii**, pornind din stânga și terminându-se în dreapta. Menținerea direcțiilor paralele ale cusăturilor la punctele de început și de sfârșit asigură un aspect continuu atunci când bordura este cusută; în această configurație, conexiunile suplimentare între fragmente sunt inutile.



Șablonul utilizat pentru digitizarea fragmentelor de bordură.

A	Bandă Bordură: Un fragment se poate extinde dincolo de Celula Bordurii (B) în zona benzii. Aceasta creează o suprapunere între fragmentele secvențiale.
B	Celulă Bordură: Zona principală unde este desenat fragmentul de bordură.
C	Parte Început: Locația precisă a punctului de intrare sau a marginii. Plasarea corectă este vitală pentru coaserea continuă.
D	Parte Sfârșit: Locația precisă a punctului de ieșire sau a marginii. Plasarea corectă este vitală pentru coaserea continuă.
E	Previzualizare: Arată cum se aliază fragmentele când sunt repetate.

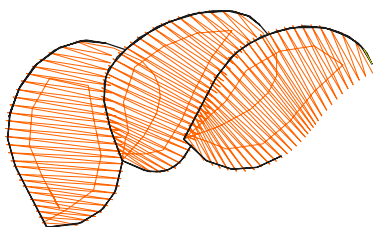


Un fragment de obiect coloană unic așa cum este văzut în **Inspector Obiecte**.

Pentru a defini **numele**, **lățimea implicită** și **înălțimea** fragmentului, utilizați **■ meniu principal > Opțiuni > Proprietăți** pentru a deschide Fereastra de Proprietăți. Navigați la fila **Proprietăți Design Întreg** și setați **Numele**, **Lățimea de Referință** și **Înălțimea de Referință**.

Odată ce fragmentul este complet, utilizați **■ Meniu Principal > Design > Bordură > Salvare Bordură Ca** pentru a salva fișierul. Borders are saved as compact EOF files without background images. To edit an existing border, always use **■ Meniu Principal > Design > Chenar > Deschidere Chenar** to ensure the specialized drawing template is loaded.

Exemplul 2 - Obiect Coloană Cu Contur

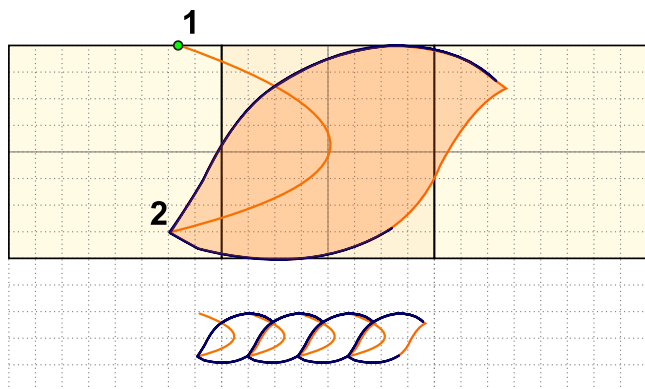


Acest fragment include un obiect coloană și un contur de o culoare diferită. În timpul procesului de compilare a cusăturilor, Studio reordonează automat obiectele astfel încât contururile să fie cusute după ce toate coloanele și conexiunile sunt finalizate. Este eficient să digitizați fragmentul astfel încât coloanele să se coasă fără tăieri, iar contururile să facă la fel. Rețineți că o tăiere va avea loc între coloane și contururi din cauza schimbării culorii.

Ilustrație: Elementele chenarului frânghie în Inspectorul de Obiecte. Obiectele sunt sortate după culoare, cu o tăiere care are loc înainte de contururi. ►

Obiectul coloană din acest exemplu este desenat pentru a depăși limitele celulei pe ambele părți. Această suprapunere în elementele frânghiei previne golurile în cusătura finală. Datorită acestei suprapuneri, un obiect conexiune trebuie să preceadă coloana pentru a asigura o cusătură continuă. Punctul de start al conexiunii (1) poate fi plasat liber; Studio îl aliniază la fragmentul anterior în timpul compilării. Punctul de final (2) trebuie să se conecteze direct la obiectul coloană.

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

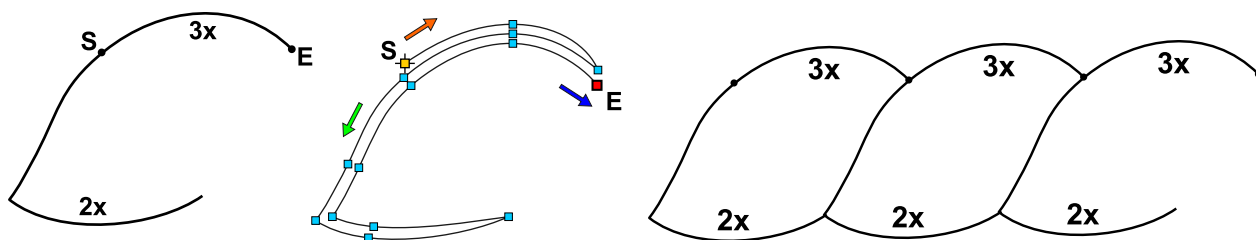


Fragmentul de frânghie este construit dintr-o conexiune, o coloană și un contur.

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

Structura fragmentului de frânghie în Inspectorul de Obiecte.

Conturul este proiectat astfel încât punctul său de start să se alinieze cu finalul conturului fragmentului anterior. Următoarea ilustrație demonstrează cum este desenat conturul pentru a crea cusături stratificate, menținând în același timp pozițiile corecte de intrare (S) și ieșire (E).

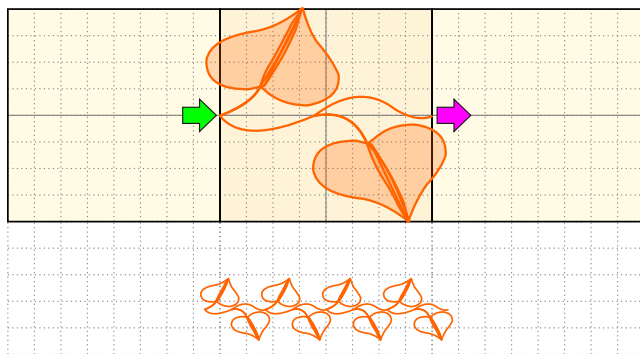


Conturul fragmentului de frânghie facilitând conexiuni continue. (S) denotă punctul de start și (E) denotă punctul de final.

Diagramă care arată secțiuni cu două și trei straturi de cusături în interiorul conturului.

Exemplul 3 - Obiecte Coloană Și Conexiune

În această configurație, fragmentul utilizează coloane și **conexiuni**. Plasarea precisă a conexiunilor inițiale și finale este critică pentru un chenar fără cusur. Prima conexiune trebuie să înceapă pe partea stângă a celulei, în timp ce ultima conexiune trebuie să se termine pe partea dreaptă. Conexiunile intermediare sunt utilizate doar pentru a lega obiectele coloană în interiorul fragmentului.



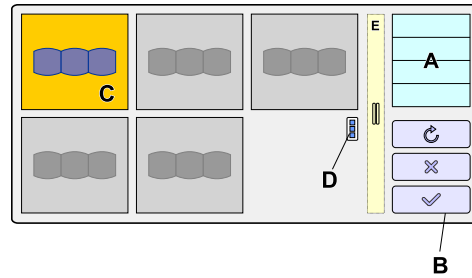
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1
				6. / 1
				7. / 1
				8. / 1
				9. / 1

Cum Să Utilizați Mostrele De Chenar Personalizate

Dacă Studio este încă în modul de creare a chenarului, salvați-vă lucrarea și începeți un design nou prin [Meniu Principal > Design > Nou](#) sau deschideți un design existent.

Pentru a face fragmentele personalizate disponibile în [fereastra Proprietăți](#) în timpul digitizării standard, trebuie să le adăugați la lista Chenare Utilizator din Editorii de Fragmente.

Selectați [Meniu Principal > Gadget-uri > Editori de Fragmente](#) și alegeți **Chenare Utilizator**. Selectați unul dintre cele cinci sloturi de chenar definite de utilizator și încărcați fișierul EOF din stocare. Închideți fereastra **Editori de Fragmente**.



A	Listă de Editori: Selectați elementul Chenare Utilizator.
B	Butoane de control: Resetare, Anulare sau Aplicare modificări.
C	Slot activ pentru bordură: Comenzile Încărcare și Resetare se aplică slotului selectat.
D	Buton Meniu: Accesează comenzile Încărcare bordură și Resetare bordură.
E	Control Splitter .

Fragmentele tale de bordură personalizate sunt acum legate de design și apar în selecțiile din cadrul [ferestrei Proprietăți contur](#). Acestea pot fi acum aplicate pe [obiecte de tip contur](#) în tot designul tău.

Ghidul utilizatorului - Studio Next > Instrumente avansate > Estimarea numărului de cusături



Estimarea Numărului De Cusături

Digitizatorii de broderie comercială trebuie adesea să determine un număr aproximativ de cusături înainte de a începe un proiect, deoarece prețurile pentru serviciile de digitizare personalizată se bazează frecvent pe numărul final de cusături al designului.

Când lucrarea grafică furnizată este o [imagine raster](#) clară sau o fotografie, Studio permite o estimare rapidă a numărului de cusături prin intermediul [Instrumentului de trasare](#).

Metoda implică utilizarea Instrumentului de trasare pentru a vectoriza automat un design "probă" brut cu câteva clicuri. Prin generarea de cusături pentru aceste obiecte, puteți utiliza totalul rezultat ca o estimare fiabilă.

1. Importați Imaginea Raster



Importați lucrarea grafică raster în Studio așa cum ați face pentru un proiect standard de digitizare. Puteți scala lucrarea grafică la dimensiunile sale reale acum sau puteți redimensiona obiectele vectoriale trasate mai târziu. Estimarea precisă necesită lucrul cu designul la dimensiunea finală dorită.

Pentru a redimensiona imaginea raster, utilizați **fereastra Editare imagine**, accesibilă prin

■ [Meniu principal > Imagine > Instrumente > Fereastră Editare imagine](#) .

2. Trasați Designul

Selectați **Instrumentul de trasare** (reprezentat de pictograma baghetă magică) pentru a identifica zonele individuale ale lucrării grafice și a le converti în obiecte umplute cu cusături. Repetați acest proces până când toate zonele principale sunt acoperite.

Instrumentul de trasare se află în panoul [Cutie de instrumente](#).

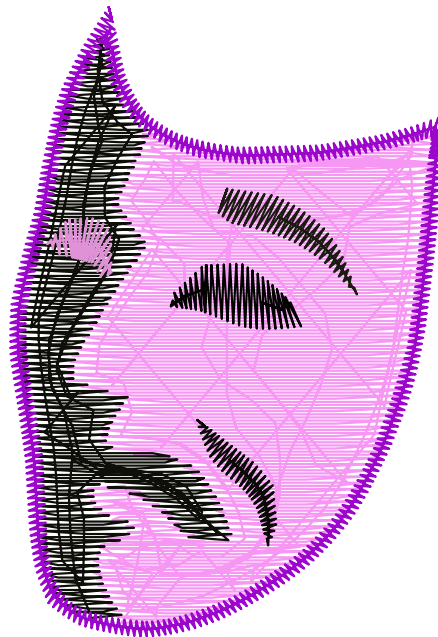


Pictogramă instrument
Urmărire

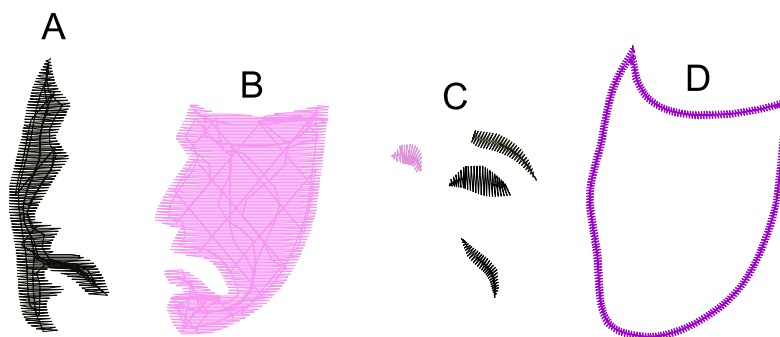
Selectați din **stilurile de urmărire** disponibile - cum ar fi **umplere simplă** sau **coloană** - pentru a urmări zonele folosind aceeași logică pe care ați aplica-o în timpul digitizării propriu-zise.

Notă: Nu este necesar să creați un design perfect cu detalii complicate; scopul este exclusiv obținerea unei estimări cantitative.

Notă: Când urmăriți o umplere de fundal care se află sub litere mici sau alte detalii fine, utilizați preferința **Ignorare deschideri** pentru a crea o umplere solidă și compactă.



Obiecte vectoriale urmărite
umplute cu cusături



Obiecte vectoriale urmărite umplute cu cusături. Obiectele (A) și (B) sunt urmărite ca umpleri simple folosind opțiunea 'Ignorare deschideri'. Obiectele (C) și (D) sunt urmărite ca coloane.

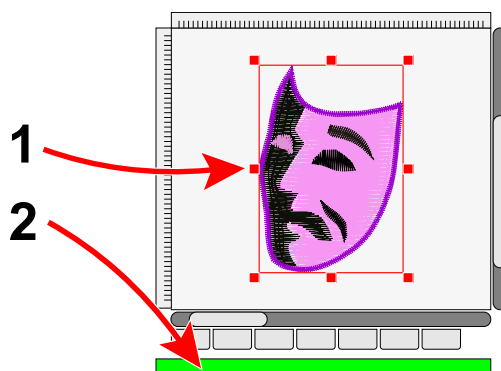
3. Setări Dimensiunile Finale

Dacă imaginea nu a fost redimensionată înainte de urmărire, redimensionați obiectele vectoriale acum. Neutilizarea scării corecte va duce la un număr inexact de cusături.

4. Generați Cusăturile

Selectați toate obiectele și generați cusăturile.

Numărul total de cusături pentru designul selectat este afișat în **bara de stare** a Studio. Această cifră servește drept **număr estimat de cusături**.



Asigurați-vă că obiectele sunt selectate (1). Numărul total de cusături al selecției este vizibil în bara de stare (2).

Notă: Acolo unde este cazul, instrumentul [Auto Outliner](#) poate fi utilizat pentru a adăuga un contur de cusătură cu strat dublu obiectelor, crescând și mai mult acuratețea estimării.



Studio - Întrebări Frecvente Și Depanare

Dacă aveți o întrebare, vă rugăm să ne contactați la embird@embird.net. Împărtășirea întrebărilor dumneavoastră ne ajută să îmbunătățim documentația pentru toți utilizatorii.

● Care este diferența dintre Digitizing Tools și Sfumato Stitch?

Digitizing Tools este una dintre cele două componente principale ale Embird Studio, utilizată pentru crearea modelelor de broderie standard, cum ar fi logo-uri, litere și modele decorative. Sfumato Stitch este componenta specializată concepută pentru a crea modele de broderie realiste, asemănătoare fotografiilor, direct din imagini digitale.

● Care este diferența principală dintre un fișier de cusături și un fișier vectorial în Embird?

Un fișier de cusături (de ex. .PCS, .PES) este rezultatul final care conține coordonate și comenzi specifice pentru o mașină de brodat. Aceste fișiere sunt dificil de editat sau redimensionat fără a compromite calitatea. Un [fișier vectorial \(.EOF\)](#) este „fișierul sursă” utilizat în cadrul Studio. Acesta constă în contururi scalabile și proprietăți, fiind ușor de editat și redimensionat. Acesta este compilat într-un fișier de cusături doar atunci când designul este finalizat.

● Cum redimensionează Studio modelele?

Redimensionarea trebuie efectuată direct în Studio în timp ce designul rămâne în format vectorial. Deoarece obiectele vectoriale sunt scalabile matematic, Studio poate regenera cusăturile pentru a se potrivi perfect noilor dimensiuni. Acest lucru menține o calitate mult mai ridicată decât încercarea de a redimensiona un fișier de cusături procesat.

● Ce este vectorizarea?

Vectorizarea este procesul de definire a conturilor obiectelor - fie manual, fie automat - pentru a crea un fișier vectorial. Acest lucru permite software-ului să calculeze și să umple formele cu cusături, formând nucleul procesului de digitizare în Studio.

● Ce sunt curbele Bézier și de ce sunt importante?

Curbele Bézier reprezintă o metodă avansată de desenare a conturilor în Studio. Acestea oferă o flexibilitate și un control mai mare decât curbele simple, permițând crearea de forme complexe și netede cu mai puține noduri. Acest lucru duce la un proces de digitizare mai eficient și la o geometrie a designului mai curată.

● De ce cusăturile satin lungi apar incomplete pe ecran?

Majoritatea mașinilor de brodat au o limită fizică pentru lungimea maximă a unei singure cusături (de obicei în jur de 12,7 mm). Dacă o cusătură satin depășește această lungime, Studio o împarte automat într-o secvență de cusături de tranziție urmate de o cusătură simplă. Deși acest lucru poate apărea ca o linie întreruptă sau punctată pe ecran, mașina de brodat va executa secvența corect.

● Este manualul disponibil în format PDF?

Da, manualul poate fi exportat în format PDF. Pentru un ghid detaliat, vă rugăm să consultați capitolul [Fereastra Ajutor > Exportarea fișierelor de ajutor în PDF](#).

● Pot converti un fișier SVG într-un fișier de design pentru o mașină de brodat?

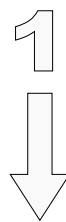
O conversie directă este rareori optimă. Trebuie să importați contururile vectoriale din fișierul SVG în **Studio NEXT** și să ajustați manual ordinea de coasere, suprapunerile și tipurile de umplere. Compilarea acestor obiecte în cadrul Studio NEXT generează apoi datele de cusături necesare mașinii. Avertisment: Fișierele SVG pot conține elemente - cum ar fi link-uri raster, text neformatat sau animații - care nu pot fi convertite în date de broderie.

● Pot converti o imagine JPG într-un design de broderie?

Un fișier **JPG** sau **JPEG** este o imagine raster. Metoda utilizată pentru a interpreta aceste imagini în cusături depinde de subiect, cum ar fi un logo, un portret sau un peisaj. Logo-urile sunt cel mai bine redate folosind obiecte standard precum satin (coloană), tatami (umplere simplă) și contururi de cusătură simplă. Conținutul asemănător fotografiilor este cel mai bine abordat folosind diverse tehnici de tip foto-stitch. Deși **Studio NEXT** poate genera broderie dintr-o imagine raster, procesul implică vectorizarea (trasarea) manuală sau automată a elementelor individuale, mai degrabă decât o simplă conversie a formatului de fișier.

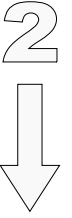
Index

Despre Studio	1
Fișierul de proiect Studio (*.EOF)	2
Noțiuni introductive	3
Obiecte: Principii	9
Tipuri de obiecte	10
Contururi vectoriale	18
Vectorizare nod cu nod	22
Mod coloană A, B și C	29
Puncte de marcare	36
Cusături de ancorare	38
Conexiuni	41
Digitizare manuală a literelor	44
Contururi	49
Aranjare părți contur	53
Unirea obiectelor în grupuri	54
Culori	57
Buton extindere	60
Forme de bază	61
Catalog de ațe	65



Mixer de culori	67
Navigare foldere	69
Răsfoire fișiere și foldere	70
Fereastra Principală	72
Zonă de lucru	74
Moduri de afișare	75
Panou de control principal	78
Inspector	81
Listă de fire	86
Cutie de instrumente	88
Meniu principal	93
Bară de separare	94
Meniu contextual	95
Editarea Nodurilor	
Linii de direcție	96
Inserarea elementelor	97
Forme de bază în modul de vectorizare	98
Cum Să Digitalizați O Siglă	
Cum să digitalizați o siglă - Partea 1	102
Cum să digitalizați o siglă - Partea 2	105
Cum să digitalizați o siglă - Partea 3	111
Cum să digitalizați o siglă - Partea 4	115
Meniu Principal - Mod Selecție/Transformare	115
Design	116
Selectare	119
Opțiuni	122
Imagine	123
Text	125
Obiecte	126
Transformare	128
Grupuri	130
Construire	131
Conversie	133
Vizualizare	138
Gadgeturi	140
Ajutor	140
Meniu Principal - Mod Editare Noduri	141
Editare	142
Formă	143
Noduri	145
Margine	147
Meniu Principal - Mod Scriere	149
Instrumente	150
Font	151
Noduri	152
Imagine	152
Instrumente pentru editarea imaginilor	153

Taste Rapide	157
Transformări	
Transformări interactive	161
Aliniere obiecte	163
Distribuire obiecte	165
Transformare obiecte cu comenzi numerice	166
Anvelopă	167
Modelare	168
Proprietăți Obiect	170
Întreg designul	173
Obiecte selectate	176
Umplere	177
Umplere cu motive multiple	185
Plasă	187
Plasă - punctare	193
Plasă - dale	195
Plasă - rețea	198
Plasă - noduri	201
Mesh - cruci	203
Mesh - glife	206
Mesh - plantă	208
Coloană	215
Coloană cu model	219
Aplicație	222
Conexiune	223
Cusături manuale	224
Contur	225
Sfumato	232
Sfumato	
Portret	243
Mască de culoare	250
Preferințe	235
Cum Se Face?	
Fereastră de ajutor - Export în PDF	256
Mesh plantă ondulată - Ghid esențial	259
Mesh plantă ondulată - Tehnici avansate	273
Dantelă de sine stătătoare	279
Dantelă de sine stătătoare - Lecție	280
Stippling	286
Surfilare	286
Setări personalizate pentru stratul de bază	288
Instrumente De Ajutor	
Linii de ghidare	289
Lasso	291



Divizarea obiectelor cu mască	292
Instrument de măsurare	295
Simulator de coasere	296
Instrument pentru colțuri	298
Instrument de repetare automată	298
Analiza cusăturilor	299
Reglare culori	301
Extindere / micșorare obiecte	302
Reducere număr noduri	304
Reducerea numărului de culori al imaginii	304
Posterizarea imaginii	307
Ce este nou?	309

Instrumente Avansate

Stiluri	311
Grafică vectorială	312
Contururi automate	315
Mână liberă	316
Instrument de trasare	320
Instrument de trasare - Lecție	324
Scriere	328
Modele de umplere personalizate	337
Motive de umplere personalizate	340
Mostre de contur personalizate	345
Borduri de contur personalizate	349
Estimarea numărului de împunsături	353
Întrebări Frecvente	356

3



© BALARAD, s.r.o.