



Studio NEXT

Digitizing Tools in Sfumato Stitch

Uporabniški priročnik

O tem priročniku

Poglavja v tem priročniku so razvrščena na tri področja:

1. Koncepti
2. Kontrole
3. Vodnik po korakih

Koncepti pojasnjujejo funkcionalno logiko Embird Studio, vključno z načeli digitalizacije in strukturno osnovo modelov vezenja.

Kontrole opisujejo specifična orodja, ki temeljijo na zgoraj omenjenih konceptih, in nudijo navodila o njihovi lokaciji znotraj vmesnika.

Vodniki nudijo podrobne postopke po korakih za ustvarjanje in urejanje različnih modelov vezenja ali komponent z uporabo uveljavljenih konceptov in kontrol.

Zaporedje poglavij je zasnovano tako, da vam pomaga čim hitreje ustvariti preprost model vezenja in nato graditi znanje, potrebno za obvladovanje celotnega nabora funkcij Studio. Poglavja so organizirana v tri ravni naraščajoče podrobnosti in kompleksnosti.

O Studio NEXT

Studio NEXT je modul za programsko opremo za vezenje Embird, ki uporabnikom omogoča digitalizacijo prilagojenih modelov za strojno vezenje.

Studio je sestavljen iz dveh delov: **Digitizing Tools** in **Sfumato Stitch**.



uporabite v kombinaciji.

1. Digitizing Tools

Digitizing Tools se uporabljajo za digitalizacijo domiselnih modelov vezenja, napisov in logotipov podjetij. Modeli se digitalizirajo z ustvarjanjem konturnih (vektorskih) objektov, bodisi na praznem ozadju bodisi z uporabo rastrske [slike](#) kot predloge. Ti vektorski objekti so nato zapolnjeni z vbodi.

Vektorske objekte lahko ustvarite ročno [vozlišče po vozlišče](#), prek [prostoročne digitalizacije](#), z uporabo [orodja za sledenje](#) ali z uvozom [vektorskih grafičnih datotek](#) (format SVG). Vse te pristope lahko



2. Sfumato Stitch

Sfumato Stitch uporabnikom omogoča ustvarjanje [fotorealističnih modelov](#) iz digitalnih slik. Lahko se kombinira z Digitizing Tools za dodajanje napisov, obrob in drugih elementov. Sfumato uporablja vektorske objekte, podobne tistim v Digitizing Tools, vendar so zapolnjeni s specializirano vrsto vboda. Vbodi Sfumato tvorijo meandre različne gostote, da posnemajo osnovno sliko, hkrati pa omogočajo, da blago proseva skozi vezenje.

Uporabniški priročnik - Studio Next > [O programu Studio](#) > Projektna datoteka Studio (*.EOF)



Razumevanje Datoteke Embird Studio EOF

Datoteka EOF je glavni projektni format, ki ga uporablja Embird Studio, vtičnik za digitalizacijo za programski paket za vezenje Embird. Za razliko od standardnih datotek za vezenje, ki vsebujejo specifične koordinate šivov, datoteka EOF shranjuje **vektorske konture** in navodila za objekte.

Datoteka EOF služi kot "izvorna koda" ali prvotni načrt vzorca. Medtem ko datoteka, pripravljena za stroj, kot je .PES ali .DST, zagotavlja specifične premike igle, datoteka EOF definira osnovno geometrijo in konstrukcijo oblik.

Pomen formata EOF

Glavna prednost dela z datotekami EOF je **urejanje brez izgube kakovosti**. Ker format shranjuje matematične poti namesto fiksnih šivov, je mogoče izvesti več dejanj brez poslabšanja kakovosti vzorca:

- **Spreminjanje velikosti:** Vzorce je mogoče znatno povečati ali pomanjšati. Programska oprema samodejno preračuna število šivov, da ohrani določeno gostoto.
- **Prilagajanje lastnosti:** Uporabniki lahko kadar koli spremenijo vrste šivov (npr. pretvorijo polnilni šiv v satenasti šiv), prilagodijo kompenzacijo vlečenja ali izboljšajo nastavitve podlage.
- **Urejanje vozlišč:** Konture oblike je mogoče spremeniti s premikanjem, dodajanjem ali brisanjem točk, da se spremeni struktura vzorca.

Potek dela: Od EOF do stroja za vezenje

Ker stroji za vezenje ne morejo neposredno interpretirati datotek EOF, je za pripravo vzorca za proizvodnjo potreben poseben potek dela:

1. **Oblikovanje v Studio:** Ustvarite in shranite projekt kot datoteko **.eof**.
2. **Kompiliranje:** Izvedite ukaz "Compile and Put into Embird Editor" (Kompiliraj in daj v Embird Editor). Ta postopek prevede vektorske oblike v vzorec šivov.
3. **Shrani kot:** Ko je vzorec naložen v Editor, ga shranite v "elektronski datoteki šivov", združljivi s specifičnim strojem (npr. .PES, .HUS, .JEF ali .DST).

Najboljše prakse za upravljanje projektov

Pogosta napaka je brisanje datoteke EOF po ustvarjanju elektronske datoteke šivov. Ohranjanje datoteke EOF je bistvenega pomena iz naslednjih razlogov:

- Če testno vezenje razkrije težave z registracijo ali vrzeli, je bistveno bolj učinkovito prilagoditi **konturo EOF**, kot pa manipulirati s posameznimi šivi v končnem formatu.
- Studio NEXT vključuje napredne funkcije EOF, ki nudijo izboljšano funkcionalnost v primerjavi s starejšimi formati običajnega Studio.
- Datoteka EOF ohranja "sliko v ozadju", kar omogoča, da prvotna umetnina, uporabljena za sledenje, ostane vidna za prihodnje popravke.

Shranjevanje datotek za običajni Studio

Vzorci, ustvarjeni v Studio Next, uporabljajo naprednejše funkcije kot tisti v standardni različici Studio. Posledično novih datotek *.eof ni mogoče odpreti v običajnem Studio. Če morate vzorec premakniti iz Studio Next v starejšo različico, uporabite ukaz **Save in Regular Studio compatible format** (Shrani v formatu, združljivem z običajnim Studio), da ga shranite v shrambo. **Opomba:** Specifične funkcije Studio Next, kot so mrežni objekti in njihove povezane lastnosti, v tem formatu ne bodo ohranjene.

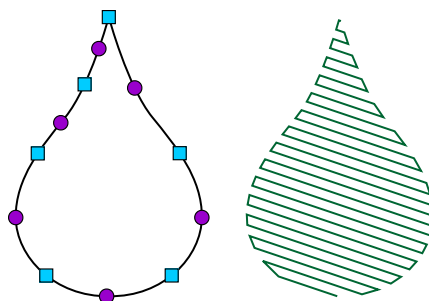
Kaj Je Digitiziranje Vezenin?

Vzorci Za Vezenje In Datoteke Z Vbodi

Računalniški stroji za vezenje uporabljajo posebne vhodne datoteke, ki vsebujejo navodila za vezenje vzorca na blago. Te digitalne datoteke so znane kot **vzorci za vezenje** ali datoteke z vbodi. Datoteka z vbodi je sestavljena iz celovitega seznama koordinat vbodov, menjav barv in ukazov za rezanje niti. Postopek ustvarjanja teh datotek se imenuje **digitiziranje vezenin**. Vzorce lahko razvijemo iz fotografij, umetniških del, napisov ali izvirnih konceptov. Datoteka z vbodi služi kot bistvena povezava med digitalnim konceptom in fizično vezenino, ki jo izdelata stroj.

Programska Oprema Za Digitiziranje

Digitiziranje vzorca za strojno vezenje zahteva specializirano programsko opremo. Te aplikacije avtomatizirajo večino dela, povezanega z ustvarjanjem posameznih vbodov. Glavna naloga uporabnika je definirati objekte in jim dodeliti določene sloge vbodov za zapolnitev. Čeprav je končni izhod vedno datoteka z vbodi, se postopek in metode digitiziranja lahko razlikujejo. Različne aplikacije ponujajo specializirana orodja, prilagojena različnim vrstam digitiziranja vezenin.



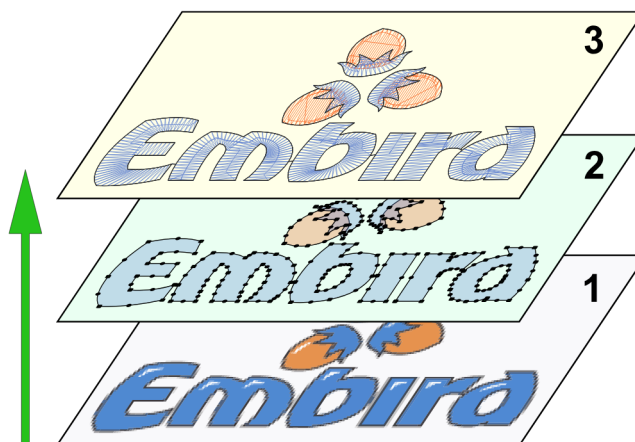
Levo: Kontura objekta, ustvarjena z vozlišči in krivuljami. Desno: Vbodi, ustvarjeni za zapolnitev definirane objekta.

Risalni Objekti: Ročna In Samodejna Vektorizacija

Čeprav je mogoče ročno risati posamezne vbode, digitiziranje običajno vključuje ustvarjanje kontur objektov, ki jih programska oprema nato zapolni z vbodi. Uporabniki lahko uporabijo tudi orodja, kot je "čarobna palica", za samodejno sledenje objektom iz rastrskih slik. Postopek risanja ali sledenja tem konturam je znan kot **vektorizacija**. Če je na voljo **že pripravljena vektorska datoteka** (kot je SVG) iz programa za grafično oblikovanje, jo je mogoče neposredno pretvoriti v vzorec za vezenje, s čimer se izognemo potrebi po ročni vektorizaciji.

Kompilacija V Vbode

Ustvarjanje vzorca za vezenje iz objektov rezultira v vmesnem izdelku: izvorna datoteka, ki vsebuje vektorske konture. Te konture se sčasoma zapolnijo z vbodi in shranijo v določeno obliko datoteke z vbodi, ki jo zahteva stroj za vezenje. V Embird se ta postopek imenuje **kompilacija**. Izvorno datoteko je treba shraniti za morebitno prihodnje urejanje, saj so vektorske datoteke razširljive; med kompilacijo programska oprema samodejno prilagodi število vbodov in postavitev, da ustreza izbranim dimenzijam.



Potek dela od rastrske slike prek vektoriziranih kontur do ustvarjenih vbodov. Izvorna datoteka shranjuje te elemente v organiziranih plasteh.

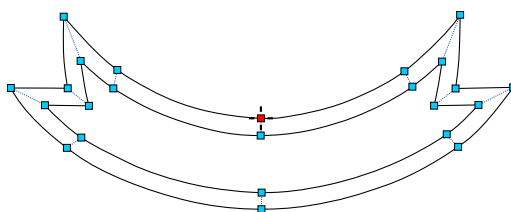
Embroider Ponuja Več Aplikacij Za Digitiziranje:

1. **Digitizing Tools:** Uporablja se za digitiziranje logotipov in domiselnih vzorcev. Vhodni podatek je lahko fotografija ali umetniško delo.
2. **Sfumato Stitch:** Ustvari fotorealistične vzorce, portrete in pokrajine. Kot vhodni podatek zahteva fotografijo.
3. **Cross Stitch:** Specializirano za vzorce za križni vbod. Kot vhodni podatek lahko uporabi fotografije ali umetniška dela.
4. **Font Engine:** Pretvarja pisave TrueType in OpenType v napise za vezenje ter pretvarja vektorske formate, kot je SVG, v vzorce za vezenje.

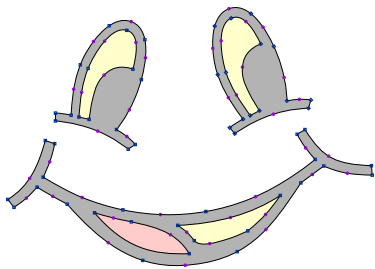
Digitizing Tools In Sfumato Stitch Si Delita Isti Vmesnik, Znan Kot Studio.

Osnovni Koncept: Vektorski Objekti

Medtem ko glavni program Embroider večinoma deluje z **datotekami z vbodi**, Studio uporablja **vektorske objekte** za poenostavitev ustvarjanja vzorcev. Datoteke z vbodi vsebujejo koordinate za vsak vbod igle in posebne strojne ukaze, zaradi česar je urejanje vbod za vbodom dolgočasen postopek. V nasprotju s tem Studio uporablja orodja, podobna programom za vektorsko grafiko, kar uporabnikom omogoča risanje kontur, ki se nato zapolnijo z enotnimi vrstami vbodov.



Pomembna razlika med vzorcem za vezenje in standardno vektorsko grafiko je pomen vrstnega reda objektov in prekrivanja. Pri vezenju morajo biti objekti strateško **povezani**, da se zmanjša rezanje niti, kar lahko vpliva tako na kakovost vzorca kot na čas izdelave.



Vektorske datoteke, ustvarjene v Studiu, delujejo kot "izvirne datoteke". Ko so prevedene in poslane v Embird Editor, ustvarijo datoteke šivov, pripravljene za specifičen format, združljiv z vezilnim strojem. Ker temeljijo na vektorjih, lahko tem dizajnom preprosto spreminjate velikost, saj se šivi samodejno ponovno generirajo, da ustrezajo novim dimenzijam.

Vzorci so v Studiu digitalizirani kot **vektorske konture**, pri čemer so postavitev šivov določene z vrstami objektov in **lastnostmi**. Prevajanje generira šive za vse objekte, s čimer pripravi dizajn za končne prilagoditve v Embirdovem modulu za prilagajanje.

Splošna Pravila

Upoštevajte ta splošna pravila, da zagotovite profesionalen videz dizajnov in gladko vezenje:

- Objekte strukturirajte tako, da se prehodni šivi pojavijo le tam, kjer je to predvideno. Kjer je mogoče, uporabite poti s tekočimi šivi za povezovanje objektov.
- Vrstni red objektov je ključnega pomena za zmanjšanje prehodov in menjav barv. Visokokakovostni dizajni ohranjajo majhno število odrezovanj niti in barvnih prehodov.
- Pri ustvarjanju dizajna z več sosednjimi območji razmislite o uporabi cik-cak podloge čez celotno območje dizajna, da najprej stabilizirate blago.
- Napetost niti povzroči, da so fizični šivi videti nekoliko krajši kot na zaslonu. Uporabite kompenzacijo vleka, da to upoštevate, zlasti pri delu z elastičnimi tkaninami.
- Pri kompleksnih dizajnih digitalizirajte od sredine navzven, da preprečite gubanje blaga.
- Uporabite robne podloge za široke objekte in sredinske podloge za tanke objekte, da preprečite popačenje. Cik-cak podloge lahko zagotovijo 3D učinek. Podloge je treba uporabiti le za objekte, ki so dovolj veliki, da jih prekrijejo.
- Sosednja območja naj se rahlo prekrivajo, da preprečite vrzeli, ki jih povzroči učinek vleka niti.

Posebna Pravila Za Embird Studio

Vse spreminjanje velikosti izvedite v Studiu in ne v Embird Editorju. Spreminjanje velikosti vektorskih kontur v Studiu ohranja veliko višjo kakovost kot spreminjanje velikosti datotek šivov.

- Studio omogoča, da se **rastrska slika** postavi v ozadje **delovnega območja**. Privzeto Studio obravnava 100 slikovnih pik kot 1 centimeter (ali 254 slikovnih pik na palec).

Osnovne Lekcije (Priporočen Vrstni Red)

Za začetek si oglejte lekcije, ki se nahajajo v levem panelu Studievega **okna pomoči**, ki so razvrščene v priporočenem vrstnem redu branja. Ta datoteka pomoči vsebuje tudi podrobne opise menijskih elementov in lastnosti objektov. Za specifične teme glejte kazalo.

Razlike Med Datotekami Šivov In Vektorskimi Datotekami

Embird uporablja dve glavni vrsti datotek:

1. **Datoteke šivov**: Te se naložijo neposredno v vezilne stroje, vendar jih je težko natančno urejati ali spreminjati njihovo velikost.

2. **Vektorske datoteke:** Te je mogoče preprosto urejati in spreminjati njihovo velikost, vendar jih je treba pred uporabo v vezilnem stroju prevesti.

To je primerljivo z razliko med rastrskimi (na slikovnih pikah temelječimi) slikami in vektorsko grafiko.

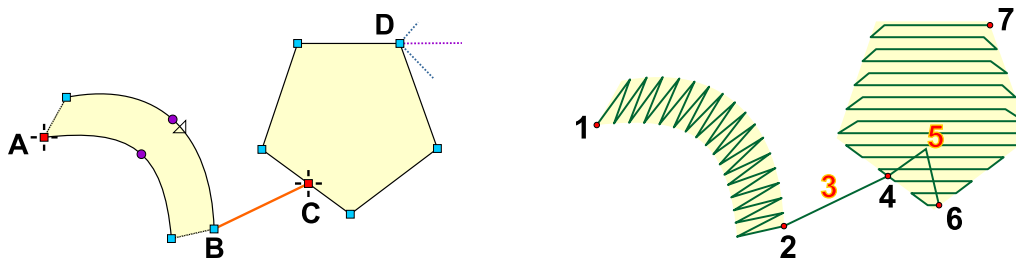
Vektorske datoteke (*.eof) so ustvarjene in urejene predvsem v Embird Studiu in služijo kot načrt za generiranje datotek šivov.

Datoteke šivov vsebujejo seznam posameznih šivov in strojnih ukazov. Ker jim manjkajo informacije o osnovnih objektih (kot so polnila ali konture), so samodejne programske prilagoditve manj zanesljive. Vektorske datoteke pa shranjujejo konture in lastnosti, potrebne za generiranje šivov, kar omogoča natančen nadzor in visokokakovostno skaliranje.

Pretok Niti V Vezilnih Dizajnih

Učinkoviti dizajni zmanjšujejo odrezovanje niti. Pri delu z vektorskimi objekti morajo uporabniki slediti trem osnovnim načelom:

1. Razporedite objekte v logičnem zaporedju, da omogočite povezljivost.
2. Dodajte povezave med objekti tam, kjer jih je mogoče skriti pod naslednjimi plastmi.
3. Pravilno določite začetne in končne točke vsakega objekta, da zagotovite neprekinjeno pot niti.

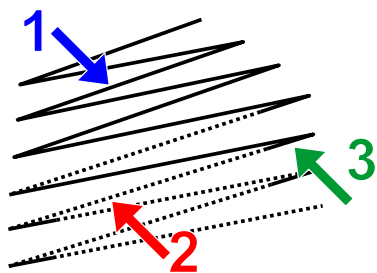


V zgornjem primeru sta objekt stolpca in objekt polnila povezana s povezovalnim objektom. Stolpec se konča na točki B, povezava pa premakne nit na točko C (začetek polnila), da se izogne odrezovanju. Programska oprema nato izračuna najučinkovitejšo pot za zapolnitev preostalega območja, kar ima za posledico neprekinjen pretok niti od začetka dizajna do konca.

Tekoči Šivi In Prehodni Šivi

Navadni vbodi so standardni vbodi, izvezeni v neprekinjenem nizu, običajno dolžine med 0,5 mm in 5 mm. Ko se mora stroj premakniti na nov, nesosednji položaj, uporabi **prehodni vbod**. Prehodni vbod je ukaz za premik, pri katerem igla ne šiva, čeprav stroj še vedno prebode blago na začetku in koncu premika.

Omejitve Najdaljšega Vboda

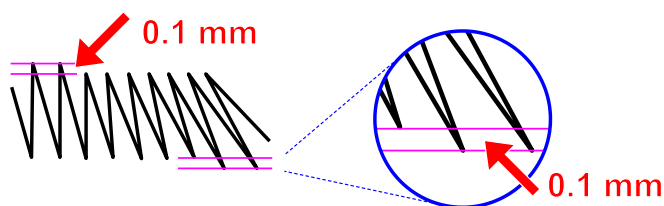


Večina strojev za vezenje ima fizično omejitev za najdaljši možni navadni vbod (običajno od 12,1 mm do 12,7 mm). Za satenaste vbode, ki presegajo to omejitev, jih Embird kodira kot niz prehodnih vbodov, ki se konča z enim navadnim vbodom. Čeprav so na zaslonu morda videti kot črtkane črte, se na stroju pravilno izvezejo. Upoštevajte, da so zelo dolgi satenasti vbodi (ki presegajo 8-10 mm) nagnjeni k poškodbam med pranjem. Zato je za razdelitev dolgih vbodov priporočljiva uporaba texture ali vzorca.

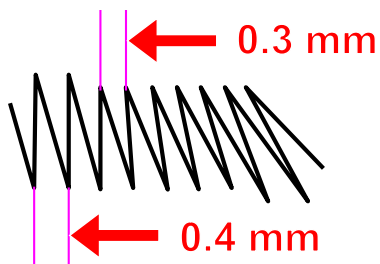
Puščica (1) označuje standardni navadni vbod. vbodi, ki presegajo omejitev stroja, so razdeljeni na niz prehodnih vbodov (2) in kratek navadni vbod (3).

Najmanjši Korak Igle

Večina strojev za vezenje se premika v korakih, majhnih do 0,1 mm. Datoteke z vbodi so kodirane na podlagi te mreže 0,1 mm. Pri visokih stopnjah povečave lahko opazite majhne korake na robovih, ki so sicer videti gladki; ti so rezultat te koordinatne mreže.



Gostota Vbodov



Gostota vbodov v programu Embird je definirana kot razdalja med točkami igle na mreži 0,1 mm. Gostota 4,0 ustreza razmiku 0,4 mm. Običajne gostote za satenaste in polnilne vbode se gibljejo med 3,0 in 4,0, odvisno od debeline niti. Ker mreže 0,1 mm ni mogoče razdeliti, gostota 3,5 predstavlja povprečno razdaljo, kjer so nekatere točke oddaljene 0,3 mm, druge pa 0,4 mm.

Datoteke Pomoči

Celoten seznam datotek pomoči za Studio je na voljo prek [■ Glavni meni > Pomoč](#). Za dostop do glavnega uporabniškega priročnika lahko uporabite tudi tipko **F1** na strojni tipkovnici. Specializirani gumbi za pomoč v pogovornih oknih nudijo kontekstualne informacije, pomembne za to okno.

Opomba: [Okno pomoči](#) omogoča izvoz dokumentacije, ki jo je mogoče preprosto pretvoriti v [format PDF](#).



Vektorski Objekti: Načela



Digitalizacija v Embird Studio v osnovi vključuje risanje vektorskih objektov, ki se samodejno zapolnijo s šivi glede na lastnosti, nastavljene posebej za vsakega izmed njih. Ta pristop je zelo učinkovit, saj vzorec vezenja običajno vsebuje ločena območja, ki zahtevajo določene vrste šivov – na primer gladka polnila (Tatami), satenaste šive (stolpci) ali obrise.

Ta območja so digitalizirana kot ločeni objekti, za katere sta značilna njihova **vrsta** in barva. Program nato samodejno ustvari potrebne posamezne šive, s čimer uporabnika razbremeni naloge ročnega določanja vsakega vboda igle.

Vsaka vrsta objekta se digitalizira z uporabo namenskega **orodja**. Na primer, stolpec s satenastim šivom uporablja eno orodje, medtem ko kompleksno zapolnjeno območje uporablja drugo. Ta potek dela, ki temelji na objektih, poenostavi celoten postopek oblikovanja.

Zaporedje šivanja in nadzor

Vrstni red šivov znotraj objekta primarno nadzorujejo algoritmi programa, ki izračunajo najučinkovitejšo pot. Vendar pa uporabnik ohrani nadzor nad enim kritičnim vidikom: začetno in končno točko objekta.

- Šivanje se začne na začetni točki in konča na končni točki.
- Natančna določitev teh točk je ključna za pravilno **povezavo** in zaporedje s prejšnjimi in naslednjimi objekti, kar pomaga zmanjšati vidne prehodne šive in rezanje niti.

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

Pregledovalnik objektov in vrstni red

Ustvarjeni objekti so organizirani in navedeni v **plošči Pregledovalnik objektov**. Ta seznam prikazuje objekte v njihovem dejanskem vrstnem redu šivanja od zgoraj navzdol, kar uporabniku omogoča upravljanje zaporedja, v katerem bo stroj izvezel vzorec.

[Pregledovalnik objektov](#)

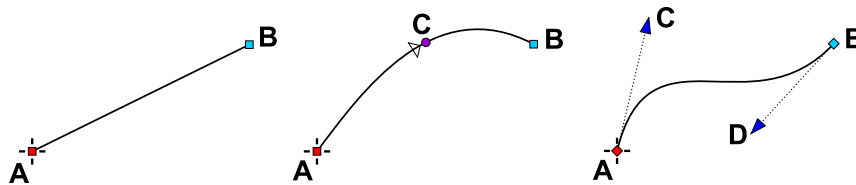
Obrisi Objekta

Objekti uporabljajo **vektorske obrise**, kar pomeni, da jim je mogoče spremeniti velikost brez izgube kakovosti.

Objekt v Studiu je običajno narisano z uporabo več elementov obrisa. Ravne in ukrivljene elemente je mogoče prosto kombinirati. Ti elementi so določeni s točkami, imenovanimi vozlišča.

Studio podpira tri vrste elementov obrisa:

- Linijski segmenti
- Enostavne krivulje
- Bézierove krivulje



Linijski segment (levo) je določen z 2 točkama. Enostavna krivulja (sredina) je določena s 3 točkami. Bézierova krivulja (desno) je določena s 4 točkami.

Oznake: Napredni Nadzor Objektov

Oznake so specializirane, premakljive točke ali ročaji, povezani z določenimi [vrstami objektov](#). Niso del obrisa objekta; namesto tega uporabniku omogočajo določitev lokacije specializiranih operacij ali učinkov:

- **Primeri uporabe oznak:** Določijo lahko fokus učinka, izvor vzorca mrežastega polnila ali položaj vzorca začetnih sidrnih šivov za napredno sidranje niti.
- **Prilagodljivost:** Oznake je mogoče prosto premikati – pogosto celo zunaj objekta, kateremu pripadajo – da strateško postavite učinek ali sidrno točko tam, kjer je najučinkovitejša ali jo drugi elementi vzorca zlahka skrijejo.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Začetek > Vrste objektov



Vrste Objektov

Studio uporablja naslednje vrste [vektorskih objektov](#):

- | | |
|---------------------|---------------|
| • Polnilo | • Ročni vbod |
| • Sfumato | • Obris (rob) |
| • Stolpec | • Aplikacija |
| • Stolpec z vzorcem | • Mreža |
| • Povezava | |

Vsaka vrsta ima določeno razporeditev vbodov in nastavljive lastnosti, kot sta gostota in kot (glejte poglavje [Lastnosti](#)).

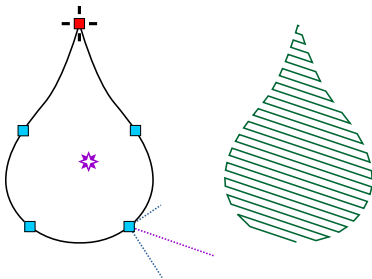
Polnilo

Polnilo - Način navadnega polnila

Pri računalniškem strojnem vezenju je **navadno polnilo** (znano tudi kot **Tatami polnilo** ali **Ceed polnilo**) tehnika, ki se uporablja za prekrivanje velikih površin z vrstami vzporednih navadnih vbodov. Za razliko od satenskega vboda, ki v enem gibu prekrije celotno širino oblike, je navadno polnilo sestavljeno iz več krajših vbodov, položenih drug ob drugega. To je najučinkovitejši način za polnjenje kompleksnih oblik, ki so preširoke za satenske vbode (ki imajo običajno največjo širino 10-12 mm). Ker so posamezni vbodi razmeroma kratki, je manj verjetno, da se bodo sčasoma zataknil, zankali ali razrahljali, zaradi česar so idealni za predmete, ki se pogosto uporabljajo, kot so uniforme ali jakne.

Glavne tehnične komponente navadnega polnila vključujejo:

- **Vrstice:** Programska oprema razdeli veliko vektorsko območje na vrstice. Te vrstice so razporejene glede na določeno vrednost **razmika** (gostote). Tesnejši razmik zagotavlja popolno pokritost blaga, medtem ko širši razmik ustvari svetel, prosojen učinek.
- **Vzorci vbodnih točk:** Ko se stroj premika vzdolž vrstice, mora igla prebosti blago v rednih intervalih. Razporeditev teh vbodnih točk ustvari vidno teksturo. Zamik vbodnih točk med vrsticami ustvari gladko, enakomerno površino.
- **Dekorativne teksture:** S namernim razporejanjem vbodnih točk lahko uporabniki ustvarijo geometrijske vzorce - kot so opeke ali diamanti - brez spreminjanja barv niti. Prav tako je mogoče definirati do pet vzorcev po meri prek **■ Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov > Uporabniški vzorci**.
- **Nadzor smeri (kot):** Kot vrstic polnila je ključna izbira pri digitalizaciji. Vpliva tako na "sijaj" (kako se svetloba odbija od niti) kot na stabilnost dizajna. Običajno so koti polnila nastavljeni pravokotno na smer tkanja blaga ali podlogo, da se prepreči gubanje.

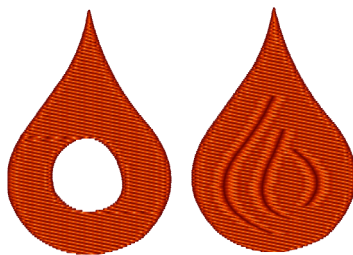


Rob objekta polnila je sestavljen iz črt in krivulj. Ikona križca označuje začetek konturne črte. Diagonalne črte označujejo lokacijo končnega vboda polnila, pa tudi **kote krovnih vbodov (najdaljša črta) in cik-cak podlog (kratke in srednje črte)**.

Majhna zvezdica znotraj objekta je **fokusna točka** za učinke, kot so krožna polnila. To fokusno točko je mogoče postaviti ali premakniti v **načinu urejanja vozlišč**. V tem načinu uporabite ukaz iz pojavnega menija, da postavite fokusno točko, nato pa s kazalcem premaknete na želeno lokacijo.

Studio samodejno ustvari robno podlogo in dve cik-cak podlogi, poleg prekrivanj in povezav. Objekti polnila lahko vsebujejo tudi luknje.

Uporabniki lahko prilagodijo različne lastnosti objekta polnila, vključno z gostoto vbodov na začetni in končni točki ter učinki, kot sta valovito ali krožno polnilo. Objekte polnila lahko napolnite tudi s samodejnimi stolpičnimi (saten) vbodi. Objektu polnila lahko sledi objekt rezbarjenja.



Objekt polnila z luknjami (levo) in vrezanimi črtami (desno). Objekt z enim polnilom lahko vsebuje več lukenj in/ali rezbarij.



Levo: Navadno polnilo z gradientno gostoto.
Desno: Polnilo z valovanjem in gradientom.

Levo: Polnilo s krožnimi vbodi in gradientom. Desno: Konturno polnilo z gradientom.

Polnilo - način samodejnega stolpca

Samodejno stolpično polnilo je specializiran način ustvarjanja vbodov, ki zapolni veliko, pogosto kompleksno obliko, kot da bi bila sestavljena iz več povezanih **satén (cik-cak)** stolpcev.

Medtem ko navadno polnilo uporablja vzporedne vrste vbodov, ki potujejo sem in tja čez obliko ne glede na njeno konturo, samodejno stolpično polnilo samodejno izračuna "tok" ali smer vbodov na podlagi robov oblike. Programska oprema interno razdeli kompleksne oblike na manjše, obvladljive dele, da določi najboljši tok vbodov. To se izvede samodejno, kar oblikovalcu vezenin prihrani čas pri ročnem ustvarjanju posameznih objektov stolpcev.

Glavne značilnosti samodejnega stolpičnega polnila vključujejo:

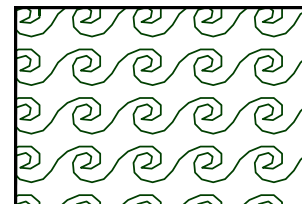
- **Vbodi, ki sledijo konturi:** Za razliko od fiksnega kota navadnega polnila, vbodi samodejnega stolpca spreminjajo svojo orientacijo, da ostanejo približno pravokotni na robove oblike. To je idealno za ukrivljene objekte, kot so cvetni listi ali črke.
- **Spremenljiva dolžina vbodov:** Ker vbodi premostijo širino segmentov "stolpca", ki jih ustvari programska oprema, se dolžina vbodov spreminja glede na debelino oblike na kateri koli točki.
- **Podloga v satén slogu:** Objekti samodejnega stolpca uporabljajo podloge, specifične za stolpce (kot so sredinska, robna ali cik-cak), namesto podlog na osnovi mreže, ki se uporabljajo za standardna polnila.



Navadno polnilo (levo) in samodejno polnilo stolpca (desno).

Polnilo - način z motivi

Polnilo z motivi je dekorativna tehnika, kjer je območje zapolnjeno s ponavljajočimi se vzorci ali majhnimi vezeninami (motivi) namesto s polnimi vrstami vbodov. Deluje podobno kot vzorec tapet, saj razporedi izbrani motiv po vektorski obliki.



Glavne tehnične komponente polnila z motivi vključujejo:

- **Motiv:** Namesto preprostih vbodov igle programska oprema uporablja "vzorec" ali "fragment", imenovan motiv.
- **Mrežni sistem:** Motivi so razporejeni na matematični mreži. Nadzirate lahko **razmik** med temi motivi tako vodoravno kot navpično, kar omogoča gosto teksturo, podobno čipki, ali redek, razpršen videz.

Ključne tehnične značilnosti in prednosti:

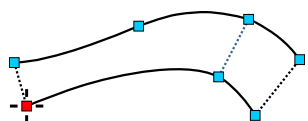
1. **Zmanjšano število vbodov:** Ker polnila z motivi pogosto vsebujejo prazen prostor med dekorativnimi elementi, običajno uporabljajo veliko manj vbodov kot polno navadno polnilo. Zaradi tega je vezenina mehkejša in bolj prilagodljiva, kar je idealno za lahke tkanine.
2. **Mreže z več motivi:** Napredne nastavitve vam omogočajo, da **definirate mrežo (do 3x3), ki vsebuje različne motive**. Programska oprema nato kroži skozi te motive po objektu in ustvarja kompleksne učinke, podobne mozaiku.

Sfumato Stitch



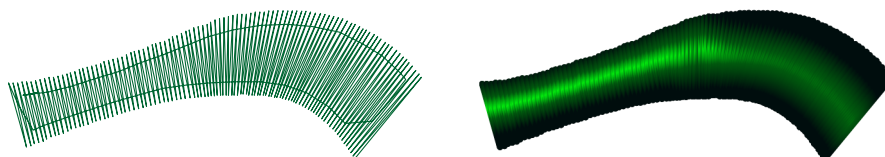
Objekti Sfumato se uporabljajo za ustvarjanje fotorealističnih modelov vezenja. Objekt Sfumato se nariše na enak način kot objekt polnila, vendar so notranji vbodi generirani drugače. Nit ustvarja meandre različnih velikosti, da posnema sliko ali fotografijo, postavljeno pod objektom.

Stolpec



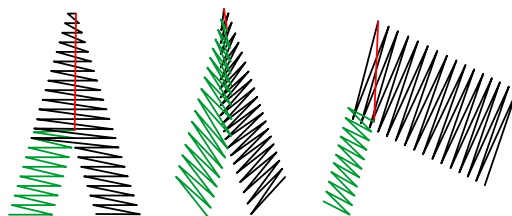
Objekt satenskega vboda se v Studiu imenuje stolpec. Stolpec je sestavljen iz dveh robov, od katerih ima lahko vsak različno število elementov (črt in krivulj). Črtkana črta označuje konec segmenta, ki ga je vstavil uporabnik; ti konci segmentov določajo smer vboda. Začetek in konec stolpca samodejno služita kot konca segmentov. Program

ustvari majhno vrzel na začetku in koncu stolpca, da prepreči izbočenje vbodov.



Prekomerno dolgi krovni vbodi so nadomeščeni s prehodnimi vbodi, ki se končajo s kratkim vbodom. Program ustvari sredinske, robne in cik-cak podložne vbode ter samodejno skrajša vbode v ukrivljenih delih.

Zelo ostrih ali asimetričnih kotov satenskega objekta ne smete ustvariti z enim samim stolpcem. Namesto tega jih je treba digitalizirati kot streho, prepognjen ali razdeljen kot. Ti koti so oblikovani z ločenimi stolpci in povezovalnimi objekti med njimi.



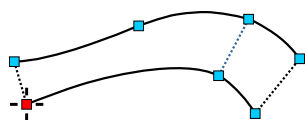
Objekt Carving lahko sledi objektu stolpca.

Pogosto sporočilo o napaki: "Tako zasukanega objekta ni mogoče generirati. V objekt vstavite konec segmenta ali prilagodite konture."

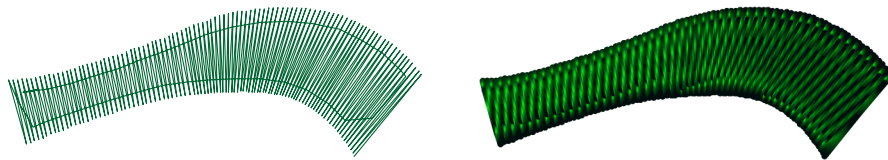
Rešitve:

1. Izogibajte se uporabi prevelikega števila točk. Krivulje omogočajo gladke konture tudi z majhnim številom točk.
2. Zagotovite, da se stranici stolpca ne sekata.
3. Uporabite konce segmentov znotraj stolpca za določitev smeri vboda.

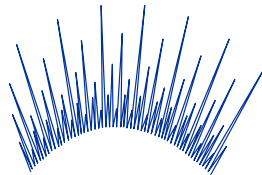
Stolpec Z Vzorcem



A **Stolpec z vzorcem** je enak objekt kot stolpec, vendar lahko uporabnik definira vzorec, po katerem se vbodi delijo. Uporabniki lahko definirajo tudi svoje [lastne vzorce](#).

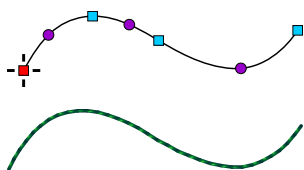


Tako objekta Stolpec kot **Stolpec z vzorcem** se lahko uporabljata z učinkom ovojnice.



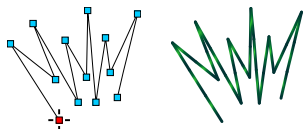
Objektu **Stolpec z vzorcem** lahko sledi objekt za rezljanje.

Povezava



Objekti, ki se ne dotikajo, so pri izdelavi končnega vzorca samodejno povezani s prehodnimi vbodi. Da bi se izognili prehodnim vbodom, uporabite [objekt Povezava](#) za ustvarjanje poti iz navadnih vbodov med objekti.

Ročni Vbodi



Objekt **Ročni vbodi** je posebna vrsta objekta, pri kateri ima digitalizator popoln nadzor nad vsakim vbodom igle. Za razliko od samodejnih objektov – kot sta Polnilo ali satenasti vbodi –, kjer programska oprema izračuna postavitev vbodov na podlagi gostote, objekt Ročni vbodi sledi točnim točkam, ki jih postavi uporabnik.

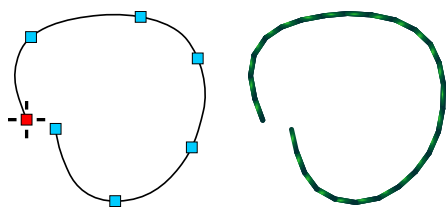
Ročni vbodi se primarno uporabljajo za:

Natančne poti: Ustvarjanje določenih povezav med elementi vzorca, ki morajo slediti posebni poti, da ostanejo skriti.

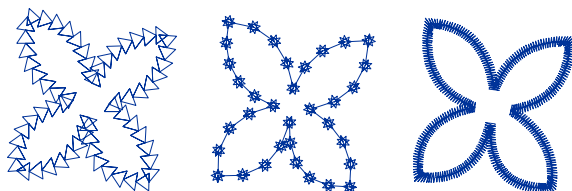
Fine podrobnosti: Digitalizacija drobnih elementov, kot je lesk v očesu, kjer so samodejni vbodi lahko preveč okorni.



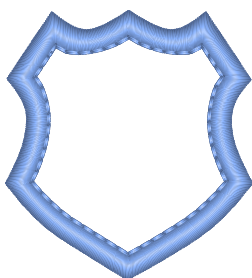
Obris



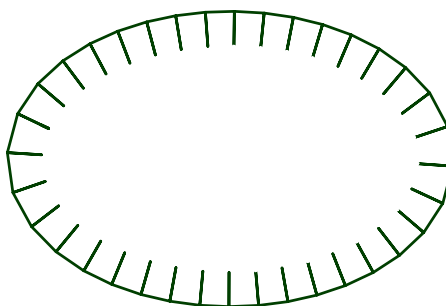
Obris je sestavljen iz enega samega roba, ki je lahko odprt ali zaprt. Uporabniki lahko na obris uporabijo različne **vzorci vbodov**. Ta vrsta objekta se običajno uporablja za obrise, dodane na vrh polnila ali stolpca. Obris je mogoče pretvoriti v skico, satenasti vbod, obrobo, overlock ali aplikacijo in obratno.



Različni vzorci, projicirani na objekt obrisa.

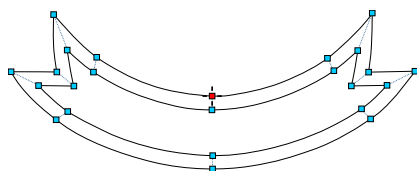


Način Overlock se lahko uporablja za ustvarjanje konture našitka, vključno z vogali.



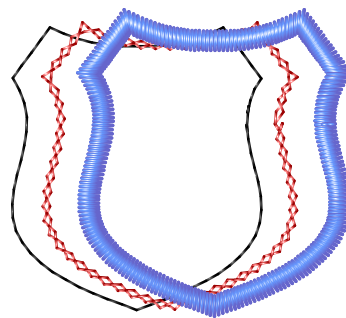
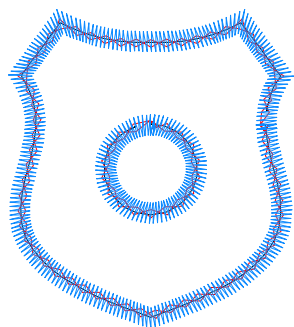
Še en primer obrisa, ki uporablja način Overlock.

Aplikacija



Objekt Aplikacija je podoben objektu Stolpec, vendar mora biti zaprt. Uporablja se za pritrditev kosa blaga namesto za zapolnitev območja z vbodi. Objekt Aplikacija samodejno ustvari označevalne, pritrdilne in prekrivne vbode. Pritrdilni vbodi uporabljajo ločeno barvo, da sprožijo zaustavitev stroja, kar omogoča obrezovanje blaga.

Objekti Aplikacija lahko vključujejo tudi luknje. Označevalni, pritrdilni in prekrivni vbodi za glavno aplikacijo in njene luknje so samodejno zaporedno razvrščeni: najprej vsi označevalni vbodi, nato vsi pritrdilni vbodi in nazadnje vsi prekrivni vbodi.

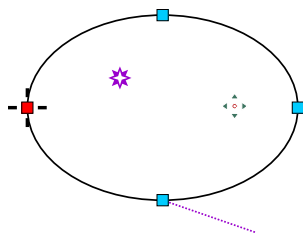


Mreža

Objekt Mreža je podoben objektu **Polnilo**, vendar je šivan ohlapno, tako da ostane spodnja tkanina vidna. Mreža je primerna za **pikčasto polnilo** in druga dekorativna polnila z nizko gostoto.

Nekatera mrežasta polnila spominjajo na **vezenje Sashiko**, tradicionalno japonsko tehniko, ki uporablja preproste, enakomerne navadne vbode za ustvarjanje geometrijskih vzorcev.

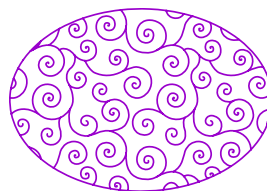
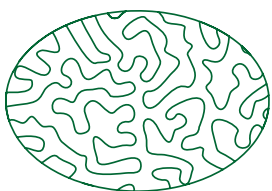
Druga mrežasta polnila so primerna za pikčasto polnilo, **samostoječo čipko** ali dekorativne teksture. Mrežasti objekt se nariše enako kot objekt **Polnilo**, vključno z izbirnimi luknjami in izrezi.



Mrežasti vbodi oblikujejo neprekinjeno okrasno pot, kot so ploščice v slogu blackwork, križci, znaki pisave, keltski vozli ali fraktali. Polnilo je mogoče spremeniti s pomočjo **transformacije** (rotacija, zamik, nagib in perspektivna projekcija) in **učinkov** (ribje oko, valovanje, vrtinec itd.).

Majhna zvezdica znotraj objekta služi kot **fokusna točka** za učinke, kot sta Ribje oko ali Vrtinec. To fokusno točko lahko premaknete v **načinu urejanja vozlišč**. Ko je fokusna točka postavljena prek pojavnega menija, uporabite kazalec, da jo premaknete.

Druga **oznaka** znotraj objekta je točka izvora mreže. Določena rastlinska polnila uporabljajo to točko kot izvor rasti. Pozicioniranje in premikanje izvora mreže je podobno upravljanju fokusne točke.



Primeri različnih mrežastih polnil.

Izrez



Orodje za izrez se nahaja v [glavni orodni vrstici](#).

Izrezi so poti, narisane neposredno prek objektov (podobno kot luknje). Njihova funkcija je odvisna od vrste nadrejenega objekta:

1. Pri objektih Polnilo in Stolpec služijo kot poti za razdelitev vbodov in dodajanje teksture.
2. Pri objektih Sfumato zagotavljajo dodatno pot vbodov.
3. Pri mrežastih objektih zagotavljajo dodatno pot vbodov ali osnovo, iz katere izhaja polnilo.

Uporabniški priročnik - Studio Next > [Začetek](#) > Vektorske konture



Vektorske Konture

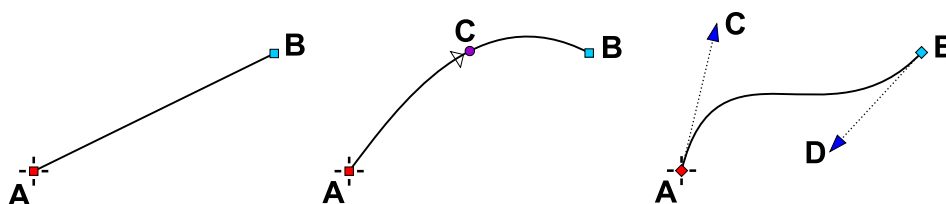
Bézierjeve Kubične Krivulje, Preproste Kvadratne Krivulje In Linijski Segmenti

Konture [vektorskih objektov](#), digitiziranih v Studio NEXT, imenujemo splajni. Splajn je delno definirana krivulja, sestavljena iz več krivulj ali linijskih segmentov, ki so združeni skupaj. Splajni zagotavljajo visoko vsestranskost za ustvarjanje gladkih, kompleksnih oblik pri oblikovanju strojnega vezanja.

Studio NEXT podpira naslednje vrste segmentov splajnov (elementov):

1. Ravni linijski segmenti
2. Preproste krivulje (kvadratne krivulje)
3. Bézierjeve krivulje (kubične krivulje)

Objekt v Studio NEXT je običajno sestavljen iz več konturnih elementov. Ti elementi so definirani s kontrolnimi točkami, znanimi kot vozlišča.



Linijski segment (levo) je definiran z dvema točkama. Preprosta krivulja (sredina) je definirana s tremi točkami. Bézierjeva krivulja (desno) je definirana s štirimi točkami.

Linijski segment je sestavljen iz dveh vozlišč: začetnega vozlišča in končnega vozlišča.

Preproste krivulje vsebujejo tri vozlišča: začetno točko, srednjo točko in končno točko. Vozlišče v središču krivulje definira lok.

Bézierjeva krivulja je najbolj vsestranska vrsta, definirana z začetnim vozliščem, končnim vozliščem in dvema vmesnima kontrolnima ročicama.

Opomba: Srednje vozlišče preproste kvadratne krivulje vedno leži na sami krivulji. Nasprotno pa kontrolna vozlišča (ročice) kubične Bézierjeve krivulje običajno ne ležijo na krivulji.



Ikone, ki predstavljajo vrste segmentov: linijski segment (levo), preprosta krivulja (sredina) in Bézierjeva krivulja (desno).

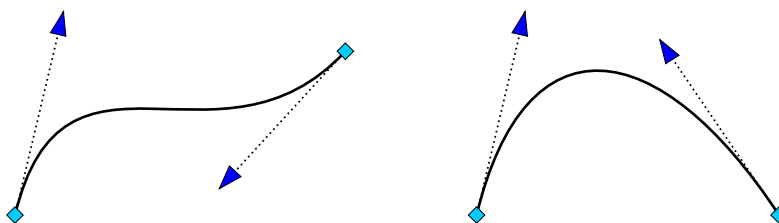
Med postopkom urejanja se lahko vse vrste segmentov po potrebi pretvorijo v druge vrste. Pri pretvorbi v enostavnejšo vrsto se oblika segmenta lahko samodejno poenostavi.

Bézierjeve Krivulje

Kubična Bézierjeva krivulja je temeljno orodje v računalniški grafiki, ki se uporablja za ustvarjanje gladkih, skalabilnih poti. Definirana je z naborom kontrolnih vozlišč, njena pot pa se izračuna z matematično formulo, ki temelji na teh točkah. Postavitev teh kontrolnih vozlišč določa obliko krivulje. Prvo in zadnje vozlišče določata začetni in končni položaj. Dve srednji vozlišči, pogosto imenovani ročice, vplivata na smer in stopnjo ukrivljenosti. Bézierjeve krivulje so cenjene zaradi ustvarjanja gladkih, neprekinjenih linij, zaradi česar so idealne za vektorsko grafiko. Ker so matematično definirane, se lahko Bézierjeve krivulje povečajo ali pomanjšajo na katero koli merilo brez izgube ločljivosti.

Krivulja ne poteka vedno skozi dve srednji kontrolni vozlišči; namesto tega te točke delujejo kot sidra, ki vlečejo krivuljo proti sebi. S prilagajanjem položaja teh ročic lahko natančno nastavite obliko in ukrivljenost.

S povezovanjem več kubičnih Bézierjevih krivulj lahko ustvarite zapletene konture za katero koli obliko, od preprostih zaobljenih oblik do zelo podrobnih figur.

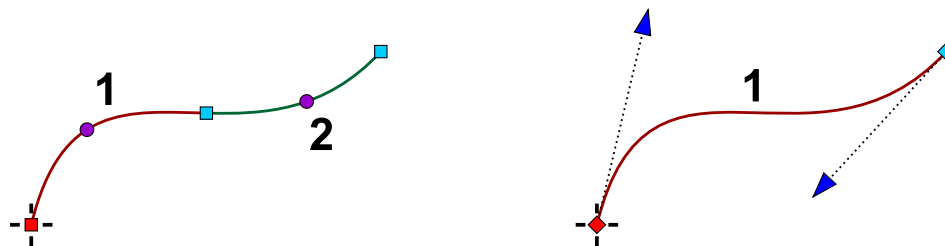


Kubična Bézierjeva krivulja lahko ustvari tako S-oblikovane kot U-oblikovane segmente.

Razlike Med Preprostimi Kvadratnimi In Kubičnimi Bézierjevimi Krivuljami

Glavna razlika med preprosto kvadratno krivuljo in kubično Bézierjevo krivuljo je število uporabljenih kontrolnih točk, kar vpliva na prilagodljivost. Z le eno kontrolno točko so preproste kvadratne krivulje manj učinkovite pri definiranju kompleksnih oblik. Ena sama kvadratna krivulja lahko ustvari le U-oblikovan segment, medtem ko lahko kubična Bézierjeva krivulja ustvari tako S-oblikovane kot U-oblikovane segmente. Posledično je pri uporabi Bézierjevih krivulj za

vektorizacijo kompleksnega roba običajno potrebnih manj segmentov. Ta učinkovitost vodi do hitrejšega postopka **digitizacije**.



Ista oblika zahteva večje število preprostih kvadratnih krivulj (levo) za približek v primerjavi s kubičnimi Bézierjevimi krivuljami (desno).

Opomba: Starejše različice Studio niso podpirale Bézierjevih krivulj. Datoteke, ustvarjene v teh starejših različicah, vsebujejo preproste kvadratne krivulje, ki ostajajo funkcionalne. Vendar pa so za nove projekte priporočljive Bézierjeve krivulje, da se pospeši in poenostavi digitizacija. Če izvozite dizajne v format ".SVG" za uporabo v zunanjih grafičnih programih, Bézierjeve krivulje zagotavljajo tudi popolnoma gladke prehode med segmenti.

Gladkost

Če so Bézierjeve krivulje pravilno skonstruirane, ustvarijo brezšivne prehode med segmenti krivulj.

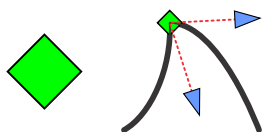
Nasprotno pa preproste kvadratne krivulje tvorijo en sam lok, zaradi česar je težje doseči gladke prehode med več segmenti.

Studio vam omogoča, da dodelite vrsto gladkosti skupnim vozliščem zaporednih Bézierjevih krivulj. Dodeljena gladkost se ohrani tudi pri premikanju vozlišč, s čimer se ohrani celovitost konture. Privzeta vrsta je "ostra" (cusp), ki ne uporablja glajenja. Vrsta "gladka" (smooth) samodejno prilagodi kontrolne točke zaporednih Bézierjevih krivulj, da zagotovi tekoč prehod. Vrsta "simetrična" (symmetrical) zagotavlja, da je prehod gladek in uravnotežen okoli skupnega vozlišča.

Ostre, Gladke In Simetrične Prehode

Pri povezovanju več Bézierjevih krivulj v krivulje (splines) je prehod med segmenti ključnega pomena. Za lažje prepoznavanje Studio prikazuje stičišča (vozlišča) med krivuljami z uporabo različnih oblik.

1. Ostra

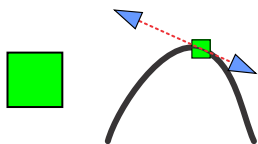


Oster prehod med Bézierjevimi krivuljami. Skupno vozlišče je predstavljeno z obliko diamanta.

Oster prehod se pojavi, ko se dva segmenta Bézierjeve krivulje srečata v ostri točki, kar povzroči nenadno spremembo smeri. To se običajno uporablja za ustvarjanje ostrih

vogalov ali izrazitih kotov.

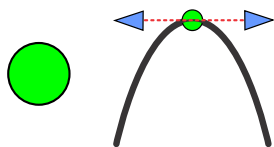
2. Gladki Prehod



Gladki prehod med Bézierjevimi krivuljami. Skupno vozlišče je predstavljeno s kvadratno obliko.

Gladki prehod se pojavi, ko se dva segmenta Bézierjeve krivulje srečata in tvorita brezšiven tok. Krivulji sta videti kot ena sama neprekinjena črta brez nenadnih sprememb smeri. Da bi to dosegli, morajo biti kontrolni ročaji sosednjih krivulj poravnani v stičišču.

3. Simetrični Prehod



Simetrični prehod med Bézierjevimi krivuljami. Skupno vozlišče je predstavljeno s krožno obliko.

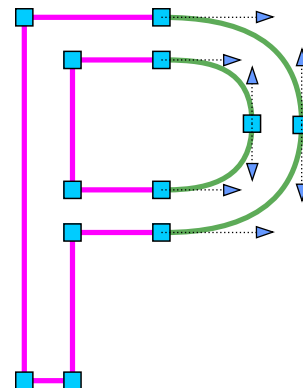
Simetrični prehod dodatno izboljša glajenje z zagotavljanjem uravnotežene ukrivljenosti. To pomeni, da so kontrolne točke razporejene v simetričnem vzorcu glede na stičišče. Ta prehod je idealen za ustvarjanje zaobljenih, enakomernih oblik.

Kompleksne Konture - Krivulje (Splines)

Elemente ravnih črt in krivulj lahko poljubno kombinirate za ustvarjanje kompleksnih oblik.

Ilustracija: Objekt, skonstruiran iz segmentov ravnih črt in Bézierjevih krivulj.

Opomba: Elementi se ne smejo sekati sami s seboj ali z drugimi elementi znotraj iste konture. Takšna presečišča lahko povzročijo napake med pretvorbo v vbođe za vezenje.



Modeliranje Robov

Bézierjeve krivulje lahko intuitivno urejate v načinu urejanja vozlišč z vlečenjem katerega koli dela krivulje. Točka na krivulji pod kazalcem se lahko tudi pritrudi (snap) na mreže ali vodilne črte, podobno kot standardna vozlišča.

Če primarno miškino tipko za eno sekundo pridržite na katerem koli delu roba, boste na tistem mestu **vstavili novo vozlišče**. Dvojni klik na primarno miškino tipko doseže enak rezultat.

Če primarno miškino tipko za eno sekundo pridržite na obstoječem vozlišču, boste to vozlišče **izbrisali**. Dvojni klik na vozlišče doseže enak rezultat.

Opomba: Vedenje za vstavljanje in brisanje vozlišč z dolgim klikom ali dvojnimi klikom lahko preklopite. Te

Vektorizacija Po Točkah

(Digitalizacija)

Vežilni vzorec v Studio je sestavljen iz objektov v vektorskem formatu. Studio vam omogoča ročno ustvarjanje vektorskih objektov, po točkah, ali polavtomatsko z uporabo orodja [Freehand Tool](#) ali [Trace Tool](#). Prav tako lahko uvozite vektorske objekte iz [vektorskih grafičnih datotek](#).

To poglavje se osredotoča na ročno digitalizacijo (vektorizacijo) objektov z uporabo metode po točkah.

● Objekti z enim robom (Polnilo, Mreža, Sfumato, Obroba, Povezava)

Digitalizacija prek vektorizacije po točkah vključuje ročno postavljanje kontrolnih točk ali vozlišč za ustvarjanje skalabilnih vektorskih objektov, sestavljenih iz [vektorskih kontur](#).

Najpreprostejši **objekt** v Studio je sestavljen iz enega roba, ki je niz linijskih segmentov ali krivulj, znanih tudi kot "spline". Določene vrste objektov zahtevajo "zaprto" obrobo, kar pomeni, da morata biti prva in zadnja točka na istem mestu. Za ustvarjanje objekta z enim robom (kot je obroba) sledite tem korakom:

1. Kliknite gumb **Outline Tool** v [orodjarni](#) na strani zaslona.
To aktivira način ustvarjanja/urejanja.



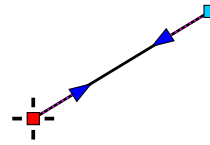
2. Prepričajte se, da je **Edge Element Type** v orodjarni nastavljen na Bezierove krivulje.



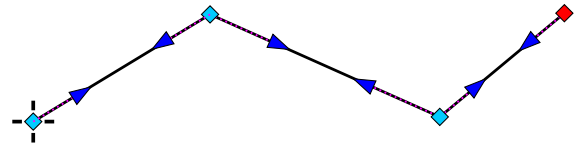
3. Kliknite znotraj delovnega območja, da postavite prvo vozlišče objekta. Prvo vozlišče je označeno s tankim križcem.



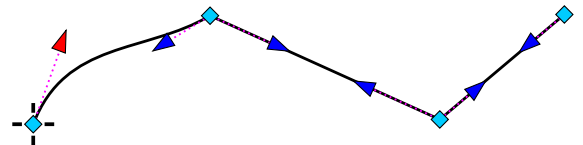
4. Kliknite na drugo lokacijo, da ustvarite drugo vozlišče. Element, ki povezuje prvo in drugo vozlišče, je sprva videti raven; vendar je funkcionalno krivulja, ker ima kontrolne ročaje (označene z majhnimi puščicami).



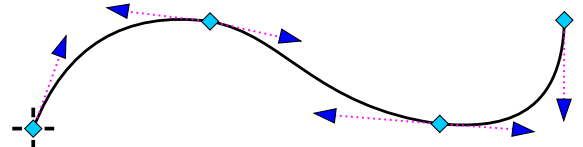
5. Dodajte dve dodatni vozlišči. Za urejanje položaja katerega koli vozlišča ga izberite s klikom in ga povlecite na novo lokacijo, medtem ko držite primarni gumb miške. Trenutno so vsi elementi med vozlišči ravni. Zdaj jih bomo upognili, da ustvarimo gladke loke.



6. Kliknite prvo vozlišče ročaja (puščice) prvega elementa, da ga izberete. Medtem ko držite primarni gumb miške, premaknite vozlišče na nov položaj. To spremeni linijski segment v krivuljo.



7. Posamično izberite in premaknite preostala vozlišča ročajev, dokler ni celoten objekt gladek.



8. Zdaj lahko kliknete sekundarni gumb miške (ali tapnete **pop-up gumb**), da prikličete meni za dokončanje objekta ali ustvarjanje šivov. Objekt obrobe ne zahteva zapiranja. Vendar morajo biti objekti, kot so polnilo, odprtina ali sfumato, zaprti. Za zaprtje objekta izberite ukaz **Close Edge** iz pop-up menija.



9. Izbira ukaza **Finish Object** ali **Generate Stitches** iz pojavnega menija bo končala način vektorizacije in vključila vektorski objekt v vezenino.

Ključne funkcije pojavnega menija v načinu vektorizacije vključujejo:

- **Change Start Point:** Ponovno določite začetno vozlišče objekta z enim robom.
- **Last Stitch Position:** Določite izhodno točko za objekte z enim robom, kjer zadnje vozlišče ne ustreza nujno položaju končnega vboda.
- **Marker Points:** Postavite **točke označevalcev** za določitev položaja učinkov, izvorov ali sidrnih vbodov znotraj vektorskega objekta.

Pojavni meni vsebuje tudi ukaze za vstavljanje ali brisanje vozlišč, pretvarjanje elementov med ravnimi črtami in krivuljami ter več drugih ukazov, specifičnih za urejanje objektov. Večina teh funkcij je na voljo tudi prek vodoravne vrstice z gumbi na vrhu zaslona.

Dodatne funkcije so dostopne prek **Glavni meni > Vozlišča**. Te vključujejo možnosti za pripenjanje vozlišč na mrežne črte, **vodilne črte**, druga vozlišča, robove delovnega območja ali robove drugih objektov.

Modeliranje Robov

Bézierove krivulje v načinu urejanja vozlišč lahko intuitivno prilagodite z vlečenjem katerega koli dela krivulje. Točke na krivulji pod kazalcem se lahko pripnejo na mreže in vodilne črte, podobno kot običajna vozlišča.

Če držite primarni gumb miške na katerem koli elementu roba eno sekundo, boste na tem mestu **vstavili novo vozlišče**. Dvojni klik primarnega gumba miške doseže enak rezultat.

Če držite primarni gumb miške na vozlišču eno sekundo, boste vozlišče **izbrisali**. Dvojni klik primarnega gumba miške prav tako doseže ta rezultat.

Opomba: Vedenje za vstavljanje in brisanje vozlišč z dolgim klikom ali dvojnimi klikom lahko preklopite. Te možnosti se nahajajo v nastavitvah glavne nadzorne plošče Embird, natančneje v razdelku "Controls-General".

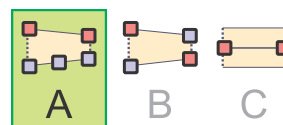
● Objekti z dvema robovoma (Stolpec, Stolpec z vzorcem, Aplikacija)

Objekti z dvema robovoma so zapolnjeni z vbodi, ki se raztezajo od enega roba do drugega pod različnimi koti. Ta vrsta objekta se uporablja za satenaste vbode in aplikacije. Za ustvarjanje objekta z dvema robovoma sledite tem korakom:

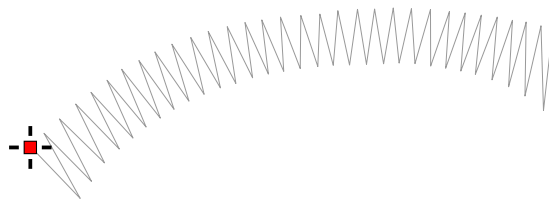
1. Kliknite gumb **Column Tool** v orodni vrstici na strani zaslona. To aktivira način ustvarjanja/urejanja.



Prepričajte se, da je v spustnem meniju načina stolpca v zgornjem desnem kotu izbran **"Mode A"**; ta način omogoča različno število vozlišč na vsaki strani stolpca.

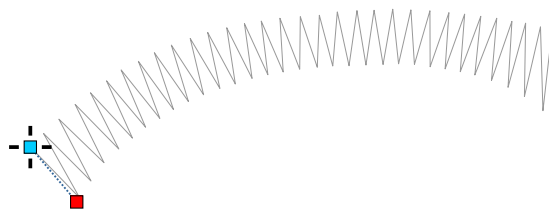


2. Kliknite v delovno območje, da postavite prvo vozlišče objekta. Prvo vozlišče je označeno s tankim križcem.

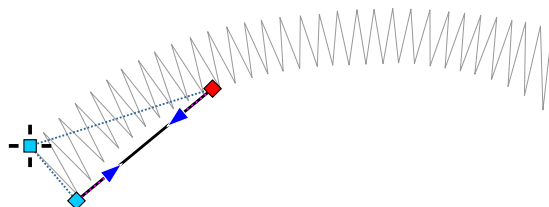


Opomba: Prikazani blede sivi vbodi so samo za ponazoritev. Služijo kot vizualna pomoč za predstavitev končnega rezultata. Med postopkom digitalizacije so vidni le vektorski obrisi. Programska oprema ustvari dejanske vbode, ko je definicija oblike končana.

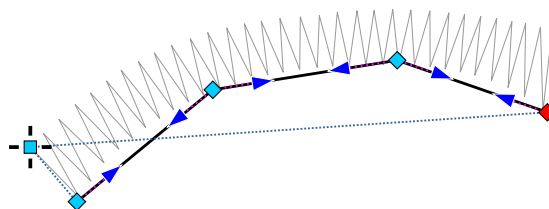
3. Kliknite na drugo mesto, da ustvarite osnovo objekta stolpca. Osnova je prikazana kot črtkana črta. Oba roba bosta izvirala iz te osnove in se končala pri drugi osnovi na nasprotnem koncu stolpca. Začetna in končna osnova sta vedno linijska elementa; določata kot vboda na začetku in koncu stolpca. Koti vbodov med tema točkama so interpolirani iz obeh osnov.



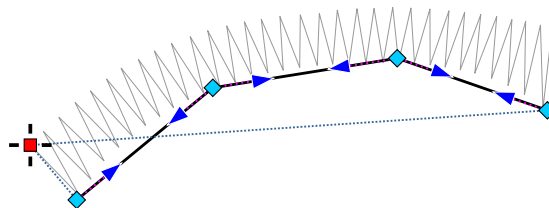
4. Ustvarite novo vozlišče s klikom v delovno območje. To tvori prvi element roba.



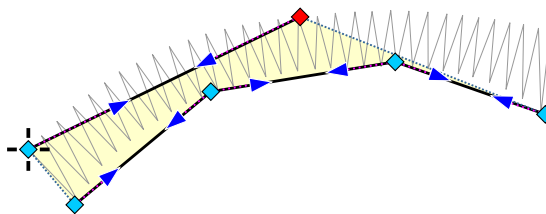
5. Ustvarite več dodatnih vozlišč za prvi rob.



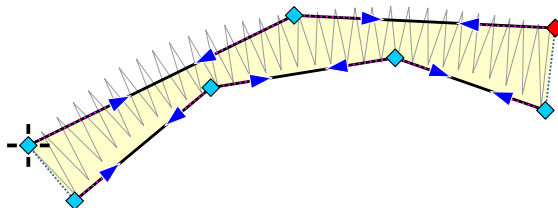
6. Sedaj izberite vozlišče na drugi strani osnove. Ta korak je bistven, saj program obvesti, da naslednja vozlišča pripadajo drugi strani.



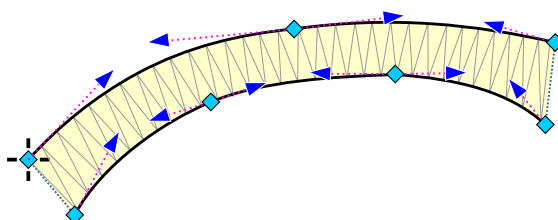
7. Večkrat kliknite v delovnem območju, da ustvarite vozlišča za drugi rob.



8. Oba roba sta trenutno sestavljena iz linijskih segmentov. Ročice Bézierovih krivulj (trenutno ravne) so prikazane kot majhne puščice.



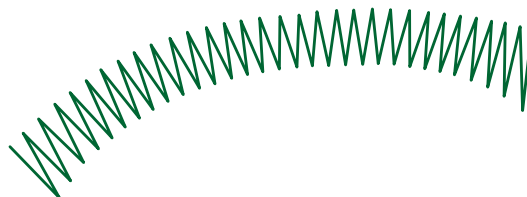
9. Izberite in premaknite vozlišča ročic, da zgladite oba roba. Pridržite primarno miškino tipko, da povlečete vozlišča ročic na nove položaje. Ta metoda omogoča prilagajanje katerega koli vozlišča, ne le ročic. Vezenje se začne na lokaciji prvega vozlišča (označeno s križcem) in konča pri zadnjem vozlišču na drugi strani. Za zamenjavo strani stolpca uporabite ukaz **Glavni meni > Rob > Zamenjaj robova**.



10. Kliknite s sekundarno miškino tipko kjer koli v delovnem območju (ali tapnite gumb za pojavni meni), da prikličete meni. Izberite **Ustvari vbode**. To zaključí način ustvarjanja/urejanja in zapolni objekt z vbodi. Če raje ne želite takoj ustvariti vbodov, namesto tega uporabite ukaz "Zaključí objekt".

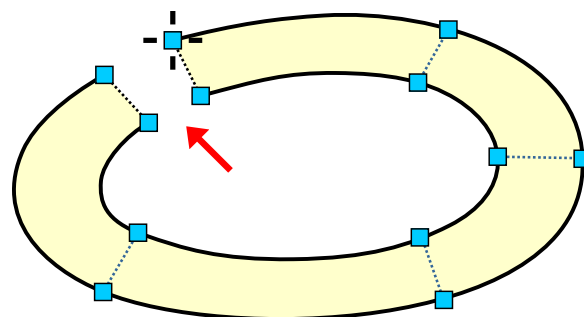


11. Končan objekt stolpca vključuje vbode, ki potekajo v cik-cak vzorcu od začetne osnove do končne osnove. Osnovi morda ne bosta zadostovali za določitev kotov vbodov pri kompleksnih stolpcih. V takšnih primerih uporabite ukaz **Konec segmenta** iz pojavnega menija, da določite kote znotraj stolpca. Ta ukaz poveže izbrano vozlišče z najbližjim vozliščem na nasprotni strani in določi kot vbodov za ta specifični segment.

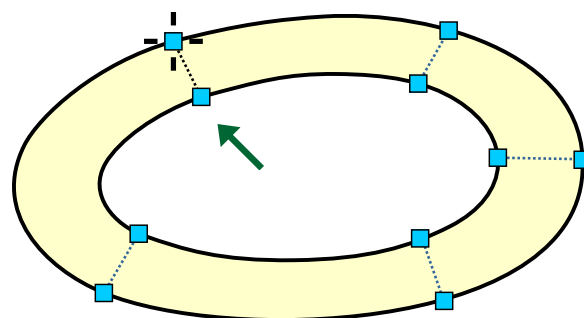


Aplikacija

Digitalizacija objekta Aplikacija je enaka ustvarjanju objekta stolpca, z izjemo, da mora Aplikacija tvoriti zaprto figuro. Zgornja slika prikazuje Aplikacijo, preden so robovi zaprti, in prikazuje vrzel med začetno in končno osnovo.



Ta slika prikazuje objekt Aplikacija z zaprtimi robovi. Za zagotovitev natančne poravnave začetne in končne osnove uporabite pojavni meni iz 10. koraka in izberite ukaz **Zapri rob**.



Vstavljanje novih vozlišč

Pojavni meni lahko uporabite za vstavljanje ali brisanje vozlišč na vektorskem robu. Za hitro dodajanje več vozlišč uporabite [Način vstavljanja elementov](#).

Objekti z dvema robovoma: Podrobnejši pogled

V programski opremi za oblikovanje vezenin, kot je Studio, so objekti z dvema robovoma specializiran koncept, ki se razlikuje od tradicionalne računalniške grafike. Za razliko od ene same vektorske poti, ki določa obod oblike, objekti z dvema robovoma uporabljajo dve ločeni poti za določitev meja polnila satenastega vboda. Ta pristop je bistven za nadzor smeri in gostote vbodov, kar je ključnega pomena za visokokakovostno vezenje.

Zakaj dva roba?

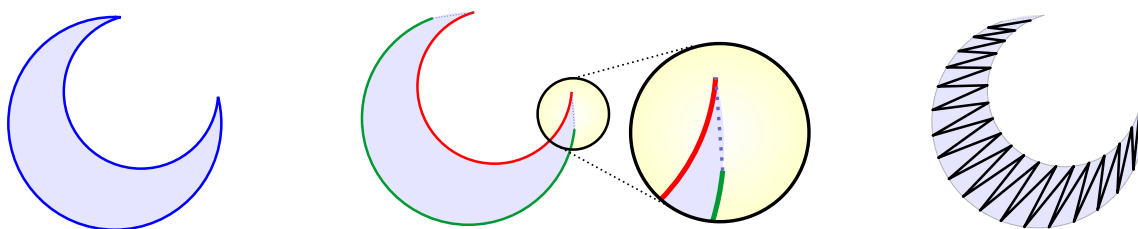
Glavni razlog za uporabo dveh robov je natančna določitev smeri vbodov čez obliko. V standardni računalniški grafiki je polnilo območje, omejeno z eno samo konturo. Pri vezenju je polnilo sestavljeno iz posameznih vbodov. Satenasti vbod ustvari gladko, sijočo površino s polaganjem ravnih vbodov vzporedno drug z drugim, kar popolnoma prekrije blago. Robova določata zunanje meje teh vbodov, medtem ko kotne črte (imenovane "osnove") določajo njihovo smer.

Ta sistem dveh poti omogoča:

1. **Natančen nadzor kota vbodov:** Vbodi v objektu z dvema robovoma potekajo od enega roba do drugega. S spreminjanjem kota začetne in končne osnove ter z dodajanjem notranjih kotnih črt oblikovalec natančno nadzoruje pretok vbodov. To je ključnega pomena za gladke krivulje in kompleksne oblike.
2. **Spremenljiva širina:** Razdalja med robovoma se lahko spreminja. To je temeljna funkcija za črkovanje in zapletene oblike. Programska oprema samodejno prilagodi dolžino vboda, da zapolni prostor med robovoma.
3. **Robovi za aplikacije:** Pri aplikacijah objekt z dvema robovoma določa pot za okrasne vbode. Prvi rob običajno sledi obodu blaga, medtem ko je drugi rob rahlo zamaknjen, da ustvari čist rob.

Kako deluje

Za ustvarjanje preproste oblike polmeseca pri vezenju narišete en rob za zunanjo krivuljo in drugega za notranjo krivuljo. Programska oprema ustvari vbode, ki potujejo pravokotno med krivuljami, kar ustvari učinek satenastega vboda.



Levo: Preprosta grafična oblika, definirana z eno samo ukrivljeno vektorsko črto. **Sredina:** Ista oblika, pripravljena za vezenje z dvema ločenima vektorskima robovoma in poševnimi "osnovnimi črtami". **Desno:** Končni satenasti vbodi, ki jih ustvari programska oprema.

Začetna in končna osnova delujeta kot **usmerjevalnika vbodov**. Z risanjem teh osnov pod različnimi koti vplivate na nagib vbodov po celotnem objektu. Za kompleksne oblike ukaz **Konec segmenta** omogoča dodatne kotne črte, kar zagotavlja raven nadzora, ki ločuje digitalizacijo vezenja od standardne vektorske grafike.

● Ustvarjanje in premikanje označevalnih točk

V načinu urejanja vozlišč lahko postavite in manipulirate s posebnimi **označevalnimi točkami** za določitev položaja učinkov, izhodišč ali sidrnih vbodov znotraj vektorskega objekta.

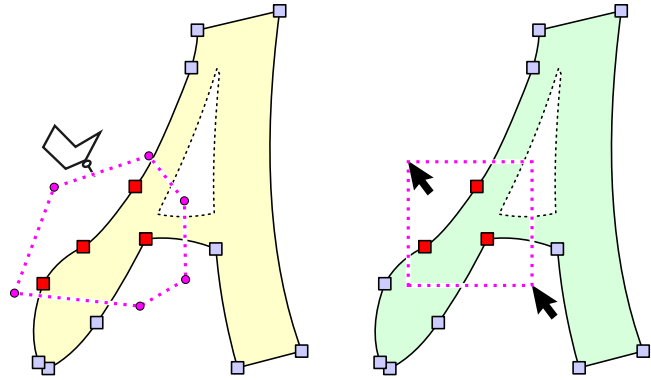
● Večkratna izbira vozlišč

Sočasna izbira več vozlišč je uporabna za premikanje, brisanje ali pretvarjanje več konturnih segmentov (robov) hkrati. Večkratna izbira omogoča učinkovito manipulacijo kompleksne geometrije.

Metode za večkratno izbiro

Obstajata dve glavni metodi za izbiro skupin vozlišč:

1. **Orodje Lasso (nepravilna izbira):** Aktivirajte orodje Lasso v glavni orodni vrstici. Kliknite in povlecite kazalec, da narišete prostoročno obliko okoli zelenih vozlišč. Izbrana so le vozlišča, ki so v celoti zajeta z lasom. To je idealno za tesno razporejena vozlišča.
2. **Pravokotna izbira:** Pritisnite in držite tipko SHIFT, medtem ko kliknete in vlečete kazalec, da narišete izbirni okvir. Vsa vozlišča znotraj pravokotnika so dodana v izbor.



Manipulacija skupin

Ko je izbranih več vozlišč, lahko izvedete naslednja dejanja:

- Izbršete vozlišča in segmente med njimi.
- Premaknete vozlišča in segmente med njimi.
- Pretvorite segmente med preprostimi ali Bézierovimi krivuljami in ravnimi črtami.

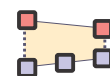
Uporabniški priročnik - Studio Next > Začetek > Stolpčni način A, B in C



Načini Stolpcev A, B In C

V Digitizing Tools (Studio) se **Orodje Column** primarno uporablja za ustvarjanje elementov s satenastimi vbodi, kot so napisi, spirale in obrobe. Ko aktivirate to orodje, lahko izbirate med tremi načini risanja prek spustnega menija za način stolpca v zgornjem desnem kotu okna. Ti načini – A, B in C – so dostopni med **vektorizacijo** objektov stolpcev in natančno določajo, kako postavite kontrolne točke za določitev levega in desnega roba stolpca.

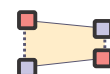
Opomba: ti načini veljajo tudi za **orodje Appliqué**.



Način stolpca A: Ločeni robovi

Način A je najpogosteje uporabljena ročna možnost, ko želite popoln nadzor nad krivuljo, obliko in kotom satenastega vboda.

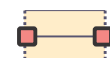
- Omogoča različno število točk na vsaki strani stolpca. To je koristno pri digitalizaciji kompleksnih poti, kjer je en rob gladka, široka krivulja, ki zahteva manj točk, drugi rob pa vsebuje ostre zavoje ali podrobne kote, ki zahtevajo večjo gostoto točk.
- Lahko digitalizirate celotno stran ali del ene strani stolpca (npr. levo stran) s postavljanjem njenih točk. Nato lahko kadar koli preklopite na digitalizacijo nasprotne strani (npr. desne strani) in po potrebi izmenjujete med stranema.



Način stolpca B: Izmenične strani

Način B je klasičen, tradicionalen način risanja stolpcev s satenastimi vbodi.

- Med premikanjem po obliki izmenjujete strani. Postavite točko 1 na levo stran, točko 2 neposredno nasproti na desno stran, točko 3 na levo, točko 4 na desno in tako naprej.
- Prisili vas, da sproti gradite prečke stolpca, kar vam daje neposreden, takojšen nadzor nad smerjo vboda (koti) po celotni dolžini poti.



Način stolpca C: Istočasni strani (fiksna širina)

Način C se obnaša bolj kot orodje za risanje z debelo črto, ki vleče obe strani vašega elementa vezenja naprej iz ene same sredinske črte.

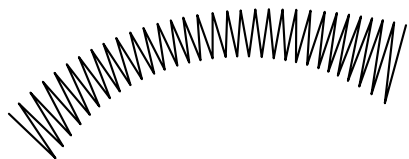
- Digitalizirate samo eno črto po sredini poti. Embird samodejno podvoji črto, da ustvari obe strani stolpca hkrati na podlagi vnaprej določene širine.
- Idealen je za elemente, ki ohranjajo enakomerno debelino po celotni dolžini, kot so obrobe ali geometrijske oblike. Enakomerno debelino lahko prilagodite v polju Širina stolpca (Column Width) tik ob izbiri načina.

Medtem ko način A ponuja najbolj univerzalno uporabo, sta načina B in C zelo učinkovita za preprostejše objekte. Poleg tega lahko stolpce, ustvarjene z načinom B ali C, preprosto **razširite ali zožite** s premikanjem njihovih robov drug proti drugemu ali stran drug od drugega.

Opomba: Kateri koli od treh načinov stolpcev lahko kombinirate znotraj enega objekta stolpca. Med postopkom digitalizacije lahko prosto preklapljate med temi načini, da ustrezajo zahtevam oblike.

Način stolpca A: Ločeni robovi

Vodnik po korakih

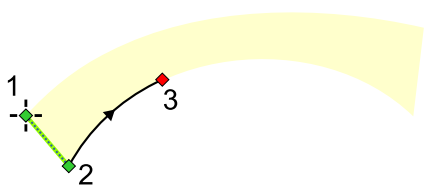


Ustvarili bomo objekt stolpca, kot je prikazan na sliki.

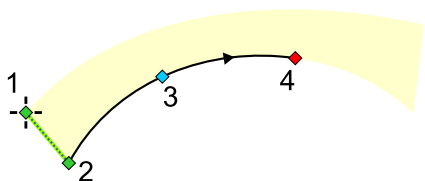


Zaženite vektorizacijo. Izberite način stolpca A. Postavite prvi dve točki, da oblikujete začetno osnovo. Točka 1 leži na začetku prvega roba, točka 2 pa na začetku drugega roba. Satenasti vbodi bodo potovali z ene strani na drugo in nazaj v cik-cak vzorcu. Trenutno je točka 2 v fokusu (označena). To pomeni, da bodo nove točke dodane na **isti rob** za točko v fokusu, ko kliknete na prazen prostor. To vedenje se pojavi le, če je v fokusu zadnja točka na robu. Če izberete točko, ki ni zadnja, vam klik nanjo omogoči urejanje njenega položaja namesto dodajanja nove točke.

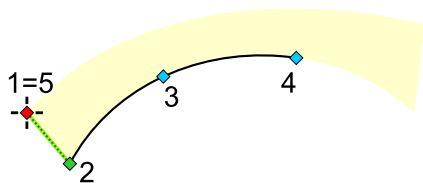
Rumena oblika v ozadju služi kot referenčni vodnik za ponazoritev predvidene končne oblike.



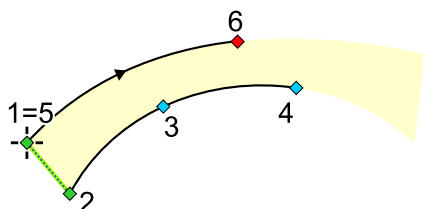
Postavite vozlišče 3 na drugi rob stolpca. Ustvari se nov segment med fokusiranim vozliščem 2 in vozliščem 3. Vozlišče 3 zdaj postane fokusirano vozlišče.



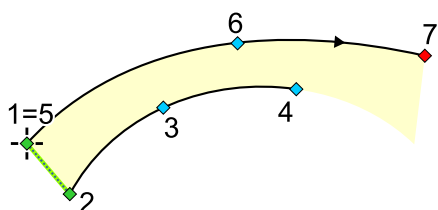
Postavite vozlišče 4 na drugi rob stolpca. Ustvari se nov segment med fokusiranim vozliščem 3 in vozliščem 4. Vozlišče 4 zdaj postane fokusirano vozlišče.



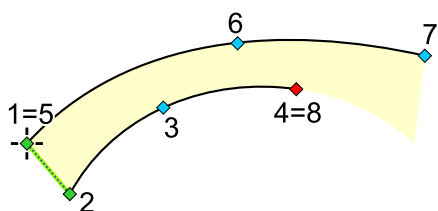
Za nadaljevanje dela na prvem robu kliknite vozlišče 1, da ga fokusirate. To dejanje spremeni fokus brez ustvarjanja novega vozlišča. Oznaka 1=5 pomeni, da je peti klik izveden neposredno na lokaciji vozlišča 1, da se ga izbere.



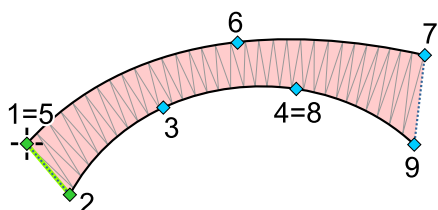
Ker je bil aktivni fokus prestavljen na prvi rob, naslednji klik (klik 6) ustvari novo vozlišče na tisti strani in podaljša prvi rob.



Postavite vozlišče 7 na prvi rob, da nadaljujete z določanjem njegove ukrivljenosti.



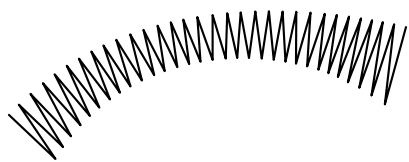
Izvedite osmi klik na lokaciji vozlišča 4. To dejanje prestavi fokus nazaj na drugi rob stolpca brez ustvarjanja novega vozlišča.



Ker je zadnje vozlišče na drugem robu zdaj fokusirano, naslednji klik ustvari vozlišče 9. Objekt stolpca je zdaj dokončan, z obema stranema, ki sta v celoti določeni z neenakomernim številom vozlišč.

Stolpčni način B: Izmenične strani

Vodnik po korakih

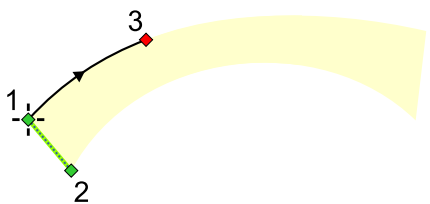


Ta priročnik prikazuje, kako ustvariti predmet stolpca z uporabo načina izmeničnih strani, kot je prikazano v ciljni obliki.

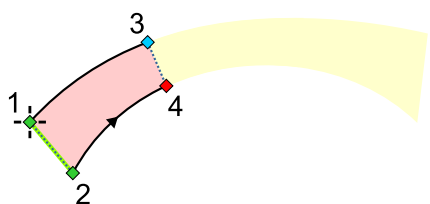


Začnite vektorizacijo. Izberite način stolpca B. Postavite prvi dve vozlišči, da določite začetno osnovo. Vozlišče 1 tvori začetek prvega roba, vozlišče 2 pa začetek drugega roba. Satenski vbodi bodo nihali med tema dvema robovoma v cik-cak vzorcu. Trenutno je vozlišče 2 v fokusu (osvetljeno), kar pomeni, da bodo naslednja vozlišča dodana na **drugi rob**, ko kliknete na prazen prostor platna. To vedenje se pojavi le, ko je v fokusu zadnje vozlišče aktivnega roba. Izbira nekončnega vozlišča vam omogoča urejanje njegovega položaja namesto dodajanja novega.

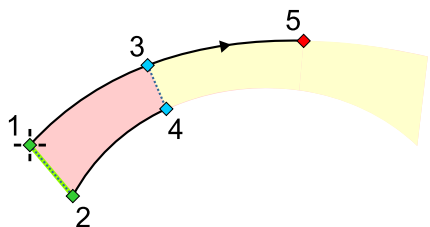
Rumeno ozadje služi kot vizualni referenčni vodnik za predvideno končno obliko.



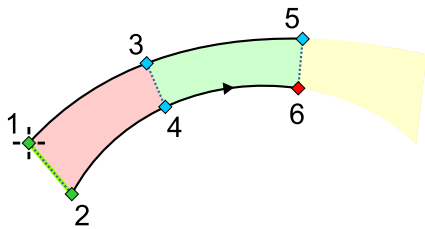
Z vozliščem 2 v fokusu naslednji klik samodejno izmenja strani zaradi nastavitve načina B, s čimer se vozlišče 3 postavi na nasprotni (prvi) rob. Vozlišče 3 zdaj postane vozlišče v fokusu, s čimer se aktivni status prenese nazaj na prvi rob. Med vozliščem 1 in vozliščem 3 se samodejno ustvari nov ukrivljen element.



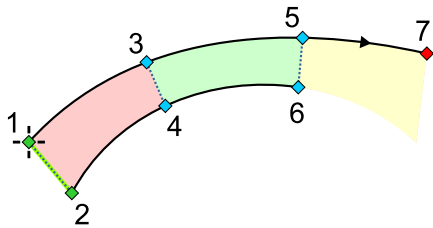
Z vozliščem 3 v fokusu naslednji klik ustvari vozlišče 4 na drugem robu. Vozlišče 4 postane vozlišče v fokusu, s čimer postane drugi rob aktiven in ustvari se ukrivljen element med vozliščem 2 in vozliščem 4. Samodejno se vstavi konec segmenta, ki povezuje vozlišče 3 in vozlišče 4. Konec segmenta določa smer vboda na tej lokaciji; zato postavite ta vozlišča tako, da upoštevate tako geometrijo zunanjega roba kot želene nastalih satenskih vbodov.



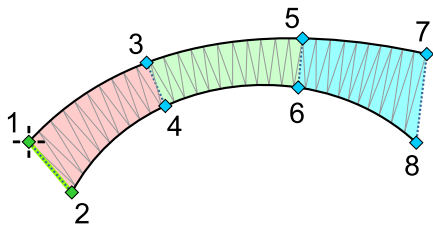
Ustvarite vozlišči 5 in 6 z uporabo iste metode izmenjave. Opazite, kako se struktura stolpca nenehno gradi z izmeničnim postavljanjem vozlišč med prvim in drugim robom.



V teh tehničnih ilustracijah so na novo dodani segmenti barvno označeni, da se prikaže, kako je struktura stolpca segmentirana z uporabo načina B. Med dejansko digitalizacijo se ta začasna barvna polnila ne bodo pojavila na delovnem prostoru.



Nadaljujte zaporedje in postavite vozlišči 7 in 8 z uporabo iste tehnike izmenjave vzdolž referenčne oblike.

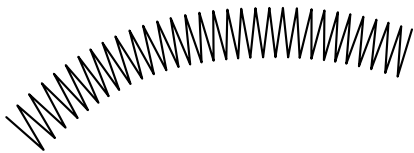


Vektorski obris predmeta stolpca je zdaj dokončan. Obe strani sta v celoti definirani z enakim številom vozlišč. Ti ustrezni pari vozlišč določajo tako zunanjo fizično mejo stolpca kot notranje distribucijske vektorje za vbode.

Ustvarite dejanske vezeninske vbode za dokončan predmet stolpca. Sistem obdela pare (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) za interpolacijo gostega satenskega polnila med dvema definiranimi robnima potema.

Način stolpca C: Sočasni strani (fiksna širina)

Vodnik po korakih



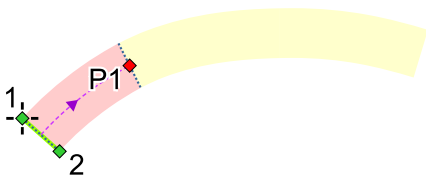
Ta priročnik prikazuje, kako ustvariti predmet stolpca z uporabo načina C, kot je prikazano v ciljni obliki. Upoštevajte, da ta metoda ustvari predmet s konstantno širino po celotni dolžini.



Začnite vektorizacijo. Izberite način stolpca C. Postavite prvi dve vozlišči, da določite začetno osnovno črto. Vozlišče 1 tvori začetek prvega roba, vozlišče 2 pa začetek drugega roba. Satenski vbodi bodo nihali med tema dvema robovoma v neprekinjenem cik-cak vzorcu.

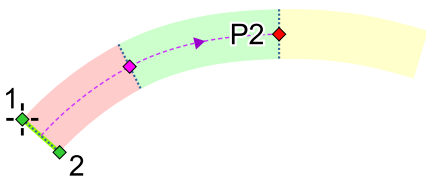
Rumeno ozadje služi kot vizualni referenčni vodnik za predvideno končno obliko.

Fiksna širina stolpca je sprva določena z razdaljo med vozliščem 1 in vozliščem 2. Ta vrednost dolžine se samodejno kopira v krmilno polje **Širina stolpca**, kjer jo lahko kadar koli med digitalizacijo spremenite. Upoštevajte, da posodobitev vrednosti širine vpliva samo na segmente, ustvarjene po spremembi; ne bo retroaktivno spremenila obstoječe oblike.



Kliknite na položaj P1 vzdolž sredinske poti zelenega stolpca. Ustrezna vozlišča zunanega roba se samodejno ustvarijo na obeh straneh na podlagi aktivne nastavitve širine. Končna črta segmenta, ki povezuje ti dve novi vozlišči, se prav tako samodejno vstavi za določitev smeri vboda na tej lokaciji.

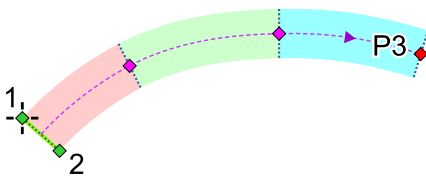
Ko je segment postavljen, je njegova geometrija določena s temi vozlišči zunanega roba in ne z začetno točko sredinske poti. Vendar pa pari vozlišč ostanejo povezani; če premaknete vozlišče, bo njegov ustrezni par zrcalil premik, da ohrani konstantno širino stolpca, kadar koli je to strukturno mogoče.



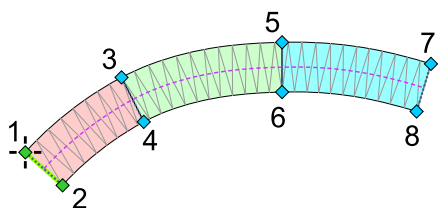
Dodajte nove segmente stolpca s nenehnim klikanjem na ciljne točke vzdolž sredinske poti objekta.

Vsak segment lahko natančno prilagodite z neposrednim urejanjem vozlišč ali elementov krivulje na katerem koli robu stolpca. Nasprotni rob se samodejno prilagodi, da ohrani razmerje fiksne širine. Upoštevajte, da lahko ročno urejanje okoli ostrih kotov ali tesnih radijev občasno povzroči deformacijo roba ali samopresekanje, kar zahteva skrbno namestitev

vozlišč.



V teh tehničnih ilustracijah so na novo dodani segmenti barvno označeni za prikaz, kako je struktura stolpca segmentirana z uporabo načina C. Med dejansko digitalizacijo se ta začasna barvna polnila ne bodo pojavila na delovnem prostoru.



Vektorska kontura objekta stolpca je zdaj dokončana. Obe strani sta v celoti določeni z enakim številom vozlišč. Ti ustrezni pari vozlišč določajo tako zunanjo fizično mejo stolpca kot tudi notranje vektorje porazdelitve za vbode.

Ustvarite dejanske vbode vezenja za dokončan objekt stolpca. Sistem obdela pare (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) za interpolacijo gostega polnila satenastega vboda med dvema določenima robnima potema.

Označevalne Točke

Vodnik za ustvarjanje in premikanje označevalcev vektorskih objektov

Označevalci so specializirane, premakljive točke ali ročice, ki se v Embird Studio uporabljajo za določanje koordinat določenih operacij ali učinkov. Za razliko od standardnih vozlišč označevalci niso del vektorske konture objekta. Označevalci se ustvarjajo in upravljajo izključno, ko je program v načinu urejanja vozlišč – fazi, ki se uporablja za digitalizacijo ali urejanje vektorskih objektov na ravni vozlišč.

1. Razumevanje funkcij označevalcev

Označevalci omogočajo natančen nadzor nad vidiki objekta, ki niso povezani s konturo, vključno z:



Položaj vzorca začetnih sidrnih vbodov (Tie-In): Določa lokacijo za napredno sidranje niti na začetku objekta.



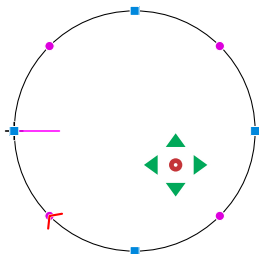
Položaj vzorca končnih sidrnih vbodov (Tie-Off): Določa lokacijo za napredno sidranje niti na koncu objekta.



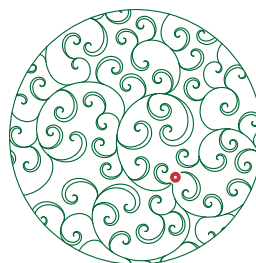
Fokus učinka: Nastavi središčno točko za učinke, kot so krožna polnila ali učinek vrтинca (Swirl) pri mrežastih (Mesh) objektih.



Izvor mrežastega polnila (Mesh Fill): Specifična točka, iz katere izvirajo kompleksna polnila, kot so rastlinski vzorci.



Mrežasti objekt z izvorno točko



Rastlinsko polnilo, ki raste iz izvorne točke

2. Ustvarjanje (postavljanje) označevalcev Focus in Tie-Up

Označevalci se običajno postavijo s standardiziranim postopkom, praviloma prek kontekstnega menija objekta v načinu urejanja vozlišč.

A. Označevalec fokusne točke (npr. Fill, Mesh)

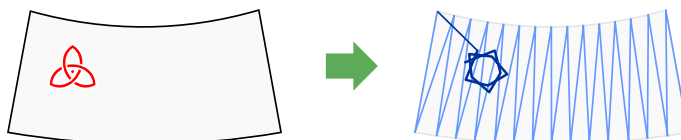
Označevalec v obliki zvezdice služi kot fokusna točka za določene učinke znotraj objektov Fill in Mesh.

- Vstopite v **način urejanja vozlišč**: Prepričajte se, da je objekt aktiven v načinu urejanja vozlišč.
- Priključite pojavni meni z desnim klikom.
- Postavite fokusno točko: Izberite ustrezeni ukaz v meniju za inicializacijo označevalca fokusne točke (ikona zvezdice) znotraj objekta.

B. Označevalci Tie-In in Tie-Off

Označevalca Tie-In in Tie-Off določata točne lokacije za napredne večsmerne sidrne vbode.

- Vstopite v **način urejanja vozlišč**: Prepričajte se, da je objekt aktiven v načinu urejanja vozlišč.
- Priključite pojavni meni z desnim klikom.
- Postavite vzorec Tie-In in/ali Tie-Off: Izberite ukaz za določitev položaja označevalca, povezanega z začetnimi in/ali končnimi sidrnimi vbodi.



Primer označevalca Tie-In. Levo: Stolpčni objekt z ročno postavljenim označevalcem Tie-In. Desno: Rezultirajoči vbodi z označenimi začetnimi sidrnimi vbodi za večjo jasnost.

3. Premikanje označevalcev

Ko je označevalec inicializiran, ga lahko premaknete tako, da ustreza zahtevam dizajna.

- S kazalcem izberite označevalec (ikona zvezdice za fokusne točke ali simbol za Tie-In).
- Povlecite označevalec na želeno mesto.

- Označevalci so zelo prilagodljivi in jih je mogoče postaviti zunaj meja objekta. To vam omogoča, da strateško postavite učinke ali sidrne točke tam, kjer so najučinkovitejši ali kjer jih je mogoče zlahka skriti z drugimi elementi dizajna.

Aktivacija

Da zagotovite, da označevalec deluje, kot je predvideno, morate aktivirati tudi njegove ustrezne lastnosti (kot so določen učinek ali vzorec sidrnih šivov) v [oknu Lastnosti](#).

Pomembne opombe

Označevalci v primerjavi s konturnimi vozlišči: Bistveno je razlikovati med označevalci (zvezdice fokusa ali simboli začetnih sidrnih šivov) in standardnimi konturnimi vozlišči (točke, ki določajo vektorsko geometrijo objekta).

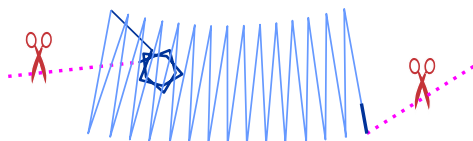
Vozlišča določajo geometrijske konture oblike.

Označevalci določajo lokacijo notranjih učinkov ali specializiranih funkcij vezenja.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Začetek > Pritrdilni vbodi

Sidrni vbodi

Sidrni vbodi so zasnovani tako, da preprečijo, da bi nit potegnilo skozi blago, potem ko je bila odrezana.



Vodilni in zaključni sidrni vbodi

Pri strojnem vezenju so vodilni in zaključni sidrni vbodi nujni za pritrnitev niti na začetku in koncu elementa vzorca. Ti pritrdilni vbodi se ustvarijo le za objekte, pred katerimi ali za katerimi je prehodni vbod—premikanje brez vezenja, kjer je predvideno rezanje niti. Medtem ko lahko sidrni vbodi tvorijo preprosto linearno pot, lahko vključujejo tudi zapletene vzorce, kot je oblika zvezde, da zagotovijo trdnejše sidro. V idealnem primeru je vodilni sidrni vbod skrit pod naslednjimi plastmi vezenja.

A **vodilni sidrni vbod** je ojačitveni vbod, nameščen na začetku objekta, da prepreči paranje.



Ikona, ki predstavlja točko namestitve vodilnega sidrnega vboda.

Nasprotno, **zaključni sidrni vbod** se izvede na koncu objekta, da zasidra nit in prepreči, da bi se zadnji vbod zrahljal. Za razliko od vodilnega sidrnega vboda je zaključni sidrni vbod običajno majhen, navaden vbod; njegov namen je diskretno pritrčiti nit brez dodajanja nepotrebne debeline ali vidnih vzorcev. Ker zaključni sidrni vbod običajno leži na vrhu končne prekrivne plasti, mora biti njegova vidnost čim manjša. Za zaključni sidrni vbod se lahko uporabi tudi vzorec, pod pogojem, da je nameščen tam, kjer ga bo naslednje vezenje skrilo.



Ikona, ki predstavlja zaključne sidrne vbode.

Razumevanje sidrnih vbodov

Ti dve vrsti pritrtilnih vbodov se skupaj imenujeta **sidrni vbodi**. Ta splošni izraz zajema tako začetne (vodilne) kot končne (zaključne) pritrtilne mehanizme. Njihova primarna funkcija je zagotoviti trpežnost in dolgoživost izvezenega vzorca s preprečevanjem, da bi nit izpadla med nošenjem ali pranjem.



Pogosta ikona za sidrne vbode. Označuje razdelke, kjer se upravljajo nastavitve tako za vodilne kot za zaključne sidrne vbode.

Globalne nastavitve za sidrne vbode

V Studio NEXT se nadzor sidrnih vbodov upravlja hierarhično, da se zagotovi tako doslednost kot prilagodljivost. Nadzor se izvaja na dveh različnih ravneh:

1. **Globalna raven:** Nastavitve, do katerih se dostopa prek okna Lastnosti, natančneje zavihek [Celoten vzorec](#).
2. **Raven objekta:** Nastavitve, do katerih se dostopa prek okna [Lastnosti](#) posameznega objekta.

Globalne nastavitve sidrnih vbodov služijo kot privzete lastnosti za celoten vzorec. Zagotavljajo dosledno varnost niti in zmanjšujejo potrebo po ročnih prilagoditvah. Te nastavitve nadzorujejo tako vodilne kot zaključne sidrne vbode za vsak objekt (kot so polnila, konture in stolpci), razen če so posebej spremenjene na ravni objekta.

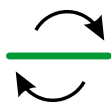
Globalne nastavitve so enake za vodilne in zaključne sidrne vbode in uporabljajo preproste linearne strukture vbodov, ki se samodejno namestijo.

Spreminjanje privzetih nastavitvev za posamezne objekte

Čeprav globalne nastavitve nudijo zanesljivo osnovo, imajo uporabniki možnost, da jih spremenijo za določene objekte znotraj posameznega okna **Lastnosti**. Prilagajanje nastavitvev vodilnih in zaključnih sidrnih vbodov za določen objekt omogoča natančno nastavitvev tako postopka vezenja kot končne estetike.

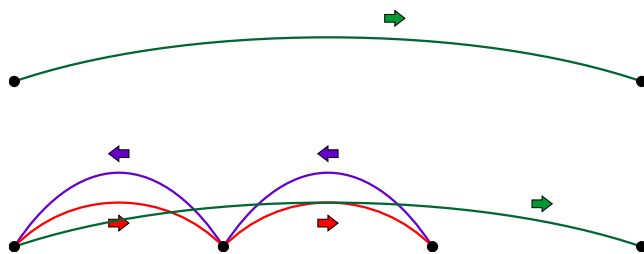
Preprost, samodejni sidrni vbod

Privzeti sidrni vbod je samodejno ustvarjena linearna struktura. Ustvari se z deljenjem in plastenjem začetnega (za vodilni sidrni vbod) ali končnega (za zaključni sidrni vbod) vboda objekta na eni lokaciji. Ker je nameščen natančno na obstoječi vbod, za to osnovno vrsto ni potrebno ročno označevanje položaja.



Ikona, ki predstavlja preprosto linearno strukturo vodilnega sidrnega vboda.

Majhni vbodi naprej in nazaj so nameščeni neposredno drug na drugega ali rahlo zamaknjeni, da ustvarijo ojačan vozle. Ta večprehodni pristop zaklene nit, ne da bi ustvaril znatno debelino, kar omogoča, da jo je mogoče zlahka prekriti z običajnimi vbodi objekta. Vendar pa ta osnovni vozle morda ne bo zadostoval za določene aplikacije z visoko obremenitvijo.



Konceptualni diagram osnovnih sidrnih vbodov, ustvarjenih z delitvijo prvega ali zadnjega vboda objekta.

Uporaba naprednih vzorcev sidrnih vbodov za večjo varnost

Za elemente dizajna, ki zahtevajo močnejše sidranje, so na voljo napredni vzorci sidrnih vbodov.



Primeri naprednih vzorcev sidrnih vbodov.

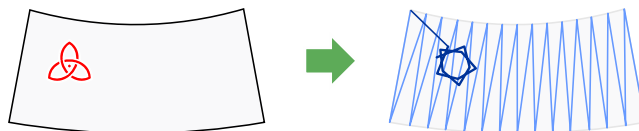
Struktura vzorca sidrnih vbodov

Za razliko od enodimenzionalnega linearnega vboda je vzorec sidrnih vbodov dvodimenzionalna, samopresekajoča se struktura. Ti prekrivajoči se večsmerni vbodi učinkovito pritrdijo nit na blago in znatno zmanjšajo tveganje za paranje.

Ročna namestitvev

Ker vzorec zaseda večjo površino in njegova namestitvev lahko vpliva na začetno ali končno točko objekta, mora biti njegov položaj določen ročno. To dosežemo tako, da postavimo [označevalec](#) v [načinu urejanja vozlišč](#) na zeleno

mesto, preden v oknu Lastnosti določimo lastnosti vzorca (vrsto in velikost). Ta postopek zagotavlja, da je varen vzorec nameščen točno tam, kjer je predvideno.

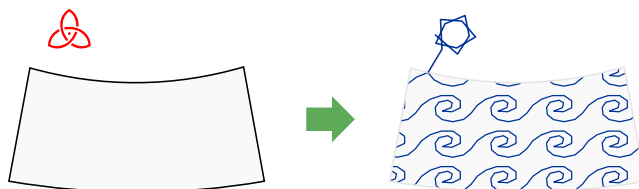


Primer uporabe vzorca vodilnih sidrnih vbodov. Levo: Objekt stolpca z ročno postavljenim označevalcem. Desno: Nastali vbodi s poudarjenimi vodilnimi sidrnimi vbodi za boljšo vidljivost.

Med izvajanjem program izveze vnaprej programiran vzorec na označeni lokaciji in ga samodejno zavrti v smeri povezovalnega vboda.

Strateška namestitvev sidrnih vbodov zunaj objekta

Označevalec vzorca sidrnih vbodov ni nujno, da je postavljen znotraj objekta, ki ga sidra. Označevalec lahko prosto premikate z uporabo načina urejanja vozlišč za optimizacijo varnosti in videza.



Primer vzorca vodilnih sidrnih vbodov, postavljenega zunaj primarnega objekta.

Zunanja namestitvev je nujna pri delu z objekti, ki imajo redka polnila. Če bi bil gost, samopresekajoč se vzorec sidrnih vbodov postavljen znotraj redke mreže ali motivnega polnila, bi ostal zelo viden in ustvaril grd voz. Za ohranitev čistega dizajna je priporočljivo, da sidrne vbode postavite tam, kjer jih bo skrtil drug objekt, kot je obroba ali prekrivajoči se satenasti vbod. Ta strateška namestitvev zagotavlja, da je nit varno pritrjena brez ogrožanja vizualne kakovosti polnila.

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Začetek](#) > [Povezave](#)

Povezave

Vzorec vezenja mora vsebovati čim manj odrezovanj niti. Odrezovanja niti so zamudna in lahko zmanjšajo kakovost vezenja zaradi morebitnega popuščanja niti. Zato uporabite povezave med objekti, kadar je le mogoče, da zmanjšate skupno število odrezovanj. Povezava je serija navadnih vbodov, namenjenih izključno premikanju niti z ene lokacije na drugo, s čimer se izognemo potrebi po odrezovanju. Studio ponuja specializirano orodje za ustvarjanje teh povezav, ki se nahaja v orodni vrstici na levi strani okna Studio.

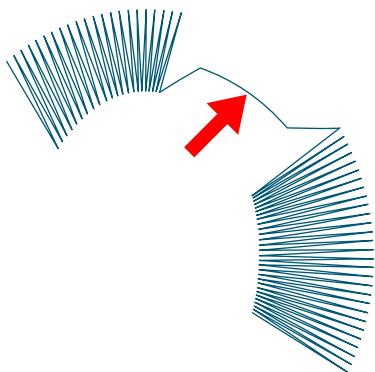




Povezave je treba uporabiti med objekti iste barve na območjih, kjer so skrite ali ne vplivajo bistveno na vizualni videz vzorca. Pogosto so nameščene pod drugimi objekti ali vzdolž kontur. V primeru majhnih črk ali sosednjih majhnih objektov, kjer povezav ni mogoče skriti, morajo biti čim krajše. Ta vrsta povezave se imenuje povezava do "najbližje točke".

Vrstni red šivanja objektov mora biti vedno izbran tako, da zahteva najmanjše število odrezovanj. Na primer, če vzorec vsebuje dva modra objekta in en rumen objekt, je treba najprej izšiti modra objekta, nato pa še rumen objekt na vrhu. Da bi se izognili odrezovanju med modrima objektoma, ju lahko povežete s povezavo, skrito pod naslednjo plastjo rumenega objekta.

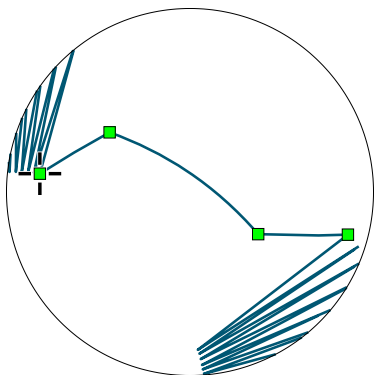
Določite začetno in končno točko vsakega modrega objekta tako, da vstavljena povezava ne prekine kontinuitete šivanja. Prvi modri objekt se mora končati točno tam, kjer se povezava začne, drugi modri objekt pa se mora začeti tam, kjer se povezava konča.



Obstajata dve metodi za ustvarjanje povezave:

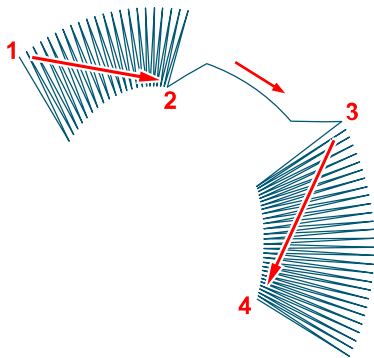
1. Uporabite **Orodje za povezavo** za ročno digitiziranje povezave vozlišče za vozliščem.
2. Izberite drugi modri objekt in z desnim klikom priključite pojavni meni. Izberite **Ustvari povezavo s prejšnjimi objekti**. To ustvari ravno povezavo, ki jo lahko kasneje urejate vozlišče za vozliščem. Ta ukaz je na voljo tudi prek **Glavni meni > Izdelava**.

Opomba: Za hitro prilagoditev ravne povezave z dodajanjem več vozlišč uporabite [Način vstavljanja elementov](#).



V tem primeru je povezava sestavljena iz treh elementov: ravne črte, krivulje in še ene ravne črte. Začetna točka povezave je označena s križcem.

Oblika povezave je zasnovana tako, da vbodi potekajo globoko znotraj območja rumenega objekta, ki bo izvezen čeznjo. To preprečuje, da bi povezava postala vidna, če pride do rahlega premika med vezenjem. Takšen premik je pogosto posledica ohlapnega vpetja blaga v obroč ali "učinka vlečenja" niti. Če je prekrivajoči se objekt dovolj velik, postavite povezavo vsaj 2-3 mm znotraj njegove meje. Pri manjših objektih postavite povezavo skozi sredino.



Povezava zagotavlja neprekinjeno pot niti od začetka prvega objekta **(1)** do konca drugega objekta **(4)**.

Povezave imajo nastavljivi dolžini **Minimalnega** in **Maksimalnega** vboda. Vbodi maksimalne dolžine se uporabljajo za segmente ravnih črt, medtem ko ukrivljeni segmenti uporabljajo krajše vbode za ohranjanje gladkih krivulj. Nastavitev Minimalni vbod določa najkrajši dovoljeni vbod znotraj povezave.

Na območjih, kjer navadni vbodi med objekti niso zaželeni, objekt povezave omogoča ustvarjanje "**nadzorovanega prehodnega vboda**" za lažje ročno rezanje niti.

Pametne povezave

Pametne povezave se ustvarijo z uporabo napredne različice ukaza **Ustvari povezavo s prejšnjim objektom**. Te funkcije, poimenovane **Pametna povezava s prejšnjim objektom (Središčnica)** in **Pametna povezava s prejšnjim objektom (Kontura)**, so dostopne prek [Glavni meni > Izdelava](#) in v nekaterih orodjih programa Studio, kot je orodje [Freehand](#).

Podobno kot standardni ukaz, Pametna povezava poveže ločene objekte; vendar ustvari kompleksno, optimizirano pot povezave.

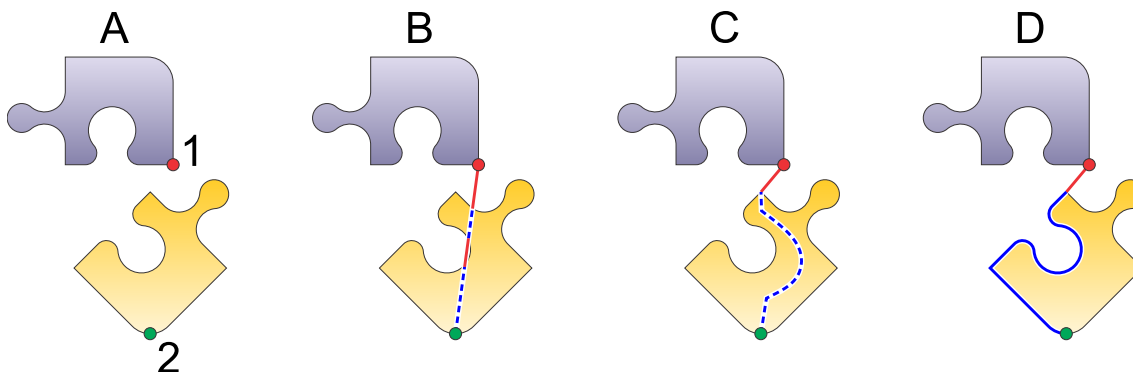
Pametna povezava po središčnici

Pot središčnice se začne na najbližjih točkah med objektoma in nato nadaljuje kot skrita pot pod ciljnim objektom. Pot se samodejno prilagodi obliki objekta in krmari okoli odprtih (lukenj). Ta ukaz omogoča učinkovitejše digitaliziranje, saj znatno zmanjša ročni napor, potreben za izdelavo poti povezav.

Pametna povezava po konturi

Pot konture se začne na najbližjih točkah med objektoma in nadaljuje vzdolž zunanjega roba ciljnega objekta. Ta metoda je namenjena objektom z ohlapnimi polnili, kot so mreža, motivi ali prelivajoča se navadna polnila. Poleg tega se lahko pot povezave, ki sledi konturi ciljnega objekta, skriva pod cik-cak robom satenastega šiva.

Naslednje slike prikazujejo različne načine povezovanja dveh ločenih objektov. V teh primerih so segmenti povezave, ki jih pokriva izbrani objekt, predstavljeni s črkanimi črtami, medtem ko so vidni segmenti prikazani s polnimi rdečimi črtami.



- A** Ločena objekta. Končna točka zgornjega objekta je označena z 1, začetna točka spodnjega objekta pa z 2.
- B** Objekta imata preprosto, neoptimizirano povezavo s premico.
- C** Objekta, povezana z ukazom Pametna povezava "Središčnica". Večina povezave je skrita pod izbranim objektom. Edini vidni segment povezave obsega razdaljo med končno točko prejšnjega objekta in najbližjo točko na konturi ciljnega objekta.
- D** Objekta, povezana z ukazom Pametna povezava "Kontura". Pot povezave sledi zunanji meji ciljnega objekta.

Opomba: Izraz "Pametna" se nanaša na trenutek, ko je ustvarjena pot povezave, pri čemer se uporabi oblika ciljnega objekta za iskanje optimalne poti. Ko je ustvarjena, se obnaša kot običajen objekt povezave in se ne prilagodi samodejno, če se oblika ciljnega objekta pozneje spremeni. Če se oblika spremeni, je treba povezavo izbrisati in znova ustvariti, da odraža novo geometrijo.



Lekcija: Ročno Digitaliziranje Črk



logotipa, ki služi kot vodilo.

Čeprav Studio vključuje namensko orodje za črke (Lettering Tool) za hitro ustvarjanje besedila, zahteva datoteko Alphabet ali pisavo, združljivo z želenim slogom. Profesionalni digitalizatorji pogosto naletijo na logotipe podjetij po meri, kjer se nobena standardna pisava ne ujema, zato je treba črke digitalizirati ročno.

Ta lekcija se osredotoča na ročno [digitaliziranje](#) majhnih črk s satenastim vbodom. Če vaš projekt zahteva velike, polno zapolnjene črke s konturami, si oglejte lekcijo [Kako digitalizirati logotip](#).

Načela digitaliziranja črk so prikazana na znaku "A". Predstavljena sta dva glavna pristopa: **1. Ročno digitaliziranje s stolpci in povezavami** in **2. Digitaliziranje s samodejnim stolpcem (auto-column)**. Drugi pristop je polavtomatiziran in lahko uporablja orodja za sledenje za vektorizacijo.

Obe metodi predpostavljata, da ima uporabnik grafično predlogo ([raster slika](#))

1. Pristop: Največji Nadzor Nad Smerjo Vbodov

Pri tej metodi je vsak objekt narisani **točko za točko** v določenem zaporedju. Ročno digitaliziranje črk s satenastim vbodom zahteva dve glavni orodji: **Column Tool** (satenasti vbod) in orodje za povezave (Connection Tool).

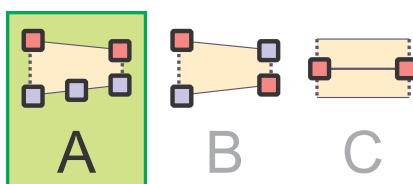
Znaki so običajno sestavljeni iz več stolpcev. Da zagotovite neprekinjeno vezenje brez nepotrebnih prehodnih vbodov ali odrezov niti, morate med segmenti stolpcev uporabiti **povezave**. Iste povezovalne poti se pogosto uporabljajo za povezovanje ločenih znakov.

Ker znaka "A" ni mogoče upodobiti kot enega samega neprekinjenega stolpca, ga bomo sestavili z več segmenti, povezanimi s povezavami.

Izberite **Column tool** (leva ikona) ali **Column with Pattern tool** (desna ikona):

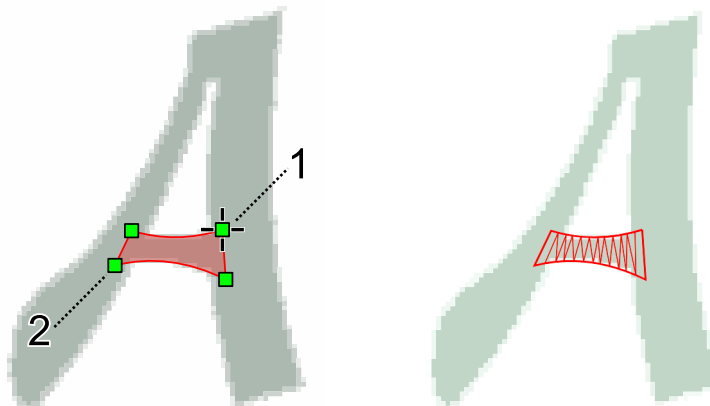


Orodje za vzorce (Pattern tool) deluje podobno kot standardno orodje za stolpce, vendar nanese teksturo na širše segmente. Prepričajte se, da je v spustnem meniju za način stolpca v zgornjem desnem kotu izbran **"Mode A"**; ta način omogoča različno število točk na vsaki strani stolpca.



Način stolpca A - "Ločeni robovi".

Digitalizirajte prvi stolpec tako, da postavite točke za določitev robov. Na diagramu (1) označuje začetno točko objekta, (2) pa končno točko. Vbodi bodo zapolnili stolpec od začetka do konca. Upoštevajte, da se stolpec rahlo prekriva s sosednjimi območji, da se kompenzira učinek vlečenja (pull effect) blaga, kar preprečuje vrzeli med vezenjem.



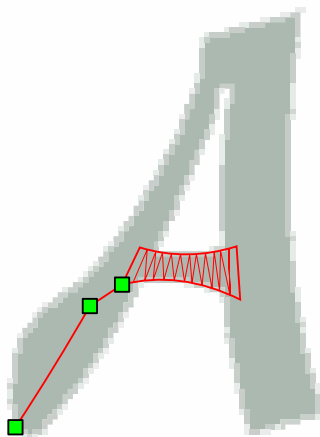
Z desno tipko miške kliknite in izberite **Generate Stitches**. Stolpec bo videti takole:

Ta objekt se zdaj upravlja prek **Object Inspector** na desni strani zaslona.

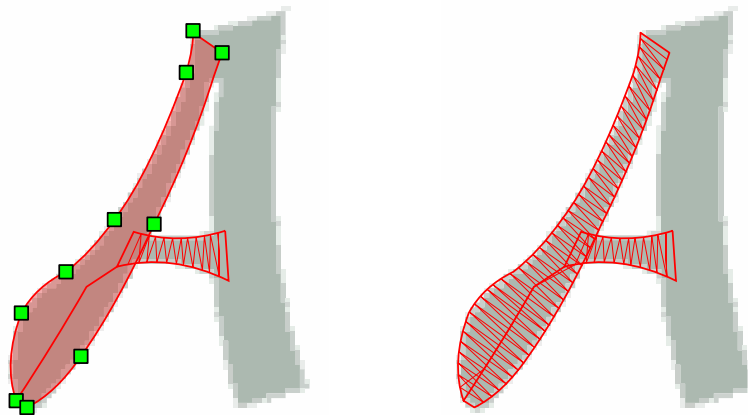
Če želite začeti naslednji del črke "A" brez prehodnega vboda, izberite **Connection tool**:



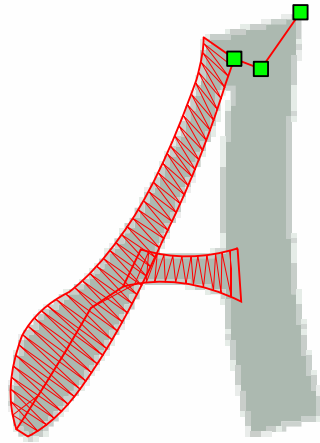
Ustvarite pot do naslednje začetne točke. Uporabite **Generate Stitches** ali **Finish** v pojavnem meniju.



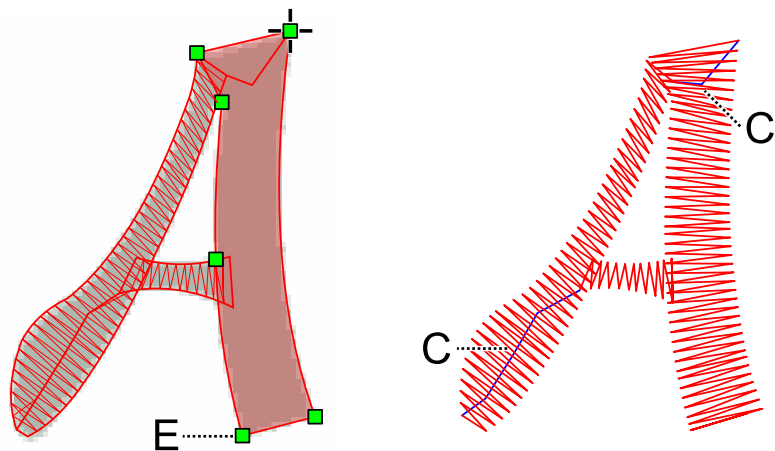
Digitalizirajte drugi stolpec. Ker je zgornji vrh črke "A" preoster za en sam neprekinjen stolpec, stolpec zaključite na vrhu:



Preden začnete zadnji stolpec, vstavite povezavo od prejšnjega objekta. Da zagotovite, da povezava ostane nevidna, jo narišite v obliki črke "V", tako da bo skrita pod naslednjimi prekrivnimi vbodi:

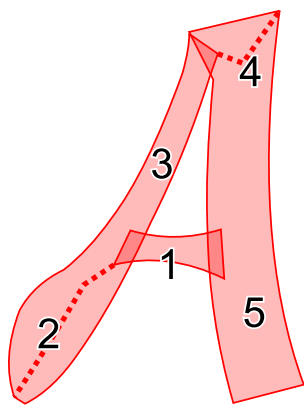


Dokončajte zadnji stolpec. Končan znak je zdaj sestavljen iz treh stolpcev in dveh povezav (označenih s C). Ta posebni vrstni red zagotavlja, da so vse povezave skrite.



Upoštevajte, da je končna točka (E) zadnjega stolpca v spodnjem levem kotu. Če povežujete več znakov s povezavami "najbližja točka", boste morda morali obrniti začetno/končno stran zadnjega stolpca, da postavite izhodno točko na desno stran.

The **Object Inspector** zdaj navaja vseh pet komponent v vrstnem redu šivanja (od zgoraj navzdol).



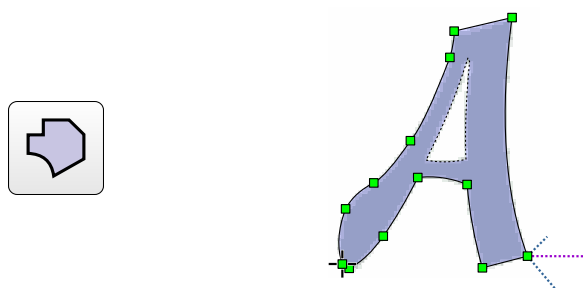
				1. / 5
				2. / 5
				3. / 5
				4. / 5
				5. / 5

Te objekte lahko izberete in jih [združite](#) za lažje povečevanje ali premikanje. Za osnovno združevanje uporabite ukaz "Group 1".

2. Pristop: Hitrejši Potek Dela S Funkcijo Auto-Column

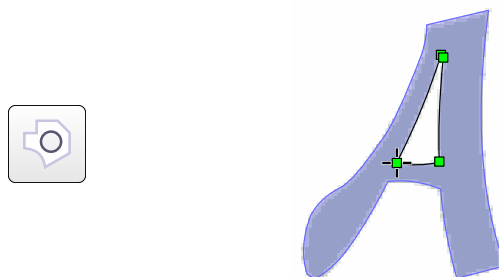
Ta metoda uporablja funkcijo **Auto-Column** za samodejno ustvarjanje zaporedja vbodov in notranjih povezav. Čeprav je to hitrejša, ker ne zahteva digitalizacije ločenih segmentov, ima uporabnik manj podroben nadzor nad natančno potjo niti.

Digitalizirajte zunanjo mejo znaka z uporabo orodja **Fill tool**:



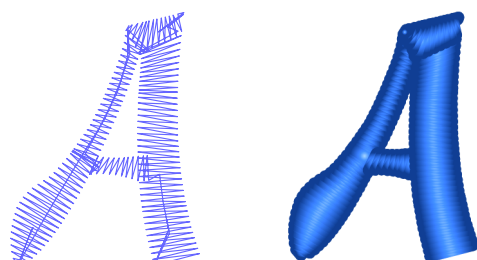
Začetna točka je označena z majhnim križcem (spodaj levo), končna točka pa s "pajkovimi nogami" (spodaj desno).

Nato digitalizirajte notranjo odprtino z uporabo **Opening tool**:



Če je grafična predloga visoke ločljivosti, lahko uporabite **Trace Tool** za samodejno vektorizacijo robov.

Na koncu izberite možnost "**Auto-Column**" v **oknu Lastnosti** in ustvarite vbode. Studio bo samodejno izračunal satensko polnilo in potrebne povezave.



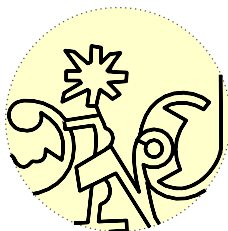


Obrisi - Pregled

To poglavje nudi pregled različnih metod za ustvarjanje tankih obrisov. Te metode so podrobneje opisane v njihovih lekcijah.

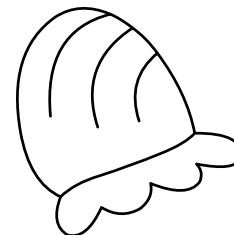


Neprekinjen Obris



Tanki obrisi, kot je prikazano na teh slikah, se pogosto uporabljajo za napise, logotipe in risane motive. Eno od temeljnih pravil pri vezenju je zmanjšanje števila odrezov niti. Posledično je najučinkovitejši način za izdelavo teh obrisov njihova digitalizacija kot ena sama neprekinjena pot vbodov. Za odpravo odrezov niti je treba določene odseke prešiti dvakrat: enkrat v smeri naprej (pot naprej) in enkrat v smeri nazaj (povratna pot). V praksi lahko

zapleten obris ustvarite tako, da vsak njegov element prešijete dvakrat. Končna točka takšnega obrisa je enaka njegovi začetni točki. V Studio se to imenuje dvoslojni obris.



Objekti Obrisov V Object Inspector

Object Inspector olajša prepoznavanje prekinitev v obrisih. Vrzeli ali prelomi so označeni z ikono škarij. Orodje prav tako pomaga prepoznati poti naprej in povratne poti znotraj obrisa.

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

Povratne Poti



Povratne poti predstavljajo povratne smeri na vejah dvoslojnega obrisa. V Object Inspector so te označene z ikono stopinj.

Ko je na dvoslojnem obrisu prisotna povratna pot, vezenje ostane neprekinjeno in ne zahteva odrezov niti.

Dvoslojni Obris

Studio ponuja več metod za ustvarjanje dvoslojnih obrisov, ki se razlikujejo glede na stopnjo avtomatizacije. Čeprav imajo mnogi digitalizatorji raje določen potek dela, je najučinkovitejši pristop običajno uporaba popolnoma avtomatskih obrisov. Vendar pa so v določenih scenarijih lahko potrebne ročne ali polavtomatske metode, na primer pri kombiniranju tankega obrisa s stolpčnim objektom.

1. Metoda

Ročna digitalizacija vseh elementov, vključno s povratnimi potmi, v pravilnem zaporedju.

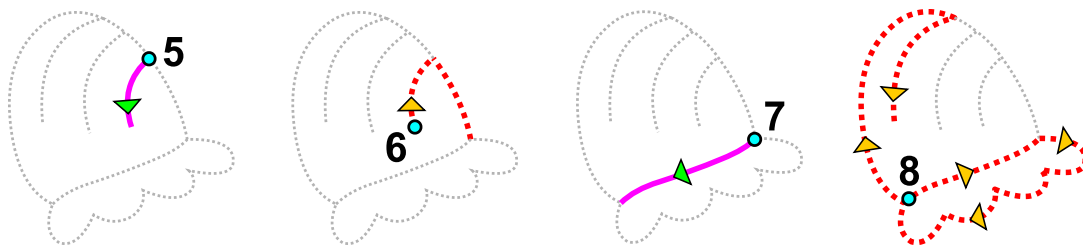


Ikona orodja za obris.

Za zagotovitev neprekinjenega vezenja je potrebno natančno zaporedje objektov obrisa. Ta metoda na splošno ni priporočljiva in je vključena le zaradi popolnosti.



Zaporedje elementov 1-4. Vijolična in rdeča označujeta trenutni element. Vijolični element predstavlja prvi sloj vezenja, medtem ko rdeči element predstavlja drugi sloj.



Zaporedje elementov 5-8.

Upoštevajte, da je končna točka elementa 8 enaka začetni točki elementa 1.

2. Metoda

Ročna digitalizacija z uporabo ukaza **glavni meni > Izdelava > Obrisi > Ustvari povratno pot** .



Elementi povratne poti so enaki elementom napredne poti, vendar so izvezeni v obratnem vrstnem redu. Posledično jih lahko programska oprema ustvari samodejno.

Čeprav programska oprema pomaga, je še vedno potreben pravilen vrstni red elementov. Ta metoda je primerna za ustvarjanje majhnih kontur v kombinaciji z drugimi vrstami objektov.

Metoda 3

Polavtomatska metoda: ročno digitaliziranje naprednih elementov v poljubnem vrstnem redu, ki mu sledi samodejna razporeditev z uporabo ukaza **glavni meni > Izdelava > Konture > Razporedi dele konture** .



Elementi se lahko sekajo in jih je mogoče digitalizirati v poljubnem vrstnem redu. Za optimalno natančnost zagotovite, da se elementi pravilno povežejo na svojih stičiščih. Programska oprema razdeli in razvrsti elemente, da vzpostavi pravilen vrstni red in ustvari vse potrebne povratne poti.

Začetna točka prvega elementa služi kot začetna točka za celotno konturo. Ker je kontura dvoslojna, ta služi tudi kot končna točka.

Če določeni elementi tvorijo ločene objekte (kot je pika na črki "i") ali so postavljeni daleč od drugih elementov, program ustvari **povezavo**, da zagotovi, da kontura ostane en sam objekt. Če želite te objekte ohraniti ločene, uporabite ukaz **Razporedi dele konture (brez povezav)**.

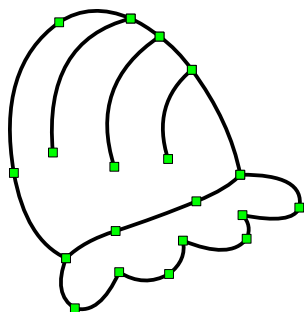


Orodje Razporedi dele konture (brez povezav).



Elementi 1-4. Vrstni red digitaliziranja pri tej metodi ni pomemben. Začetna in končna točka konture sta enaki prvemu vozlišču prvega elementa (označeno z modrim krogom).

Pomembno je, da se izognete podvojenim robovom in natančno poravnate končne točke posameznih robov.



Zgornje ilustracije prikazujejo zaporedje in razporeditev elementov konture.

Razporejeni elementi so združeni v večje segmente za optimizacijo razporeditve vbodov. Če želite ohraniti izvirne elemente ločene za lažje urejanje, onemogočite funkcijo **Združi razporejene dele konture** v oknu [Lastnosti > Celoten dizajn > zavihek Glavne nastavitve](#).

V primerjavi z Metodo 1 to zahteva približno 50 % manj elementov za digitalizacijo, saj povratne poti niso ustvarjene ročno. Vrstni red elementov je prilagodljiv in ni treba slediti, kateri deli že imajo drugi sloj vbodov.

Ta polavtomatska metoda je priporočljiva za kompleksne konture, kadar Metode 4 ni mogoče uporabiti.

Metoda 4

Samodejno ustvarjanje kontur iz objektov polnila in stolpcev. Uporabnik izbere objekte, ki jih želi obrobati, in uporabi ukaz [glavni meni > Izdelava > Samodejni obrobjevalnik](#). Ta pristop je priporočljiv, kadar koli je to mogoče.



Samodejno obrobjanje lahko spodleti, če imajo objekti polnila ali stolpcev enake robove (sosednja območja brez prekrivanja). To se pogosto zgodi pri delu z vektorskimi objekti, uvoženimi iz grafičnih datotek (SVG). V teh primerih uredite sosednje robove, da ustvarite prekrivanje, ali uporabite drugo metodo obrobjanja.

Metodi 3 in 4 sta najpogosteje uporabljeni.

Opomba: Napredne in povratne poti so v Pregledovalniku objektov (Object Inspector) prepoznane po posebnih ikonah:



Te ikone pomagajo pri prepoznavanju elementov za izbiro in urejanje. Poleg tega ukaz [glavni meni > Izbira > Konture > Povratne poti](#) omogoča hitro izbiro vseh povratnih poti. Ko so izbrane, lahko na te elemente na primer uporabite satenaste vbode ali izvedete druge potrebne popravke.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Začetek > Razporedi dele konture



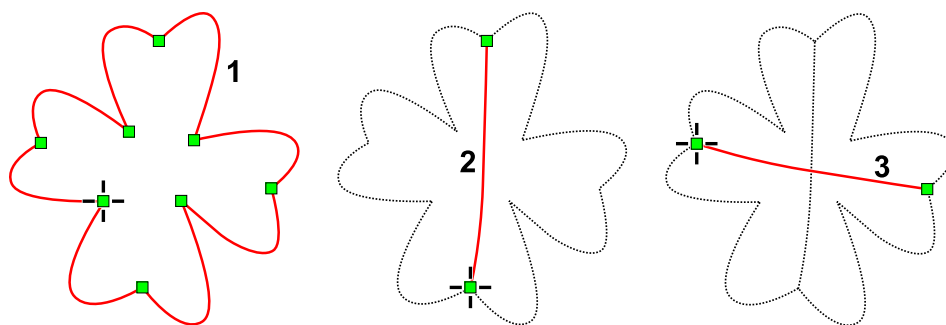
Razporedi Dele Konture

Ukaz **Razporedi dele konture** je zasnovan za ustvarjanje kompleksnih, tankih kontur z uporabo dvojnega šivanja, podobno kot pri Redwork vzorcih. To funkcijo lahko uporabite za generiranje katere koli konture z navadnim vbodom, ne glede na njeno kompleksnost.

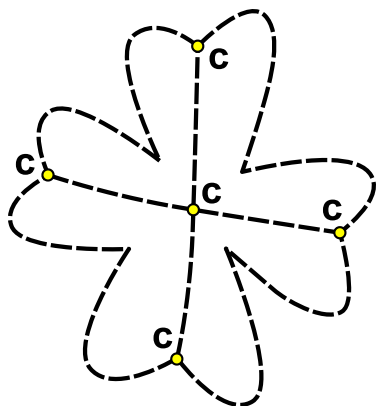
Za uporabo te funkcije mora uporabnik narisati ločene objekte kontur. Vrstni red risanja teh objektov je poljuben; vendar se morajo segmenti približno dotikati drug drugega. Funkcija deluje tako, da združi posamezne konture, jih po potrebi razdeli, razvrsti v logično zaporedje in ustvari povratno pot za izdelavo drugega sloja vbodov.

Poenostavljene Konture

Rezultat je nov objekt, sestavljen iz grupirane serije dvojno šivanih kontur v optimiziranem vrstnem redu. Studio samodejno prilagodi zaporedje segmentov konture.



Trije segmenti konture, pripravljene za funkcijo **Razporedi dele konture**.



Točke Presečišča

Funkcija **Razporedi dele konture** samodejno razdeli originalne konture na potrebnih točkah presečišča (označene s C). Prav tako organizira zaporedje in ustvari povratno pot (drugi sloj vbodov).

Samo prvi segment konture ostane na svojem prvotnem položaju. Ker postopek ustvari dvojno šivanje, se konec konture zaključi na isti točki, kjer se je začel. Zato postavite prvi segment konture na zeleno začetno in končno točko celotne konture.

Konsolidacija Elementov Za Nprekinjeno Šivanje

Razporejeni elementi so združeni v večje segmente za optimizacijo postavitve vbodov. Če želite ohraniti originalne posamezne elemente za lažje ročno urejanje, lahko to funkcijo onemogočite pod [■ Lastnosti > Celoten vzorec > Zavihek Glavno](#).

Opomba: Ukaz Razporedi dele konture ne bo deloval, če je med izbranimi objekti že prisotna **povratna pot**.

Povezave

Če vzorec vsebuje ločene segmente konture, ki se ne dotikajo glavne konture (kot je notranjost luknje), bo funkcija ustvarila **povezavo** do teh izoliranih objektov. Če se želite izogniti tem samodejnim povezavam, uporabite naslednji alternativni ukaz:

Razporedi dele konture (Brez povezav) deluje enako kot standardni ukaz, vendar ne povezuje izoliranih objektov z glavno konturo.

Za več informacij glejte sorodne teme o [Samodejnem obrisovanju](#) in [pregledu metod kontur](#).

[Uporabniški priročnik - Studio Next > Začetek > Združevanje objektov v skupine](#)



Skupine Objektov

Skupina združuje več vektorskih objektov v eno entiteto, kar olajša izbiro in manipulacijo med postopkom digitalizacije.

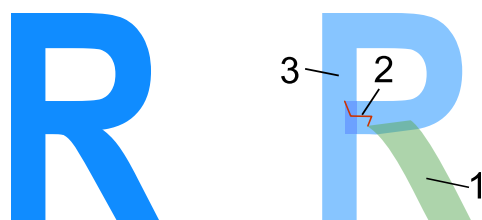
Vzorec za računalniško strojno vezenje je sestavljen iz številnih osnovnih delov, kot so polnila, stolpci in povezovalne poti. Ti objekti se uporabljajo za digitalizacijo kompleksnih entitet, vključno s črkami, cvetličnimi motivi ali živalmi.

Uporaba Skupin

Združevanje omogoča programski opremljeni, da prepozna, da določeni osnovni deli pripadajo eni sami entiteti (kot je znak v besedi). To uporabniku omogoča, da hkrati izbere, premakne ali transformira celoten nabor objektov.

Ukazi Za Združevanje

Ukazi za združevanje in razdruževanje izbranih objektov se nahajajo v **Glavni meni > Skupine** in so na voljo tudi prek [pojavnega menija](#), ko ste v načinu Izbira/Transformacija.



Digitalizirana črka "R" je običajno sestavljena iz treh delov: 1. Objekt stolpca, 2. Povezovalna pot, 3. Objekt stolpca.

Pri digitalizaciji napisov lahko osnovne dele (stolpce in povezave) združite z ukazom **Group 1**, tako da vsaka črka deluje kot ena enota. Črke lahko nato združite v besede z ukazom **Group 2**, besede pa lahko dodatno povežete v stavke z ukazom **Group 3**.

Številke 1, 2 in 3 predstavljajo hierarhično raven skupine. Za razliko od mnogih programov, ki ponujajo le eno raven združevanja, Embird Studio NEXT zagotavlja več ravni, kar omogoča sofisticirano upravljanje vzorcev. To vam omogoča, da izolirate in urejate objekte na eni ravni (npr. določeno črko), hkrati pa ohranite strukturno združevanje besede ali stavka.

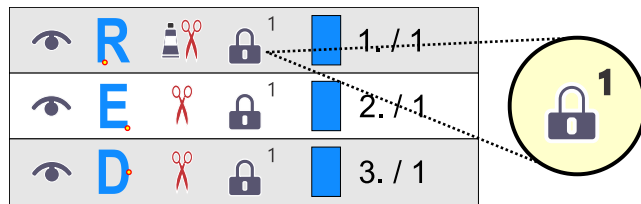
			1. / 1
			2. / 1
			3. / 1



Črka "R", sestavljena iz stolpcev in povezovalne poti.

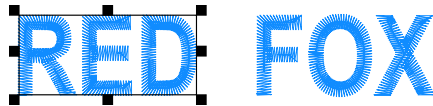
V tem primeru so osnovni deli črke "R" - stolpec, povezava in končni stolpec - izbrani na seznamu [Object Inspector](#).

Uporabite **Group 1**, da jih združite v en sam objekt. Ta postopek je treba ponoviti za vsako posamezno črko v vzorcu.

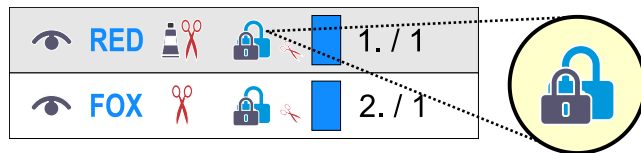


Majhna ikona ključavnice označuje, da je objekt sestavljen iz delov, združenih na ravni 1.

Čeprav je vsaka črka sestavljena iz več osnovnih delov, se zdaj obnašajo kot posamezni objekti. Ena ikona ključavnice, ki se pojavi na desni strani objekta v Object Inspector, označuje, da je združen na ravni 1.



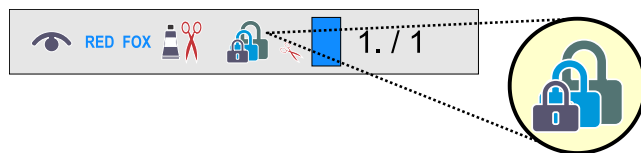
Nato izberite združene črke, ki tvorijo besedo "RED", in uporabite ukaz **Group 2**. To ponovite za naslednje besede. Vsaka beseda bo zdaj obravnavana kot skupina ravni 2.



Dvojna ikona ključavnice označuje, da je objekt sestavljen iz delov, združenih na ravneh 1 in 2.



Na koncu izberite združene besede in uporabite **Group 3**, da jih združite v en objekt stavka.



Trojna ikona ključavnice označuje, da je objekt sestavljen iz ugnezdenih skupin na ravneh 1, 2 in 3.

Razdruževanje Skupin

Za razstavljanje teh struktur uporabite ukaze **Ungroup 1**, **Ungroup 2** in **Ungroup 3**, da razbijete skupine na njihovih ustreznih ravneh. V tem poteku dela bi **Ungroup 3** razdelil stavek na besede, **Ungroup 2** bi razdelil besede na črke, **Ungroup 1** pa bi črke vrnil v njihove osnovne vektorske objekte.

● Zakaj Se Uporablja Večnivojsko Združevanje

V **Embird Studio NEXT** je hierarhični sistem združevanja (ravni 1, 2 in 3) zasnovan za upravljanje inherentne kompleksnosti profesionalnega digitaliziranja vezenin. Za razliko od standardnih grafičnih aplikacij, ki pogosto uporabljajo en sam ukaz za združevanje, Studio uporablja ugnezdene ravni, ki omogočajo natančno urejanje brez ogrožanja celotne strukturne integritete vzorca.

1. Hierarhična Organizacija

Vzorci vezenja so zgrajeni od spodaj navzgor. Sistem treh ravni omogoča digitalizatorjem, da vzorce organizirajo v logične enote:

- **Raven 1 (Raven komponent):** Uporablja se za združevanje osnovnih delov, kot sta dva stolpca in ena povezovalna pot, potrebna za oblikovanje posamezne črke "R".
- **Raven 2 (Raven entitet):** Uporablja se za združevanje objektov ravni 1 v večje enote, kot je združevanje posameznih črk v celotno besedo.
- **Raven 3 (Raven vzorca):** Uporablja se za združevanje entitet ravni 2 v končno postavitev, kot je združevanje več besed v stavek ali združevanje logotipa z besedilom.

2. Izolirano Urejanje In Natančnost

Glavna prednost hierarhičnih ravni je zmožnost spreminjanja majhnega dela vzorca brez razstavljanja celotne strukture. Na primer, če je treba prilagoditi vozlišče v črki "R", mora uporabnik na to specifično črko uporabiti le **Ungroup 1**. Ker je bila beseda združena na **Ravni 2**, stavek pa na **Ravni 3**, te strukture višje ravni ostanejo nedotaknjene. To digitalizatorja reši ponavljajočih se nalog ponovnega združevanja po manjših popravkih.

3. Vizualno Upravljanje V Object Inspectorju

Studio zagotavlja specifične vizualne indikatorje za hitro prepoznavanje "globine" skupine. To preprečuje zmedo pri vzorcih, ki vsebujejo na stotine vektorskih objektov:

1. **Ikona ene ključavnice:** Označuje skupino ravni 1 (posamezni znaki ali majhni segmenti).
2. **Ikona dveh ključavnic:** Označuje ugnezdene skupine ravni 1 in ravni 2 (celotne besede ali ločeni elementi vzorca).
3. **Ikona treh ključavnic:** Označuje kompleksno ugnezdenje vseh treh ravni (stavki ali celotna postavitev vzorca).



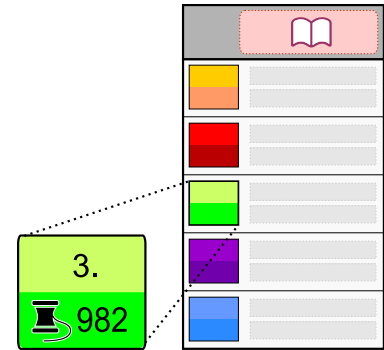
Barve, Izbirnik Barv In Katalog Niti

Upravljanje barv znotraj dizajna za vezenje je ključna naloga. Učinkovit nadzor barv zagotavlja, da je dizajn na zaslonu prikazan pravilno, ter optimizira število menjav niti in rezanja niti med proizvodnjo. Količina in zaporedje barv neposredno vplivata na končno kakovost vezenja in skupni čas proizvodnje. Zato Studio ponuja celovita orodja za analizo barvnih postavitev in prilagajanje določenih barv.

● Seznam Niti

Seznam niti (Thread List) zagotavlja poenostavljeno, kronološko zaporedje barv, ki se samodejno ustvari iz dizajna v kateri koli fazi postopka digitalizacije.

Ko je dizajn odprt ali ustvarjen, Seznam niti preslika generične barvne podatke datoteke v specifičen nabor proizvajalca, znan kot **Privzeti katalog niti**. To zagotavlja, da se digitalni prikaz na zaslonu natančno ujema s fizičnimi specifikacijami niti za proizvodnjo. Seznam niti, ki deluje v povezavi s **Paletto** na istem zavihku, služi kot primarni vmesnik za celovito upravljanje barv.



Primarne Funkcije Seznama Niti





















Seznam niti izpolnjuje štiri ključne tehnične vloge:

- 1. Poenostavljen pregled:** Zagotavlja zgoščen seznam menjav niti v njihovem natančnem vrstnem redu vezenja, ne glede na število posameznih vektorskih objektov, dodeljenih vsaki barvi.
- 2. Dostop do notranjih barv:** Kompleksni objekti, kot sta Sfumato Stitch ali Appliqué, vsebujejo "notranje" barve, ki se običajno upravljajo prek okna Lastnosti. Seznam niti omogoča hitrejši pregled na visoki ravni in neposredno urejanje teh notranjih plasti.
- 3. Ujemanje s katalogom:** Omogoča natančno pretvorbo digitalnih vrednosti v dejanske kode niti iz izbranega Privzetega kataloga.
- 4. Globalna izbira in urejanje:** Omogoča univerzalno spreminjanje določene barve. Sprememba barvnega vnosa tukaj posodobi vsako pojavitev te barve v celotnem dizajnu, tudi če je barva vdelana v kompleksne objekte ali porazdeljena med več zaporednimi objekti.

● Barve V Object Inspector

Seznam v **Object Inspector** zagotavlja barvne podatke za posamezne objekte. Majhen pravokoten okvir v vsaki vrstici Object Inspector služi kot barvni vzorec za ta objekt. Če vrstica vsebuje združene objekte, okvir prikazuje barvo prvega objekta v tej skupini.

Številka, na katero kaže puščica, označuje zaporedje barv. Barve so oštevilčene po vrstnem redu pojavljanja v dizajnu. V tem primeru seznam vsebuje štiri različne barve; objekti #2, #3 in #4 si delijo isto barvo. Uporaba zaporedja barv omogoča optimizacijo menjav niti na stroju za vezenje.

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

Čeprav imajo vsi vektorski objekti lastnost barve, ta lastnost ni uporabna za določene **vrste objektov**, kot so rezbarije in odprtine (luknje).

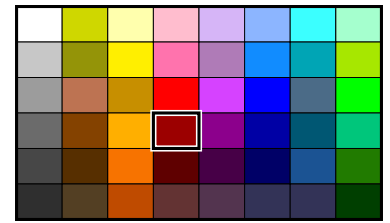
● Barvna Paleta

Paleta predstavlja nabor barv, ki so na voljo za projekt. Na novo ustvarjeni objekti samodejno prevzamejo barvo trenutno označene celice (v tem primeru kostanjevo rjave).

Paleta podpira naslednje operacije:

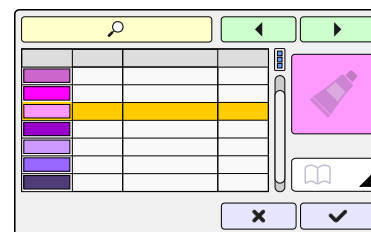
- 1. Primarni klik:** Označi določeno celico v paleti.
- 2. Sekundarni klik:** Odpre pojavni meni palete.
- 3. Dolg pritisk:** Odpre [okno za mešanje barv](#) za določitev nove barve.
- 4. Povleci in spusti (celica v celico):** Kopira barvo iz ene celice v drugo.
- 5. Povleci in spusti (paleta na objekt):** Spremeni barvo ciljnih objektov v [delovnem območju](#) ali v Object Inspector.

Poleg tega lahko palete shranite ali naložite prek  [Glavni meni > Design > Izvoz/Uvoz > Barvna paleta](#) .



● Katalog Niti

Za doseganje realističnih predogledov in poenostavitev ustvarjanja dokumentacije v glavnem programu Embird lahko uporabniki digitalizirajo z uporabo dejanskih barv niti. Studio vključuje orodje **Katalog niti**, ki omogoča dostop do vnaprej določenih barvnih kompletov, ki se ujemajo s komercialnimi znamkami niti.



Katalog niti je dostopen prek **Glavni meni > Objekt** ali kontekstno občutljivega pojavnega menija. Ta meni se prikaže ob desnem kliku na izbrane objekte v delovnem območju ali Object Inspectorju. Dostopen je tudi prek gumba **Pojavni meni**.

Privzeto Katalog niti uporablja barvo prvega izbranega objekta kot referenco. Niti, ki se najbolj ujemajo s to barvo, so samodejno prednostno razvrščene na vrh seznama.

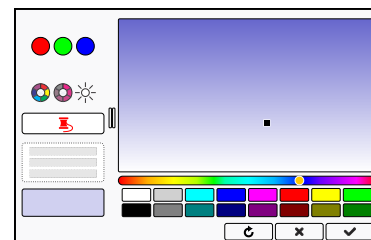
● Izbirnik Barv

Orodje **Izbirnik barv**, ki je na voljo v pojavnem meniju, se uporablja za vzorčenje barv neposredno iz spodnje **rastrske slike**. Pri slikah z vizualnim šumom lahko uporaba možnosti vzorčenja povprečja 3x3 ali 5x5 slikovnih pik izboljša natančnost barv.



● Mešalnik Barv

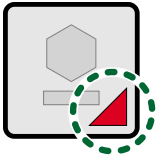
Orodje **Mešalnik barv** je namenska plošča za določanje barv po meri z uporabo komponent RGB ali HSL ali z izbiro iz barvne ravnine. Posebna različica tega orodja je na voljo za določene objekte vezanja ali vbode, kar uporabnikom omogoča izbiro barv iz katalogov niti in njihovo shranjevanje kot vzorcev za prihodnjo uporabo.



Uporabniški priročnik - Studio Next > Začetek > Gumb za razširitev

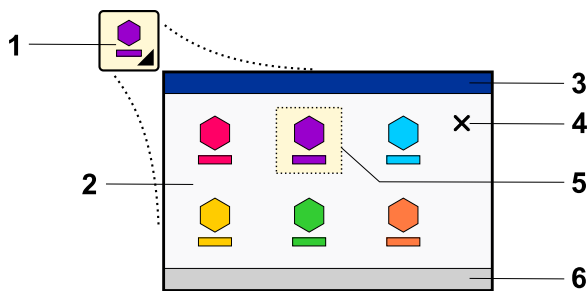
Gumb Expander

Gumb Expander je **gumb s spremenljivo funkcionalnostjo**, znan tudi kot razširitveni (fly-out) gumb. Vključuje pojavno ploščo, ki vsebuje različne možnosti; primarna funkcija gumba se spremeni glede na trenutno izbrano možnost.



Učinkovitost delovnega prostora programa je ključna zaradi velikega števila specifičnih orodij (digitiziranje, urejanje šivov, prilagajanje gostote itd.), ki so potrebna za projekt. Gumb **Expander (razširitveni gumb)** je element uporabniškega vmesnika, zasnovan za združevanje sorodnih orodij brez zaslanjanja zaslona. Deluje kot dinamični vsebnik. Prikazuje ikono nazadnje uporabljenega orodja v tej skupini. To ohranja vmesnik čist, hkrati pa so orodja oddaljena le en klik.

Gumb Expander uporablja ikono v spodnjem desnem kotu, podobno kot kombinirano polje (combo box). Ta ikona puščice označuje, da so za ta element na voljo dodatne možnosti. Te možnosti so organizirane v plošči, ki se prikaže po **dolgemu kliku** z primarnim gumbom miške ali **dolgemu dotiku** (pri uporabi zaslona na dotik).



Običajen klik ali dotik izvede trenutno funkcijo gumba. Kot je navedeno zgoraj, se specifična funkcija, ki jo gumb izvaja, spremeni glede na izbrano možnost. Običajno gumb Expander združuje funkcije, ki so med seboj povezane.

◀ Priklicana plošča, ki prikazuje razpoložljive možnosti.

1	Gumb.
2	Plošča. Če je na voljo dovolj prostora na zaslonu, se plošča prikaže pod gumbom Expander na levi ali desni strani.
3	Izbirna glava. Če je prisotna, glava vsebuje napis.
4	Gumb Zapri. S klikom na ta gumb skrijete ploščo. Plošča se zapre tudi, če kliknete kamorkoli zunaj nje.
5	Aktivna možnost. Trenutno aktivna možnost je označena.
6	Izbirna noga. Če je prisotna, noga vsebuje namig ali kratek opis.

Trenutno aktivna možnost je v plošči označena. Če izberete drugo možnost, gumb posodobi svojo ikono, besedilno oznako in funkcionalnost, da se ujemajo z novo izbiro.

Osnovne Oblike

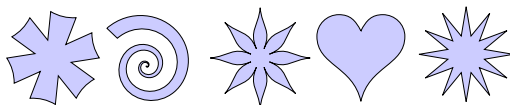
Način Ustvarjanja/Preoblikovanja

Osnovne oblike so geometrijski in okrasni vzorci, ki se pogosto uporabljajo kot temeljni gradniki pri oblikovanju vezenin.

Geometrijske oblike vključujejo elipse, trikotnike, pravilne mnogokotnike in druge standardne like.



Okrasne oblike vključujejo rože, zvezde, srca in spirale.



Uporaba

Osnovne oblike se lahko v programu Studio uporabljajo v dveh različnih delovnih načinih:

1. Način izbire/preoblikovanja – hitro ustvarjanje oblik, pripravljenih za uporabo.
2. [Način vektorizacije](#) – ustvarjanje osnovnih oblik kot del krivuljnega roba digitaliziranega objekta.

To poglavje se osredotoča na možnost št. 1 – ustvarjanje oblik, pripravljenih za uporabo, v **načinu izbire/preoblikovanja**.

Določanje Lastnosti

Za razliko od standardnih vzorcev, naloženih iz [knjižnice](#), oblike, ustvarjene s tem orodjem, niso vnaprej digitalizirane. Studio te oblike ustvari dinamično, kar omogoča natančno prilagajanje njihove geometrije s pomočjo nastavljivih lastnosti med postopkom ustvarjanja.

Razpoložljiv nabor lastnosti se razlikuje glede na določeno obliko in vrsto vezene objekta, v katerega se bo spremenila. Te lastnosti vključujejo, vendar niso omejene na: kot, debelino (za stolpce), ostrino ter število stranic ali točk.



Primer lastnosti: nastavitve vodoravne in navpične ukrivljenosti za obliko zaobljenega pravokotnika.

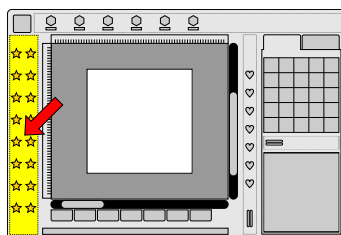
Opomba: Ker so te oblike namenjene uporabi kot vzorci za vezenje, je treba lastnosti izbrati previdno, da se zagotovi visoka kakovost vezenja. Neustrezna kombinacija nastavitvev lahko povzroči zablodele vbode ali vzorec, ki ni primeren za izdelavo.

Način Izbire/Preoblikovanja, Oblike, Pripravljene Za Uporabo

Oblike, narisane v tem načinu, se samodejno pretvorijo v [vezenine](#), kot so navadno polnilo, mreža, obris ali stolpec. Zaradi tega se štejejo za pripravljene za uporabo.

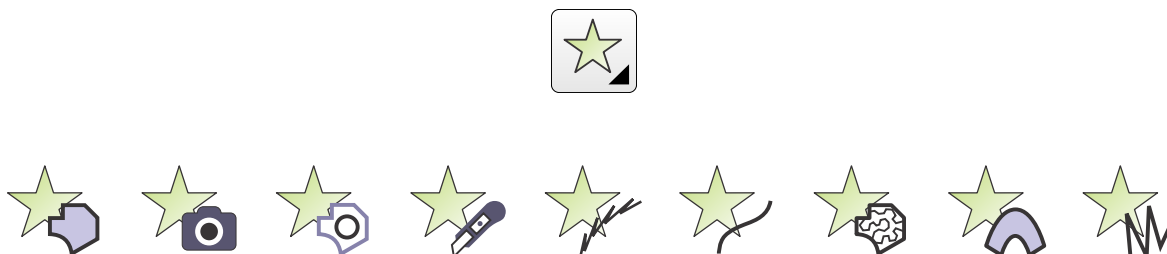


Osnovne oblike se v tem načinu ustvarijo z uporabo **orodja za oblike**, ki se nahaja v [glavni orodni vrstici](#) na glavnem zaslonu programa Studio Next.



Glavna orodna vrstica.

To **orodje za oblike** vključuje [gumb za razširitev](#), ki vam omogoča izbiro določenih možnosti iz pojavnega panela.



Možnosti označujejo vrsto vezene objekta, v katerega bo pretvorjena izbrana oblika.

Risanje Oblike

Izberite Ustrezno Možnost, Zaženite Način Oblik

Z dolgim pritiskom na gumb **orodja za oblike** odprite panel z možnostmi, nato izberite želeno vrsto objekta. To dejanje preklopi program v način risanja oblik. Druga možnost je, da s standardnim klikom na gumb **orodja za oblike** začnete risati z uporabo trenutno aktivne možnosti.



Primer: možnost orodja za oblike, konfigurirana za ustvarjanje objekta stolpca.

Izberite In Narišite Obliko

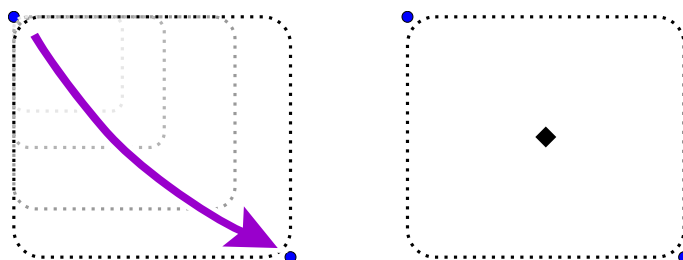
Levi, desni in zgornji plošči v modulu Studio se bosta posodobili za prikaz kontrolnikov za **način oblik**. Izberite želeno obliko iz menija na zgornji plošči, nato pa narišite obliko neposredno v **delovnem območju**.

Ročaji

Oblika ima dva ročaja (majhna krožna vozlišča), ki določata njeno velikost in razmerja, ter sredinski ročaj, ki omogoča premikanje.

Pripenjanje

Leva plošča vključuje stikala za omogočanje ali onemogočanje pripenjanja ročajev na mrežo, vodila in druge elemente. Uporabite te nastavitve za pozicioniranje ali poravnavo oblik z visoko natančnostjo.



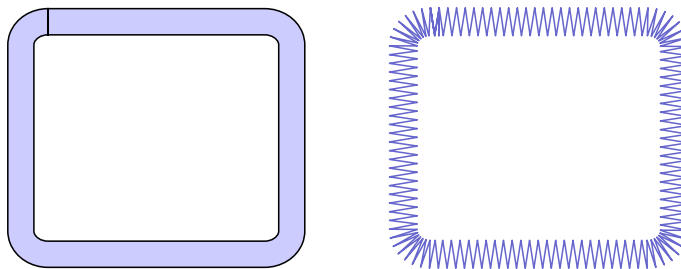
Primer: Oblika zaobljenega pravokotnika, določena z uporabo ročajev.

Lastnosti

Medtem ko ste v **načinu oblik**, po potrebi prilagodite lastnosti oblike na **glavni nadzorni plošči**. Pri zaobljenem pravokotniku to običajno vključuje ukrivljenost vogalov. Če je nastali objekt stolpec, je treba prilagoditi tudi lastnost debeline.


Dokončanje Oblike, Pretvorba V Objekt Za Vezenje

Po izhodu iz načina oblik se oblika pretvori v izbrani vektorski objekt - v tem primeru v objekt stolpca.



Primer: Objekt stolpca, ustvarjen iz oblike zaobljenega pravokotnika in zapolnjen z vbodi.

Opomba: Pretvorba oblik v stolpce uporablja **lastnost Vogal**, ki določa, kako so ostri vogali odrezani ali zglajeni.

 Odrezovanje in glajenje ostrih vogalov

Opomba: Poleg uporabe osnovnih oblik kot neposrednih objektov za vezenje, lahko služijo tudi kot začasne predloge. Te predloge pomagajo pri natančnem pozicioniranju drugih objektov za vezenje, preden so izbrisane. Ta tehnika je uporabna za ustvarjanje simetričnih vzorcev, kot so mandale. Katera koli vrsta objekta, na primer obris, lahko služi kot predloga.

Opomba: Osnovne oblike se lahko uporabijo tudi za ustvarjanje [osnovne črte po meri](#) za [napis](#).

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Začetek](#) > Katalog niti

Thread Catalog

Thread catalog je digitalna zbirka podatkov v programski opremi za vezenje, ki vsebuje natančne specifikacije barv, imena in identifikacijske kode za različne blagovne znamke niti. Namesto dela s splošnimi barvami (kot sta "rdeča" ali "modra"), Thread Catalog omogoča dodeljevanje specifičnih niti blagovnih znamk vzorcu.

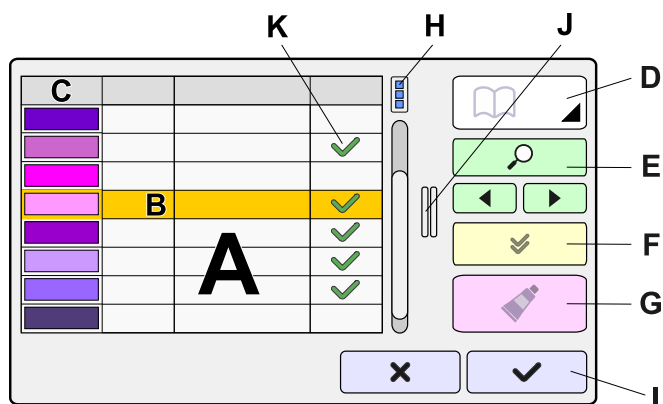
Uporaba natančnih barv niti je bistvena za natančno vezenje. Ker stroji za vezenje ne "vidijo" barv – interpretirajo le ukaze za menjavo barv – Thread Catalog zagotavlja, da se predogled na zaslonu tesno ujema s fizično nitjo, ki je vstavljena v stroj.

Embroid vključuje orodje **Thread Catalog**, ki vsebuje vnaprej določene barvne palete številnih proizvajalcev. Pri delu z vzorcem, ki uporablja splošne barve, lahko Embroid uporabi te kataloge za določitev najbližjega ujemanja na podlagi razpoložljivih niti iz zelene blagovne znamke.

Orodje **Thread Catalog** se odpre v namenskem oknu, ki vsebuje seznam niti in različne kontrolnike za upravljanje.

Uporaba Orodja Thread Catalog

1. Za **izbiro barve** za kateri koli objekt v vzorcu uporabite tabelo (A).
2. Za **upravljanje skupine prednostnih (označenih) niti** uporabite stolpec (K) in kontrolnike (F).
3. Za **izbiro primarnega kataloga** za izvoz in tiskanje dokumentacije projekta uporabite kombinirano polje (D).



Kontrolniki so definirani, kot sledi:

A	Tabela niti iz kataloga, izbranega v kombiniranem polju (D). Vrstni red niti je odvisen od merila razvrščanja, izbranega bodisi v kontekstnem meniju (H) bodisi s klikom na ustrezno glavo stolpca v vrstici (C).
B	Izbrani element. Kliknite katero koli vrstico v tabeli (A), da izberete barvo iz kataloga. Izbrana barva je prikazana v polju (G).
C	Vsebina stolpca: barvni vzorec, koda niti, ime niti in status izbire. Klik na glavo katerega koli stolpca razvrsti niti po merilih, ki jih predstavlja ta stolpec (npr. ujemanje barv, številka, ime ali status označevanja). Ta merila so na voljo tudi prek pojavnega gumba (H). Dvojni klik na glavo stolpca preklopi vrstni red razvrščanja med naraščajočim in padajočim.
D	Filter kataloga - omogoča prikaz vseh katalogov ali določene izbire. Tabela (A) se napolni z nitmi iz kataloga, izbranega tukaj. Če je bilo okno Thread Catalog odprto za izbiro primarnega kataloga za funkcije izvoza ali tiskanja, je primarni katalog tisti, ki je izbran v tem polju.
E	Iskalno polje za vnos imena ali kode niti, ki ga spremljajo gumbi za iskanje naslednjega ali prejšnjega ujemanja.
F	Kontrolniki za označevanje izbranih niti, vključno z možnostjo prikaza samo označenih niti. To je uporabno za omejitev pogleda na zalogo niti, ki jo trenutno imate.
G	Polje za predogled barve, izbrane v tabeli (A). Če je bilo okno odprto za spremembo barve objekta, je prikazana tudi izvirna barva, kar pomaga pri iskanju ustreznega ujemanja. V tem primeru je priporočljivo razvrstiti tabelo (A) po ujemanju barv.
H	Gumb za dostop do pojavnega menija. Ta meni ponuja možnosti za upodabljanje vzorcev niti (3D ali plosko) in nastavitve razvrščanja.
I	Gumba <input type="checkbox"/> Prekliči in <input type="checkbox"/> Uporabi .
J	Vodoravni delilnik.
K	Zadnji stolpec omogoča označevanje priljubljenih niti. Klikanje na celice v tem stolpcu preklopi oznako za posamezne niti. Držanje tipke Shift omogoča sočasno označevanje več niti, medtem ko držanje tipke Ctrl omogoča odstranitev oznak z več niti z enim klikom.

Glej Tudi

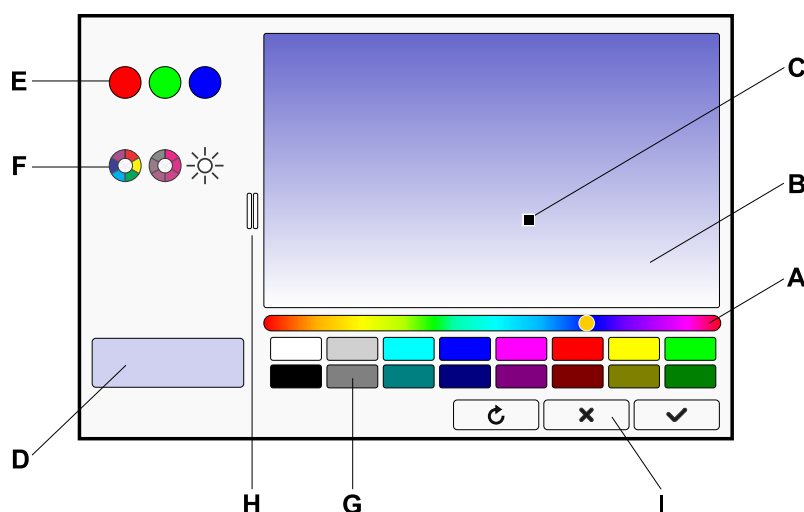
- [Podprti katalogi niti](#)

Mešalnik Barv

Barve Po Meri

Mešalnik barv je plošča s kontrolami, ki vam omogoča definiranje barv po meri z uporabo komponent RGB ali HSL, ali z njihovo izbiro na barvni ravnini.

Vnaprej Določena Barvna Paleta



Ta plošča vsebuje tudi mrežo vzorcev, ki služi kot **vneprej določena barvna paleta (G)** za hiter dostop. Paleta lahko prilagodite tako, da povlečete trenutno barvo iz velikega barvnega polja (D) na levi v celice palete ali s premikanjem barv iz ene celice palete v drugo.

Kontrole

A	Drsnik za odtenek
B	Ravnina nasičenosti in svetlosti za odtenek, nastavljen z drsnikom (A)
C	Položaj trenutne barve na ravnini
D	Polje, ki prikazuje trenutno barvo
E	Nastavljive komponente trenutne barve v shemi RGB (rdeča zelena modra)
F	Nastavljive komponente trenutne barve v shemi HSL (odtenek nasičenost svetlost)
G	Paleta za hiter dostop z vneprej določenimi barvami. Trenutno barvo iz polja (D) lahko povlečete v katero koli od teh polj, da jo shranite kot vneprej določeno barvo.

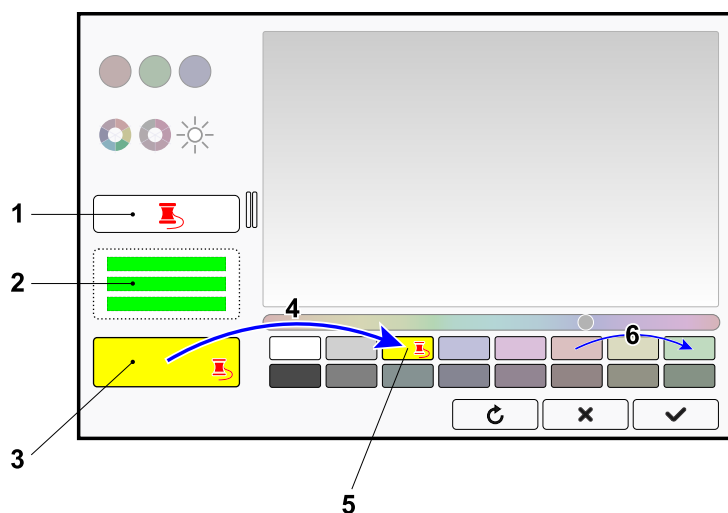
H Navpični ločilnik

I Ponastavi, Prekliči in Uporabi gumbi

Kako Zmešati Novo Barvo?

Najprej uporabite drsnik za odtenek (A), da nastavite želeni odtenek. Nato izberite barvo iz ravnine nasičenosti in svetlosti (B). Po potrebi opravite natančne prilagoditve barvnih komponent v poljih (E) ali (F).

Barve Iz Katalogov Sukancev



Specializirana različica Mešalnika barv se uporablja, ko je barva specifična za vezen objekt ali vbode. Poleg definiranja novih barv vam ta različica Mešalnika barv omogoča izbiro barv iz [katalogov sukancev za vezenje](#) in njihovo shranjevanje v vzorce za hiter dostop.

Kontrole, Povezane S Sukancem

- Iz kataloga gumb. S klikom na ta gumb se odpre okno s [katalogi sukancev](#), iz katerih lahko izberete barvo.
- Informacije o barvi, izbrani iz kataloga, se bodo pojavile v tem besedilnem polju.
- Barva, izbrana iz kataloga, se bo pojavila v glavnem barvnem polju (D). V kotu se bo pojavila ikona vretena sukanca, ki označuje, da gre za barvo sukanca, določeno v katalogu.
- Če želite shraniti novo barvo v vzorec za kasnejšo uporabo, jo povlecite na ustrezen vzorec. Vzorci ohranijo svojo barvo, kar vam omogoča, da določite nabor priljubljenih barv sukancev za hitro izbiro.
- Vzorci, ki vsebujejo barvo niti iz kataloga, prikazujejo ikono vretena z nitjo.
- Barvo niti lahko povlečete iz enega vzorca v drugega. To dejanje klonira barvo iz izvornega vzorca v ciljni vzorec.

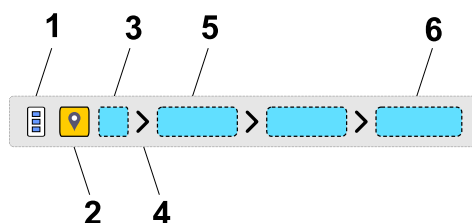
Krmarjenje Po Mapah

Krmilnik Bread Crumbs

Bread Crumbs je krmilnik za krmarjenje po mapah, ki se uporablja na različnih področjih Embird Next za izbiro želene mape z datotekami. Omogoča vam izbiro shrambe in brskanje po strukturi map.

Ta krmilnik prikazuje pot mape od korena nosilca (pogona) do trenutne mape. Pot je sestavljena iz ločenih elementov, imenovanih drobtinice (bread crumbs). Vsaka drobtinica deluje kot gumb, kar omogoča hitro brskanje in različne operacije z mapami.

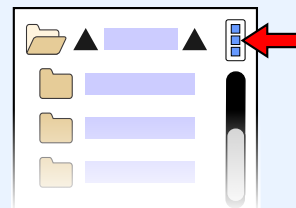
Naslednji diagram prikazuje razporeditev tega krmilnika.



Gumb za dostop do pojavnega menija z **ukazi za mape**. S klikom na ta gumb prikličete pojavni meni za običajne operacije z mapami. Preberite poglavje [Pojavni meni](#), če želite izvedeti več o pojavnih menijih.

1

Če se poleg krmilnika Bread Crumbs uporablja ločen seznam map, se gumb za pojavni meni lahko nahaja v seznamu map.



2

Skladišče. Ta gumb prikliče seznam dostopnih vgrajenih, zunanjih in oblačnih pogonov (nosilcev), kot tudi običajnih lokacij shranjevanja, kot so mapa **Prenosi**, mapa **Sluke** itd. Uporabite ta seznam za izbiro lokacije shranjevanja za krmarjenje.

3

Koren. Ta gumb predstavlja korensko mapo lokacije.

4

Ločilo poti. Ti gumbi ločujejo posamezne mape v poti. Kliknite gumb ločila, da prikažete seznam podmap, ki pripadajo nadrejeni mapi. Izberite podmapo s tega seznama, da se pomaknete globlje v strukturo map. Izbrana podmappa nato postane zadnji del poti (trenutna mapa). Tako se zgradi pot mape (drobtinice). Če mapa nima podmap, se za gumbom te mape ne prikaže noben gumb ločila poti.

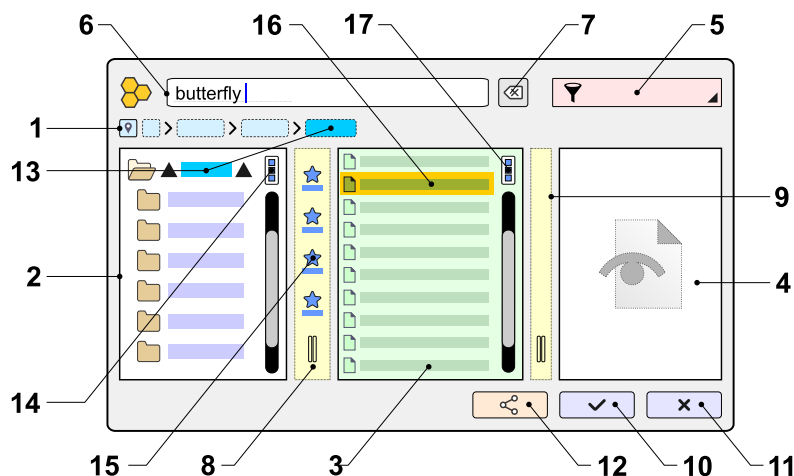
5

Mapa. Vsaka mapa v poti je predstavljena z gumbom, ki vsebuje ime mape. Kliknite gumb mape, da se pomaknete navzgor do te določene mape. Kliknjena mapa nato postane trenutna mapa.

- 6 **Trenutna mapa.** Trenutna mapa je zadnji element v poti. S klikom na gumb Trenutna mapa priključete meni z ukazi za brisanje, preimenovanje, dodajanje mape med [priljubljene](#) ali dodajanje nove podmape.

Pogovorno okno za brskanje po datotekah in mapah

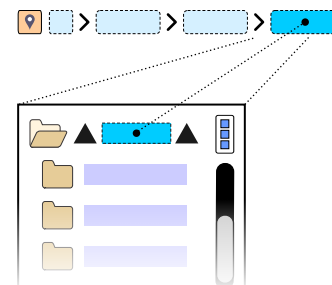
To pogovorno okno se uporablja za **odpiranje, shranjevanje, uvoz** in **izvoz** datotek. Služi tudi kot vmesnik za **brskanje po mapah** med različnimi programskimi operacijami.



Postavitev

- 1 **Nadzor navigacije po mapah (krožne poti).** Uporabite ta nadzor za nastavitev korenne mape. Iskanje poteka skozi vse podmape in datoteke znotraj korena.

- 2 **Seznam map.** Ta seznam je povezan z navigacijskimi kontrolami (1) in omogoča hitrejše brskanje po imenikih. Elementi na tem seznamu so podmape trenutnega imenika (zadnji segment v verigi map).



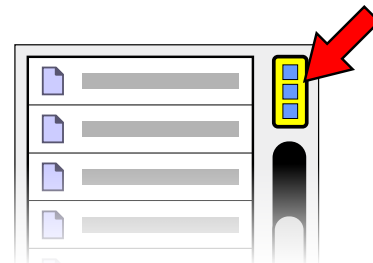
- 3 **Seznam datotek,** ki se nahajajo v trenutni mapi.

- 4 **Predogled datoteke** (16), izbrane na seznamu datotek (3). Če predogled ni na voljo, ta plošča ostane skrita.

5	Kombinirano polje za končnice datotek . Ta spustni meni vsebuje formate datotek in končnice, ki so pomembne za trenutno pogovorno okno. Te možnosti se razlikujejo glede na operacijo; na primer, formati, ki so na voljo za uvoz rastrske slike, se razlikujejo od tistih, ki so na voljo za shranjevanje vzorca kot datoteke z vbodi.
6	Besedilno polje za ime datoteke . Vnesite ime datoteke ali izberite datoteko s seznama (3). Ta datoteka bo obdelana ob uspešnem zaprtju pogovornega okna. Opomba: V to polje je mogoče neposredno prilepiti pot iz odložišča. Program se bo nato pomaknil do te določene datoteke ali mape. To je uporabno pri kopiranju poti iz zunanje aplikacije za brskanje po njej znotraj programa Embird.
7	Gumb <input type="checkbox"/> Počisti ime datoteke.
8	Navpični razdelilnik št. 1. Ta razdelilna vrstica vključuje gumbе za hiter dostop do priljubljenih map .
9	Navpični razdelilnik št. 2.
10	Gumb <input type="checkbox"/> Potrditveni gumb. Zapre okno za nadaljevanje operacije v teku (npr. odpiranje, shranjevanje ali združevanje). Ikona na tem gumbu se spremeni, da odraža določeno operacijo, ki se izvaja.
11	Gumb <input type="checkbox"/> Gumb za preklic. Zapre okno in prekine trenutno operacijo.
12	Gumb <input type="checkbox"/> Gumb za deljenje datoteke. Ta gumb je viden le, ko je izbrano datoteko (3) mogoče deliti prek plošče za deljenje operacijskega sistema.
13	Trenutna mapa, kot je izbrana v krmilniku za navigacijo (1) in na seznamu map (2). Puščice pomenijo, da boste s klikom na ta element prešli v nadrejeno mapo.
14	<input type="checkbox"/> Gumb pojavnega menija. S klikom na ta gumb se odpre meni za operacije z mapami .
15	<input type="checkbox"/> Gumbi priljubljenih. Ti omogočajo takojšen preklon na katero koli shranjeno priljubljeno mapo . Označevanje ali odstranjevanje oznak priljubljenih se upravlja prek pojavnega menija (14).
16	Izbrana datoteka. Datoteka, ki je trenutno označena na seznamu (3), je prikazana v podoknu za predogled (4), če je predogled na voljo. Ime datoteke se samodejno vnese tudi v besedilno polje (5).
17	<input type="checkbox"/> Gumb pojavnega menija. S klikom na ta gumb se odpre meni za operacije z datotekami .

Izbiranje Več Elementov

V določenih kontekstih lahko izberete več datotek s pridržanjem tipke **Ctrl** (**Cmd**) na strojni tipkovnici ali z uporabo potrditvenih polj na zaslonu. Način izbire s potrditvenimi polji za seznam datotek (3) se omogoči prek pojavnega menija (17).

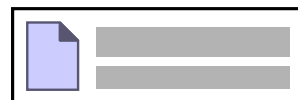


Ta način omogoča izbiro in preklic izbire več datotek z uporabo miške, pisala ali vnosa na dotik brez potrebe po tipkovnici.




Preprost In Podroben Način

Pojavni meni seznama datotek (17) ponuja možnost preklopa med **enostavnim** in **podrobnim** načinom prikaza informacij o datotekah.



Priljubljene Mape

Priljubljene mape delujejo kot zaznamki lokacij za vaše nosilce podatkov, kar omogoča hitro navigacijo do pogosto uporabljenih imenikov.

Med brskanjem lahko mapo označite kot priljubljeno z uporabo  [Navigacija po mapah](#) nadzor (drobtinice) (1) ali pojavnega menija (14).

Pojavni meni (14) nudi tudi možnosti za odstranitev oznake ali brisanje mape s seznama priljubljenih.

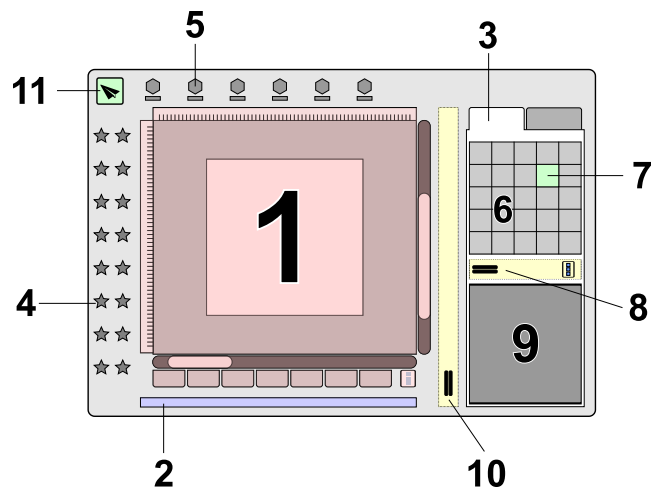
Vsa pogovorna okna si delijo skupen nabor priljubljenih map. Upoštevajte, da je število dovoljenih priljubljenih map omejeno. Priljubljene mape so trajne in ostanejo shranjene med sejami programske opreme.

Uporabniški priročnik - Studio Next > [Glavno okno](#)



Glavno Okno

Glavno okno programa Studio vključuje veliko **delovno območje** in več plošč z vsebino, občutljivo na kontekst, kar pomeni, da se prilagodijo glede na aktivni način dela. Njihova postavitev je prikazana na spodnjem diagramu. Razmerja več plošč lahko prilagodite z uporabo vgrajenih ločilnikov.



1 Delovno območje. Za podrobne informacije o tem elementu vmesnika glejte poglavje [Delovno območje](#).

2 Statusna vrstica. To območje prikazuje koordinate kazalca miške, stopnje povečave, namige za orodja in druge kontekstualne podatke. Ko je objekt izbran, statusna vrstica prikazuje njegove dimenzije in število vbodov. Med ustvarjanjem ali urejanjem objekta polnila prikazuje kote za krovne vbode in podloge.

3 Glavna nadzorna plošča. Odvisno od trenutnega načina dela ta plošča vsebuje enega ali več zavihkov, ki zagotavljajo ustrezne kontrolnike in informacije. Za več podrobnosti glejte naslednje razdelke.

4 Navpična [orodjarna](#). Premikanje kazalca čez gumb orodij prikaže namige za orodja v statusni vrstici (2).

5 Kontekstualni [glavni meni](#) in dodatni kontrolniki.

6 Barvna paleta. Klik na sekundarni gumb miške (desni klik) ali dolg klik na primarni gumb na kateri koli barvi omogoča prilagoditve barv. Če želite spremeniti barvo obstoječega objekta, kliknite in povlecite barvo s palete na izbrani objekt(-e) v delovnem območju. Če želite nastaviti privzeto barvo za nove objekte, kliknite barvo s primarnim gumbom miške.

7 Aktivna barva. Barva, ki je trenutno izbrana za nove objekte, je označena s črno-belim obrisom.

8 Navpični ločilnik. Uporabite ga za spreminjanje širine stranskih plošč.

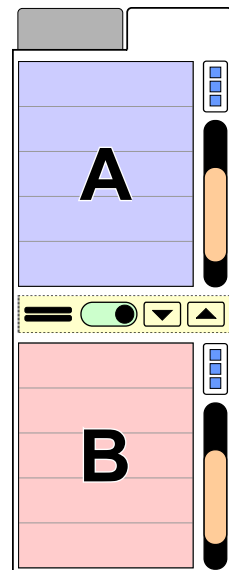
9 Povečevalno okno. To okno zagotavlja povečan pogled na območje okoli kazalca miške. Omogoča natančno namestitvev vozlišč, hkrati pa uporabniku omogoča ohranjanje celotnega pogleda na dizajn v delovnem območju.

10 Ločilnik za prilagajanje velikosti glavne nadzorne plošče. Ta ločilnik vključuje tudi gumb za hiter dostop do pogosto uporabljenih funkcij. Iste funkcije so na voljo tudi prek glavnega in pojavnih menijev.

11 Gumb za izvoz končanega dizajna v Embird Editor.

Pregledovalnik Objektov

Najpogosteje uporabljen zavihek znotraj glavne nadzorne plošče je [Pregledovalnik objektov](#). Njegova postavitev je prikazana na spodnjem diagramu.



A

Pregledovalnik objektov. Vsi objekti, ustvarjeni v dizajnu, so tukaj navedeni v svojem vrstnem redu šivanja. Ta seznam prikazuje sličico objekta, vrsto objekta, barvo, status vidnosti in ali je objekt povezan s prejšnjim s prehodnim vbodom.

B

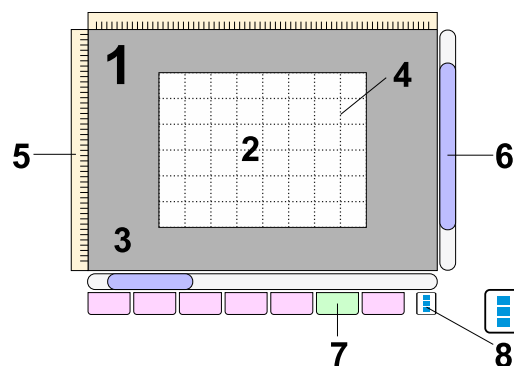
Parts Inspector. Ta seznam podrobno prikazuje notranje elemente, kot so luknje v objektih s polnilom, izrezi, pa tudi komponente povezanih ali združenih objektov. To okno omogoča manipulacijo delov, ki jih ni mogoče neposredno izbrati v delovnem območju ali v primarnem Object Inspectorju. Upoštevajte, da se v načinu urejanja vozlišč (Node Editing Mode) Object Inspector (A) in Parts Inspector (B) zamenjata s ploščo s parametri objekta.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavno okno > Delovna površina



Delovno Območje

Delovno območje je primarni delovni prostor znotraj [glavnega okna Studio](#). Tukaj uporabniki digitalizirajo vzorce, izvajajo opravila urejanja in si ogledujejo predoglede vzorcev. Naslednji diagram in opisi pojasnjujejo komponente in funkcionalnost delovnega območja.



- 1 Vidno polje.** To je uporabnikovo vidno območje vzorca. Zajema območje obroča (2) in okoliški prazen prostor (3), ki postane viden, ko je vidno polje dovolj pomanjšano.
- 2 Območje obroča.** Ko se začne nov vzorec, je obroč prazen. Uporabniki lahko tukaj uvozijo [rastrsko sliko](#), ki služi kot predloga za digitalizacijo.
- 3 Prazen prostor.** Območje, ki obdaja obroč ali uvoženo slikovno predlogo.
- 4 Mreža.** Mreža pomaga pri določanju velikosti in poravnavi objektov vzorca. Objekte in vozlišča je mogoče pritrditi na mrežo, ko je omogočena ustrezna možnost pritrditve, kar omogoča natančno poravnavo.

- 5** **Ravnila.** Ko se kazalec premika znotraj vidnega polja, se na ravnilih pojavijo tanke črte, ki označujejo njegov natančen položaj. Poleg pozicioniranja in merjenja se ravnila uporabljajo za ustvarjanje **vodilnih črt**. Ravnila lahko skrijete, da povečate delovni prostor prek **■ Glavni meni > Pogled > Postavitev**. Enote ravnil se konfigurirajo v regionalnih nastavitvah, določenih v glavni nadzorni plošči Embird ali z uporabo pojavnega menija (8).
- 6** **Drsniki.** Poleg drsnikov se lahko po delovnem območju premikate tako, da držite sekundarni gumb miške in povlečete kazalec na nov položaj. Ta funkcija je enaka orodju za premikanje (pan), ki ga najdete v drugi grafični programski opremi.
- 7** **Zavihki načina prikaza.** Ti zavihki vam omogočajo spreminjanje načina, kako je vzorec upodobljen v vidnem polju. Aktivni zavihek je vedno označen.
- 8** **Gumb pojavnega menija.** Omogoča dostop do menija, kjer lahko uporabniki nastavijo debelino črt, uporabljenih v načinu urejanja vozlišč.

Privzete Barve

Privzete barve za obroč in črte mreže lahko prilagodite prek **■ Glavni meni > Možnosti > Nastavitve > Preference > Delovni prostor**.

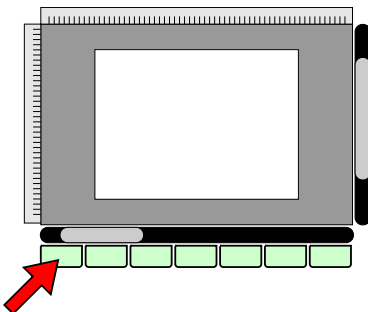
Stopnje Povečave

Stopnja povečave 1:1 pomeni, da je vzorec na zaslonu prikazan v svoji dejanski fizični velikosti.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavno okno > Načini prikaza



Način Prikaza



Studio ponuja več metod za upodabljanje vzorcev vezenja na zaslonu med postopkoma digitalizacije in urejanja. Ti načini pomagajo pri prepoznavanju problematičnih območij, ki zahtevajo pozornost, in pomagajo ohraniti nadzor nad razporeditvijo šivov, tudi ko so objekti prekriti z zgornjimi plastmi.

Izberite želeni način prikaza z zavihki na dnu **delovnega območja**. Kliknite zavihek za preklon aktivnega načina prikaza.

📁 Zavihki Normal (Normalno), Image (Slika) In Vector (Vektor)

V načinu **Normal (Normalno)** so vidni vsi elementi (slika v ozadju in digitalizirani vektorski objekti). V načinu **Image (Slika)** je prikazana samo [slika](#) v ozadju. V načinu **Vector (Vektor)** so vidni samo digitalizirani objekti.

📁 Zavihek 3D

V načinu **3D** je vzorec vezanja prikazan z realistično, tridimenzionalno simulacijo dejanskega šivanja.

📁 Zavihek Flat (Plosko)

V načinu **Flat (Plosko)** je vzorec vezanja upodobljen z enostavnimi barvami brez senčenja ali poudarkov, pri čemer se ohrani tehnična širina niti. Ta način je učinkovit pri delu na podrobnih odsekih, kjer so teksture niti lahko moteče.



3D



Plosko

📁 Zavihek Density Map (Zemljevid Gostote)

Density Map (Zemljevid gostote) prikazuje vzorec z uporabo barvne lestvice s prelivom od modre do zelene in rumene do rdeče. Intenzivno rdeča barva označuje območja s kritično gostoto šivov. Ta način je še posebej uporaben pri pretvarjanju [grafičnih datotek](#) (kot je SVG) v vzorce vezanja. Grafične datoteke pogosto vsebujejo skrite ali

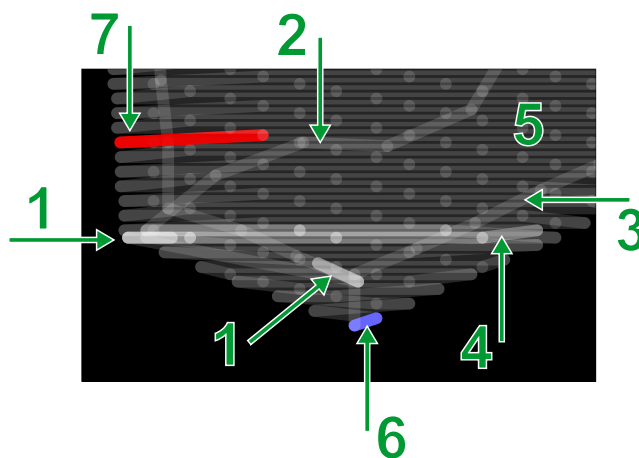
prekrivajoče se plasti, ki jih je treba upravljati za vezenje; Zemljevid gostote osvetli območja, kjer je zaradi prekomernega plastenja nastala visoka gostota šivov.



Barvna lestvica zemljevida gostote: modro-vijolična predstavlja prazna območja, medtem ko oranžno-rdeča označuje območja z visoko gostoto.

📁 Zavihek X-Ray (Rentgen)

Način X-ray (Rentgen) upodobi šive kot polprosojne, kar omogoča pregled podlog, **sidrnih šivov** in prekrivanj pod krovnimi šivi. Ta način omogoča pregled vseh plasti vzorca hkrati za prepoznavanje območij z visoko gostoto. Prav tako osvetli tehnične napake, kot so prekratki ali predolgi šivi, tako da jih upodobi v živih, kontrastnih barvah.



Elementi polnilnega objekta v načinu X-ray (Rentgen):

1 - sdrni šivi, 2 - povezovalna pot, 3 - robna podloga, 4 - prekrivanje polnilnih odsekov, 5 - vzorec krovnega šiva, 6 - pretirano kratek šiv, 7 - pretirano dolg šiv.

Opomba: Pogovorno okno ■ glavni meni > Možnosti > Nastavitve > Upodabljanje omogoča dostop do dodatnih **nastavitev**, ki vplivajo na te načine prikaza.

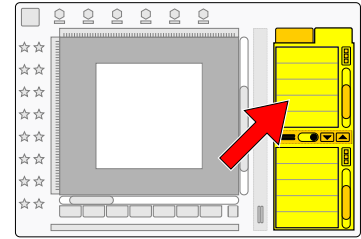
Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavno okno > Glavna nadzorna plošča



Glavni Nadzorni Panel

V Studio NEXT služi **Glavni nadzorni panel** kot primarni vmesnik za upravljanje, organiziranje in urejanje komponent projekta. Namesto da deluje kot statična orodna vrstica, deluje kot dinamičen "nadzorni center", ki prilagaja svoj vmesnik in orodja glede na trenutno opravilo.

Glavni nadzorni panel se nahaja na desni strani [okna Studio](#). To centralizirano središče omogoča digitalizatorjem, da se izognejo zapletenim ugnezdenim menijem, saj postavlja bistvena orodja in podatke v en sam panel z več zavihki.



Dinamični vmesnik in kontrole orodij

Značilnost Glavnega nadzornega panela je njegova odzivnost na način dela programske opreme. Ko je izbrano določeno orodje - na primer orodje za urejanje vozlišč ali ukaz za preoblikovanje - se panel samodejno posodobi, da zagotovi takojšen dostop do ustreznih nastavitev za to funkcijo. To zagotavlja, da so najpomembnejše kontrole vedno na voljo.

Glavni nadzorni panel je zasnovan tako, da poenostavi potek dela z zmanjšanjem potrebe po navigacijskih klikih. S konsolidacijo upravljanja objektov, lastnosti orodij in vizualnih pripomočkov v en sam, prilagodljiv vmesnik, omogoča digitalizatorju, da se osredotoči na ustvarjalne in tehnične vidike oblikovanja vezenin.

Ključni funkcionalni zavihki

Panel je organiziran v več ločenih zavihkov, od katerih je vsak namenjen določenemu vidiku procesa oblikovanja vezenin:

1. Zavihek Inšpektor

[Zavihek Inšpektor](#) je primarno orodje za upravljanje strukture dizajna. Razdeljen je na dva glavna dela:

- **Inšpektor objektov:** To okno prikazuje vsak vektorski element (linije, polnila, črkovanje) v kronološkem seznamu. Ta seznam predstavlja vrstni red šivanja; objekti na vrhu seznama se izvezejo prvi, tisti na dnu pa zadnji.
- **Inšpektor delov:** Ta razdelek omogoča podroben nadzor. Uporabniku omogoča izbiro in manipulacijo notranjih komponent, ki so morda težko dosegljive v glavnem delovnem območju, kot so odprtine (luknje) znotraj objekta polnila ali posamezni pod-elementi znotraj združenih objektov.

2. Zavihek Vzorci

Zavihek "Vzorci" vsebuje orodja za upravljanje barv:

- **Paleta:** Namenski prostor za upravljanje barv dizajna.
- [Seznam niti:](#) Seznam niti zagotavlja poenostavljeno barvno zaporedje, ki se samodejno ustvari iz dizajna v kateri koli fazi delovnega procesa.

3. Zavihek Natančnost

Zavihek "Natančnost" vsebuje kontrole in vizualne pripomočke, ki pomagajo pri tehnični natančnosti digitalizacije:

- **Stikala za pripenjanje:** Vključujejo preklopna stikala za pripenjanje objektov, vozlišč, vodil ali [označevalnih točk](#) na vodila, mrežo ali druge objekte za zagotovitev natančne geometrijske poravnave.
- **BirdEye Zoom:** Natančno orodje, ki nudi povečan pogled na območje okoli kazalca. To omogoča digitalizatorju, da postavi vozlišča z visoko natančnostjo.

Možnosti Pripenjanja Objektov



Pripne premaknjene objekte na katera koli aktivna [vodila](#).



Pripne premaknjene objekte na mrežo v ozadju.

Možnosti Pripenjanja Vozlišč In Označevalnih Točk



Pripne premaknjene vozlišča na mejni pravokotnik obroča, ko so v neposredni bližini.



Pripne premaknjena vozlišča na najbližje obstoječe vozlišče.



Pripne premaknjena vozlišča na vse aktivne [vodilne črte](#).



Pripne premaknjena vozlišča na mrežo v ozadju.



Pripne premaknjena vozlišča na konturo sosednjega objekta.

Možnosti Pripenjanja Vodilnih Črt



Pripne premaknjeno vodilno črto na mejni pravokotnik obroča, ko je v neposredni bližini.



Pripne premaknjeno vodilno črto na najbližje obstoječe vozlišče.



Pripne premaknjeno vodilno črto na mrežo v ozadju.



Pripne premaknjeno vodilno črto na konturo sosednjega objekta.

Zakaj Pripenjati Vodilne Črte?

S pripenjanjem vodilne črte na cilj najprej ustvarite ravno "magnetno" pot. Ker zavihek Natančnost (Accuracy Tab) omogoča pripenjanje objektov in vozlišč na te vodilne črte, vodilna črta deluje kot most za digitalizacijo simetričnih vzorcev, kot so logotipi ali zrcaljeni cvetlični vzorci.

Vodilne črte se lahko uporabijo tudi za **rezanje objektov**. S pripenjanjem vodilne črte na mrežo ali na vozlišče obstoječega objekta pred rezanjem zagotovite, da je rez narejen točno tam, kjer je potrebno.

4. Zavihek Instrument

Vsebina zavihka Instrument je zelo spremenljiva in se spreminja glede na aktivni način, kot so **napis**, **sledenje** ali **prostoročno risanje**.

- **Kontekstualni kontrolniki:** Prikazuje nastavitve, specifične za orodje, ki je trenutno v uporabi.
- **Predogledi v živo:** Pri uporabi orodij za razporeditev - kot so **Poravnaj**, **Porazdeli**, **Samodejno ponavljanje** ali **Preoblikuj** - ta zavihek ustvari predogled. To uporabniku omogoča, da natančno vidi, kako bodo trenutne nastavitve vplivale na objekte, preden se spremembe trajno uveljavijo.

5. Zavihek Lastnosti

Zavihek Lastnosti postane ključen med fazo izboljšave digitalizacije. Med načinom urejanja vozlišč ta zavihek omogoča neposreden dostop do lastnosti izbranega objekta. Namesto odpiranja ločenega **okna Lastnosti** lahko uporabniki hitro prilagodijo gostote, sloge šivov ali nastavitve podloge neposredno znotraj plošče.

Opomba: Neaktivni zavihki so skriti za poenostavitev uporabniškega vmesnika; postanejo vidni šele, ko jih aktivira ustrezni delovni način.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavno okno > Inšpektor

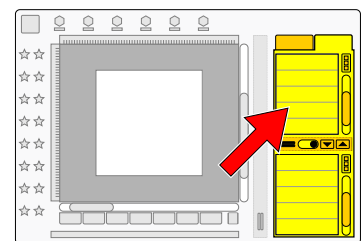
Inšpektor Objektov

Glavna nadzorna plošča vsebuje več zavihkov (1), ki se prilagodijo trenutnemu načinu dela. To poglavje se osredotoča na **zavihek Inšpektor**, ki je ključen za izbiro in manipulacijo dizajnerskih objektov.

Inšpektor objektov je osrednje središče za upravljanje znotraj zavihka Inšpektor. Prikazuje vse vektorske objekte vezenja v njihovem točnem vrstnem redu vezenja. Seznam nudi kritične podatke, vključno z vrsto objekta, statusom vidnosti (ikona očesa) in statusom povezave (ki označuje prehodne vbode, odrez niti ali povezave z navadnimi vbodi).

Kot primarno orodje za izbiro je Inšpektor še posebej uporaben pri kompleksnih dizajnih, kjer je izbira objektov neposredno v delovnem območju težavna.

Uporabniki lahko enostavno spremenijo vrstni red vezenja s povleci-in-spusti, prilagodijo lastnosti, preklopijo vidnost in posodobijo barve. Sosednji **Inšpektor delov (B)** je namenjen izbiri elementov, ki jih ni mogoče izbrati, kot so odprtine (lunje) v polnilnih objektih in pod-deli združenih objektov.



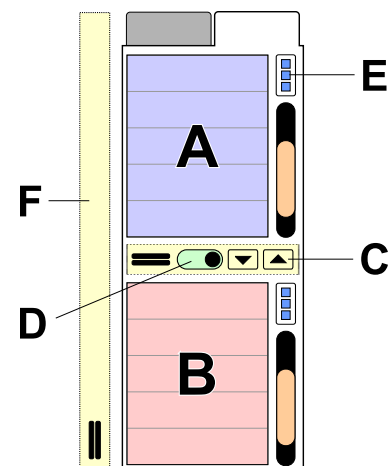
Zavihki

Večina funkcij znotraj teh zavihkov je dostopna prek kontekstnih menijev. Če uporabljate miško, kliknite sekundarni gumb, da odprete pojavni meni. Na napravah z zaslonom na dotik dostopajte do teh menijev s tapkanjem na **gumb za pojavni meni** (E).



Zavihek Inšpektor

A	Inšpektor objektov: Prikazuje vse dizajnerske objekte v njihovem trenutnem vrstnem redu vezenja, vključno z vrsto, vidnostjo in statusom povezave.
B	Inšpektor delov: Prikazuje notranje odprtine v polnilnih objektih in komponente združenih objektov. To okno omogoča manipulacijo elementov, ki jih ni mogoče izbrati neposredno v delovnem območju.
C	Gumbi za brskanje po objektih. Ikone puščic uporabnikom omogočajo preskakovanje med objekti iste barve ali tistimi, ki so povezani s povezavami, kar olajša hitrejšo navigacijo po dolgih seznamih.
D	Stikalo: Vklopi ali izklopi način izbire s potrditvenimi polji , kar je še posebej uporabno za uporabnike zaslonov na dotik.
E	Gumb za pojavni meni: Zagotavlja dostop do kontekstnega menija seznama za uporabnike zaslonov na dotik ali tiste z miško z enim gumbom.
F	Glavni delilnik: Prilagodi skupno širino nadzorne plošče. To je koristno pri ogledu dolgih besedilnih oznak za objekte s črkami. Nasprotno, pomanjšanje nadzorne plošče zagotavlja več prostora za delovno območje.



Zavihek Inšpektor.

Način Izbire S Potrditvenimi Polji

V modulih Embird je **Način izbire s potrditvenimi polji** specializirana nastavev vmesnika, zasnovana za poenostavitev postopka izbire več elementov na seznamu. Aktivirate ga prek **Stikala za upravljanje** ali pojavnega menija, ki se nahaja v bližini seznama Pregledovalnik objektov, ali poleg seznama datotek v pogovornih oknih za odpiranje / shranjevanje.



Ta način je še posebej koristen za uporabnike, ki delajo na **napravah z zaslonom na dotik**, kot so tablični računalniki, kjer fizična tipkovnica ni na voljo za izvajanje standardnih bližnjic za izbiro, kot je Ctrl+klik.

Kako deluje način izbire s potrditvenimi polji:































1. **Vizualna potrditvena polja:** Ko je omogočeno, se na levi strani vsakega elementa na seznamu doda majhno potrditveno polje.

2. **Večkratna izbira z enim dotikom:** Namesto držanja tipke Ctrl lahko preprosto tapnete potrditvena polja različnih elementov na seznamu, da jih dodate v svojo izbiro. To olajša izbiro več nesosednjih elementov.

3. **Paketna obdelava:** Ko je označenih več elementov, bo vsako dejanje, ki ga izvedete – na primer spreminjanje barv, spreminjanje lastnosti ali uporaba ukazov za geometrijsko transformacijo – hkrati uporabljeno za vsak izbrani element.

4. **Uporaba miške:** Ta način je uporaben tudi za uporabnike miške, ki imajo raje "preklopni" slog izbire namesto držanja tipk na tipkovnici za vzdrževanje skupinske izbire.

Delo Z Objekti In Deli

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

Jedro Pregledovalnika objektov je podroben seznam objektov. Poleg predogleda sličic nudi tehnične podatke o kontinuiteti vbodov, kar vam pomaga prepoznati in odpraviti neželjeno rezanje niti z dodajanjem **povezovalnih vbodov**.

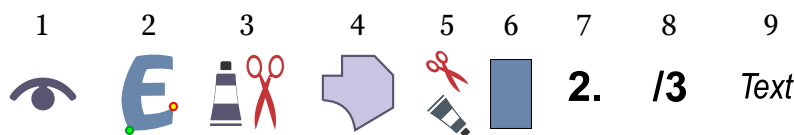
Za spremembo vrstnega reda šivanja preprosto izberite objekte na seznamu in jih povlecite na nov položaj. Po spustitvi vam meni omogoča izbiro **Vstavi pred** ali **Vstavi za**. Izberete lahko tudi **Nastavi enake lastnosti** ali **Nastavi enako barvo** za hitro sinhronizacijo nastavitvev med objekti.

Za skrivanje ali prikaz objekta dolgo kliknite ali dvokliknite ikono očesa. Za operacije, kot so podvajanje, brisanje ali urejanje lastnosti, z desno tipko miške

kliknite izbiro ali uporabite gumb pojavnega menija (E). Za izbiro več nesosednjih objektov držite **Ctrl** med klicanjem.

Opomba: Za naprave z zaslonom na dotik omogočite stikalo s potrditvenim poljem (D) za lažjo izbiro z enim dotikom.

Anatomija Vrstice Objekta:



1 - Vidnost



Vidno. Dolg klik ali dvoklik za skrivanje.



Skrito. Dolg klik ali dvoklik za prikaz.



Skupina z mešano vidnostjo. Dolg klik ali dvojni klik za prikaz/skrivanje vseh.

2 - Sličica

Dvokliknite ikono objekta za ustvarjanje vbodov.



Majhna zelena pika označuje položaj prvega vboda objekta. Majhna rdeča pika označuje položaj zadnjega vboda objekta.

Če je namesto ikone objekta prikazan klicaj (!), je to opozorilo, da ima objekt velikost nič. To se včasih zgodi pri uvozu objektov iz vektorske grafike, kot so datoteke .svg. Objekte z velikostjo nič je treba izbrisati.

3 - Kontinuiteta



Ikona škarij označuje prehodni vboj (odrezovanje) pred objektom. Ikona cevi označuje menjavo barve.

4 - Vrsta Objekta

Dvoklik na ikono **objekta** omogoča dostop do **okna z lastnostmi**. Za kopiranje lastnosti ali barve v druge objekte izberite element, pritisnite primarni gumb miške ter ga povlecite in spustite na drug element.



Objekt je navadno polnilo.



Objekt je polnilo s samodejnim stolpcem.



Objekt je polnilo z motivi.



Objekt je Sfumato.



Objekt je luknja v objektu polnila ali Sfumato.



Objekt je rezbarjenje.



Objekt je kontura.



Objekt je skicirana kontura.



Objekt je kontura, uporabljena kot obroba.



Objekt je zaporedje ročnih vbodov.



Objekt je povezava.



Objekt je stolpec.



Objekt je stolpec v načinu trakov.



Objekt je stolpec v večplastnem načinu.



Objekt je stolpec z vzorcem. Je podoben objekt kot objekt stolpca, vendar so njegovi krovni vbodi razdeljeni glede na določen vzorec. To omogoča uporabo širših stolpcev in dodajanje teksture krovnim vbodom.



Objekt je aplikacija.



Objekt je luknja v aplikaciji.



Objekt je mreža.



Objekt je luknja v mreži.



Element je sestavljen iz več drugih objektov, ki so **združeni**.

5 - Notranje Rezanje Niti



Označuje rezanje niti znotraj **združenih objektov**. To lahko nakazuje na spremembo barve, manjkajočo povezavo ali manjkajočo vzvratno pot znotraj skupine.

6 - Barva



Dvojni klik na barvno polje odpre **mešalnik barv**. Preberite poglavje **Seznam niti in zavihek vzorcev** za učinkovitejši način upravljanja barv v dizajnu.

7 - Številka Objekta



Dvojni klik na besedilno oznako (številka objekta in barve) za spremembo **lastnosti objekta**.

8 - Številka Barve

Barve so oštevilčene po vrstnem redu pojavljanja. Ta številka pomaga prepoznati objekte z isto barvo, kar je še posebej uporabno v primeru zelo podobnih barv. Preberite poglavje [Seznam niti in zavihek vzorcev](#) za učinkovitejši način upravljanja barv v dizajnu.

9 - Komentarji In Črkovanje



Vsebuje metapodatke, kot so imena vzorcev kontur ali podrobnosti pisave. Za **črkovanje**, ustvarjeno prek Font Engine ali Alphabet, prikazuje vsebino besedila. Z desnim klikom izberite **Uredi besedilo**.

Barve

Vsak element v Pregledovalniku objektov (Object Inspector) omogoča dostop do svojih barv prek okna Lastnosti ali plošče Mešalnik barv. Medtem ko Pregledovalnik objektov učinkovito določa geometrijo in zaporedje, se nadzor in urejanje barv učinkoviteje upravljata prek [Seznama niti in zavihka vzorcev](#). Seznam niti ponuja zgoščen povzetek vseh barv, ki se trenutno uporabljajo v projektu, kar omogoča hitre preglede in paketne posodobitve.

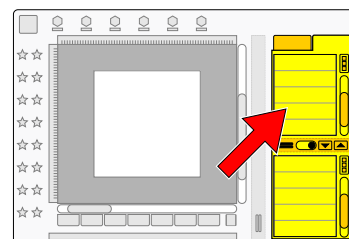
Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavno okno > Seznam niti



Seznam Niti In Zavihek Vzorcov

V programu Embird Studio se Seznam niti nahaja znotraj **zavihka Vzorcov** na **Glavni nadzorni plošči**. Ta plošča vsebuje več zavihkov, ki samodejno prilagodijo svojo konfiguracijo glede na trenutni način urejanja ali izbiro objekta.

Ko je vzorec odprt ali ustvarjen, Seznam niti preslika generične barvne podatke datoteke v določen proizvajalčev nabor, znan kot **Privzeti katalog niti**. To zagotavlja, da se digitalni prikaz na zaslonu natančno ujema s fizičnimi specifikacijami niti za proizvodnjo. **Seznam niti**, ki deluje v povezavi s **Paletto** na istem zavihku, služi kot primarni vmesnik za celovito upravljanje barv.

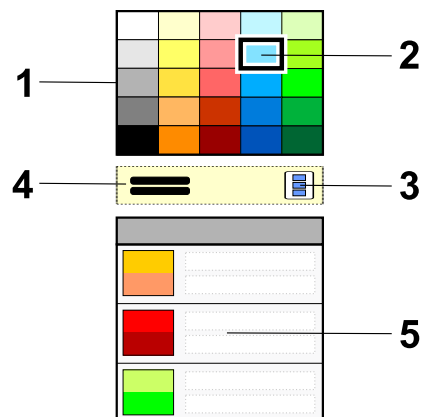


Razporeditev Zavihka Vzorci



Zavihek Vzorci je določeno območje uporabniškega vmesnika, ki vsebuje tako **Seznam niti** (barve, ki se trenutno uporabljajo v vašem vzorcu) kot **Paleta** (zbirko razpoložljivih barv, med katerimi lahko izbirate). Vzorci se nanašajo na vizualno knjižnico specifičnih, ponovno uporabljivih barvnih definicij. Predstavljajte si to kot digitalno knjigo vzorcev ali škatlo z nitmi. Namesto da vsakič izbirate naključno barvo iz spektra, uporabite "Vzorci", da zagotovite doslednost v celotnem vzorcu.

1	Paleta: Upravljanje zbirke barv za hiter dostop do vnaprej določenih barv.
2	Aktivna barva: Označena barva, ki se uporablja pri ustvarjanju novih objektov, ali barva, ki jo povlečete na obstoječi objekt ali element seznama niti.
3	Meni palete: Dostop do ukazov, specifičnih za paleta.
4	Razdelilnik: Upravljanje razmerja med paletno in seznamom niti.
5	Seznam niti: Kronološki seznam vseh barv, uporabljenih v vzorcu.

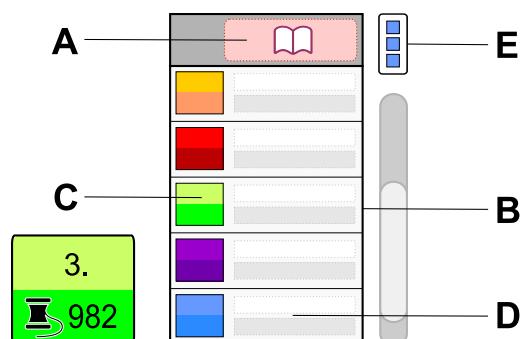


Večina funkcij znotraj zavihka Vzorci je dostopnih prek kontekstnih menijev. Če uporabljate miško, kliknite **sekundarni gumb**, da odprete pojavni meni. Na napravah z zaslonom na dotik dostopajte do teh menijev s tapkanjem na **gumb za pojavni meni**.



Seznam Niti

Seznam niti zagotavlja poenostavljeno, kronološko zaporedje barv, ki se samodejno ustvari iz vzorca v kateri koli fazi postopka digitalizacije.



Razporeditev Seznama Niti

Privzeti katalog niti: Barve vzorca se ujemajo s tem katalogom, ki je izbran iz razpoložljivih knjižnic. Kliknite glavo te tabele, da nastavite drug katalog kot privzetega. Drug način za nastavev tega kataloga je uporaba ukaza **glavni meni > Možnosti > Privzeti katalog niti**.

A

Opomba: Barve se ujemajo s tem katalogom, tudi če so bile prvotno izbrane iz druge knjižnice niti.

B	Seznam barv vzorca: Uporabite povleci-in-spusti za kopiranje barv iz palete ali drugega elementa seznama. Klik z desnim gumbom miške na kateri koli element odpre kontekstni meni, ki je dostopen tudi prek bližnjice Control (E) .
C	Barvno polje - Barva na zaslonu in barva sukanca: Zgornja polovica predstavlja "barvo na zaslonu", dodeljeno objektom. Spodnja polovica prikazuje najbližjo ujemajočo se barvo iz izbranega privzetega kataloga sukancev. Upoštevajte, da se barve lahko razlikujejo, saj katalogi sukancev vsebujejo omejen izbor v primerjavi z milijoni digitalnih barv na zaslonu. Zgornja številka označuje kronološki vrstni red barve v vzorcu, medtem ko spodnja koda identificira sukanec v katalogu.
D	Besedilni opis: Zgornji del opisuje objekt ali plast, povezano z barvo (npr. "Sfumato objekt, odtenek #3"). Spodnji del prikazuje uradno ime ujemajočega se sukanca iz privzetega kataloga.
E	Gumb za pojavni meni: Omogoča dostop do operacij, specifičnih za kontekst, kot so določanje novih barv, izbiranje barv neposredno iz slike v ozadju ali sinhronizacija barv sukancev z barvami na zaslonu.

Primarne Funkcije Seznama Sukancev

Seznam sukancev izpolnjuje štiri ključne tehnične vloge:

- Poenostavljen pregled:** Zagotavlja zgoščen seznam menjav sukancev v njihovem natančnem vrstnem redu šivanja, ne glede na število posameznih vektorskih objektov, dodeljenih vsaki barvi.
- Dostop do notranjih barv:** Kompleksni objekti, kot sta Sfumato ali Appliqué, vsebujejo "notranje" barve, ki se običajno upravljajo prek okna Lastnosti. Seznam sukancev omogoča hitrejši pregled na visoki ravni in neposredno urejanje teh notranjih plasti.
- Ujemanje s katalogom:** Omogoča natančno pretvorbo digitalnih vrednosti v dejanske kode sukancev iz izbranega privzetega kataloga.
- Globalna izbira in urejanje:** Omogoča univerzalno spreminjanje določene barve. Sprememba barvnega vnosa tukaj posodobi vsako pojavitev te barve v celotnem vzorcu, tudi če je barva vdela v kompleksne objekte ali porazdeljena med več zaporednih objektov.

Paleta V Primerjavi S Seznamom Sukancev

Medtem ko seznam sukancev prikazuje **zaporedje** barv, kot se pojavijo v vzorcu, paleta predstavlja nabor barv, ki so na voljo za projekt. Uporabniki lahko povlečejo in spustijo barve iz palete neposredno na objekte v **Delovnem območju** ali na vnose v seznamu sukancev, da hitro ponovno dodelijo barvne vrednosti, ne da bi odpirali globoke nastavitve menijev.

Primerjava Z Inšpektorjem Objektov

Medtem ko je **Inšpektor objektov** primarno navigacijsko orodje za upravljanje strukturne hierarhije vzorca - podrobno prikazuje vrste objektov, skupine in plasti - ni optimiziran za pregled barv. Pri vzorcih, ki vsebujejo na stotine objektov, je lahko prepoznavanje barvnega zaporedja v Inšpektorju okorno.

V Studio je razmerje med objekti in barvami kategorizirano takole:

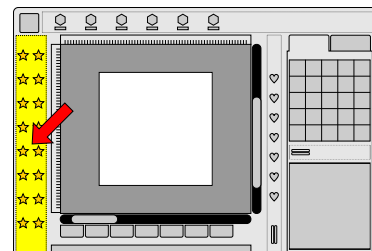
- **Skupne barve:** Več različnih vektorskih objektov pogosto uporablja isto barvo sukanca, da se zmanjša število zaustavitev med vezenjem.
- **Večbarvni objekti:** Specializirane vrste objektov, kot so **Sfumato**, **Appliqué** ali **Robni objekti**, pogosto vsebujejo notranje barvne podmnožice znotraj enega strukturnega entitete.



Glavna Orodna Vrstica

Glavna orodna vrstica v Studio se uporablja za ustvarjanje in urejanje predmetov v delovnem območju. Vsebuje ustvarjalna orodja ter specializirana orodja za povečavo, izbiro in merjenje predmetov.

Glavna orodna vrstica je kontekstno občutljiva, kar pomeni, da se njena vsebina dinamično posodablja glede na trenutni način dela.



Indikator Povečave

Indikator povečave, ki se nahaja na vrhu te plošče, ostane na voljo v vseh načinih dela. Prikazuje trenutno stopnjo povečave **delovnega območja**. S klikom na ta nadzor lahko hitro ponastavite povečavo na dejansko velikost (1:1).

3.5x

Faktor povečave. Ta gumb ima dvojno funkcijo: 1. Prikazuje trenutno razmerje povečave. 2. S klikom na gumb nastavite razmerje povečave na 1:1, kar prikaže vzorec v velikosti, kot bo izvezen.

1:1

Videz gumba za faktor povečave, ko je merilo nastavljeno točno na 1:1.

Način #1 - Izbira In Preoblikovanje

Orodja v zgornjem delu plošče se uporabljajo za izbiro in manipulacijo dokončanih predmetov ter za prilagajanje povečave delovnega območja.

Naslednji razdelek vsebuje orodja za ustvarjanje novih predmetov, skupaj s specializirano kategorijo za orodje za merjenje.

Orodja Za Izbiro



Orodje kazalec. Izbira s kazalcem



Urejanje robov



Povečava



Izbira z lasom

Premikanje po delovnem območju se izvaja s premikanjem kazalca ob pritisnjenem sekundarnem gumbu miške.

Ustvarjalna Orodja



Polnilo (Navadno polnilo, Motivno polnilo, Autocolumnn)



Sfumato.



Mesh



Odprtina (luknja). Odprtine lahko dodate obstoječim predmetom s polnilom, Sfumato ali Mesh.



Carving. Vrezovanja lahko dodate objektom Fill, Sfumato, Mesh ali Columnn.



Stolpec



Stolpec z vzorcem



Obris (Enostaven, Vzorci, Skica, Rob, Satin, **Overlock**)



Ročni šivi



Aplikacija



Odprtina za aplikacijo (luknja)



Povezava



Orodje za sledenje (Klikni za polnilo)



Orodje za prostoročno risanje



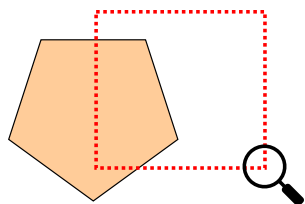
Osnovne oblike

Pomožna Orodja



Orodje za merjenje

Povečava



Orodje za povečavo poveča sliko s klikom na primarni gumb in jo pomanjša s klikom na sekundarni gumb na določeni točki. To lahko storite tudi z uporabo kolesca miške.

Za povečavo določenega območja pritisnite primarni gumb miške in povlecite, da ustvarite pravokotno območje. Po sprostitvi se bo izbrano območje razširilo, da zapolni delovno površino (Work Area).

Izbira

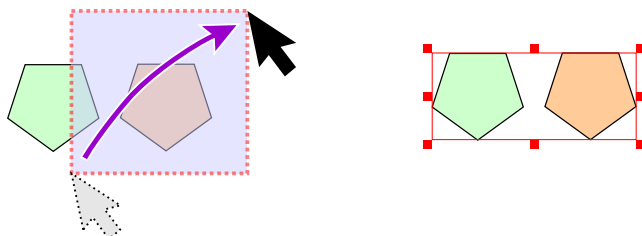
Orodje Kazalec/Izbira identificira posamezen objekt z neposrednim klikom ali več objektov z okvirjem za izbiro.

Za dodajanje ali odstranjevanje objektov iz izbire držite tipko "Shift" in jih kliknite.

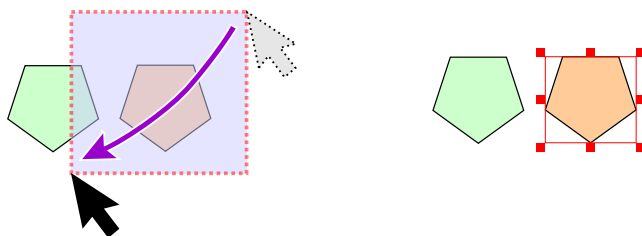
Za uporabo okvirja za izbiro pri večkratni izbiri povlecite kazalec s pritisnjnim primarnim gumbom miške. Logika izbire je določena s smerjo vlečenja:

Od leve proti desni: Izbere vse objekte, ki se jih okvir dotika ali so znotraj njega.

Od desne proti levi: Izbere samo objekte, ki so v celoti zajeti znotraj okvirja.



Vlečenje od leve proti desni izbere vse objekte, ki se jih okvir dotika.



Vlečenje od desne proti levi izbere samo objekte, ki so v celoti zajeti.

Odprtine

Odprtino lahko ustvarite le za objektom Fill, Mesh ali Sfumato oziroma za drugo odprtino. Ne prikaže se kot ločen vnos v **Object Inspector** in je ni mogoče izbrati neposredno. Za izbiro odprtine za preoblikovanje uporabite Part Inspector. Ta protokol velja tudi za odprtine za aplikacije (Appliqué Openings).

Za dodajanje odprtine mora biti nadrejeni objekt izbran ali pa mora biti zadnji vnos na seznamu Object Inspector.

Vrezovanje

Orodje za vrezovanje je učinkovito le, če ga uporabite na objektu Fill, Mesh, Sfumato, Column, Pattern Column ali Odprtina.

Objekti Z Enim Robom

Objekti Polnilo, Mreža, Sfumato, Odprtina, Rezbarjenje, Kontura, Povezava in Ročni vbod so sestavljeni iz **enega roba**. Pri objektih Polnilo, Mreža, Sfumato in Odprtina mora ta rob tvoriti zaprto zanko, kjer se končna točka ujema z začetno točko.

Objekti Z Dvojnimi Robom

Objekti Stolpec, Stolpec z vzorcem in Aplikacija imajo vedno **dva ločena roba**. Če sta funkciji "Zaključni objekt" ali "Uredi" neaktivni, to običajno pomeni, da drugi rob objekta še ni bil določen.

Potek Šivanja Aplikacije

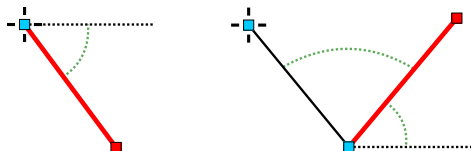
Kadar se Odprtina aplikacije uporablja z glavnim **objektom Aplikacija**, je zaporedje šivanja naslednje:

1. Označevalni vbodi za glavni objekt in odprtino.
2. Pritrdilni vbodi za glavni objekt in odprtino.
3. Prekrivni vbodi za glavni objekt in odprtino.

Orodje Za Merjenje



Orodje za merjenje izračuna razdalje in kote znotraj dizajna. Ustvari lahko eno ali dve merilni črti; ko sta prisotni dve, orodje izračuna tudi kot med njima. Izmerjene vrednosti so prikazane na **glavni nadzorni plošči**.



Način Št. 2 - Ustvarjanje/Urejanje Po Točkah

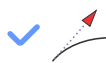
Naslednji kontrolniki so specifični za Ustvarjanje in urejanje po točkah. Te možnosti se pojavijo v Orodni vrstici ob vstopu v ta način.



Vrsta elementa roba. Uporabite to za izbiro [vrste elementa](#) za digitalizacijo novih robov.



Središčna točka kot prva. Ko je omogočeno, se nov element krivulje ob prvem kliku inicializira kot črta. Drugi klik ga pretvori v krivuljo, pri čemer uporabi prejšnjo točko kot središčno točko. Če je onemogočeno, se [krivulja](#) ustvari ob prvem kliku, kar zahteva ročno pozicioniranje središčne točke ali Bézierovih ročajev.



Pušični ročaji. To preklaplja [Bézierove kontrolne ročaje](#) med pušičasto in krožno obliko.



Način vstavljanja. To vklopi ali izklopi način [Vstavljanje elementov](#).

Način Št. 3 - Napisi

Naslednji kontrolniki so specifični za način Napisi in se pojavijo v Orodni vrstici ob aktivaciji.



Spustni meni, ki vsebuje vnaprej določene osnovne črte za poravnavo besedila.



Aktivira način celostnega urejanja za objekt [napisi](#).



Aktivira urejanje za posamezne znake.



Aktivira urejanje na ravni vozlišč za osnovno črto besedila.

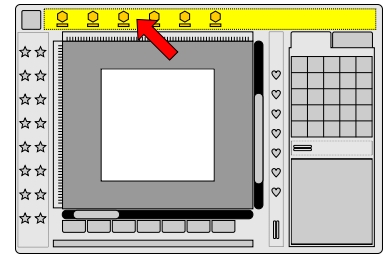


Plošča Glavnega Menija

Plošča **glavnega menija** je nameščena na vrhu [glavnega okna](#) v Studio.

Ta plošča vključuje različne kontrolnike, vključno z meniji, gumbi in kombiniranimi polji. Je kontekstno občutljiva, kar zagotavlja, da se razpoložljive možnosti in kontrolniki samodejno posodobijo glede na aktivni način dela.

Za podrobne informacije o posameznih elementih menija glejte poglavje [Glavni meni](#) .



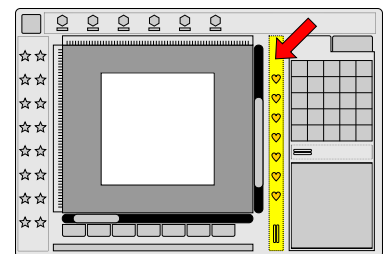
Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavno okno > Razdelilna plošča



Razdelilna Plošča

Vodoravna razdelilna plošča, ki se nahaja v [glavnem oknu programa Studio](#), prilagaja skupno širino [glavne nadzorne plošče](#). Zagotavlja tudi gube za hiter dostop do pogosto uporabljenih operacij. Večina teh gumbov podvaja funkcije, ki jih najdete v glavnih menijih ali orodnih vrsticah. Uporaba teh gumbov lahko poveča učinkovitost, zlasti pri uporabi zaslona na dotik ali obsežnem delu z miško.

Nabor razpoložljivih gumbov se dinamično posodablja glede na aktivni delovni način. Plošča na primer prikazuje različne možnosti, odvisno od tega, ali je trenutno aktiven način [napisovanja](#) ali način [vektorizacije](#).



Razdelilna Plošča - Običajni Gumbi Za Vse Delovne Načine



Dostop do [pojavnega menija](#). To je isti meni, ki ga priključete s klikom na [delovno območje](#) s sekundarnim gumbom miške.



Povečava: Poveča povečavo delovnega območja. Ta gumb vključuje funkcijo samodejnega ponavljanja; če držite primarni gumb miške, se stopnja povečave gladko in neprekinjeno spreminja, dokler ga ne spustite.



Pomanjšava: Zmanjša povečavo delovnega območja. Tako kot orodje za povečavo tudi ta gumb vključuje funkcijo samodejnega ponavljanja, ki omogoča gladko in neprekinjeno zmanjševanje merila pogleda, ko ga držite pritisnjenega.

Način Št. 1 - Izbira In Preoblikovanje



Razveljavi spremembe



Ponovi spremembe



Shrani vzorec v shrambo



Ustvari vbode za izbrani predmet(e).



Preklopi vidnost prehodnih vbodov v delovnem območju.



Zaženi [Simulator šivanja](#).



Povečaj delovno območje na izbrani predmet ali predmete.

Način Št. 2 - Ustvarjanje In Urejanje Po Točkah

Zgornji nabor gumbov je enak kot pri načinu št. 1. Dodatna orodja vključujejo:



Ustvari [vzratno pot](#) (drugi sloj) za objekt konture.



Poravnaj začetno točko s prejšnjim objektom.



Poravnaj končno točko z naslednjim objektom.



Razdeli izbrani rob.



Ustvari segmentno particijo v objektu stolpca ali aplikacije.

Način Št. 3 - Napis

Zgornji nabor gumbov je enak kot pri načinu št. 1. Dodatna orodja vključujejo:



Naloži napis



Shrani napis



Počisti besedilo

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Glavno okno](#) > [Kontekstni meni](#)

Pojavni Meni

Pojavni meni je kompakten, kontekstno občutljiv meni, ki omogoča hiter dostop do ukazov in možnosti, pomembnih za trenutni način dela. Ta meni ostane skrit, dokler ga ročno ne priključete.



Kliknite ta gumb, da odprete pojavni meni.

Na napravah, opremljenih z miško, do pojavnih menijev dostopate s klikom na **sekundarni gumb miške** (desni klik).



Studio v svojih oknih in ploščah vsebuje več namenskih gumbov za pojavne menije. Ti so primarno zasnovani za uporabo na **zasloneh na dotik** na napravah brez miške, čeprav ostajajo popolnoma funkcionalni za uporabnike, ki raje uporabljajo potek dela z miško z enim gumbom.



[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Urejanje točk](#)

Urejanje točk

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Urejanje točk](#) > [Smerne črte](#)

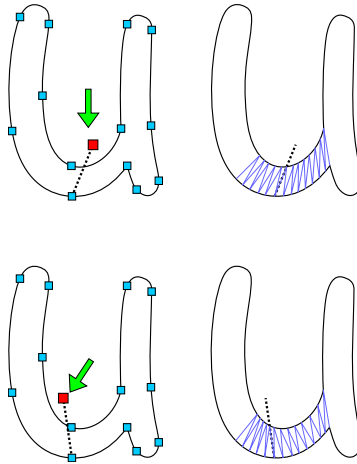


Smerne Črte Za Orodje Auto Column

Orodje Auto Column uporablja napredne algoritme za zapolnitev objektov s satenskiimi vbodi, s čimer tesno posnema ročne tehnike, ki jih uporabljajo profesionalni oblikovalci vezenin. Vendar pa lahko določeni vzorci zahtevajo ročne prilagoditve usmerjenosti vbodov na določenih območjih.

Ta nadzor se doseže s **smernimi črtami**. Smerna črta se določi z risanjem poti od obstoječega robnega vozlišča čez zapolnjeno območje. Upoštevajte, da mora smerna črta sekati zapolnjeno območje, da vpliva na usmerjenost vbodov; če ostane zunaj mej objekta, ne bo imela nobenega učinka.

Spodnji primer prikazuje, kako smerna črta spremeni potek vbodov znotraj samodejnega stolpca.



Za izvedbo tega vstopite v [način Ustvari/Uredi](#) in izberite vozlišče, ki bo začetna točka za smerno črto. Nato kliknite s sekundarnim gumbom miške na mestu, kjer se mora črtni segment končati. To dejanje označi končno točko in odpre kontekstni meni.

Za dokončanje prilagoditve izberite ukaz "**Postavi smerno vozlišče sem**" iz menija. Program bo takoj preračunal kote vbodov na podlagi novega vektorja.

Za vrnitev na prvotni samodejni potek vbodov preprosto izbrišite vozlišče, ki se nahaja na koncu smerne črte.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Urejanje točk > Vstavljanje elementov



Vstavljanje Elementov

Pri delu v standardnem načinu [vektorizacije](#) se nova vozlišča običajno lahko dodajo le zaporedno za zadnjim vozliščem na robu. Čeprav lahko za dodajanje vozlišč drugam uporabite ukaz **Vstavi** iz kontekstnega menija, je ta postopek pri delu z več točkami lahko neučinkovit. Poleg tega lahko postavitve novega vozlišča v neposredni bližini obstoječega nenamerno sproži izbiro vozlišča namesto ustvarjanja nove točke. Način **Vstavljanje elementov** je zasnovan za reševanje teh težav z dvema glavnima prednostma:

1. Omogoča dodajanje novih vozlišč za katerim koli izbranim vozliščem, namesto le na koncu zaporedja.

2. Zaobide logiko izbire vozlišč, kar vam omogoča, da novo vozlišče postavite neposredno na obstoječe vozlišče ali v njegovo bližino, ne da bi ga nenamerno izbrali.

Za aktiviranje načina **Vstavljanje elementov** s tipkovnico pritisnite in držite tipko "a", medtem ko kliknete primarni gumb miške na zeleni lokaciji znotraj **delovnega območja**.

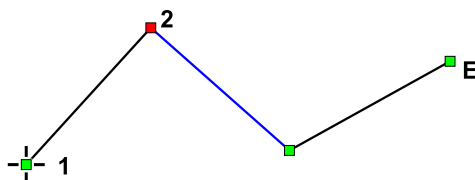


Za naprave brez tipkovnice se pomaknite na **Meni (način ustvarjanja/urejanja) > Uredi > Vstavi** ali uporabite gumb **Način elementov** v menijski vrstici za aktiviranje te funkcije.

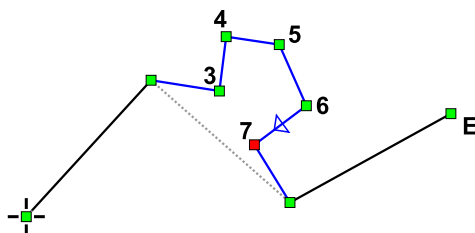


Vstavljanje novih vozlišč je še posebej uporabno pri izboljšanju samodejno ustvarjenih **povezav** med objekti ali pri digitiziranju zapletenih učinkov senčenja z uporabo ročnih vbodov. Pri ustvarjanju velike količine ročnih vbodov ta način preprečuje nenamerno izbiro obstoječih vozlišč in poenostavlja potek dela pri digitiziranju.

Naslednji primer prikazuje vstavljanje novih vozlišč. V tem scenariju se polilinja konča na točki **(E)**, vendar moramo vstaviti več vozlišč za vozliščem **(2)**. Začnite s klikom za izbiro vozlišča **(2)**.



Aktivirajte način **Vstavljanje elementov** in kliknite tam, kjer želite postaviti dodatne točke. Ustvarite nova vozlišča **(3), (4), (5), (6)** in **(7)**. Ko končate, zapustite način **Vstavljanje elementov**. Upoštevajte, da so te točke zdaj vključene v sredino zaporedja vozlišč takoj za vozliščem **(2)**. Črtkana črta na spodnji sliki predstavlja prvotno pot polilinijske.



Opomba: Medtem ko je način **Vstavljanje elementov** aktiven, obstoječih vozlišč ni mogoče izbrati ali premakniti. Če želite ponovno pridobiti možnosti izbire, morate najprej zapustiti način tako, da sprostite tipko "a" ali počistite možnost v meniju.



Osnovne Oblike V Načinu Vektorizacije

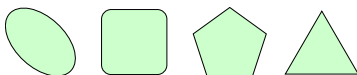
Način vektorizacije je primarno okolje za uporabo osnovnih oblik in služi kot napredna alternativa [načinu izbire/preoblikovanja](#).

Za razliko od načina izbire/preoblikovanja, ki je omejen na ustvarjanje vnaprej določenih, za uporabo pripravljenih oblik, vam način vektorizacije omogoča urejanje oblik na ravni vozlišč in združevanje več oblik v eno entiteto. Obliko lahko integrirate tudi s krivuljnim robom objekta, ki ga trenutno vektorizirate. Poleg tega ta način omogoča prilagodljivost pri premikanju začetne točke katere koli oblike.

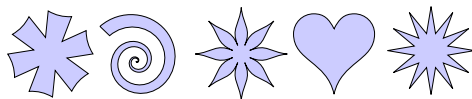
Osnovne Oblike

Osnovne oblike so sestavljene iz geometrijskih in okrasnih vzorcev, ki služijo kot temeljni gradniki za ustvarjanje vzorcev vezanja.

Geometrijske oblike vključujejo elipse, trikotnike in pravilne mnogokotnike.



Okrasne oblike vključujejo rože, zvezde, srca in spirale.



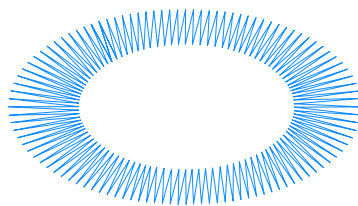
V načinu vektorizacije so te oblike dostopne prek ■ [Glavni meni > Oblika](#).

Definicije lastnosti oblik in funkcionalnost kontrolnikov za pripenjanje ostajajo skladne s tistimi v načinu izbire/preoblikovanja.

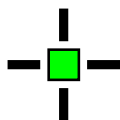
Vendar pa lastnosti **Debelina** in **Kot**, specifični za objekte stolpcev, v tem načinu nista na voljo. To je zato, ker sta koti in dve strani stolpca tukaj določeni ročno, namesto da bi bili ustvarjeni z zamikom oblike. Čeprav to zahteva več ročnega vnosa, omogoča ustvarjanje stolpcev s **spremenljivo debelino**, kar je funkcija, ki je orodje Oblike v načinu izbire/preoblikovanja ne podpira.

Primer - Elipsa s satenastim vbodom

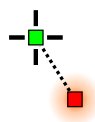
Način vektorizacije omogoča preprosto združevanje več oblik v en objekt. Pogosta uporaba je ustvarjanje elipse s satenastim vbodom s spremenljivo debelino.



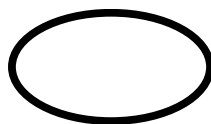
Kliknite gumb [orodje Stolpec](#) v orodni vrstici na levi strani zaslona. To preklopi Studio v način vektorizacije.



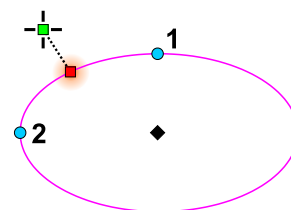
Kliknite v delovnem območju, da postavite prvo vozlišče. Prvo vozlišče je označeno s tankim križcem.



Kliknite na drugo lokacijo, da določite osnovo objekta stolpca. Upoštevajte, da je fokusirano vozlišče označeno. Osnova je prikazana kot črtkana črta. Oba roba stolpca se bosta začela na tej osnovi in končala na drugi osnovi na nasprotnem koncu. Osnove so vedno ravne črte in določajo **kot vboda** na začetku in koncu stolpca; koti vmes so interpolirani.

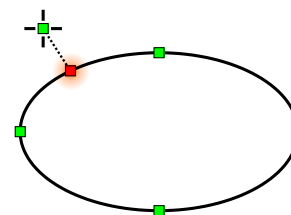


Pomaknite se na [Glavni meni > Oblika > Elipsa](#). Privzeta nastavev štirih elementov je običajno zadostna za elipso, čeprav jih lahko dodate več, če je potrebna večja natančnost.

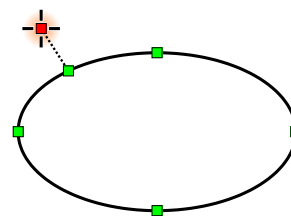


Narišite elipso blizu fokusne točke. Uporabite krožna ročaja (1 in 2) za prilagoditev dimenzij in osrednji ročaj v obliki diamanta za pozicioniranje oblike.

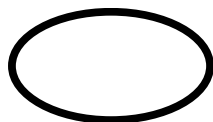
Z desno tipko miške kliknite kjer koli v delovnem območju in izberite **V elemente** iz kontekstnega menija. To pretvori elipso v zaporedje vektorskih elementov, z začetno in končno točko, postavljenima blizu fokusne točke.



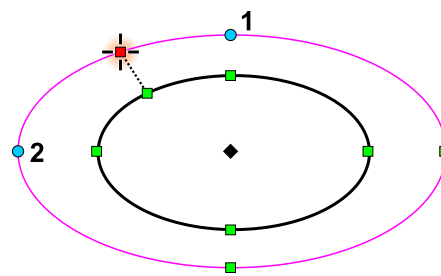
Prva stran stolpca je sedaj zaključena in oblika je bila vključena v rob stolpca.



Kliknite na prvo vozlišče druge strani, da ga izostrite.

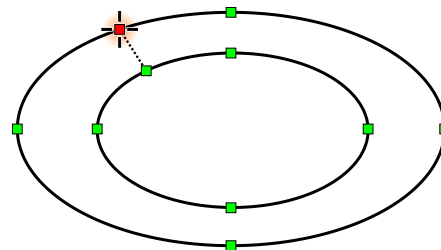


Ponovno izberite **Glavni meni > Oblika > Elipsa**.



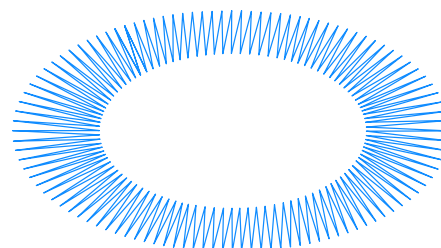
Narišite drugo elipso blizu izostrene točke.

Z desnim klikom odprite pojavni meni in izberite **V elemente**. To pretvori drugo elipso v niz elementov in zaključi mejo.



Obe strani elipse sta sedaj zaključeni.

Ponovno kliknite z desno tipko miške v delovnem območju in izberite **Ustvari vbode**. Rezultat je elipsa s satenastim vbodom, ki ima spremenljivo debelino.

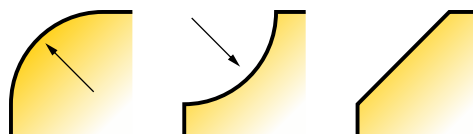


Opomba: Na napravah brez miške uporabite gumb **Pojavni meni** za dostop do kontekstnega menija namesto desnega klika.



Pravokotnik - Vogali

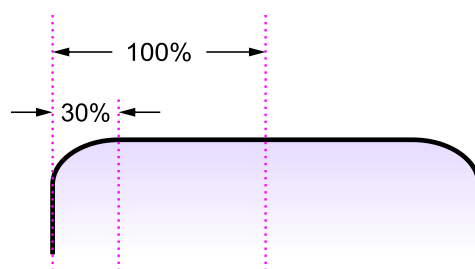
Poleg standardnih pravokotnikov orodje Oblike ponuja tri metode za spreminjanje vogalov:



Vrste modifikacij vogalov.

1. **Zaobljen vogal** (Filletted): Nadomesti oster 90-stopinjski kot z gladko, navzven usmerjeno krivuljo.
2. **Nazobčan vogal** (Scalloped): Nadomesti oster kot z navznoter usmerjeno, konkavno zarezo za dekorativni učinek.
3. **Posnet vogal** (Chamfered): Nadomesti vogal z ravnim, diagonalnim rezom.

Intenzivnost modifikacije vogala je določena v odstotkih, kjer 100 % predstavlja polovico dolžine stranice pravokotnika.



Vrednost 100 % ustreza polovici dolžine stranice.

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Kako digitalizirati logotip](#)

Kako digitalizirati logotip

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Kako digitalizirati logotip](#) > [Kako digitalizirati logotip - 1. del](#)



Digitalizacija Vezanja - Kako Digitalizirati Logotip - 1. Del

V tej lekciji se bomo naučili, kako digitalizirati logotip podjetja. Ta lekcija je zasnovana za začetnike in vsi koraki vključujejo podrobne komentarje.

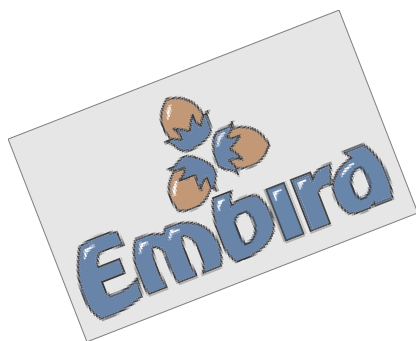
Studio zapolni vektorske objekte - ki jih nariše uporabnik ali so uvoženi iz vektorske datoteke - z veznimi šivi.

Ko je končano, se dokončan dizajn naloži v Embird Editor za končne prilagoditve in shrani v zeleni obliki.

Za postopek digitalizacije, če že imate vektoriziran logotip, ustvarjen v grafičnem programu (shranjen kot SVG), lahko uporabite funkcijo pretvorbe **vektorske grafike**. Uporabite funkcijo **Glavni meni > Oblikovanje > Izvoz/Uvoz > Uvozi vektorsko datoteko** za neposredno pretvorbo vektorske grafike v vaš dizajn, s čimer se izognete potrebi po ročnem risanju objektov. Vendar se ta lekcija osredotoča na ročno digitalizacijo, da bi ponazorila temeljne tehnike Studia, saj je ročna dodelava pogosto potrebna za doseganje optimalnih rezultatov.

Pri digitalizaciji v Studiu lahko uporabnik uvozi skenirano **sliko ali fotografijo** na **Delovno območje**, ki služi kot predloga. Postopek vključuje risanje vektorskih objektov čez sliko in njihovo polnjenje s šivi. Za izboljšanje vidnosti teh vektorskih objektov lahko sliko v ozadju posvetlite, potemnite ali filtrirate.

Uvoz Slike



Prvi korak pri digitalizaciji logotipa ali dizajna je običajno uvoz izvorne slike. Izvorne slike so pogosto zasukane, deformirane ali kako drugače popačene.

Uporabite ukaz **Glavni meni > Slika > Uvozi** za nalaganje slike v ozadje **Delovnega območja**. Med uvozom bo Studio vprašal, ali želite spremeniti velikost slike, da se prilega trenutnemu obroču (Delovno območje). Za to vajo izberite **Ne**, saj bomo velikost slike kasneje določili ročno.

Studio podpira uvoz slik do velikosti 5000 slikovnih pik v širino in višino.

Prilagoditev Slike

Vrtenje

Izvorna slika pogosto zahteva vrtenje, da se doseže popolnoma vodoraven položaj. Uporabite ukaz **Glavni meni > Slika > Orodja > Okno za urejanje slike**, da odprete kontrolnike za prilagoditev. Kontrolnik **Vrtenje slike** se nahaja na prvem zavihku; uporabite ga za vrtenje slike v želeno usmerjenost.

Kot vrtenja lahko prilagodite z več metodami:

- **Klik s primarnim gumbom miške** na številčno vrednost kota za povečanje kota.
- **Klik s sekundarnim gumbom miške** na številčno vrednost kota za zmanjšanje kota.
- **Klik s primarnim gumbom miške** na številčnico ure za neposredno nastavitev kota.
- **Klik s sekundarnim gumbom miške** na številčnico ure za odpiranje okna z drsnikom za ročno prilagoditev kota.

Po prilagoditvi kota pustite Studiu trenutek, da obdela vrtenje. Nadaljujte s prilagajanjem, dokler slika ne doseže pravilnega položaja.

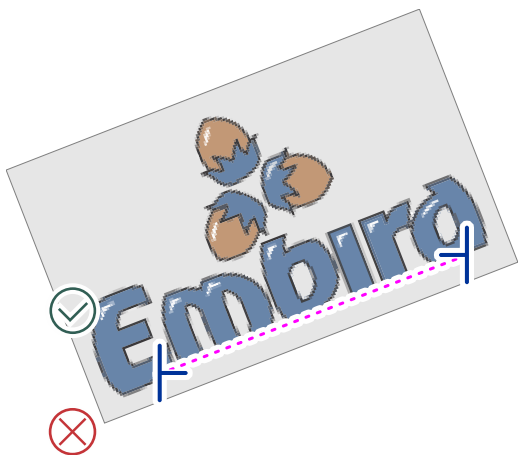


Kliknite gumb  **Uporabi**, da dokončate vrtenje.

Orodje "Zavrti V Vodoravni Položaj"

Alternativna metoda za poravnavo je orodje  [Glavni meni > Slika > Orodja > Zavrti v vodoravni položaj](#) .

Postavite ročice orodja vzdolž katere koli črte na sliki, ki bi morala biti vodoravna, nato kliknite V redu. Programska oprema bo samodejno zavrtela sliko tako, da bo izbrana črta popolnoma vodoravna.




Sl. 2. Vrtenje z uporabo orodja **Rotate To Horizontal**.



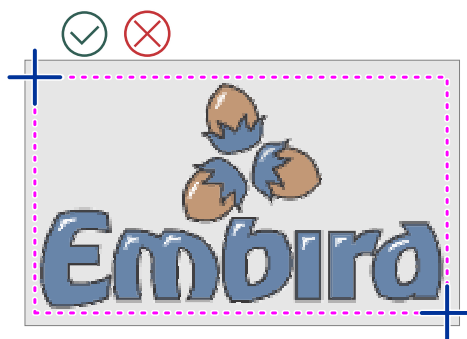
Sl. 3. Popravljena slika.

Obrezovanje

Za izolacijo območja vzorca aktivirajte orodje Crop prek  [Glavni meni > Slika > Orodja > Crop](#) .

Povlecite črte za obrezovanje proti robovom logotipa. Te črte imajo ročaje za enostavno prilagajanje. Uporabite lahko orodja za povečavo in drsnike delovnega območja za premikanje in povečavo za natančno namestitvev mej obrezovanja.

Kliknite OK za obrezovanje slike na določeno območje.



Sl. 4. Logotip, omejen s črtami za obrezovanje.

Velikost Slike

Nastavitve velikosti slike določa končne dimenzije vzorca vezenja.

Odprite kontrolnike za prilagajanje prek [■ Glavni meni > Slika > Orodja > Edit Image Window](#) .

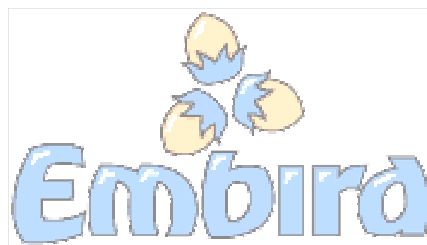
Pomaknite se na drugi zavihek, da nastavite zahtevane dimenzije. Tretji zavihek vam omogoča, da določite rob praznega prostora, ki se doda po spremembi velikosti. Ta rob je koristen med digitalizacijo, saj uporabniku preprečuje delo preblizu robov delovnega območja.

Kliknite gumb **Apply**. Slika bo zdaj ustrezno zavrtena, obrezana in pomanjšana/povečana.

Opomba: Če je izvorna slika poševna ali drugače deformirana, uporabite orodje **Straighten Image**, ki ga najdete v [■ Glavni meni > Slika](#) . Ta korak za to specifično lekcijo ni potreben.

Barvni Filtri

Za izboljšanje vidljivosti med vektorizacijo uporabite filter za posvetlitev. To zagotavlja, da podrobnosti vzorca ostanejo jasne, hkrati pa zagotavlja večji kontrast med ozadjem in digitaliziranimi vektorskimi objekti. Pomaknite se na [■ Glavni meni > Slika > Orodja > Background Filters](#) , da odprete okno za prilagajanje barv. Uporabite drsnik za povečanje svetlosti in kliknite gumb **Apply**.



Sl. 5. Učinek povečane svetlosti na predlogo slike.



Digitalizacija Vezanja - Kako Digitalizirati Logotip - 2. Del Digitalizacija (Vektorizacija) Slikovnih Območij

Polnila In Obrisi

Ko je **ozadje** pripravljeno, se lahko začne dejanski postopek **digitalizacije**.

Za digitalizacijo enobarvnih območij, kot so črke in grafični elementi, bomo uporabili **polnilne objekte**. Nato bomo na vrh teh območij položili tanke črne **objekte obrisov**.

Polnilni objekti so sestavljeni iz dolgih vzporednih vbodov (pri uporabi standardne nastavitve "navadno polnilo"). Ti vbodi se samodejno razdelijo na krajše segmente, da se ohrani ustrezna napetost niti in preprečijo ohlapne zanke. Te

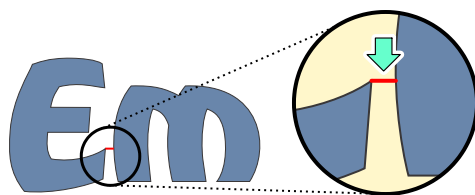
delitve dajejo navadnemu polnilu tudi subtilno vizualno teksturo. Zaradi teh razdeljenih vbodov in njihovega doslednega kota vezenja so polnilni objekti idealni za digitalizacijo večjih elementov dizajna.

Opomba: Pri uporabi polnilnih objektov za črkovanje morajo biti znaki visoki vsaj 1 cm (1/2 palca), da se zagotovijo visokokakovostni rezultati vezenja. Niso primerni za zelo majhne črke ali ozke objekte v saten slogu.

Rezanje Niti In Povezave

Visokokakovosten dizajn vezenja mora zmanjšati število prehodnih vbodov, da se pospeši postopek šivanja in zagotovi čistejši končni videz. Če dizajn ne vsebuje rezanja niti ali menjave barv, ga je mogoče šivati neprekinjeno. Čeprav so nekatera rezanja niti neizogibna, si mora digitalizator prizadevati za zmanjšanje njihove pogostosti v celotnem dizajnu.

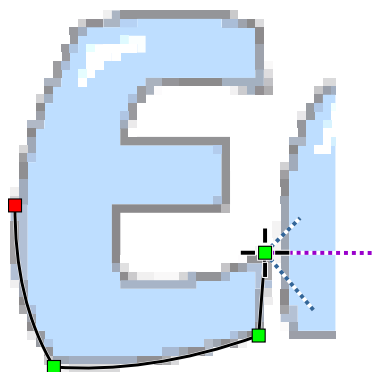
Za zmanjšanje rezanja niti je nujno strateško postaviti začetne in končne točke vsakega digitaliziranega območja. Če so objekti postavljeni blizu drug drugega, morajo biti njihove začetne in končne točke poravnane, tako da jih je mogoče povezati z uporabo objektov [Povezava](#). To ustvari "povezavo najbližje točke", s čimer je povezovalna nit čim krajša.



Slika 1. Povezava najbližje točke med dvema polnilnima objektoma.

Opomba: Povezave najbližje točke niso vedno obvezne. Če bo vrzel med povezanimi objekti pokrita z naslednjim objektom druge barve, mora biti povezovalna pot skrita pod tem objektom, tudi če to ni najkrajša fizična pot.

Začetek Postopka Digitalizacije

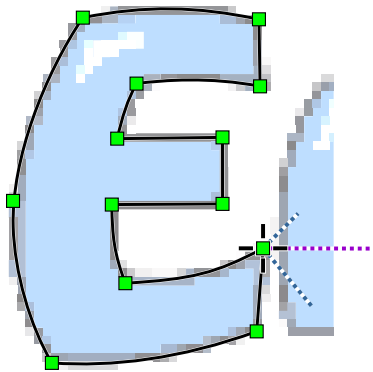


Izberite rdečo barvo iz [palette](#) (ki se nahaja v zgornjem desnem kotu zaslona), da nastavite aktivno barvo za nove objekte.

Izberite orodje **Polnilo** in postavite prvo vozlišče na črko 'E' na točki, ki je najbližje črki 'm'. Studio je zdaj v načinu 'Ustvarjanje/Urejanje'. Za prvo črko besede sta začetna in končna točka običajno postavljeni na isto mesto.

[Digitalizirajte](#) celotno črko tako, da postavite vozlišča vzdolž njenega oboda.

◀ Slika 2. Digitalizacija črke E.



Izberite rdečo barvo iz [palette](#) (ki se nahaja v zgornjem desnem kotu zaslona), da nastavite aktivno barvo za nove objekte.

Če želite zapreti obliko, postavite končno vozlišče nekoliko na stran in ga nato povlecite neposredno na prvo vozlišče. To preprečuje, da bi pomotoma izbrali prvo vozlišče, namesto da bi ustvarili novo zaključno točko.

Ko je obris objekta končan, kliknite sekundarni gumb miške, da odprete kontekstni meni. Za dokončanje črke izberite ukaz **Ustvari vbode**. Preglejte druge možnosti v tem meniju, ki vam omogočajo pretvorbo krivulj v ravne črte, vstavljanje ali brisanje vozlišč ter prilagajanje položajev začetne in končne točke polnila. Programska oprema napolni objekt z nitjo, ki se začne na določeni začetni

točki in konča na končni točki. Pravilna postavitev teh dveh točk je ključnega pomena za povezovanje objektov in odpravo rezanja niti.

◀ Slika 3. Dokončan obris za črko E. Tri črte, ki izhajajo iz prvega vozlišča, označujejo kote za cik-cak podlago 1, cik-cak podlago 2 in končne krovne vbode.

Končana črka je zapolnjena z vbodi pod enakomernim kotom (v tem primeru 0 stopinj). Studio samodejno generira tudi podložne vbode. Robni podložni vbodi sledijo obrisu, da preprečijo, da bi krovni vbodi vlekli blago, medtem ko cik-cak podložni vbodi stabilizirajo material, da se zmanjša učinek "potiskanja" med šivanjem.

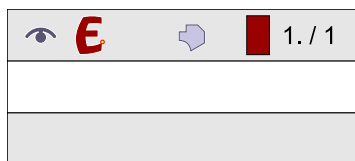
Drobne pike, vidne na vodoravnih vbodeh, predstavljajo točke igle - mesta, kjer so dolgi vbodi razdeljeni. Te točke sledijo določenemu vzorcu polnila. Uporabniki lahko izbirajo med različnimi vnaprej določenimi vzorci polnila v [oknu z lastnostmi](#) ali pa [oblikujejo svoje](#).



Sl. 4. Končana črka E s podložnimi in krovnimi vbodi. ▶

Pregledovalnik Objektov

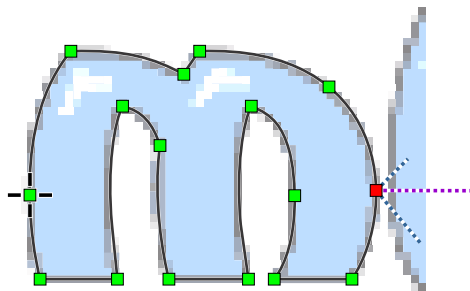
Vsi dokončani objekti so navedeni v [Pregledovalniku objektov](#).



Sl. 5. Ikona objekta, kot je prikazana v **Pregledovalniku objektov**.

Upoštevajte, da je bil znak 'E' ustvarjen z uporabo orodja za navadno polnilo. Če vaš dizajn zahteva črke s satenastim vbodom, si oglejte lekcijo [Ročno digitiziranje črk](#).

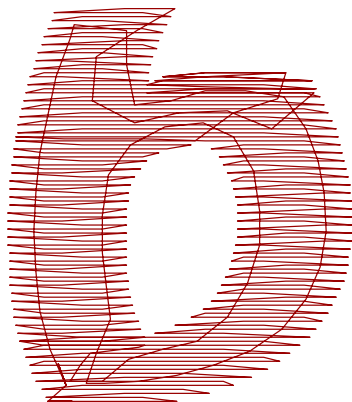
Preostale črke digitizirajte z uporabo iste tehnike. Za črko 'm' postavite začetno točko na levo stran in končno točko polnila na desno stran. Da to dosežete, sledite vozliščem okoli črke, tako da začnete in končate na levi, nato izberite najbolj desno vozlišče, kliknite z desno tipko miške in izberite ukaz **Postavi zadnji vbod sem**. Ta nastavev omogoča brezšivne povezovalne vbode med črkami kasneje v procesu.



Sl. 6. Digitizirana črka m. Zaporedje šivanja se konča na desni strani, da se prilagodi naslednji povezavi.

Ustvarjanje Odprtin (Lukenj) V Objekti

Črke, kot sta 'b' in 'd', zahtevajo drugačen pristop, ker vsebujejo notranje odprtine. Najprej ustvarite zunanji obris z orodjem za polnilo, nato definirajte luknjo z uporabo **orodja za odprtino**. Upoštevajte, da se odprtine ne pojavijo v primarnem [Pregledovalniku objektov](#); namesto tega so navedene v Pregledovalniku delov, ki upravlja s podkomponentami kompleksnih objektov.



Sl. 7. Končana črka b.

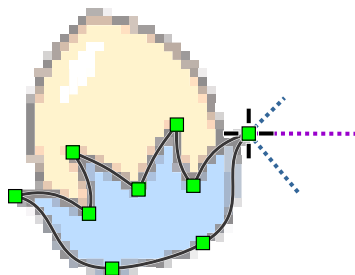
					1. / 1
					2. / 1
					3. / 1

				1. / 1
				2. / 1

Sl. 8. Odprtina, kot je prikazana v **Pregledovalniku delov**.

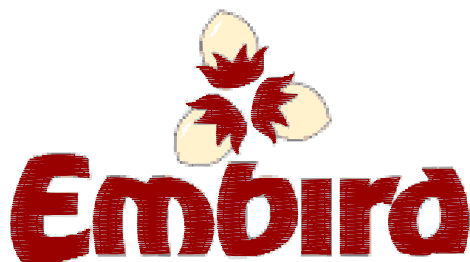
Kloniranje Objektov

Digitizirajte modri del enega oreha z uporabo orodja za polnilo. Preostale objekte bomo generirali s podvajanjem in vrtenjem. Izberite objekt in se pomaknite na **Glavni meni > Transformiraj > Transformiraj objekte**.



Sl. 9. Prvi objekt, digitiziran ročno.

Nastavite kot vrtenja na 120 stopinj in **Število** na 3. Središče vrtenja (označeno z majhno krožno ikono) postavite v delovno območje po potrebi. Prikazal se bo polprosojni predogled novih kopij. Za dokončanje kliknite gumb **Generiraj vbode** (ikona vedra) v zgornji vrstici.



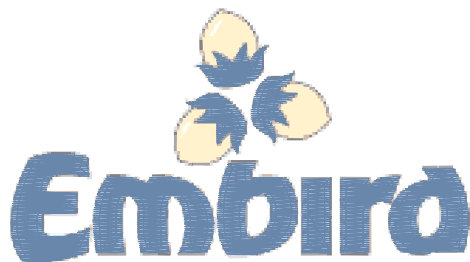
Sl. 10. Vsa označena modra območja so zdaj zapolnjena s predhodno rdečo nitjo.

Spreminjanje Barv Objektov

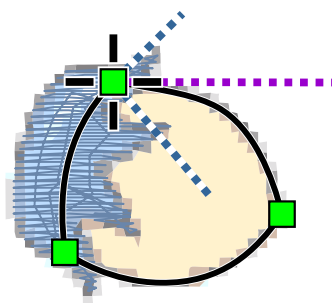
Vsi modri deli slike so bili digitizirani in zapolnjeni z rdečo nitjo zaradi vidnosti v primerjavi z ozadjem. Zdaj jih bomo spremenili v pravilno modro barvo. Izberite objekte z uporabo katere koli od naslednjih metod:

- Uporabite ukaz [Glavni meni > Izberi > Izberi vse](#) .
- Povlecite okvir za izbiro okoli objektov v delovnem območju.
- Izberite vnose neposredno v [Pregledovalniku objektov](#).

Kliknite in pridržite primarni gumb miške na celici z modro barvo v paleti, povlecite kazalec do izbranih elementov v [Delovnem območju](#) in spustite gumb, da uporabite barvo.



Sl. 11. Objekti posodobljeni na pravilno modro barvo.



Nato digitalizirajte rumene notranje dele lešnikov.

◀ Sl. 12. Rumeno območje digitalizirano z zaščitnim prekrivanjem.

Idealno bi bilo, da bi jih digitalizirali pred modrimi območji, tako da bi v končni vezenini naravno ležali pod njimi. Vendar jih lahko digitaliziramo zdaj in prilagodimo vrstni red šivanja. Izberite začasno barvo (npr. rjavo) in uporabite **orodje Polnilo** za rumeno območje prvega lešnika. Zagotovite, da obstaja rahlo **prekrivanje** med rumenim in modrim območjem. To preprečuje, da bi se blago

videlo skozi, če napetost niti povzroči, da se objekti med šivanjem razmaknejo.

Uporabite [Glavni meni > Transformiraj > Transformiraj objekte](#) , da ustvarite dve rotirani kopiji (120 stopinj). Nato **Generirajte vbode** za te nove objekte.

Upravljanje Vrstnega Reda Šivanja

Rjavi objekti trenutno ležijo na vrhu modrih. Da to popravite, izberite tri rjave objekte v **Pregledovalniku objektov**. S primarnim gumbom miške povlecite izbiro čez prvi objekt na seznamu (črka E). Spustite gumb in izberite ukaz **Vstavi pred** iz pojavnega menija, ki se prikaže. Rjavi objekti se bodo premaknili na vrh seznama, kar zagotavlja, da bodo zašiti prvi.

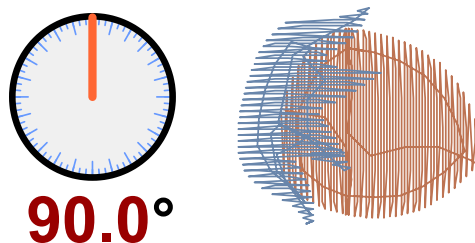
Sl. 13. Prilaganje vrstnega reda šivanja s povleci-in-spusti. ►



Prilaganje Lastnosti Objektov

Spremeniti moramo kot vbodov za rjave objekte. Če imajo sosednji objekti s polnilom enak kot vbodov, se lahko vbodi prepletajo, kar povzroči nazobčan rob.

Izberite tri rjave objekte, z desno tipko miške kliknite na izbiro in izberite ukaz **Lastnosti**. V oknu Lastnosti spremenite kot polnila na 90 stopinj in kliknite **V redu**.



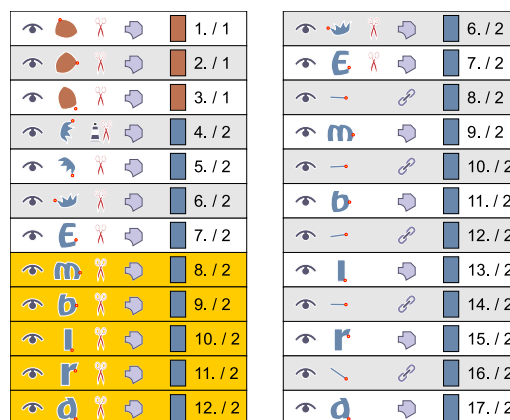
Sl. 14. Spreminjanje kota vbodov polnila za boljšo ločitev.

Implementacija Povezav

Majhna ikona rdečih škarij v Pregledovalniku objektov označuje, da objekt ni povezan s prejšnjim, kar vezenilni stroj spodbudi k odrezovanju niti. Da bi se izognili tem odrezovanjem med črkami, ki so blizu skupaj, jih lahko povežemo z uporabo povezav z navadnimi vbodi.

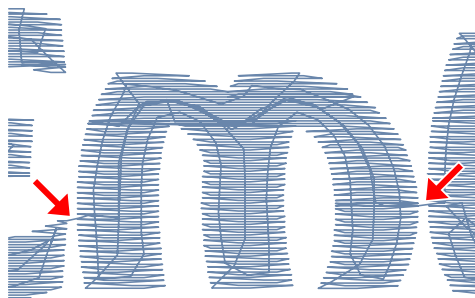
Izberite črke 'm', 'b', 'l', 'r' in 'd' v **Pregledovalniku objektov** (ne izberite 'E', saj ta začne besedo). Z desno tipko miške kliknite na izbiro in izberite **Ustvari povezavo s prejšnjim objektom**. To ustvari povezavo od vsakega izbranega objekta do tistega, ki ga predhodi.

Sl. 15. Generiranje samodejnih povezav za odpravo odrezovanj. ►



Programska oprema generira povezovalne vbode med objekti. Na spodnji sliki so ti označeni z majhnimi rdečimi puščicami. Če vidite dolge vbode, ki prečkajo sredino objektov, to pomeni, da začetne in končne točke vaših polnil niso

bile pravilno postavljene. Čeprav Studio privzeto ustvari ravne povezave, lahko njihovo obliko ročno uredite z dodajanjem novih vozlišč.



Sl. 16. Optimizirane povezave med črkami po najkrajši poti.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Kako digitalizirati logotip > Kako digitalizirati logotip - 3. del

Digitalizacija Vezanja - Kako Digitalizirati Logotip - 3. Del

Digitalizacija Obrisov

Za celoten seznam metod ustvarjanja obrisov si oglejte poglavje [Obrisi - Pregled](#).

V tem razdelku bomo logotipu dodali tanke obris z navadnim vbodom. Ustvarili bomo dvoslojni obris tako, da bomo narisali prvi sloj in nato uporabili samodejne funkcije programa Studio za ustvarjanje drugega sloja (povratna pot). Čeprav Studio ponuja različne ustvarjalne sloge obrisov, je preprost, tanek navaden vbod na splošno najučinkovitejša izbira za logotipe podjetij. Drugi slogi - kot so vzorčni, obrobljeni ali skicirani obris - običajno zahtevajo večje dimenzije za pravilno vezenje.

Obrisi s satenastim vbodom se prav tako pogosto uporabljajo pri digitalizaciji, čeprav za ta specifični dizajn logotipa niso potrebni.



Iz palete izberite črno barvo. Uporabite **orodje Obris** za ustvarjanje prvega segmenta obrisa lešnika.

Obris bomo digitalizirali po odsekih, da bomo lahko uporabili funkcijo [■ Glavni meni > Izgradnja > Obrisi > Razporedi dele obrisa](#), ki prerazporedi segmente in samodejno doda povratne poti. Da bi ta funkcija delovala pravilno, mora imeti vsak segment začetne ali končne točke postavljene blizu ustreznih točk sosednjih segmentov, kar programski opremi omogoča določitev logičnih povezovalnih točk.

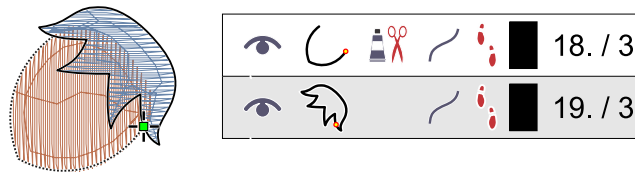
Opazite, da je nov objekt obrisa označen z ikono rdečih stopinj v [Pregledovalniku objektov](#). Ta ikona označuje, da objektu trenutno manjka povratna pot (drugi sloj vbodov).



Sl. 1. Začetni segment obrisa lešnika.

Med ustvarjanjem segmentov obrisa omogočite možnost [Glavni meni \(način urejanja vozlišč\) > Vozlišča > Pripni na vozlišča](#). To omogoča, da se nova vozlišča pripnejo na obstoječa vozlišča spodnjih modrih in rjavih objektov, s čimer zagotovite, da obris natančno sledi polnilnim objektom.

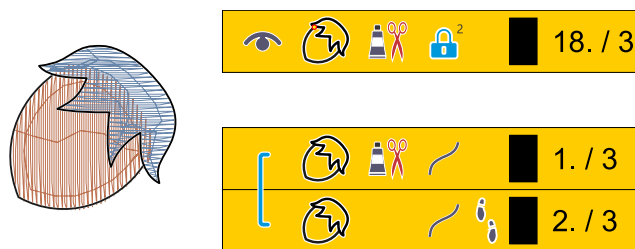
Digitalizirajte drugi segment obrisa kot ločen objekt in njegovo začetno točko postavite na ali blizu končne točke prejšnjega segmenta.



Sl. 2. Digitalizacija drugega segmenta z aktivno funkcijo Pripni na vozlišča za poenostavitev postavitev.

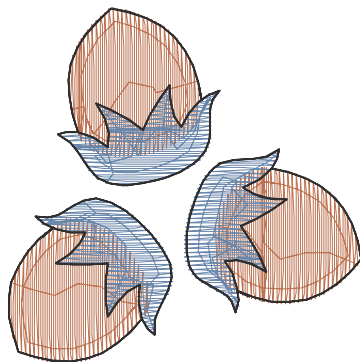
Ko sta oba segmenta ustvarjena, ju izberite in uporabite ukaz [Glavni meni > Izgradnja > Obrisi > Razporedi dele obrisa](#). Studio bo združil segmenta v en sam objekt in ustvaril dve identični povratni poti z obrnjenim vrstnim redom vozlišč (vidno v Pregledovalniku delov). Programska oprema prerazporedi te dele, da zagotovi neprekinjeno vezetje, ki se začne in konča na isti točki, da ustvari brezšivno dvoslojno pot.

Ti razporejeni deli so združeni v en sam vnos v [Pregledovalniku objektov](#).



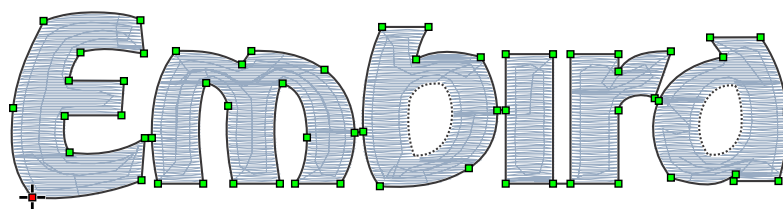
Sl. 3. Dokončan obris lešnika, sestavljen iz originalnih segmentov in samodejno ustvarjenih povratnih poti.

Izberite dokončan obris lešnika, nato ga podvojite in zavrtite za preostale lešnike z uporabo ukaza [Glavni meni > Transformacija > Transformacije objektov](#). Premaknite nove obrise na njihove pravilne položaje.



Sl. 4. Obrisi, uporabljeni na vseh treh lešnikih.

Nato bomo ustvarili obrise za črke. Ker so črke postavljene tesno skupaj, je najučinkovitejša metoda sledenje enemu samemu obrisu okoli celotne besede in nato ustvarjanje povratne poti.



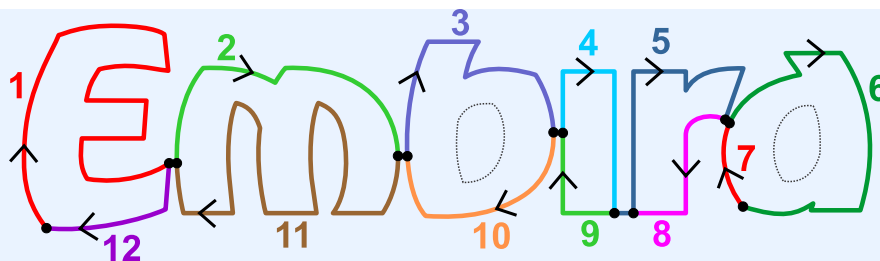
Sl. 5. Sledenje obrisa okoli črk.

Izberite konturo in uporabite ukaz **Glavni meni > Izdelava > Konture > Ustvari povratno pot**. To ustvari identičen objekt z obrnjenim vrstnim redom vozlišč. Nov objekt bo v Pregledovalniku objektov označen s črno ikono stopinj, kar potrjuje, da gre za povratno pot.

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

Slika 6. Kontura črk z uporabljenim drugim slojem (povratna pot).

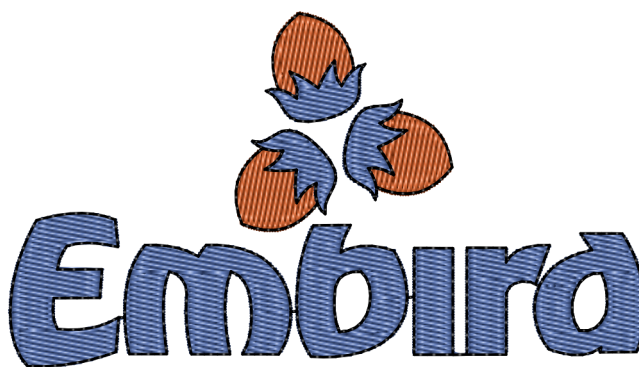
Opomba: Začetna kontura črk že vsebuje dva sloja vbodov na kratkih povezavah med črkami. Uporaba povratne poti bo povzročila dva sloja na črkah in štiri sloje na povezavah. Čeprav je to na splošno sprejemljivo, lahko dosežete enotno dvoslojno konturo tako, da konturo digitalizirate kot ločene segmente in namesto tega uporabite funkcijo **Glavni meni > Izdelava > Konture > Razporedi dele konture**.



Sl. 7. Metoda risanja ločenih segmentov za optimizacijo funkcije Arrange Outline Parts.

Alternativno lahko te obrise samodejno ustvarite z orodjem [Auto Outliner](#).

Dizajn je skoraj končan. Za zaključek moramo dodati obrise za odprtine v črkah 'b' in 'd'. Obrišite odprtino v črki 'b' in ustvarite njeno pot nazaj; ponovite to za črko 'd'. Do rezov niti bo prišlo med glavnim obrisom črk in obrisi odprtin, saj teh območij ni mogoče nevidno povezati.



Sl. 8. Dokončan dizajn logotipa s polnili in obrisi.

Dizajn trenutno vsebuje 3 barve in 13 rezov niti. Ustvarjanje povezav med komponentami oreha iste barve bi lahko potencialno zmanjšalo število rezov niti za 6.

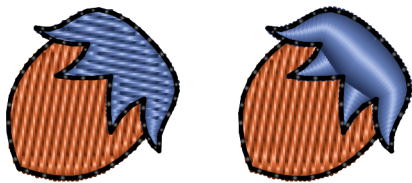
[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Kako digitalizirati logotip](#) > Kako digitalizirati logotip - 4. del



Digitalizacija Vezanja - Kako Digitalizirati Logotip - 4. Del

Dodatne Izboljšave

Ta razdelek lekcije opisuje dve metodi za izboljšanje vizualne teksture vzorca vezanja. S prilagajanjem lastnosti objekta in generiranjem novih vbodov lahko območje s preprostim polnilom preoblikujemo tako, da posnema videz več povezanih objektov stolpcev, kar zagotavlja večjo globino določenim elementom dizajna. Poleg tega risanje poti teksture rezbarjenja (carving) čez preprosto polnilo doda vbode igle, ki dopolnijo teksturo spodnjega polnila.



◀ Slika 1 Pretvorba preprostega polnila v polnilo Auto Column.

Za izboljšanje vizualne privlačnosti dizajna lahko določena območja polnila pretvorimo v cik-cak območja, s čimer dodamo relief in teksturo. Izberite modri del lešnika, kliknite z desno tipko miške in izberite **Lastnosti**. Na zavihku Polnilo (Fill) izberite možnost **Auto Column**, kliknite V redu in **Generiraj vbode**. Objekt bo zdaj zapolnjen z vbodi, kot da bi bil sestavljen iz več povezanih objektov stolpcev.



◀ Slika 2. Uporaba rezbarjenja (Carving) za izboljšanje teksture polnila.

Rjavo polnilo na lešniku uporablja privzet vnaprej določen vzorec. To teksturo lahko izboljšate tako, da izberete drug vzorec, definirate vzorec po meri ali dodate **objekte za rezbarjenje (Carving objects)**. Objekti za rezbarjenje ustvarijo dodatne točke igle znotraj vzorca, da dodajo realistično globino. Izberite objekt z rjavim polnilom in uporabite **orodje za rezbarjenje (Carving Tool)**, da dodate dekorativne krivulje, kot je prikazano spodaj.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način



Glavni Meni

Plošča **Glavnega menija** nudi celovit vmesnik, ki vsebuje elemente menija, gumbe in kombinirana polja. Je kontekstno občutljiva, kar pomeni, da se razpoložljivi kontrolniki in vsebina samodejno prilagodijo aktivnemu načinu dela.

Primarni načini dela so: **#1 Izbira/Preoblikovanje**, **#2 Urejanje vozlišč** in **#3 Črkovanje**. Specifični elementi menija za te načine so podrobno opisani v njihovih poglavjih.

V pomožnih načinih dela je ta plošča poenostavljena za prikaz le bistvenih kontrolnikov, kot sta gumba **Prekliči** in **Uporabi**, kar zagotavlja intuitivno upravljanje.

Način#1 - Način Izbire/Preoblikovanja

To je privzeti način dela ob zagonu Studio. Služi kot osnovno okolje za splošno upravljanje dizajnov.

Plošča Menija V Načinu Izbire In Preoblikovanja Vključuje Naslednje Kategorije:

- **Dizajn** - Ukazi za odpiranje, shranjevanje, izvoz in združevanje dizajnov.
- **Izbira** - Orodja in ukazi za izbiro določenih objektov znotraj dizajna.
- **Možnosti** - Dostop do globalnih nastavitev in lastnosti posameznih objektov.
- **Slika** - Orodja za uvoz, izvoz in urejanje slik v ozadju, ki se uporabljajo kot predloge.
- **Besedilo** - Dostop do celovitih orodij za izdelavo napisov.
- **Objekti** - Osnovni ukazi za manipulacijo z objekti dizajna.
- **Preoblikovanje** - Ukazi za spreminjanje velikosti, vrtenje in nagibanje objektov.

- **Skupine** - Ukazi za upravljanje hierarhičnega združevanja in razdruževanja.
- **Izdelava** - Napredni ukazi za ustvarjanje kompleksnih objektov za vezenje.
- **Pretvorba** - Funkcije za pretvorbo objektov iz ene vrste v drugo (npr. polnilo v mrežo).
- **Pogled** - Kontrolniki za prikaz ali skrivanje objektov, šivov in elementov vmesnika.
- **Pripomočki** - Napredna pomožna orodja, kot sta Sew Simulator in Pattern Editor.
- **Pomoč** - Dostop do iskanja, izvoza in tiskanja datotek dokumentacije.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Vzorec



Glavni Meni - Design

Meni Design Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Compile and Put into Embird Editor

New

Close File

Open

Open Recent

Save

Save As

Merge

Save in Regular Studio compatible format

Merge

Export/Import ▶

Merge From Library

Export

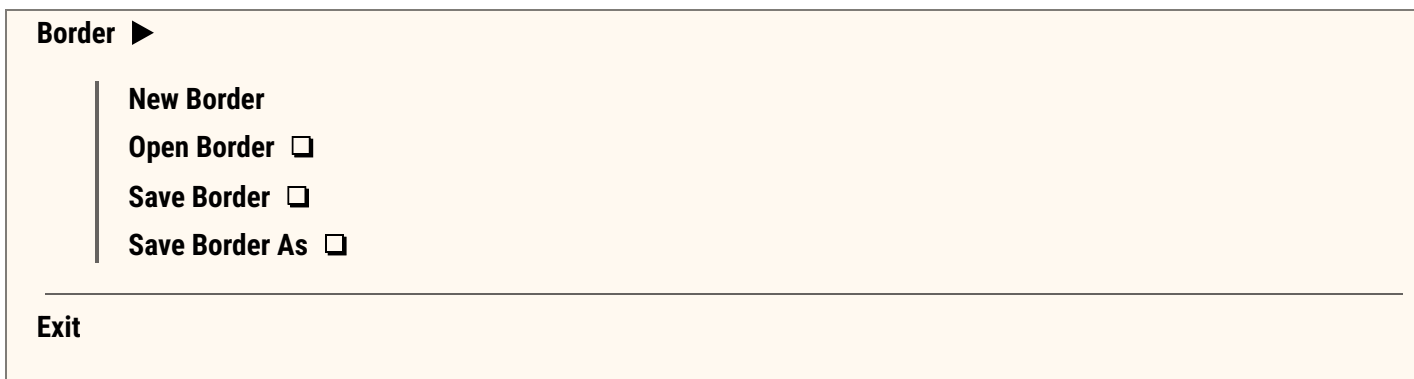
Save in Compact Format (for Web)

Save Selected As

Import Vector File

Color Palette

Load Palette



Kompilacija

Prvi ukaz, **Compile and Put into Embird Editor**, kompilira vzorec, digitaliziran v Studiu, in ga prenese v Editor. To omogoča shranjevanje vzorca v zahtevanem formatu za vezenje.

Glavne operacije z datotekami

Naslednjih šest ukazov je **New, Open, Open Recent, Save, Save As in Merge**. Te operacije uporabljajo **format datoteke EOF**, ki je izvorna oblika za Embird Studio. Datoteka EOF shrani vse objekte vzorca, napise in sliko ozadja v eno samo datoteko.

Opomba: Vsa **pogovorna okna za odpiranje/shranjevanje** omogočajo uporabniku, da prilepi pot do datoteke iz odložišča v polje za vnos imena datoteke. Studio bo nato navigiral neposredno do te datoteke ali mape. Ta funkcija je zasnovana za primere, ko je bila pot kopirana iz druge aplikacije in je do nje treba hitro dostopati znotraj Studia.

Save in Regular Studio compatible format: Vzorci, ustvarjeni v Studio Next, uporabljajo naprednejše funkcije kot tisti v standardni različici Studia. Posledično novih datotek *.eof ni mogoče odpreti v običajnem Studiu. Če je treba vzorec premakniti iz Studio Next v starejšo različico, uporabite ta ukaz za shranjevanje v združljivi obliki. **Opomba:** Posebne funkcije Studio Next, kot so mrežni objekti in njihove povezane lastnosti, ne bodo ohranjene v tej obliki.

Združevanje vzorcev

Ukaz **Merge** doda izbran vzorec projektu, ki je trenutno odprt v Studiu.

Ukaz **Merge From Library** vam omogoča uvoz predhodno digitaliziranih oblik iz mape knjižnice Studio.



Oblika iz knjižnice - dvobarvni vzorec.

Izvoz vzorcev in vektorske grafike

Ukaz **Export** pretvori vektorske vzorce iz Studio v druge formate datotek. Trenutna različica podpira Scalable Vector Graphics (*.SVG) in Embird Text Baseline (*.ETB).

Ukaz "Export" ni namenjen shranjevanju vzorcev kot datotek z vbodi za stroje za vezenje. Za shranjevanje vzorca v končni format za vezenje (kot je PES, JEF ali DST), mora biti digitaliziran vzorec najprej preveden v Studio in nato poslan v modul Editor. Modul Editor upravlja končno pretvorbo in formatiranje, ki ga zahteva specifična strojna oprema za vezenje.

Uporabite "Export to SVG" (Izvoz v SVG) za prenos vzorcev iz Studio v programsko opremo za rezanje ali grafične aplikacije, kot je Corel Draw, za nadaljnjo obdelavo ali za ustvarjanje vektorskih ilustracij.

Uporabniki lahko izvozijo SVG ilustracije vzorca za vezenje, ki vključujejo 3D učinke, animacije vbodov ali objektov, vizualizirana vozlišča, igelne točke in drugo. Te datoteke so razširljive brez izgube podrobnosti in se prilagajajo različnim velikostim strani. S tem ukazom za izvoz lahko celo rastrske (pikselske) slike pretvorite v datoteke SVG.

Vzorci se izvozijo v format SVG v svoji dejanski velikosti. Pri izvozu vbodov upoštevajte, da se končne dimenzije vbodov lahko razlikujejo od dimenzij izvornega vektorskega objekta. To odstopanje povzročajo dejavniki, kot so kompenzacija vlečenja, razmiki pri širjenju in vzorci vbodov. Vbodi, ustvarjeni iz vektorskega objekta v Studio, ne bodo nujno natančno ustrezali velikosti originalnega objekta.

Shranjevanje v kompaktni obliki

Ukaz **Save in Compact Format (for Web)** (Shrani v kompaktni obliki (za splet)) shrani vzorec kot razširljivo datoteko kontur, pri čemer izključi [sliko](#) in vbode, da se zmanjša velikost datoteke. To je namenjeno spletnemu pošiljanju datotek za vezenje. Prejemniki lahko te vzorce odprejo v ustrezni različici Embird in jim spremenijo velikost brez izgube kakovosti. Čeprav kompaktna datoteka uporablja isto končnico EOF kot standardna datoteka vzorca, je velikost bistveno manjša. Digitalizatorji naj za prihodnje urejanje ohranijo tudi kopijo v standardnem formatu EOF (z uporabo Save ali Save As), saj kompaktni format ne shranjuje slik v ozadju, [vodilnih črt](#) ali drugih pomožnih podatkov.

Shranjevanje izbranih objektov

Ukaz **Save Selected As** (Shrani izbrano kot) deluje podobno kot "Save As" (Shrani kot), vendar v nastalo datoteko shrani le trenutno izbrane objekte.

Uvoz vektorskih datotek

Funkcija **Import Vector File** (Uvozi vektorsko datoteko) odpre datoteko z [vektorsko grafiko](#) in jo pretvori v vzorec za vezenje.

Ta funkcija nudi znatno korist različnim uporabnikom:

- Grafični strokovnjaki in oglaševalske agencije: Ti uporabniki pogosto delajo z vektorskimi logotipi in elementi blagovnih znamk. Neposredni uvoz omogoča pretvorbo kompleksnih logotipov brez ročne digitalizacije, kar pospeši potek dela in zagotavlja, da je vzorec za vezenje natančna, razširljiva predstavitev izvirne umetnine.
- Standardni uporabniki in spletna grafika: Uporabniki, ki pridobijo vektorsko grafiko na spletu, lahko uporabijo to funkcijo za hitro pretvorbo umetnine v vzorec, ki ga je mogoče vesti. To odpravlja potrebo po naprednih veččinah digitalizacije in omogoča, da se zunanja vektorska umetnina pretvori v projekt vezenja, ki ga je mogoče urejati.

Upravljanje barv

Ukaza **Load Palette** (Naloži paletu) in **Save Color Palette** (Shrani barvno paletu) omogočata kopiranje prilagojene barvne palete med datotekami vzorcev. Barve se naložijo v paletu na vrhu [glavne nadzorne plošče](#) in se uporabljajo za dodeljevanje barv vektorskim objektom znotraj vzorca.

Vzorci obrob

Ukazi **Border** (Obroba) se uporabljajo za ustvarjanje in spreminjanje [uporabniško določenih vzorcev obrob](#).

Izhod

Ukaz **Exit** (Izhod) sledi standardnim programskim konvencijam in uporabnika pozove, da shrani spremembe ter po potrebi določi ime datoteke in lokacijo.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Izberi



Glavni Meni - Izbira

Meni Izbira Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Ukazi v tem meniju omogočajo uporabnikom izbiro vektorskih objektov na podlagi različnih kriterijev ali spreminjanje trenutnih izbir.

Pomikanje in povečava na izbrano

Povečava in urejanje izbranih objektov

Izberi vse

Prekliči izbiro

Obrni izbiro

Nova izbira

Dodaj k izbiri

Izberi podskupino

Objekti ▶

| **Polnila ▶**

Vsa polnila
z motivom
s samodejnim stolpcem

Mreža ▶

Vsi mrežni objekti

Sfumato Stitch ▶

Vsi objekti Sfumato Stitch

Stolpci ▶

Vsi stolpci
z vzorcem

Konture ▶

Vse konture
Povratne poti
Redwork

Ročni šivi ▶

Vsi ročni šivi

Povezave ▶

Vse povezave

Aplikacije ▶

Vse aplikacije

Vse

Besedilo /Abecede/

Besedilo /Font Engine/

Ukaz **Pomikanje in povečava izbranega** postavi izbrani predmet(-e) na sredino zaslona in prilagodi stopnjo povečave, da izbira ustreza vidnemu območju. To orodje je uporabno za iskanje predmetov, izbranih v [oknu Inšpektor](#), znotraj [delovnega območja](#).

Ukaz **Povečaj in uredi izbrane predmete** deluje podobno kot zgornji, vendar samodejno sproži [način urejanja vozlišč](#).

Ukaz **Obrni izbiro** prekliče izbiro trenutno izbranih predmetov in izbere vse preostale predmete v vzorcu. To je uporabno, kadar želite spremeniti večino predmetov, medtem ko želite nekatere specifične pustiti nespremenjene. Če želite to narediti, izberite predmete, ki naj ostanejo nedotaknjeni, in nato uporabite ukaz Obrni izbiro.

Možnosti **Nova izbira**, **Dodaj k izbiri** in **Izberi podmnožico** določajo, kako se vektorski predmeti obravnavajo pri uporabi drugih ukazov v tem meniju. Te delujejo kot preklopna stikala in hkrati je lahko aktivna le ena. Določajo, ali ukaz ustvari svežo izbiro, doda predmete k trenutni izbiri ali filtrira trenutno izbiro tako, da vključuje le določene podmnožice.

Primer 1 - Izbiranje vseh polnil in kontur:

1. Omogočite možnost "Izbira > Nova izbira".
2. Izvedite ukaz "Izbira > Polnila > Vsa polnila".
3. Omogočite možnost "Izbira > Dodaj k izbiri".
4. Izvedite ukaz "Izbira > Oznake > Vse konture". Vsa polnila in konture v vzorcu so zdaj izbrani hkrati.

Primer 2 - Omejena izbira znotraj podmnožice:

1. Izberite določen del vzorca v delovnem območju ali Inšpektorju predmetov.
2. Omogočite možnost "Izbira > Izberi podmnožico".
3. Izvedite ukaz "Izbira > Izbira > Povratne poti". Izbira bo zdaj vključevala le povratne poti, ki se nahajajo znotraj predhodno izbranega območja, namesto da bi izbrala vsako povratno pot v celotnem vzorcu.

Drugi ukazi v tem meniju omogočajo izbiro več predmetov določene vrste, kot so **Ročni vbodi**, **povratne poti** ali **Motivna polnila**. Njihovo delovanje je odvisno od trenutno omogočenega načina izbire (Nova, Dodaj ali Podmnožica).

Ukazi za izbiro **besedila** ostanejo funkcionalni le, dokler se ohranja sklic na ustrezno besedilno oznako. Če je sklic odstranjen z uporabo postavke **Glavni meni > Besedilo > Pretvori besedilo v običajne predmete**, predmet postane standardni vektorski predmet. Od tiste točke naprej ga ni več mogoče identificirati ali izbrati prek ukazov **Izbira > Besedilo**.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Možnosti

Glavni Meni - Možnosti

Lastnosti

Pripni vozlišča in označevalce ▶

- Vodilne črte
- Mreža
- Vozlišča
- Konture
- Obroč

Pripni objekte ▶

- Pripni objekte na vodilne črte
- Pripni objekte na mrežo

Vodilne črte ►

Zakleni vodila

Izbriši vodila

Pripni vodila ►

Mreža

Vozlišča

Konture

Obroč

Privzeti katalog niti

Nastavitve

Meni Možnosti Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Lastnosti ukaz odpre okno za [lastnosti](#) vzorca in njegovih objektov.

Pripni vozlišča in označevalce možnosti pripenjanja se nanašajo na ročice vozlišč (če je program v [načinu urejanja vozlišč](#)) in na [označevalne točke](#), kot sta **označevalec začetnega sidrnega vozla** ali **označevalec središča vrtenja**. Označevalci uporabljajo te možnosti pripenjanja v vseh načinih, kjer se uporabljajo.

Pripni objekte na mrežo pripne izbrane objekte na najbližjo črto mreže, ko jih uporabnik premika v načinu preoblikovanja. Objekti se bodo pripeli le, če so blizu črte mreže. Ta funkcija omogoča uporabniku poravnavo objektov s pomočjo črt mreže. Deluje s celotnimi objekti (ne samo z urejenimi vozlišči).

Pripni objekte na vodila pripne izbrane objekte na najbližje [vodilo](#), ko jih uporabnik premika v načinu preoblikovanja. Objekti se bodo pripeli le, če so blizu vodila. Ta funkcija omogoča uporabniku poravnavo objektov s pomočjo vodil. Deluje s celotnimi objekti (ne samo z urejenimi vozlišči).

Stikala za pripenjanje so podvojena tudi v **Zavihku Natančnost** [Glavne nadzorne plošče](#) za hiter dostop.

Zakleni vodila onemogoči urejanje vodil in dodajanje novih vodil. Zaklepanje vodil preprečuje nenamerno izbiro vodil pri delu z digitaliziranimi objekti v [Delovnem območju](#).

Izbriši vodila izbriše vsa vodila v Delovnem območju.

Pripenjanje vodil: Sama vodila se lahko pripnejo na različne tarče za popolno poravnavo. Ta vodila lahko nato uporabite za [razdelitev objektov](#) ali kot tarče za pripenjanje drugih entitet.

Privzeti katalog niti odpre okno [kataloga niti](#) za izbiro privzetega kataloga. [Seznam niti](#) se nato ustvari na podlagi te izbire.

Uporabite ukaz **Nastavitve** za priklic okna z [nastavitvami Studia](#), kot so velikost obroča, mreža itd.



Glavni Meni - Slika

Uvozi

Izvozi

Orodja ►

Filtri ozadja

Okno za urejanje slike

Zmanjšaj število barv

Posteriziraj

Zasukaj navpično

Zasukaj vodoravno

Obreži

Poravnaj

Premakni

Izbriši sliko

Meni Slika Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Uvozi se uporablja za nalaganje [rastrske slike](#) v ozadje kot predloge za postopek digitiziranja. Studio podpira uvoz slik v formatih JPG, GIF, BMP in PNG.

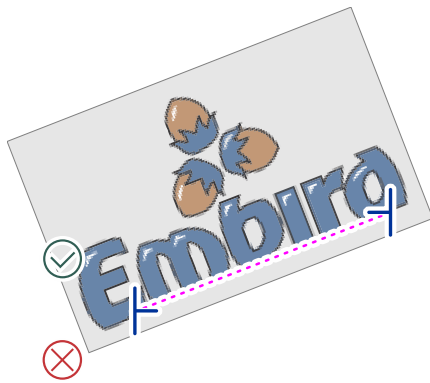
Studio ne upošteva DPI, ločljivosti ali določenih dimenzij, ki jih določi zunanja grafična programska oprema. Namesto tega uporablja fiksno shemo merila: 100 slikovnih pik = 1 cm velikosti vzorca (254 slikovnih pik = 1 palec). Uporabniki lahko izberejo tudi možnost "Prilagodi sliko trenutnemu obroču" za samodejno spreminjanje velikosti slike, da se pri uvozu ujema z dimenzijami obroča.

Za podrobne informacije o **Filtrih ozadja** in **Oknu za urejanje slike** glejte poglavje [Orodja za slike](#).

Za podrobnosti o pretvorbi slik v **omejeno paleto barv** glejte poglavje [Orodje za zmanjšanje barv slike](#).

Za več informacij o **izravnavanju barv slike** glejte poglavje [Orodje za posterizacijo slike](#).

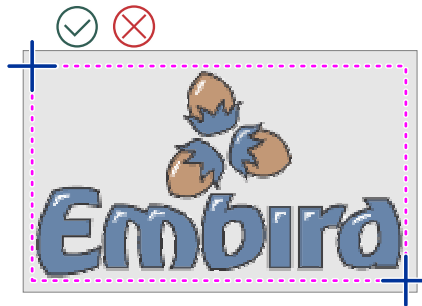
Zasukaj navpično in **Zasukaj vodoravno** sta specializirani orodji za natančno poravnavo slike. Zasnovani sta za popraviljanje usmerjenosti slik, ki vsebujejo navpične ali vodoravne elemente. Za uporabo postavite označevalce vrtenja vzdolž referenčnega predmeta ali črte na sliki in kliknite gumb **Uporabi**. Programska oprema bo zasukala celotno sliko, tako da bo izbrana referenca postala popolnoma navpična ali vodoravna.



Vrtenje izvedeno z orodjem **Zasukaj vodoravno**.

Prosimo, upoštevajte: Uporabite **Okno za urejanje slike**, če morate sliko zasukati za določen numerični parameter kota.

Obreži je orodje za natančno namestitev oznak za obrezovanje za prirezovanje slike v ozadju. Postavite oznake za obrezovanje na sliko in kliknite gumb **Uporabi**, da dokončate območje.



Logotip omejen z uporabljenimi črtami za obrezovanje.

Poravnaj je orodje, zasnovano za kompenzacijo popačenja pri skeniranih slikah. Če je skenirana slika videti deformirana, vendar vsebuje robove, ki bi morali biti pravokotni, postavite označevalce na te poševne črte in kliknite gumb **Uporabi**. Slika bo preoblikovana tako, da bo izbrana oblika popravljena v pravi pravokotnik.

Opomba: Slike lahko v Studio prenesete tudi z ukazoma Kopiraj (CTRL+C) in Prilepi (CTRL+V). Uporabite CTRL+C v katerem koli grafičnem programu, da kopirate rastrsko sliko v odložišče, nato uporabite CTRL+V v Studiu, da jo neposredno naložite.



Meni Besedilo Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Besedilo ...

Besedilo Font Engine ...

Besedilo z izbranim objektom kot osnovno črto ...

Besedilo Font Engine z izbranim objektom kot osnovno črto ...

Uredi besedilo

Pretvori besedilo v običajne objekte

Uvozi osnovno črto

Naslednji ukazi preklopijo Studio v [način za napise](#). Obstajata dva glavna načina za ustvarjanje napisov v Studiu: 1. Abecede in 2. Besedilo Font Engine. Čeprav obe metodi uporabljata podoben uporabniški vmesnik, se zanašata na različne vire napisov.

Besedilo vstavi napise iz Embird abeced. Abecede so Embirdove predhodno digitalizirane pisave za vezenje. Kliknite kamor koli v [delovno območje](#), da določite začetno točko za besedilo. Klik na obstoječe besedilo bo aktiviral način urejanja; v nasprotnem primeru se začne nova seja ustvarjanja besedila. Program odpre plošče za izbiro abecede ter konfiguriranje lastnosti in nastavitve postavitev. Ko je končano, se napis postavi v delovno območje kot vektorizirani objekti, katerih velikost je mogoče spreminjati.

Besedilo Font Engine vstavi besedilo z uporabo Embird Font Engine, ki samodejno pretvori pisave TrueType in OpenType v vzorce vezanja. Kliknite kamor koli v delovno območje, da nastavite začetno točko. Klik na obstoječe besedilo sproži urejanje, medtem ko klik na prazen prostor začne nov objekt besedila. Nastali napis se postavi v delovno območje kot vektorji, katerih velikost je mogoče spreminjati.

Glavna razlika med Font Engine in abecedami je v tem, da so abecede pisave, ki so jih ročno digitalizirali strokovnjaki, medtem ko Font Engine avtomatizira pretvorbo katere koli pisave TrueType ali OpenType. Čeprav Font Engine uporablja napredne tehnike samodejnih stolpcev za polnjenje črk s satenastimi vbodi, se rezultati lahko občasno razlikujejo od ročnega pristopa človeškega digitalizatorja.

Zgornji ukazi vam omogočajo ustvarjanje večvrstičnega besedila z vnosom znakov, ki se samodejno pretvorijo v konture in vbode. Če digitalizirate določen logotip, za katerega ne obstaja ujema, se abeceda ali pisava, boste morda morali [ročno digitalizirati napis](#) z uporabo posameznih stolpcev in povezav.

Besedilo z izbranim objektom kot osnovno črto deluje podobno kot ukaz **Besedilo**, vendar uporablja izbran objekt v delovnem območju kot prilagojeno osnovno črto. To vam omogoča uporabo obstoječega objekta (kot je polnilo, stolpec ali kontura) kot poti za vaš napis. Ta ukaz je še posebej uporaben za sledenje prostoročno narisani osnovni črti ali za postavitev besedila vzporedno z robom obstoječega elementa vzorca.

Besedilo Font Engine z izbranim objektom kot osnovno črto opravlja enako funkcijo kot ukaz **Besedilo Font Engine**, vendar uporabi besedilo na izbranem objektu, ki se uporablja kot prilagojena osnovna črta.

Uredi besedilo omogoča spreminjanje obstoječega besedila. Izberite kateri koli del besedila (posamezno črko ali skupino objektov) v [delovnem območju](#) ali [pregledovalniku objektov](#) in izvedite ta ukaz. Studio bo preklopil v način za napise in odprl ustrezno besedilo za urejanje. Ko končate, se prvotno besedilo zamenja s posodobljeno različico. Prosimo, upoštevajte: če ste predhodno spremenili objekte besedila na ravni vozlišč, bodo te ročne spremembe pri ponovnem urejanju v načinu za napise izgubljene.

Pretvori besedilo v običajne objekte: Objekti, kot so polnila, stolpci in [povezave](#), ki pripadajo oznaki besedila, so povezani s to oznako in v pregledovalniku objektov identificirani kot "Alphabets Text" ali "Font Engine Text". Uporabite ta ukaz, če vam besedila ni več treba urejati na ravni napisov. Povezava do oznake besedila se odstrani, kar omogoča ročno urejanje posameznih komponent na ravni vozlišč.

Ukaz **Uvozi osnovno črto** omogoča uvoz osnovnih črt v formatu datoteke "Embird Text Baseline *.etb". Ta ukaz je namenjen starejšim datotekam osnovnih črt, ustvarjenim v starejših različicah Studia. Trenutni sistem pisav shrani seje pisav (vključno z osnovno črto) v glavni datoteki vzorca ali ločenih datotekah pisav, kar omogoča prenos s kopiranjem in lepljenjem. Posledično se ta ukaz ohranja samo zaradi združljivosti za nazaj.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Objekti

Element Menija Objekti Je Na Voljo Le V Načinu Izbire/Transformacije.



Glavni Meni - Objekti

- Kopiraj
- Prilepi

- Uredi vozlišča
- Ustvari vbode
- Izbriši
- Podvoji
- Izbriši vbode
- Razvrsti ▶
 - Razvrsti barve
 - Razvrsti vrste
 - Razvrsti velikosti

- Vrstni red ▶
 - V ozadje
 - V ospredje
 - Spremeni vrstni red ...
- Barva ▶
 - [Določi barvo](#)
 - Izberi barvo s slike
 - Izberi barvo s slike /vzorec 3x3/

Izberi barvo s slike /vzorec 5x5/

Barva iz [Kataloga niti](#)

[Prilagodi barve](#)

Operacije z odložiščem, kot sta **Kopiraj** in **Prilepi**, omogočajo prenos objektov med ločenimi datotekami vzorcev.

Ukaz **Uredi vozlišča** preklopi izbrani objekt v [način urejanja](#) za vektorsko manipulacijo.

Ukaz **Ustvari vbode** izračuna končne vbode za vezenje za izbrane objekte. Enak rezultat lahko dosežete z dolgim klikom ali dvojnim klikom na ikono objekta v oknu [Pregledovalnik objektov](#).

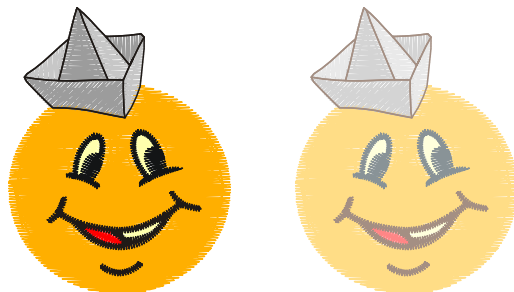
Funkcija **Razvrsti barve** reorganizira zaporedje izbranih objektov tako, da so tisti z isto barvo postavljeni zaporedoma. Ta optimizacija pomaga zmanjšati nepotrebne menjave barv med postopkom vezenja.

Funkcija **Razvrsti vrste** prerazporedi izbrane objekte tako, da so objekti iste vrste vezenja združeni v zaporedju šivanja.

Funkcija **Razvrsti velikosti** je bistvena pri urejanju objektov, uvoženih iz datotek [vektorske grafike](#) (npr. SVG). Te datoteke pogosto vsebujejo veliko majhnih objektov - pogosto manjših od 1 milimetra -, ki so nepraktični za šivanje in lahko poslabšajo kakovost vzorca. Uporabite ukaz Razvrsti velikosti za prerazporeditev objektov po dimenzijah, kar vam omogoča, da preprosto izberete in izbrišete elemente, ki so premajhni za proizvodnjo.

Podmeni **Vrstni red** ponuja funkcije za prilagajanje zlaganja in zaporedja šivanja izbranih objektov. To zaporedje določa tako hierarhijo prikaza v oknu Pregledovalnik kot tudi fizični vrstni red šivanja na stroju za vezenje.

Funkcija **Prilagodi barve** omogoča [prilagoditev barv](#) za vse izbrane objekte ali celoten vzorec hkrati. Ta ukaz odpre okno s kontrolniki za svetlost, kontrast, gammo, nasičenost in barvno ravnovesje (cian-rdeča, magenta-zelena, rumena-modra). Te prilagoditve vplivajo na barvne lastnosti vektorskih objektov in vbodov niti, ne pa na sliko predloge v ozadju.



Levo: originalne barve pred prilagajanjem. Desno: svetlost povečana za vse objekte hkrati.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Preoblikuj



Glavni Meni - Preoblikovanje

Meni Preoblikovanje Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Razveljavi
Ponovi

Pripni na prejšnji predmet
Zrcaljenje in rotacija ►

- Zrcali navpično
- Zrcali vodoravno
- Rotiraj levo
- Rotiraj desno

Uporabi rotacijo na polnilne vbode
[Poravnaj predmete](#)
[Porazdeli predmete](#)
[Preoblikuj predmete](#)
Središče ►

- Premakni v središče
- Centriraj navpično
- Centriraj vodoravno

Zamik ►

- Razširi predmet
- Skrči predmet
- Spremeni širino stolpca

Zmanjšaj število vozlišč
[Ovojnica](#)

Ti ukazi veljajo za izbrane predmete.

Ukaz **Pripni na prejšnji predmet** se uporablja za odpravo vrzeli ali "skokov" (prehodnih vbodov) med predmeti.

Ukaz **Zrcali navpično** zrcali izbrane predmete čez vodoravno os.

Ukaz **Zrcali vodoravno** zrcali izbrane predmete čez navpično os.

Ukaz **Rotiraj levo** zavrti izbrane predmete za 90 stopinj v nasprotni smeri urinega kazalca.

Ukaz **Rotiraj desno** zavrti izbrane predmete za 90 stopinj v smeri urinega kazalca.

Opomba: Možnost **Uporabi rotacijo na polnilne vbode**. Ko je ta možnost omogočena, se koti vbodov za krovne vbode in cik-cak podloge v polnilnih predmetih samodejno prilagodijo, kadar koli se predmet rotira ali zrcali. Ta nastavev vpliva na več operacij, vključno s standardno rotacijo, zrcaljenjem, oblikovanjem kotov in

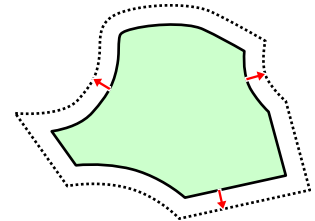
funkcijami samodejnega ponavljanja. Če je onemogočena, koti vbodov ostanejo nespremenjeni ne glede na orientacijo predmeta.

Okno **Preoblikuj predmete** zagotavlja natančen številčni nadzor za **preoblikovanja**, kot so premikanje, rotacija, poševno izkrivljanje in spreminjanje velikosti. Te operacije lahko izvedete tudi interaktivno znotraj **delovnega območja** ali preko okna **Inšpektor predmetov**.

Ukaz **Premakni v središče** je še posebej koristen, če morate dizajn postaviti v središče obroča z absolutno natančnostjo.

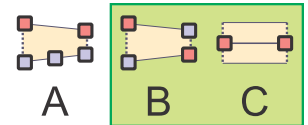
Ukaza **Centriraj navpično** in **Centriraj vodoravno** natančno poravnata izbrane predmete vzdolž njihovih osi.

Ukaz **Razširi predmete** poveča velikost izbranih predmetov z **zamikom njihovih kontur**. To je posebej zasnovano za ustvarjanje prekrivanja (overlap) s konstantno širino med sosednjimi predmeti, da se preprečijo vrzeli med šivanjem. Ta metoda zamika ustvari drugačen geometrijski rezultat kot standardno sorazmerno povečevanje.



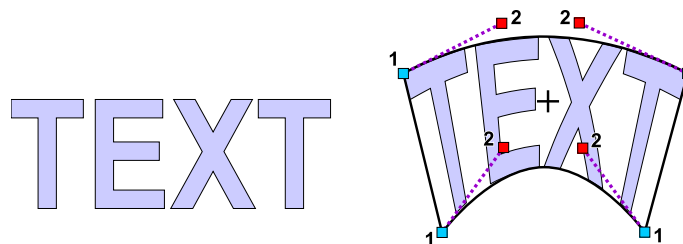
Ukaz **Skrči predmete** zmanjša dimenzije izbranih predmetov z **zamikom kontur** navznoter. To je uporabno za prilagajanje odprtin v polnilih, da se ustvari ustrezno prekrivanje med odprtino in predmetom, ki jo pokriva.

Ukaz **Spremeni širino stolpca** velja samo za **stolpce, stolpce z vzorci in aplikacije** - natančneje, **objekte, določene z dvema robovoma**. Ta ukaz razširi ali skrči širino teh objektov. Za razliko od prejšnjih dveh ukazov, ki uporabljata absolutni zamik, ta ukaz uporablja relativni zamik, ki temelji na odstotkih (%). Za izračun nove širine uporablja ustrezne elemente na straneh stolpca. Zato najbolje deluje pri stolpcih, ustvarjenih z **Metodo B ali C**, ki imajo na obeh robovih enako število elementov.



Funkcija **Zmanjšaj število vozlišč** poenostavi vektorsko pot z odstranitvijo nepotrebnih vozlišč na podlagi lastnosti "Enostavnost" (Simplicity). To se primarno uporablja za glajenje napisov ali objektov s popačenimi robovi, ki vsebujejo preveč vozlišč za učinkovito ročno urejanje.

Ukaz **Ovojnica** vam omogoča popačenje in oblikovanje izbranih objektov z uporabo krivulj **ovojnice**, kar zagotavlja ustvarjalni nadzor nad geometrijo objekta.





Glavni Meni - Skupine

Meni Skupine Je Dostopen Samo V Načinu Izbire/Preoblikovanja.

Skupina 1
Razdruži 1
Skupina 2
Razdruži 2
Skupina 3
Razdruži 3

Skupina 1, **Skupina 2** in **Skupina 3** so funkcije, ki se uporabljajo za združevanje več predmetov vezenja v eno enoto za učinkovitejše upravljanje. Ti ukazi uporabniku omogočajo vzpostavitev hierarhične strukture za združene predmete, kar poenostavi postopek izbire in urejanja kompleksnih komponent vzorca.

Uporabite ukaze **Razdruži 1**, **Razdruži 2** in **Razdruži 3** za ločevanje skupin na njihovih ustreznih ravneh.

Poglavje [Skupine](#) nudi podroben opis in praktične primere uporabe ukazov **Skupina** in **Razdruži** znotraj vašega delovnega procesa.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Izdelava



Glavni Meni - Build

Ustvari povezavo s prejšnjim objektom (ravna)
Pametna povezava s prejšnjim objektom (središčnica)
Pametna povezava s prejšnjim objektom (kontura)
Auto-Outliner
Kot ...
Samodejno ponavljanje ...
Oblikovanje ►

- Unija**
- Presek**

Konture ►

- Razporedi dele konture
- Razporedi dele konture /brez povezav/
- Ustvari povratno pot
- Izbriši povratne poti
- Združi konture

Meni Build Je Dostopen Izključno V Načinu Select/Transform.

Ustvari povezavo s prejšnjim objektom (ravna). Ta ukaz je namenjen vzorcem, kjer je izbrani objekt ločen od prejšnjega. Izvedba tega ukaza vstavi osnovni objekt [Povezava](#) med elementa, da se odpravijo nepotrebni prehodni vbodi.

[Pametna povezava s prejšnjim objektom \(središčnica\)](#) in [Pametna povezava s prejšnjim objektom \(kontura\)](#). Podobno kot pri standardnem ukazu, te možnosti povežejo ločene objekte. Vendar pa ustvarijo kompleksne, optimizirane povezovalne poti. Možnost Središčnica skriva pot pod izbrani objekt, medtem ko jo možnost Kontura postavi vzdolž zunanjega roba objekta. Te poti so zasnovane tako, da jih skriva bodisi sam izbrani objekt bodisi satenasti cik-cak rob, ki je vшит čez vrh.

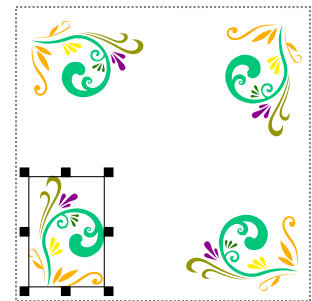
Funkcija [Auto Outliner](#) samodejno ustvari tanko, dvoslojno konturo okoli izbranih objektov. Poglavje [Pregled kontur](#) nudi dodatne podrobnosti o alternativnih metodah digitalizacije kontur.



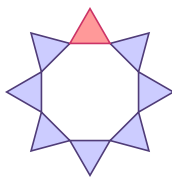
Ukaz **Kot ...** odpre okno z možnostmi za simetrično kopiranje izbranih objektov v kote obroča.

Razpoložljive možnosti za Kot vključujejo:

- Postavi** – Kopira objekte v njihovi prvotni usmerjenosti.
- Zrcaljenje** – Zrcali objekt v vsakem kotu.
- Zasukaj v smeri urinega kazalca** – Zasuče objekt v smeri urinega kazalca glede na prejšnji kot.
- Zasukaj v nasprotni smeri urinega kazalca** – Zasuče objekt v nasprotni smeri urinega kazalca glede na prejšnji kot.
Opomba: Če je možnost **Uporabi zasuk za polnilne vbode** omogočena v **Glavni meni > Transform**, se kot vboda med zasukom samodejno prilagodi.



Ukaz [Samodejno ponavljanje ...](#) odpre konfiguracijsko okno za podvajanje izbranih objektov vzdolž črte, okoli kroga ali pravokotnika, ali za zapolnitev pravokotnega območja. Določite lahko tudi vrzel ali razdaljo med objekti.



V tem primeru je bil zgornji trikotnik osemkrat samodejno ponovljen okoli krožne poti.

Podmeni **Oblikovanje** vsebuje logične (Boolean) operacije za zapolnjena območja, natančneje **Unija**, **Presek** in **Razlika**.

Pri računalniškem vezanju in vektorskem oblikovanju so **logične funkcije oblikovanja** matematične operacije, ki se uporabljajo za združevanje ali odštevanje prekrivajočih se objektov z absolutno natančnostjo.

V meniju **Izdelava > Oblikovanje** so na voljo tri primarne logične operacije:

1. Združitev (varjenje)

Operacija Združitev združi več izbranih objektov v eno samo, neprekinjeno obliko. Vsa notranja prekrivajoča se območja so odpravljena, nastali objekt pa sledi najbolj zunanji meji združene skupine. To se običajno uporablja za:

- Združevanje prekrivajočih se črk za preprečevanje dvojnega šivanja v središčih.
- Združevanje ločenih dekorativnih elementov v eno enotno polnilno območje.

2. Presek

Operacija Presek identificira samo območje, kjer se dva ali več objektov prekrivata. Ko je uporabljena, programska oprema odstrani vse dele objektov, ki si ne delijo istega prostora. To je uporabno za:

- Ustvarjanje novega segmenta, ki se popolnoma prilega znotraj specifičnih mej oblike "vsebnika".
- Izoliranje določenega dela kompleksnega vzorca z uporabo preproste geometrijske maske.

3. Razlika (odštevanje)

Operacija Razlika uporablja zgornji objekt kot "rezalnik" za obrezovanje ali odstranjevanje delov objekta pod njim. Območje, kjer zgornji objekt prekriva spodnji objekt, se izbriše iz spodnjega objekta. To je bistveno za:

- Ustvarjanje lukenj ali praznin v velikih polnilnih območjih.
 - Obrezovanje spodnjih plasti za preprečevanje obsežnega, težkega kopičenja šivov, ki bi lahko zlomili igle.
-

Razporedi dele konture ustvari kompleksne, dvojno prešite tanke konture iz serije ločenih elementov.

Ukaz **Ustvari povratno pot** se lahko uporabi za serijo objektov konture ali ročnih šivov, da jih podvoji in obrne. To povzroči dve poti: izvorno uporabniško določeno pot (od začetka do konca) in drugo pot (od konca do začetka), ki jo ustvari Studio. Ta ukaz ni na voljo, če je povratna pot že prisotna znotraj izbora.

Ukaz **Izbriši povratne poti** je namenjen scenarijem, kjer kompleksna kontura, predhodno ustvarjena z **Razporedi dele konture**, zahteva urejanje. Uporabite ta ukaz za odstranitev vseh povratnih poti iz izbranih objektov, s čimer jih povrnete na izvorne dele konture brez druge plasti šivanja. Po urejanju delov ponovno uporabite **Razporedi dele konture** za rekonstrukcijo kompleksne konture.

Ukaz **Združi konture** združi serijo posameznih kontur v en sam objekt konture.



Glavni Meni - Pretvori

Ti ukazi veljajo za objekte, izbrane z orodjem **Orodje za preoblikovanje** (puščica) ali prek **Inšpektorja objektov**. Služijo za pretvorbo izbranih objektov v različne vrste vezenja, vključno s stolpci in uredljivimi vbodi.

Meni Pretvori je dostopen samo v načinu izbire/preoblikovanja.

Polnilo, Mreža in Sfumato ►

- Ustvari konture
- Ustvari stolpce iz polnila
- Ustvari konture iz mreže
- Ustvari ločene konturne elemente iz mreže
- V odprtino
- Polnilo v Sfumato
- Sfumato v polnilo
- Polnilo v mrežo
- Mreža v polnilo
- Območja v središčnico
- Ustvari Polnilo iz odprtine

Kontura ►

- Ustvari stolpce iz kontur
- Ustvari polnilo iz konture
- Kontura v povezavo
- Kontura v rezbarjenje
- Razdeli obrobo na elemente
- Razdeli obšiv na elemente

Stolpec in Aplikacija ►

- Stolpec v aplikacijo
- Aplikacija v stolpec
- Stolpec z vzorcem v stolpec
- Stolpec v stolpec z vzorcem
- Stolpec v konturo
- Stolpec v polnilo

Razdeli aplikacijo na plasti

Povezava in ročni vbodi ►

Povezava v ročne vbode

Povezava v konturo

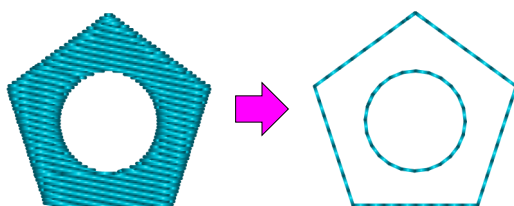
Ročni vbodi v povezavo

Rezbarjenja ►

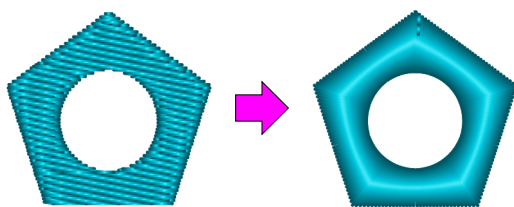
Ustvari konture iz rezbarjenj

v uredljive vbode

Ustvari konture ustvari konturni objekt iz izbranega polnega območja, kot je polnilo, mreža ali sfumato objekt. Če objekt vsebuje odprtine, Studio ustvari tudi konture za te odprtine kot ločene objekte. Začetna točka vsake konture je enaka začetni točki ustreznega nadrejenega objekta s polnim polnilom ali njegove odprtine. Ker je pogosto boljše začeti konturo tam, kjer se polno polnilo konča, lahko preklopite konturo v način urejanja in uporabite ukaz "**Postavi začetno točko sem**" iz pojavnega menija, da prilagodite položaj.



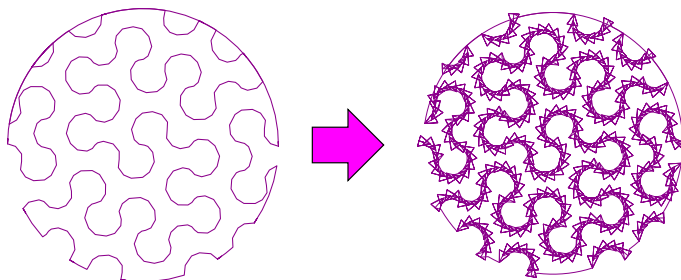
Ustvari stolpce iz polnila ustvari kompleksen objekt, sestavljen iz stolpcev in [povezav](#) iz izbranega objekta polnila. To je primarno namenjeno scenarijem, kjer se za objekt polnila uporablja možnost **Samodejni stolpec**, vendar so potrebne večje lastnosti, kot jih zagotavlja Samodejni stolpec.



Ustvari konture iz mreže.

Če je mreža **večplastna**, ta ukaz ustvari kompleksen objekt, sestavljen iz naprej in nazaj usmerjenih kontur iz izbrane mreže. To je uporabno, ko mora uporabnik ročno urejati poti mreže.

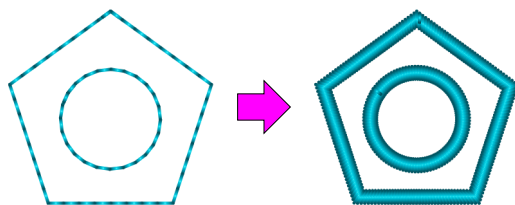
Če je mreža **enoplastna**, ustvari objekt, sestavljen iz kontur in povezav. V tem primeru so konture enojni teki (brez povratne poti) in mogoče je uporabiti kateri koli način konture - na primer satenasti vbod ali vzorce.



Ustvari ločene konturne elemente iz mreže.

Ta ukaz pretvori mrežo v posamezne konturne elemente. Če je mreža večplastna, rezultirajoče konture ne vključujejo povratnih poti in niso razporejene v neprekinjenem zaporedju. Če je mreža enoplastna, so rezultirajoče konture razporejene v neprekinjenem zaporedju, povezanem s povezavami. Ta ukaz je namenjen uporabnikom, ki potrebujejo podrobno urejanje ustvarjenega polnila mreže.

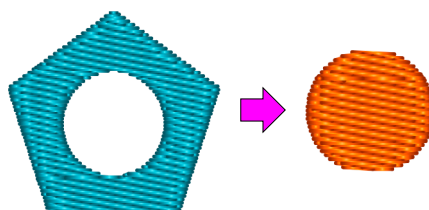
Ustvari stolpec iz kontur ustvari stolpčni objekt iz izbrane konture.



Razdeli obrobo na elemente ustvari kompleksen objekt, sestavljen iz stolpcev, kontur in/ali povezav iz izbranega konturnega objekta. To je uporabno za urejanje določenih delov vnaprej določene konture obroba, kot je na primer vrvna obroba.

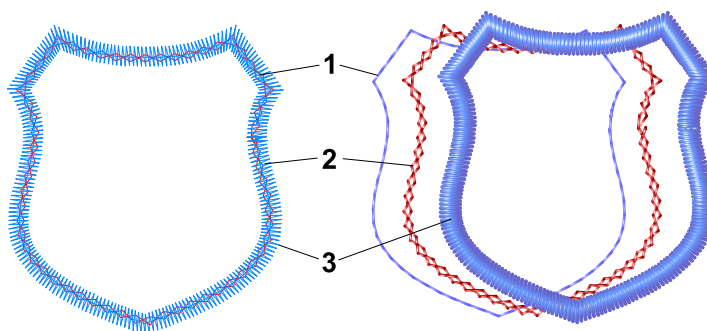
Razdeli overlock na elemente ustvari kompleksen objekt, sestavljen iz stolpcev in/ali povezav iz izbranega konturnega objekta. To je namenjeno urejanju delov vnaprej določene overlock konture.

Ustvari polnilo iz odprtine ustvari nov objekt polnila iz izbrane odprtine znotraj obstoječega polnila. Odprtina mora biti izbrana v oknu [Pregledovalnik delov](#). Ta ukaz je uporaben pri ustvarjanju prekrivnih vbodov druge barve za luknjo (odprtino) v polnilu. Na novo ustvarjen objekt polnila je treba prilagoditi tako, da rahlo prekriva odprtino, s čimer se ustvari prekrivanje, ki preprečuje vrzeli med vezenjem.



Ustvari polnilo iz konture ustvari nov objekt polnila iz izbranih konturnih objektov. Če je kontura odprta, Studio samodejno zapre na novo ustvarjen objekt polnila.

Razdeli aplikacijo na plasti ustvari ločeno urejene plasti iz izbranih objektov aplikacije. Te plasti vključujejo: 1. označevalne vbode (konturni objekti), 2. pritrdilne vbode (stolpčni objekti) in 3. prekrivne vbode (stolpčni objekti).



Levo: Objekt aplikacije z vsemi plastmi. Desno: Plasti premaknjene na stran za jasnost.

Upoštevajte, da zgornji ukazi pred pretvorbo podvojijo objekt. Na primer, pri uporabi "**Ustvari stolpce iz kontur**" Studio podvoji objekt, pri čemer ohrani izvorni konturni objekt, medtem ko drugega pretvori v stolpčni objekt.

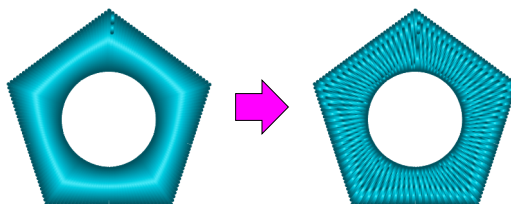
Naslednji ukazi pretvorijo objekte neposredno brez podvajanja:

- Aplikacija v stolpec
- Stolpec v aplikacijo
- Stolpec z vzorcem v stolpec
- Stolpec v stolpec z vzorcem
- Stolpec v konturo
- Stolpec v polnilo
- Povezava na ročne vbode
- Povezava na konturo
- Ročni vbodi na povezavo
- Kontura na povezavo
- Kontura na rezbarjenje
- Na odprtino (Polnilo, Mreža ali Sfumato polna območja)
- Polnilo na Sfumato
- Sfumato na polnilo
- Polnilo na mrežo
- Mreža na polnilo

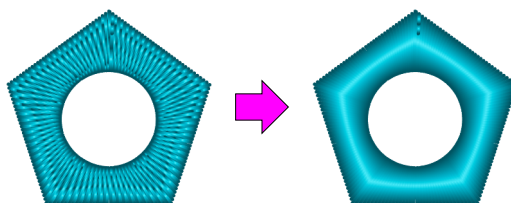
Vsaka od teh funkcij spremeni objekt iz ene vrste v drugo.

Stolpec na aplikacijo združi začetek in konec objekta, saj mora objekt aplikacije tvoriti zaprto zanko.

Funkciji **Stolpec na konturo** in **Stolpec na polnilo** prav tako pretvorita stolpce z vzorcem in aplikacije v konture in polnila.



Stolpec na stolpec z vzorcem

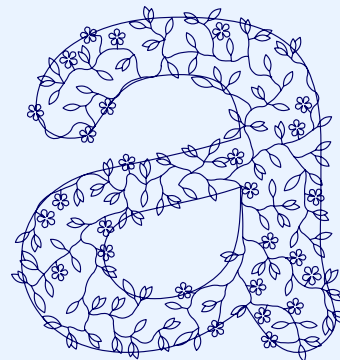


Stolpec z vzorcem na stolpec

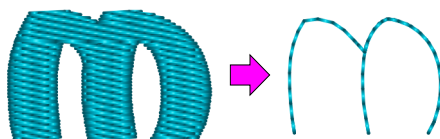
Če je nameščen modul **Font Engine**, lahko ukaz **Polnilo na mrežo** uporabite za ustvarjanje zapletenih vezenih napisov iz pisav True Type in Open Type.

1. Uporabite [orodje za napise](#) za ustvarjanje besedila.
2. Izberite objekte polnila in jih pretvorite v mrežne objekte z uporabo ukaza **Polnilo na mrežo**.
3. Izberite pretvorjene mrežne objekte in uporabite [okno lastnosti](#) za nastavitve zahtevanega mrežnega sloga.

Prosimo, zagotovite, da je mrežni objekt dovolj velik, da se mrežni vzorec jasno izriše.



Specializirani ukaz **Območja na središčnico** omogoča ustvarjanje objektov redwork iz objektov polnila ali stolpca. Rezultat je niz elementov konture, ki jih je treba združiti v en sam objekt konture z uporabo funkcije [Glavni meni > Izdelava > Konture > Razporedi dele konture](#). To se primarno uporablja za ustvarjanje napisov redwork.



Ukaz **na Uredljive vbode** pretvori vbode v izbranih vektorskih objektih v uredljive ročne vbode. Po ustvarjanju začetnega objekta uporabite to funkcijo za dostop in spreminjanje posameznih vbodov. To je na primer uporabno za natančno prilagajanje polnil z motivi.

[Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Pogled](#)



Glavni Meni - Pogled

Meni Pogled Je Dostopen Samo V Načinu Izbira/Preoblikovanje.

Ta meni vam omogoča konfiguracijo načina pogleda delovnega okolja in preklapljanje vidnosti določenih objektov, kontur ali vbodov. **Konture objektov** predstavljajo vektorske črte in krivulje, vidne na zaslonu med procesom oblikovanja, čeprav ne predstavljajo dejanskih ustvarjenih vbodov.

Konture objektov

- Prehodni vbodi
- Blago (v 3D)
- Slika v ozadju (v 3D in ploščatem načinu)
- Odebelitev enosmernih kontur

Objekti ►

- Polnila
- Mrežni objekti
- Sfumato
- Izrezi
- Stolpci
- Stolpci z vzorci
- Konture
- Ročni vbodi
- [Povezave](#)
- Aplikacije

Prikaži/Skrij objekte ►

- Prikaži vse
- Prikaži izbrano
- Prikaži vse razen izbranega
- Skrij izbrano
- Skrij vse razen izbranega
- Skrij vse pred izbranim
- Skrij vse za izbranim

Postavitev delovnega okolja ►

- Ravnila
- [Vodilne črte](#)
- Mreža

Za razliko od ikone "Oko" v oknu [Pregledovalnik objektov](#), ki preklaplja vidnost za posamezne objekte, ukazi v podmeniju **Prikaži/Skrij objekte** vplivajo na vse objekte, ki izpolnjujejo določena merila. Upravljanje vidnosti segmentov dizajna je bistvenega pomena pri ustvarjanju kompleksnih projektov, zlasti kadar morajo biti določeni sloji skriti, da si lahko ogledate ali uredite elemente v ozadju.

Prehodni vbodi prikazujejo prehodne vbode, ki se nahajajo med objekti ali znotraj določenih tipov objektov, ki lahko vsebujejo prehodne vbode (kot so Sfumato objekti). Prehodni vbodi med objekti so v oknu Pregledovalnik objektov dosledno označeni z majhno ikono rdečih škarij, ki se nahaja poleg reprezentativne ikone objekta.

Preklop **Slika v ozadju (v 3D in ploščatem načinu)** nadzoruje vidnost referenčnih umetnin, predlog ali skic, uvoženih v delovno okolje. Za več informacij glejte poglavje [Nastavitve](#).

Odebelitev enosmernih kontur izriše konturne objekte, ki nimajo povratnih poti, kot debele črte ali krivulje. Ta vizualni pripomoček uporabnikom pomaga hitro prepoznati, kateri deli konture zahtevajo sekundarni sloj vbodov ali povratno pot za dokončanje digitaliziranega zaporedja.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Pripomočki



Glavni Meni - Pripomočki

Meni Pripomočki Je Dostopen Samo V Načinu Izбира/Preoblikovanje.

Urejevalniki fragmentov

Urejevalnik slogov

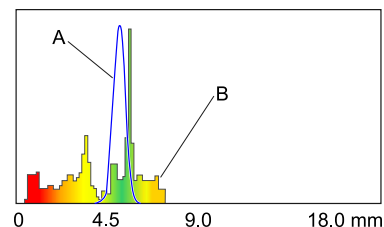
Analiza vbodov

Simulator šivanja

Urejevalniki fragmentov odprejo okno za ustvarjanje poljubnih [polnilnih vzorcev](#), [motivov](#) in [vzorcev obrisov](#), kot tudi za upravljanje [uporabniško določenih vzorcev obrob](#).

Urejevalnik slogov vam omogoča definiranje in uporabo optimiziranih lastnosti, prilagojenih za šivanje na različne materiale blaga.

Analiza vbodov ponuja podroben vpogled v specifične značilnosti, ki so bistvene za ohranjanje visoke kakovosti vzorca. Dodatne informacije o tem orodju so na voljo v poglavju [Analiza vbodov](#).



Simulator šivanja pomaga pri analiziranju zaporedja vbodov vzorca. [Simulacija šivanja](#) zagotavlja vizualno animacijo dejanskega postopka šivanja.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Glavni meni - Privzeti način > Pomoč



Glavni Meni - Pomoč

Večina ukazov v tem meniju odpre [okno Pomoč](#) za prikaz določenih poglavij ali celotnega **uporabniškega priročnika**.

Ukaz **O Studio NEXT ...** odpre okno, ki vsebuje informacije o trenutni različici modula [Studio](#) in kontaktne podatke prodajalca.

Začetek
Uporabniški priročnik
Kaj je novega?
Bližnjice na tipkovnici
Pogosta vprašanja
O Studio NEXT ...

Uporabniški priročnik - Studio Next > Meni - Urejanje



Glavni Meni

Plošča [glavnega menija](#) ponuja obsežen nabor kontrolnikov, vključno z menijskimi elementi, gumbi in kombiniranimi polji. Je kontekstno občutljiva, kar pomeni, da se vsebina samodejno posodablja glede na aktivni delovni način.

Primarni delovni načini so: [#1 Izbira/preoblikovanje](#), [#2 Urejanje vozlišč](#) in [#3 Črkovanje](#). Posebne menijske možnosti za te načine so podrobno opisane v njihovih poglavjih.

V sekundarnih delovnih načinih ta plošča prikazuje le nekaj bistvenih kontrolnikov, kot sta gumba **Prekliči** in **Uporabi**, kar zagotavlja, da vmesnik ostane intuitiven.

Način #2 – Urejanje Vozlišč

Ta način se aktivira ob začetku [vektorizacije](#) ali postopka urejanja vozlišč.

Vsebina Plošče Menija V Načinu Urejanja Vozlišč:

Menijski Elementi

- [Uredi](#) - Dostop do Razveljavi / Ponovi, preklon načina [Vstavi elemente](#) ali izhod iz postopka urejanja.

- **Oblika** - Ukazi za vstavljanje **standardnih oblik**, kot so zvezde, pravokotniki in elipse.
- **Vozlišča** - Ukazi za dodajanje, brisanje, izbiranje, poravnavanje ali pripenjanje posameznih vozlišč.
- **Rob** - Ukazi za zamenjavo, zmanjšanje, zaprtje, obrnitev, brisanje ali zrcaljenje celotnega roba.

Gumbi Orodne Vrstice



Vstavi novo vozlišče v označen element na robu.



Izbriše trenutno označeno vozlišče.



Spremeni prehod med Bézierovimi krivuljami v izbranih vozliščih v **ostri prehod**.



Spremeni prehod med Bézierovimi krivuljami v izbranih vozliščih v **gladek prehod**.



Spremeni prehod med Bézierovimi krivuljami v izbranih vozliščih v **simetričen prehod**.



Pretvori izbrane elemente roba v **kubično Bézierovo krivuljo**.



Pretvori izbrane elemente roba v **preprosto kvadratično krivuljo**.



Pretvori izbrane elemente roba v **optimizirano serijo kvadratnih krivulj**. Ta prilagodljiva funkcija samodejno določi število krivulj, potrebnih za ujemanje z izvorno potjo.



Pretvori izbrane elemente roba v ravne črte.



Zapre aktivno pot roba.



Pripne fokusirano vozlišče na najbližje razpoložljivo vozlišče.



Zamenja robove objekta Stolpec ali Appliqué.



Meni Uredi Je Dostopen Samo V Načinu  [Ustvarjanja/Urejanja](#) .

Razveljavi
Ponovi
 Način Vstavi elemente
Konec segmenta
Ustavi postopek urejanja

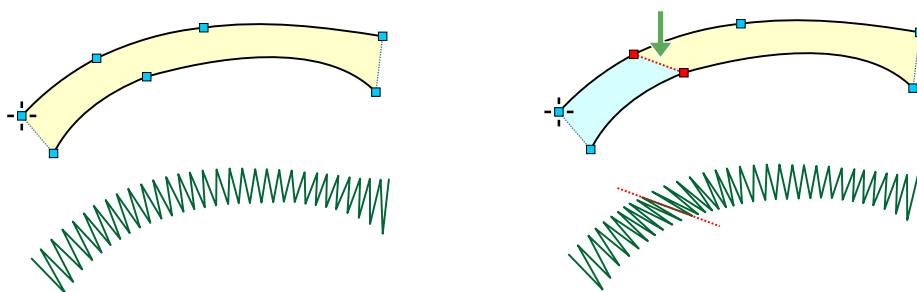
Podrobne informacije o [načinu Vstavi elemente](#) so na voljo v ustreznem poglavju.

Segmenti znotraj objektov stolpcev

Pri računalniškem strojnem vezenju je **objekt stolpca** sestavljen iz dveh ločenih robov, ki določata njegovo mejo. Programska oprema ustvari šive z izmeničnim usmerjanjem igle z ene strani na drugo, pri čemer sledi celotni poti, ki jo določata ta robova. Ta metoda zagotavlja, da vezenina zapolni območje med mejami, hkrati pa ohranja želeno gostoto šivov in orientacijo glede na obliko objekta.

Ukaz **Konec segmenta** vstavi ločilno črto v objekt stolpca ali aplikacije, s čimer ga razdeli na ločene segmente. Ena končna točka nove črte konca segmenta je zasidrana na izbrano vozlišče, medtem ko je nasprotna končna točka samodejno postavljena na ustrezno najbližje vozlišče na drugi strani.

Konci segmentov so bistveni za določanje smeri šivov znotraj stolpca ali aplikacije. Med ustvarjanjem šivov programska oprema analizira orientacijo teh črt konca segmenta in prilagodi potek smeri šivov na teh specifičnih lokacijah, da se ujemajo.



Konec segmenta – vpliv na potek smeri šivov.



Način Ustvarjanja/Urejanja - Glavni Meni - Oblika

Meni Oblika Je Dostopen Samo V Načinu [Ustvarjanja/Urejanja](#).

Osnovne oblike, kot so elipse in pravokotniki, so na voljo neposredno v tem meniju.

Ta meni predstavlja napredno metodo za uporabo geometrijskih primitivov. Medtem ko je **način Izбира/Preoblikovanje** omejen na ustvarjanje končanih objektov, pripravljenih za uporabo, ta način omogoča natančno urejanje na ravni vozlišč.

V tem okolju lahko združite več oblik ali vključite obliko neposredno v rob krivulje objekta, ki ga trenutno vektorizirate. Poleg tega imajo uporabniki možnost, da na novo določijo začetno točko katere koli ustvarjene oblike.

Elipsa ►

Trikotnik

Trikotnik

Pravokotni trikotnik

Pravokotnik ►

Pravokotnik

Zaobljen pravokotnik

Nazobčan pravokotnik

Posnet pravokotnik

Poligon ►

Poligon

Poligon /5 stranic/

Poligon /6 stranic/

Poligon /8 stranic/

Zvezda ►

Zvezda

Zvezda /5 krakov/

Kolo ►

Zobato kolo

Žagasto kolo

Žagasto kolo 2

Trak ►

Trakasta zvezda 1

Trakasta zvezda 3

Trakasta zvezda 4

Spirala ►

Enakomerno razmaknjena spirala

Neenakomerna spirala

Neenakomerna spirala 2

Cvetni listi ►

Cvetni listi 1

Cvetni listi 2

Cvetni listi 3

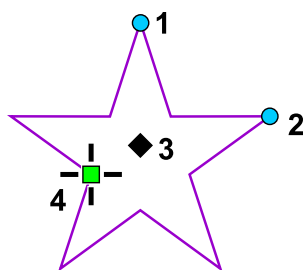
Cvetni listi 4

Srce ►

Za uporabo teh oblik najprej postavite vsaj eno vozlišče znotraj [Delovnega območja](#), nato izberite želeno obliko in jo narišite.

Z desnim klikom ali uporabo gumba za pojavni meni dostopajte do nadaljnjih možnosti. Izbira **Oblika v elemente** v tem meniju bo poravnala zadnje vozlišče z najbližjo točko na novo ustvarjene oblike, s čimer bo ta točka učinkovito nastavljena kot nov začetek. Upoštevajte, da se pri uporabi tega posebnega ukaza vsa druga predhodno ustvarjena vozlišča zavržejo.

Druga možnost je izbira **Oblika v elemente s povezavo**, ki ohrani vsa predhodno ustvarjena vozlišča in vključi obliko neposredno v obstoječo pot roba.



Osnovna oblika - zvezda. Vozlišči 1 in 2 določata dimenzije zvezde. Vozlišče 3 omogoča premikanje celotne oblike. Vozlišče 4 označuje izbrano začetno točko za pot oblike.



Način Ustvarjanja/Urejanja - Glavni Meni - Vozlišča

Meni Vozlišča Je Dostopen Samo V Načinu [Ustvarjanja/Urejanja](#).

Vstavi vozlišče

Izbriši vozlišče

Uredi vsa vozlišča

Središčna točka kot prva

Poravnaj ►

Poravnaj začetek s prejšnjim objektom

Poravnaj konec z naslednjim objektom

Poravnaj začetek konture z začetkom prejšnje

Popravi smer elementa

Pripenjanje ►

Pripni na robove delovnega območja

Pripni na vozlišča

Pripni na vodilne črte

Pripni na mrežo

Pripni na robove objektov

Pripni na najbližje vozlišče

Izberi ►

Izberi prvo vozlišče

Izberi zadnje vozlišče

Izberi prejšnje vozlišče

Izberi naslednje vozlišče

Uredi vsa vozlišča omogoča ali onemogoča možnost izbire in manipulacije vozlišč med urejanjem. Ko je onemogočeno, je mogoče urejati le vozlišča na zadnjem robnem elementu. Ta funkcija je še posebej uporabna, ko so vozlišča postavljena blizu skupaj, kar preprečuje, da bi kazalec nenamerno izbral obstoječe vozlišče med poskusom ustvarjanja novega. V bistvu "zaklene" večino vozlišč, tako da ne motijo postavljanja novih.

Središčna točka kot prva: Ko je ta možnost omogočena, se nov element krivulje ustvari v dveh korakih: prvi klik ustvari ravno črto, drugi klik pa to črto pretvori v krivuljo z uporabo prejšnje točke kot središčne točke. Če je onemogočeno, se [krivulja](#) začne ob prvem kliku, vendar mora uporabnik ročno povleči središčno točko (za kvadratne krivulje) ali kontrolne točke (za Bézierjeve krivulje) na zeleni položaj.

Ukaz **Poravnaj začetek s prejšnjim objektom** premakne začetno točko urejenega objekta na natančno končno točko predhodnega objekta. To zagotavlja gladek prehod in odpravlja neželene prehodne vbode med obema komponentama.

Ukaz **Poravnaj konec z naslednjim objektom** deluje podobno in poravnava končno točko trenutnega objekta z začetno točko naslednjega objekta.

Poravnaj začetek konture z začetkom prejšnje: Pri digitalizaciji kompleksne **konture** lahko razvejanje zahteva, da se določeni deli začnejo na začetku prejšnjega segmenta namesto na koncu. Ta funkcija postavi začetek novega segmenta natančno na začetek prejšnjega. Čeprav lahko orodje **Razporedi konture** prilagodi manjša odstopanja pri postavitvi, uporaba tega ukaza za poravnavo pomaga preprečiti napake "Deli niso dovolj blizu" med postopkom določanja poti.

Popravi smer elementa poravnava vozlišča fokusiranega elementa, tako da postane popolnoma navpičen, vodoraven ali diagonalen. Programska oprema samodejno izbere usmerjenost, ki se najbolj ujema z izvorno potjo elementa.

Pripni vozlišča na robove delovnega območja, Pripni na vodilne črte, Pripni na vozlišča, Pripni na mrežo in Pripni na robove objektov so specializirane možnosti za natančno poravnavo. Vozlišča se bodo pripela na te ustrezne reference, ko jih premaknete v neposredno bližino meja **delovnega območja**, **vodilnih črt**, obstoječih vozlišč, presečišč mreže ali drugih kontur objektov.

Opomba: Dodatne lastnosti pripenjanja so na voljo v [glavnem meniju > Nastavitve](#). Vendar so te nastavitve zasnovane za pripenjanje celotnih objektov in ne posameznih vozlišč.

Ukaz **Snap to Nearest Node** premakne izbrano vozlišče neposredno na najbližje vozlišče ločenega objekta. To orodje upošteva le vozlišča drugih objektov, ne tistega, ki ga trenutno urejate, kar omogoča natančno poravnavo med različnimi elementi vzorca.

Ukazi **Select First, Last, Next, and Previous Node** omogočajo navigacijo med vozlišči na vektorskem robu. Ta orodja so v pomoč pri prepoznavanju začetnih in končnih točk na kompleksnih poteh, ki vsebujejo veliko število vozlišč.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Meni - Urejanje > Rob



Način Ustvarjanja/Urejanja - Glavni Meni - Rob

Meni Rob Je Dostopen Samo V Načinu [Ustvarjanja/Urejanja](#).

Ukazi v tem meniju izvajajo operacije na celotnem robu. Za stolpce in aplikacije, ki so sestavljene iz dveh robov, se ti ukazi nanašajo posebej na aktivni rob.

Zamenjaj robova
Obrni vrstni red vozlišč
Izbriši celoten rob
Ustvari drugi rob
Zmanjšaj število vozlišč
Zrcaljenje ►

Podvoji in vodoravno zrcali

Podvoji in navpično zrcali

Zapri robova

Ukaz **Zamenjaj robova** je zasnovan za stolpce in druge objekte z dvema stranicama. **Zamenjaj robova** se uporablja za zamenjavo stranic, da se zagotovi, da se vezenje objekta zaključi na nasprotni strani.

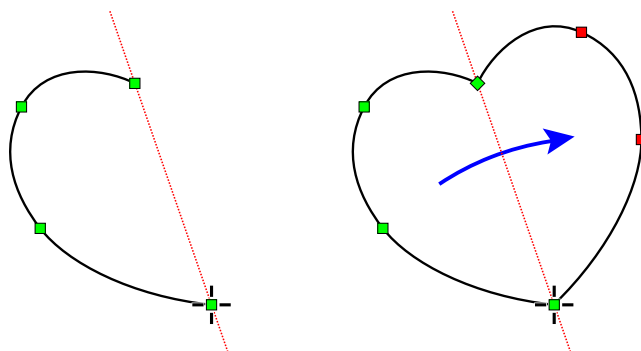
Ukaz **Obrni vrstni red vozlišč** spremeni zaporedje vozlišč.

Uporabite ukaz **Izbriši celoten rob**, da odstranite celoten rob in znova začnete njegovo ustvarjanje od začetka.

Ukaz **Ustvari drugi rob** velja za stolpce in objekte z dvema stranicama. Po ustvarjanju prvega roba in začetne točke drugega roba uporabite ta ukaz za ustvarjanje drugega roba, vzporednega s prvim. **Konec segmenta** bo postavljen za vsakim elementom robov.

Ukaz **Zmanjšaj število vozlišč** poenostavi rob, ki vsebuje preveliko število vozlišč. To doseže s spajanjem elementov in s tem zmanjšanjem skupnega števila vozlišč na robu.

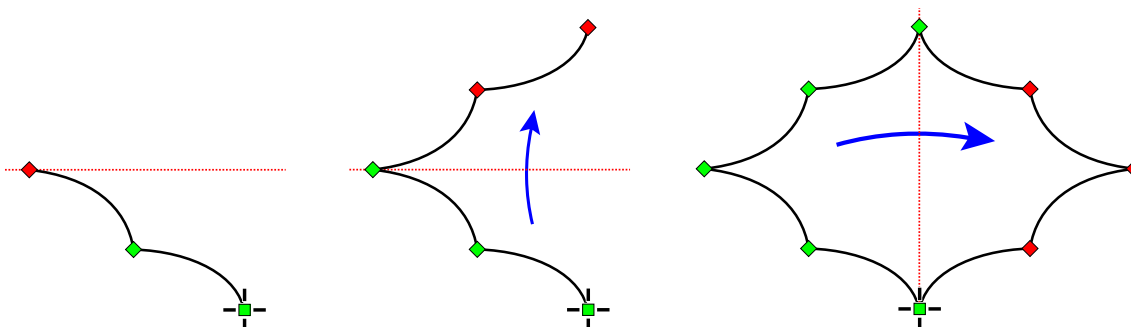
Ukaz **Podvoji in zrcali** olajša ustvarjanje simetričnih objektov. Narišite začetni del objekta in nato uporabite ta ukaz, da ustvarite drugo polovico. Nastali odsek je simetričen prvemu vzdolž osi, ki poteka skozi prvo in zadnje vozlišče.



Ukaza **Podvoji in vodoravno zrcali** in **Podvoji in navpično zrcali** delujeta na podoben način. V teh primerih je os simetrije navpična ali vodoravna črta, ki poteka skozi prvo vozlišče.

Postopek za ustvarjanje objekta, ki je simetričen tako čez vodoravno kot navpično os, je opisan v naslednjem primeru:



1. Ustvarite eno četrtino objekta.
2. Uporabite ukaz **Podvoji in navpično zrcali**.
3. Uporabite ukaz **Podvoji in vodoravno zrcali**.



Glavni Meni

Plošča **Glavni meni** nudi celovit vmesnik, ki vključuje elemente menija, gube in spustne sezname. Je kontekstno občutljiva, kar pomeni, da se prikazana vsebina in kontrolniki samodejno prilagodijo trenutnemu delovnemu načinu.

Primarni delovni načini so: [#1 Izbira/Preoblikovanje](#), [#2 Urejanje vozlišč](#) in [#3 Pisanje](#). Podrobni opisi elementov menija za te načine so na voljo v njihovih poglavjih.

V pomožnih delovnih načinih je ta plošča poenostavljena in vključuje le bistvene kontrolnike, kot sta gumba  **Prekliči** in  **Uporabi**, kar zagotavlja, da vmesnik ostane intuitiven.

Način #3 – Pisanje

Ta način se aktivira ob začetku vnosa ali urejanja [besedila](#).

Plošča Menija V Načinu Pisanje Vsebuje Naslednje Elemente In Gube:

Elementi Menija

- [Orodja](#) - Dostop do funkcij Razveljavi/Ponovi, nalaganje ali shranjevanje projektov pisanja, lepljenje besedila iz odložišča in izhod iz načina Pisanje.
- [Pisava](#) - Iskanje razpoložljivih pisav (opomba: to ne velja za vnaprej digitalizirane abecede) in uporaba slogov, kot so krepko, ležeče, navpično ali usmerjenost na drugo stran.
- [Vozlišča](#) - Izvajanje operacij na vozliščih osnovnice, vključno z Vstavi in Izbriši, za manipulacijo poti besedila.

Opomba: Postopek iskanja pisav išče pisave, nameščene v operacijskem sistemu, kot tudi ne-nameščene pisave, ki se nahajajo v mapah in arhivih, določenih v [nastavitvah pisanja](#).

Gumbi



Izhod in preklic trenutne seje načina Pisanje.



Zaključek in zaprtje načina Pisanje.



Zaključek načina Pisanje in samodejno generiranje vbodov za znake.



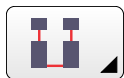
Spustni seznam: Nastavitev poravnave besedila (levo, sredinsko, desno).



Spustni seznam: Določitev zaporedja vezenja znakov.



Spustni seznam: Izbira specifične vrste polnila in konture za napis.



Spustni seznam: Konfiguracija obnašanja prehodnih vbodov med znaki.



Način Za Napise - Glavni Meni - Orodja

Meni **Orodja** nudi bistvene ukaze za upravljanje stanja vašega dizajna napisov in ponastavitev določenih lastnosti postavitve med postopkom digitiziranja.

Razveljavi

Razveljavi zadnje dejanje, izvedeno v načinu za napise.

Ponovi

Ponovno uveljavi dejanje, ki je bilo predhodno razveljavljeno z ukazom Razveljavi.

Naloži

Odpre predhodno shranjen projekt napisov ali predlogo.

Shrani

Shrani trenutni dizajn napisov za prihodnje urejanje.

Prilepi

Vstavi besedilo iz odložišča v trenutni delovni prostor.

Izbriši

Odstrani izbrane črke.

Ponastavi ►

Ponastavi razmik

Obnovi privzeti kerning in razmik med znaki za izbrano besedilo.

Ponastavi postavitev

Povrne osnovno črto besedila in postavitev na njune prvotne vodoravne položaje.

Ponastavi vse

| Hkrati počisti vse ročne prilagoditve razmika in postavitve.

Ustavi način Alphabet / FontEngine

Zapusti specializirano okolje za napise in se vrne v splošni način digitiziranja.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Meni - Napisi > Pisava

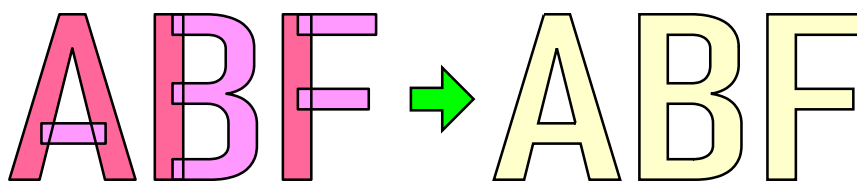


Način Za Črkovanje - Glavni Meni - Pisava

Najdi pisave

- Druga stran
- Navpično
- Krepko
- Ležeče
- Splošči sestavljene glife

Možnost **Splošči sestavljene glife** zagotavlja pravilno obdelavo redkih pisav TrueType in OpenType, ki so sestavljene iz prekrivajočih se ali "naloženih" blokov namesto iz standardnih zveznih kontur.



Levo: Glifi, sestavljeni iz prekrivajočih se blokov. Desno: Glifi, sploščeni v enojne konture.

Čeprav so pisave, sestavljene iz blokov, razmeroma redke, je sploščitev potreben korak pri pretvorbi teh specifičnih slogov v vezenje, da se zagotovi pravilno generiranje šivov.

Opomba: Izogibajte se uporabi funkcije sploščitve pri standardnih (nesestavljenih) pisavah, saj bo to odpravilo notranje odprtine znotraj glifov.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Meni - Napisi > Točke



Način Črkovanja - Glavni Meni - Vozlišča

Ukazi v tem meniju so posebej omogočeni med [urejanjem osnovnice besedila](#). Ta orodja vam omogočajo manipulacijo poti, na katero je postavljeno vaše vezeno besedilo.

Vstavi vozlišče

Doda novo sidrno točko na osnovnico, kar omogoča bolj kompleksno oblikovanje poti.

Izbriši vozlišče

Odstrani izbrano sidrno točko z osnovnice.

V krivuljo

Pretvori segment ravne črte v ukrivljen segment z uporabo krmilnih ročic za natančno oblikovanje.

V črto

Pretvori ukrivljen segment v ravno črto med dvema vozliščema.

Zgladi

Samodejno prilagodi ročice vozlišča za ustvarjanje tekočega, naravnega prehoda med segmenti.

Zapri osnovnico

Poveže začetno in končno vozlišče poti za ustvarjanje neprekinjene zanke, kot je krog ali oval.

[Uporabniški priročnik - Studio Next > Slika](#)

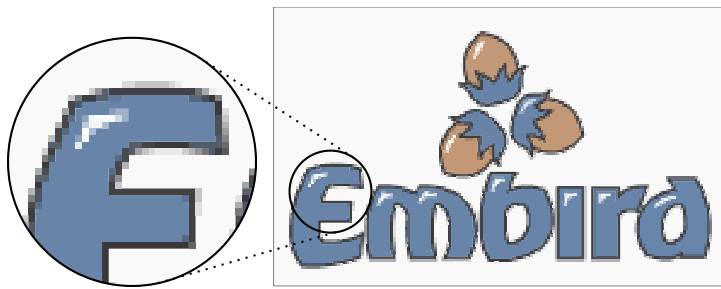


Rastrske Slikovne Predloge

Rastrska slika pogosto služi kot temelj, na katerem je v Studio zgrajen dizajn vezenine. Slika se uvozi v delovno območje, da deluje kot predloga za digitalizacijo. Ker se vsa opravila digitalizacije izvajajo na vrhu slikovnega sloja, se običajno imenuje slika ozadja.

Čeprav je uporaba slike ozadja zelo koristna za natančnost, ni obvezna. Sloj slike lahko pustite prazen in po potrebi ustvarite dizajn na čistem ozadju.

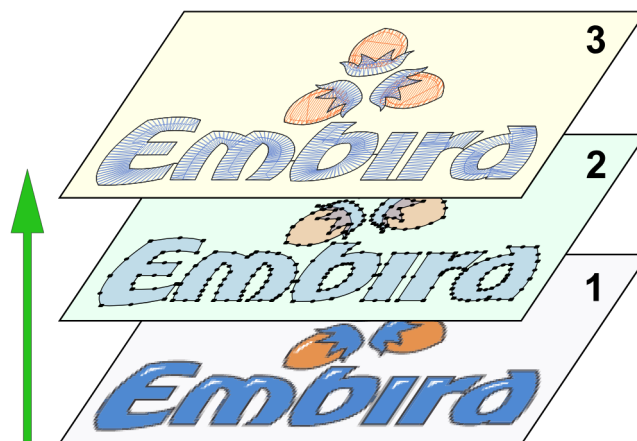
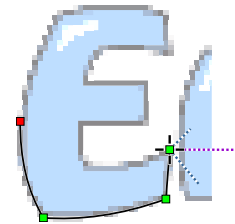
Za uvoz slike v sloj ozadja pod vašim dizajnom uporabite ukaz [■ Glavni meni > Slika > Uvoz](#) .



milimetru, kar je enakovredno 254 pikslov na palec.

Rastrska slika je sestavljena iz kvadratnih barvnih pik, znanih kot piksli (ali slikovni elementi). Ti piksli na splošno nimajo lastne fizične velikosti in se na različnih napravah izrišejo različno. Kadar se uporabljajo kot predloga za digitalizacijo, je treba tem pikslov dodeliti fizično merilo, da se zagotovi, da dizajn ohrani pravilne dimenzije. Studio uporablja fiksno razmerje med piksli slike in dimenzijami dizajna: 10 pikslov je enako 1

Digitalizacija objektov za vezenje vključuje ustvarjanje (prek ročnih ali samodejnih metod) vektorskih objektov, definiranih s kontrolnimi točkami, postavljenimi nad rastrskim slojem. Studio nato te digitalizirane vektorske meje zapolni s šivi, ki sestavljajo končni izdelek vezenja.



Struktura slojev dizajna vezenine v Studio: 1. rastrska slika (izbirno), 2. digitalizirani vektorski objekti in 3. končni šivi. Pri shranjevanju dizajna se vsi sloji ohranijo v isti datoteki.

Uvožena rastrska slika pogosto zahteva prilagoditve, preden je primerna za digitalizacijo. Studio vključuje specializirana [orodja za obrezovanje in izboljšanje](#) rastrskih slik, da jih optimizirate za delovno okolje.

Orodja Za Slike

Ta orodja se uporabljajo za urejanje [rastrskih slik](#), ki služijo kot predloge za postopek digitalizacije.

Za uvoz slike v plast ozadja vašega vzorca pojdite na **Glavni meni > Slika > Uvozi**.

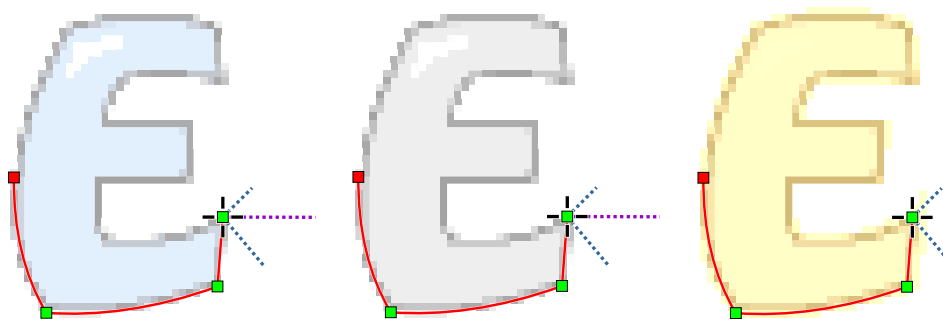
Nabor orodij za slike vključuje:

1. ⚙️ **Filtri ozadja**
2. ⚙️ **Okno za urejanje slike**
3. ⚙️ **Zmanjšanje barv**
4. ⚙️ **Posterizacija**
5. ⚙️ **Zavrti navpično**
6. ⚙️ **Zavrti vodoravno**
7. ⚙️ **Obreži**
8. ⚙️ **Poravnaj**
9. ⚙️ **Premakni**

⚙️ Filtri Ozadja

Filtri ozadja upravljajo vizualni videz ozadja, vključno z obročem ali uvoženimi slikami, kot se prikazujejo za digitaliziranim vzorcem.

V tradicionalni grafični programski opremi filtri primarno izboljšajo estetsko privlačnost. V Studio pa so filtri zasnovani tako, da zatemnijo, razbarvajo ali posvetlijo sliko, tako da njene barve ne motijo šivov in objektov, narisanih čez njo. Vse lastnosti filtrov so shranjene v [datoteki vzorca .EOF](#).



Od leve proti desni: 1. Povečana svetlost, 2. Zmanjšana nasičenost, 3. Odtonek premaknjen proti rumeni.

Filtri ozadja so razvrščeni v tri skupine:

1. ✂️ **Svetlost:** Vključuje svetlost, kontrast in gama.
2. ✂️ **Nasičenost**
3. ✂️ **Odtonek:** Prilagodi se z uravnavanjem cian-rdeče, magenta-zelene in modro-rumene. Sence, srednji toni in svetli deli se lahko uravnavajo neodvisno.

Kontrola **gama** prilagodi svetlost predvsem v temnih območjih, ne da bi vplivala na absolutno črno ali belo barvo. To je še posebej učinkovito za temne ali preosvetljene skene in fotografije.

Kontrola **nasičenosti** spreminja intenzivnost barv, od živih tonov do sivin.




Drsniki **cian-rdeča**, **magenta-zelena** in **rumeno-modra** upravljajo barvno ravnovesje. Njihovo prilagajanje vam omogoča, da sliko obarvate z določenim odtenkom (npr. modrim), da zagotovite boljšo vizualno ločitev med ozadjem in

vašimi digitaliziranimi objekti.

Okno Za Urejanje Slike

Okno za urejanje slike najdete pod [■ Glavni meni > Slika > Orodja > Okno za urejanje slike](#). To okno vsebuje kontrole za vrtenje in spreminjanje velikosti slike, kot tudi možnost dodajanja obrobo za lažjo digitalizacijo blizu robov slike.

Po uvozu predloge odprite okno za urejanje slike in uporabite prilagoditve v naslednjem vrstnem redu:

1.  **Zavrti**: Prilagodite usmerjenost slike.
2.  **Velikost**: Določite nove dimenzije po vrtenju.
3.  **Razširi**: Dodajte prazno obrobo okoli slike.

Po dokončanju teh nastavitvev kliknite **Uporabi** v menijski plošči, da izvedete spremembe.

Opomba: Uporabite ukaza [■ Glavni meni > Slika > Orodja > Zavrti navpično in Zavrti vodoravno](#) za natančno poravnavo slik, ki vsebujejo jasne navpične ali vodoravne referenčne črte.

Zmanjšanje Barv

Postopek za zmanjšanje števila barv v rastrski sliki je podrobno opisan v poglavju [Zmanjšanje barv slike](#).

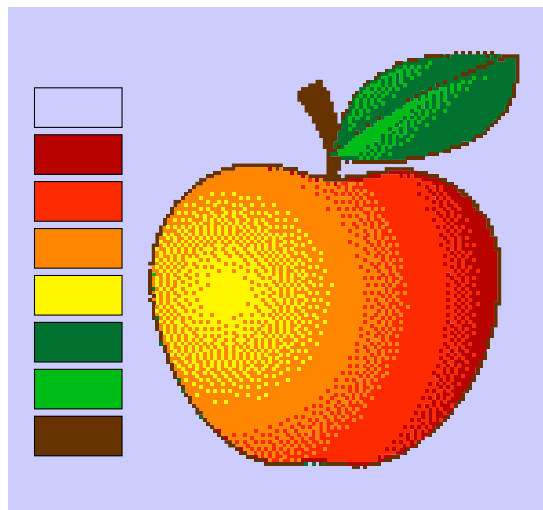
Posterizacija

Posterizacija poenostavi sliko s združevanjem sosednjih pikslov podobnih barv.

Nadaljnje podrobnosti o tem orodju so na voljo v poglavju [Posterizacija slike](#).



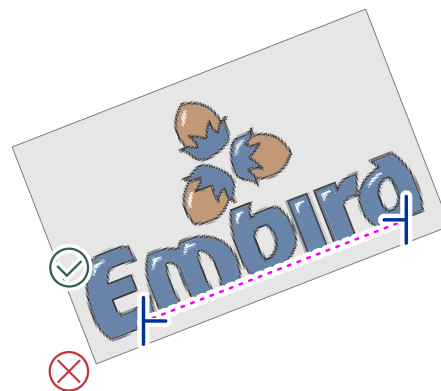
Slika po postopku posterizacije.



Paletirana slika z zmanjšanim številom barv.

Zavrti Vodoravno

Če vaša slika vključuje izrazit vodoravni element, uporabite orodje **Zavrti vodoravno** namesto ročnega ocenjevanja kota. Postavite krmilne ročice vzdolž elementa, ki mora biti vodoraven, in kliknite **Uporabi**.

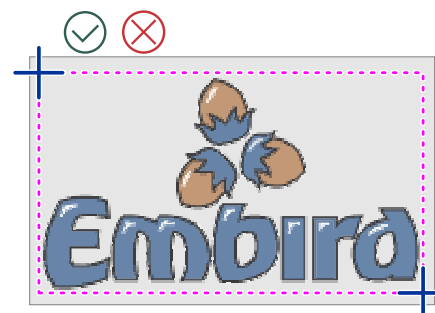


Zavrti Navpično

To orodje deluje enako kot orodje **Zavrti vodoravno**, le da poravna sliko na podlagi izbranih navpičnih elementov.

Obreži

Orodje Obreži uporablja dve ročici za določitev območja slike, ki ga želite obdržati. S klikom na gumb **Uporabi** odstranite vse slikovne pike zunaj izbranega okvirja.



Poravnaj

Orodje Poravnaj uporablja osem ročic za popravljanje ukrivljenih ali poševnih slik, s čimer jih pretvori v standardno pravokotno obliko. To je še posebej uporabno za fotografije in skenirane slike, ki niso popolnoma poravnane.

Premakni

Podobno kot orodja za poravnavo, orodje Premakni uporablja dve ročici za določitev določene smeri in razdalje za premikanje položaja slike.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Bližnjice na tipkovnici



Studio - Bližnjice Na Tipkovnici

Za uporabnike s **strojno tipkovnico** so pogosto uporabljane funkcije dostopne prek bližnjic na tipkovnici. Naslednji seznam podrobno opisuje vse vroče tipke, ki so na voljo v Embird Studio Next.

CTRL	V načinu vektorizacije omeji nove črte in krivulje na natančne vodoravne, navpične ali diagonalne korake v načinu urejanja/ustvarjanja. Pri uporabi z Oblikami ustvari popoln krog ali kvadrat. Upoštevajte, da tipka CTRL deluje drugače v načinu črkovanja in Urejevalniku uporabniških vzorcev .
CTRL	Omogoča izbiro več nepovezanih elementov na seznamu Pregledovalnika objektov .
Shift	Omogoča izbiro več povezanih (zaporednih) elementov na seznamu Pregledovalnika objektov .
CTRL+1	Poveča pogled tako, da ustreza izbranemu objektu(-om).
CTRL+2	Poveča na izbrani objekt(-e) in hkrati aktivira način urejanja vozlišč .
CTRL+A	Izbere vse objekte v načinu transformacije.
CTRL+Shift+A	Prekliče izbiro vseh objektov v načinu transformacije.
CTRL+Shift+E	Odpre pogovorno okno za izvoz dizajna.
CTRL+B	Ustvari povratno pot za izbrane objekte obrisov.
CTRL+C	Kopira izbrane objekte v odložišče.
CTRL+D	Podvoji izbrane objekte.
CTRL+E	Preklopi izbrani objekt(-e) v način urejanja vozlišč.
CTRL+G	Generira vbode za vse izbrane objekte.
CTRL+I	Uvozi rastrsko sliko v ozadje.
CTRL+M	Združi zunanjo datoteko s trenutnim dizajnom.
CTRL+N	Ustvari novo datoteko dizajna.

CTRL+O	Odpre obstoječ dizajn.
CTRL+P	Odpre okno Lastnosti za izbrani objekt.
CTRL+Q	Kompilira dizajn, ga pošlje v Embird Editor in zapre Studio.
CTRL+S	Shrani trenutni vzorec.
CTRL+U	Vstavi besedilo z uporabo Embird Alphabets.
CTRL+V	Prilepi objekte iz odložišča.
CTRL+W	Zažene glavno okno Nastavitve .
CTRL+Y	Ponovi zadnje razveljavljeno dejanje.
CTRL+Z	Razveljavi prejšnje dejanje.
CTRL+INSERT	Ustvari ročno povezavo s prejšnjim objektom.
CTRL+ALT+INSERT	Ustvari pametno povezavo s prejšnjim objektom.
CTRL+F1	V načinu urejanja poravna začetno točko objekta s končno točko prejšnjega objekta.
CTRL+F2	V načinu urejanja poravna končno točko objekta z začetno točko naslednjega objekta.
CTRL+F3	V načinu urejanja poravna začetek trenutnega obrisa z začetkom prejšnjega objekta obrisa.
CTRL+ALT+A	Prikaže okno Poravnaj objekte .
CTRL+ALT+B	Prikaže filtre ozadja (prilagoditve barv slike).
CTRL+ALT+C	Premakne izbrane objekte v središče delovnega območja .
CTRL+ALT+D	Prikaže okno Porazdeli objekte .
CTRL+ALT+E	V načinu urejanja ustvari drugi rob, vzporeden s primarnim robom.
CTRL+ALT+I	Prikaže okno Uredi sliko.
CTRL+ALT+O	Pretvori objekt polnila v obris.
CTRL+ALT+T	Prikaže okno Transformacije .
CTRL+ALT+U	Odpre uporabniške urejevalnike.
CTRL+Shift+3	Preklopi vidnost blaga v 3D predogledu.
CTRL+Shift+F	Preklopi vidnost prehodnih vbodov.
CTRL+Shift+H	Preklopi vidnost vezilnega obroča.
CTRL+Shift+K	Odpre katalog niti za spremembo barve izbranega vektorskega objekta.
CTRL+Shift+T	Odpre okno katalog niti za izbiro privzetega kataloga.
Seznam niti	se nato ustvari na podlagi te izbire.
CTRL+Shift+U	Vstavi besedilo prek Embird Font Engine (pretvorba TrueType).
3	Pripne začetek trenutnega objekta na konec prejšnjega objekta med ustvarjanjem ali urejanjem.


4	Pripne drugo začetno točko (za stolpične objekte) na konec prejšnjega objekta.
b	V načinu konture ta tipka zaključi objekt, ustvari povratno pot in ju združi v en sam objekt v enem koraku.
e	Doda nov segment ravne črte na rob v načinu ustvarjanja/urejanja.
r	Doda nov segment ravne črte na drugi rob (stolpični objekti) v načinu ustvarjanja/urejanja.
d	Doda nov segment krivulje na rob v načinu ustvarjanja/urejanja.
f	Doda nov segment krivulje na drugi rob (stolpični objekti).
i	Prilagodi kot prvega cikcak podložnega vboda za polnilni objekt.
o	Prilagodi kot drugega cikcak podložnega vboda za polnilni objekt.
p	Prilagodi kot zgornjega krovnega vboda za polnilni objekt.
Preslednica	Zaključi ustvarjanje ali urejanje objekta.
Esc	Prekliče trenutno operacijo ali zapre pogovorno okno.
Enter	Potrdi nastavitve v pogovornem oknu.
puščične tipke + SHIFT	Pomika delovno površino.
puščične tipke + ALT + CTRL	Premakne izbrane objekte v načinu preoblikovanja ali premakne aktivno vozlišče v načinu urejanja.
-	Pomanjša.
+	Poveča.
Page Up	Pomanjša.
Page Down	Poveča.
SHIFT + Page Up	Premakne izbrane objekte naprej v vrstnem redu šivanja.
SHIFT + Page Down	Premakne izbrane objekte nazaj v vrstnem redu šivanja.
Delete	Izbriše izbrane objekte ali vozlišča.
Insert	Vstavi nov element pred trenutno izbrano vozlišče.
SHIFT + End	Doda konec segmenta na izbrano vozlišče (ni mogoče uporabiti na sredini krivulje).
ALT	Oglejte si poglavje Lettering za funkcije tipke ALT v besedilnem načinu.
ALT+2	Simulira desni klik za priklic kontekstnih menijev. Uporabno za uporabnike pisal/stylusov.
ALT+B	Preklopi vidnost konture objekta.
ALT+D	Preklopi vidnost mrežnega ozadja.
ALT+F	Preklopi vidnost polnilnih objektov.
ALT+G	Preklopi vidnost vodil.
ALT+L	Preklopi vidnost standardnih stolpcev.

ALT+M	Preklopi vidnost objektov ročnih vbodov.
ALT+N	Preklopi vidnost stolpcev z vzorci.
ALT+O	Preklopi vidnost konturnih objektov.
ALT+Q	Preklopi vidnost aplikacij.
ALT+R	Preklopi vidnost ravnil.
ALT+S	Preklopi vidnost ustvarjenih vbodov.
ALT+U	Preklopi vidnost objektov Sfumato.
ALT+V	Preklopi vidnost linij izrezovanja.
ALT+W	Preklopi vidnost enosmernih kontur.
ALT+X	Preklopi vidnost povezovalnih poti.
ALT+Y	Pripne aktivno vozlišče na najbližje obstoječe vozlišče.
ALT+F1	Aktivira orodje Izbira.
ALT+F2	Aktivira orodje Urejanje vozlišč.
ALT+F3	Aktivira orodje Povečava.
F1	Odpre uporabniški priročnik in datoteke pomoči .
F2	Začne nov objekt Polnilo.
F3	Začne nov objekt Sfumato.
F4	Začne novo odprtino (luknjo).
F5	Začne novo izrezovanje.
F6	Začne nov objekt Stolpec.
F7	Začne nov objekt Stolpec z vzorcem.
F8	Začne nov objekt Kontura.
F9	Začne objekt Ročni vbod.
F10	Začne objekt Povezava.
F11	Začne objekt Aplikacija.
F12	Sproži luknjo za objekt aplikacije.
Dvojni klik na delovno območje	Začne nov objekt iste vrste, kot je bil nazadnje ustvarjen, kar pospeši ponavljajoča se opravila digitiziranja.
Desni gumb miške + vlečenje kazalca	Začasno aktivira orodje za premikanje (Pan). Spustite za vrnitev na prejšnje orodje. Uporabno za hitro navigacijo brez uporabe drsnikov.
Dvojni klik na ikono objekta v Pregledovalniku objektov	Sproži generiranje šivov za določen objekt, na katerega ste dvokliknili na seznamu.

Home	V načinu vozlišč: Izbere prvo vozlišče trenutnega roba.
End	V načinu vozlišč: Izbere zadnje vozlišče trenutnega roba.
CTRL+Home	V načinu vozlišč: Izbere prejšnje vozlišče v zaporedju.
CTRL+End	V načinu vozlišč: Izbere naslednje vozlišče v zaporedju.
a + levi klik	Aktivira Hitro vstavljanje vozlišč , kar vam omogoča dodajanje novih vozlišč za katerim koli izbranim vozliščem in ne le na koncu poti.

Preoblikovanja

Interaktivne Transformacije

Transformacije, kot so **spreminjanje velikosti**, **premikanje**, **vrtenje** in **poševni zamik**, so temeljne operacije pri oblikovanju. Ta dejanja lahko izvedete **interaktivno** z uporabo spodaj opisanih orodij ali z numeričnim vnosom v  **oknu Transformacije**.

To poglavje se osredotoča na transformacije, ki se izvajajo **interaktivno** znotraj **delovnega območja** programa Studio NEXT.

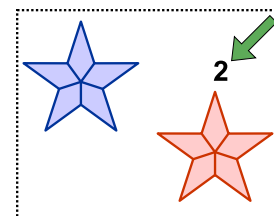
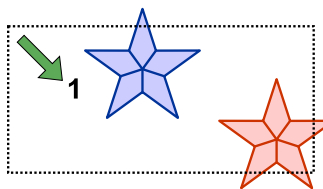
Prvi korak je izbira objektov, ki jih želite transformirati. Uporabniki lahko izberejo posamezne ali več objektov znotraj delovnega območja ali preko **inšpektorja objektov**. Alternativno lahko več objektov izberete z uporabo **izbirnega okvirja**.

Izbira Z Izbirnim Okvirjem

Ko je Studio v načinu Izbira/Transformacija, postavite kazalec na prazen prostor znotraj delovnega območja. Pritisnite in držite primarni gumb miške, povlecite kazalec na nov položaj in spustite gumb. To dejanje ustvari **izbirni okvir**, ki izbere objekte, ki so v njem ali se ga dotikajo.

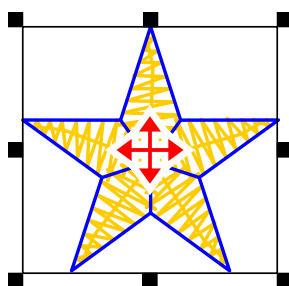
Obstajata dve različni metodi za izbiro objektov z izbirnim okvirjem:

1. Povlecite izbirni okvir od **leve proti desni**, da izberete vse objekte, ki se jih okvir dotika, vključno s tistimi, ki so le delno zajeti.
2. Povlecite izbirni okvir od **desne proti levi**, da izberete samo objekte, ki so v celoti zajeti znotraj okvirja.



Tehnike Interaktivne Transformacije

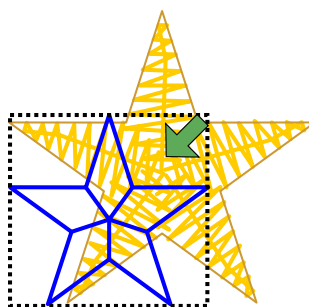
Premikanje Ali Spreminjanje Velikosti



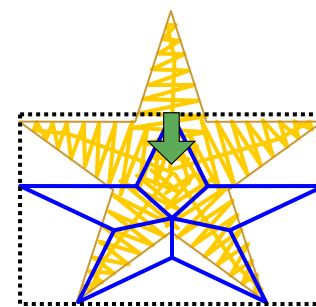
Objekt izbran za premikanje in/ali spreminjanje velikosti.

Za interaktivno transformacijo objektov v **delovnem območju** najprej izberite objekte in nato:

- Za prilagoditev velikosti **proporcionalno** kliknite in povlecite katero koli **kotno ročico** s primarnim gumbom miške.
- Za prilagoditev velikosti **neproporcionalno** kliknite in povlecite **sredinsko ročico** s primarnim gumbom miške.



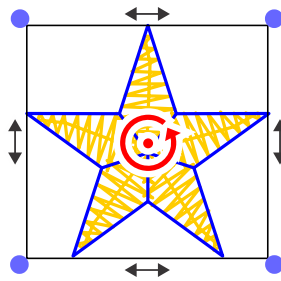
Proporcionalno skaliranje



Neproporcionalno skaliranje

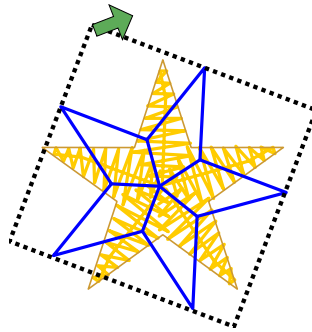
Vrtenje Ali Poševni Zamik

Za preklon načina transformacije iz premikanja/spreminjanja velikosti v vrtenje/poševni zamik kliknite znotraj izbirnega okvirja. V načinu vrtenja/poševnega zamika lahko označevalec **središča vrtenja** premaknete s kazalcem.

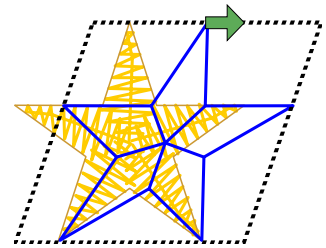


Objekt izbran za vrtenje in/ali poševni zamik.

- Za **vrtenje** kliknite in povlecite katero koli **kotno ročico** z glavno tipko miške. Opomba: Če je možnost **Uporabi vrtenje za polnilne vbode** omogočena v [Nastavitve > Stikala projekta](#), se bo kot vboda med vrtenjem samodejno prilagodil.
- Za **poševni zamik** kliknite in povlecite katero koli **središčno ročico** z glavno tipko miške.

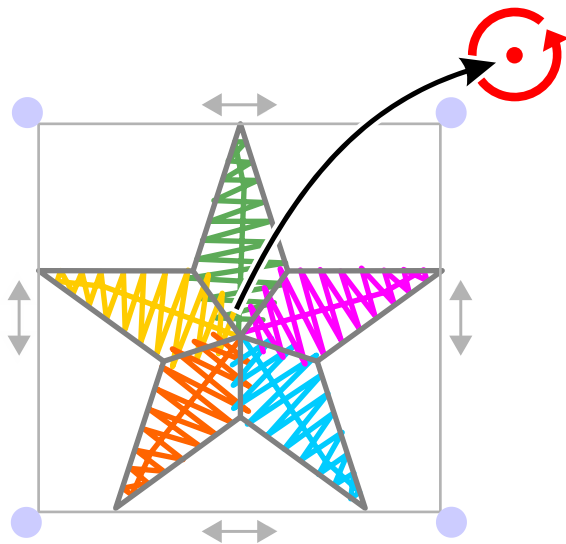


Vrtenje

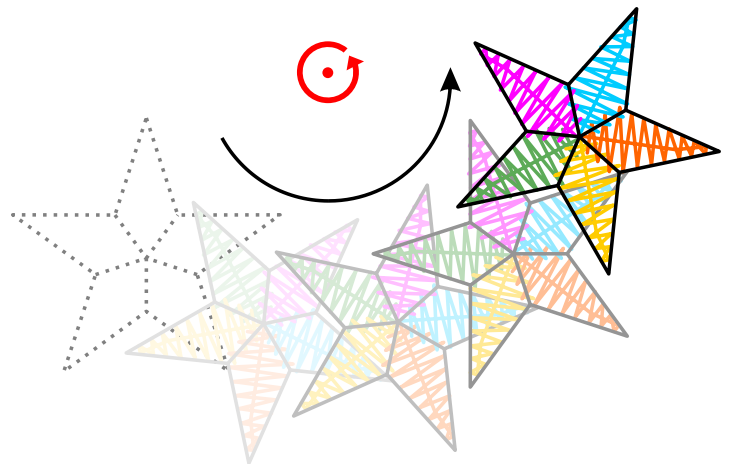


Poševni zamik

Premikanje **središča vrtenja** vam omogoča določitev natančne osi za transformacijo. Poleg tega lahko središčno točko vrtenja natančno postavite s pripenjanjem na **mrežo**, **vodilne črte**, **konture objektov** ali **vozlišča**. Konfiguracije pripenjanja so dostopne prek [Možnosti > Pripenjanje vozlišč in označevalcev](#).



Objekt izbran za vrtenje in/ali poševni zamik. Središče vrtenja je bilo premaknjeno v zgornji desni položaj.



Objekt zavrten okoli novega središča vrtenja.



Poravnaj Objekte

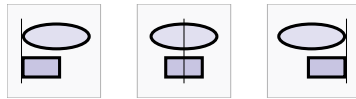
To orodje je dostopno prek **Glavni meni > Preoblikovanje > Poravnaj objekte**.

Poravnava objektov je postopek pozicioniranja dveh ali več objektov glede na drugega.

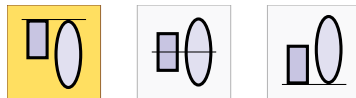
Funkcije poravnave so na voljo, ko sta v **Delovnem območju** ali **Inšpektorju objektov** izbrana dva ali več objektov. Poravnava se izvede glede na objekt, ki je bil izbran prvi ("sidro").

Kontrolniki

Trije vodoravni kontrolniki vam omogočajo poravnavo izbranih objektov na levi rob, vodoravno sredino ali desni rob celotnega izbora.

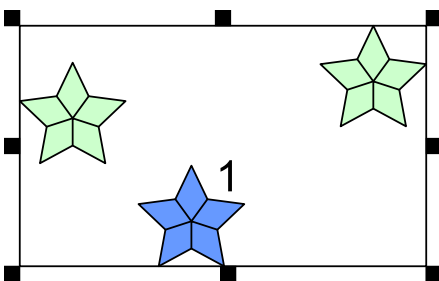


Trije navpični kontrolniki vam omogočajo poravnavo izbranih objektov na zgornji rob, navpično sredino ali spodnji rob celotnega izbora.

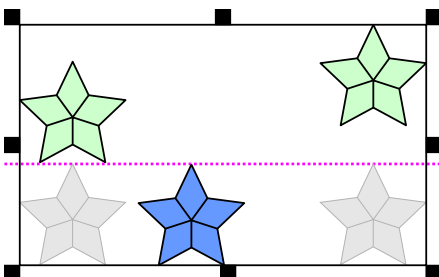


V podoknu Postavitev in znotraj Delovnega območja se prikaže **takojšen predogled** nastale poravnave.

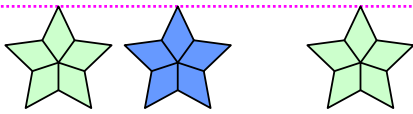
Primer Poravnave



V Delovnem območju so izbrani trije objekti. Objekt, označen s številko 1, predstavlja prvo izbiro.



Predogled poravnave na zgornji rob. Poravnava se izračuna na podlagi položaja objekta 1.



Vektorski objekti iz zgornjega primera so zdaj natančno poravnani na zgornji rob prvega izbranega objekta.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Preoblikovanja > Razporedi objekte

Razporedi Objekte

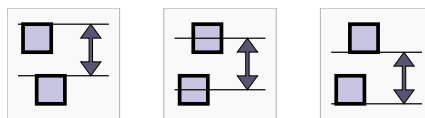
To orodje je dostopno prek [Glavni meni > Preoblikovanje > Razporedi objekte](#). Omogoča natančno prilagajanje razmika med več vezenimi objekti.

Razporejanje objektov se nanaša na urejanje treh ali več objektov tako, da je razmik med njimi enakomeren. Za razliko od [poravnave](#), ki se nanaša na pozicioniranje objektov vzdolž iste črte, se razporejanje ukvarja z ohranjanjem doslednih vrzeli ali razdalj med objekti.

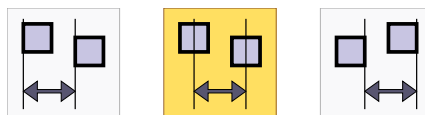
Funkcije razporejanja zahtevajo izbiro treh ali več objektov znotraj [Delovnega območja](#) ali [Pregledovalnika objektov](#).

Kontrolniki

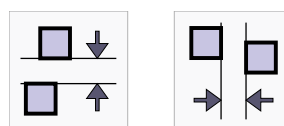
Trije navpični kontrolniki razporedijo objekte vzdolž osi Y tako, da so vrhovi, središča ali dna objektov **enakomerno razporejeni znotraj meja izbora**.



Trije vodoravni kontrolniki razporedijo objekte vzdolž osi X tako, da so leve strani, središča ali desne strani objektov enakomerno razporejeni znotraj izbora.

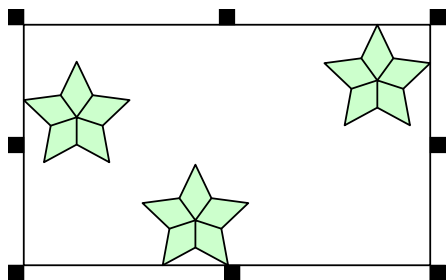


Zadnja dva kontrolnika razporedita objekte tako navpično kot vodoravno, da se zagotovi enakomeren negativen prostor (vrzeli) med objekti.

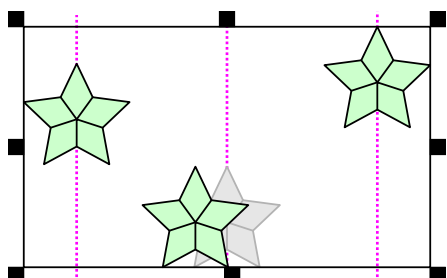


Takojšen predogled rezultatov razporejanja je prikazan na plošči Postavitve in znotraj Delovnega območja.

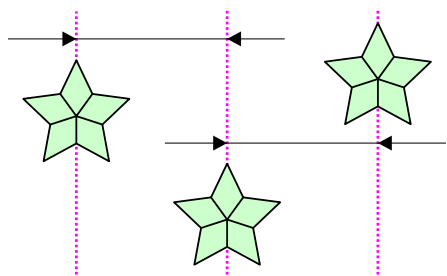
Primer



Trije objekti so izbrani v Delovnem območju za obdelavo.



Vizualni predogled nastavitve razporejanja pred uporabo.



Objekti iz zgornjega primera so zdaj enakomerno razporejeni glede na svoja geometrijska središča.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Preoblikovanja > Preoblikuj objekte s številčnimi kontrolami



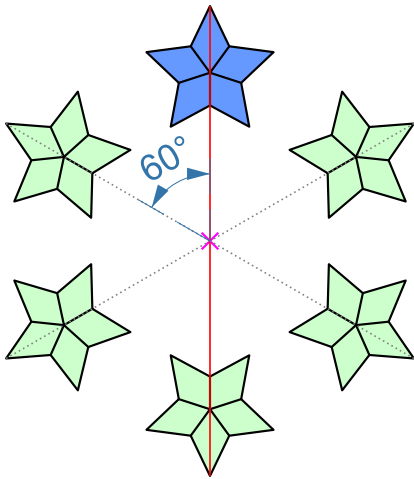
Transformacija Objektov S Številčnimi Kontrolami

To orodje je dostopno preko [Glavni meni > Transformacija > Transformiraj objekte](#).

Kontrole **Transformacija** izvajajo iste operacije, ki so interaktivno na voljo znotraj **delovnega območja**: premikanje, rotacijo, nagibanje in spreminjanje velikosti. Vendar pa uporaba številčnih kontrol zagotavlja bistveno večjo natančnost kot ročne, interaktivne **transformacije**.

Rotacija se izvaja okoli središčne (referenčne) točke, ki jo lahko s kazalcem premaknete znotraj delovnega območja.

Ko je parameter **Število** (Count) nastavljen na vrednost, večjo od ena, transformacija ustvari kopije izbranega objekta (objektov). Vsaka naslednja kopija prejme postopno povečanje premika in kota na podlagi določenih vrednosti. Ta funkcija je idealna za kloniranje izbir za ustvarjanje rotacijsko simetričnih vzorcev ali enakomernih vrst identičnih objektov.



Slika na levi prikazuje primer kloniranja in rotacije objektov okoli referenčne točke s kotom rotacije 60°. V tem primeru je središče rotacije pripeto na navpično **vodilno črto**, poravnano s središčem prvotnega objekta; natančno pripenjanje je bistvenega pomena za natančno kloniranje.

Takojšen predogled rezultatov transformacije je prikazan tako v plošči Postavitev kot v delovnem območju.

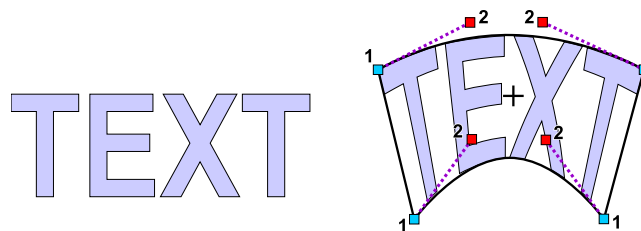
Opomba: Če je možnost **Uporabi rotacijo na polnilnih vbodeh** (Apply Rotation to Fill Stitches) omogočena v **Nastavitve > Stikala projekta**, se bo kot vbodov samodejno prilagodil med rotacijo objekta.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Preoblikovanja > Ovojnica



Orodje Envelope

Orodje Envelope vam omogoča spreminjanje oblike objekta s prilagajanjem njegove okoliške meje, imenovane "envelope". To orodje deluje kot prilagodljiv okvir in vam omogoča manipulacijo robov in kontrolnih točk za preoblikovanje celotne oblike objekta. Posebej učinkovito je za prilagajanje dizajna vezenja napisov in pasic.



Levo: originalni napis. Desno: napis, preoblikovan z envelope. Točke, označene z (1), predstavljajo sidrne vozle envelope, medtem ko so točke, označene z (2), kontrolni vozli.

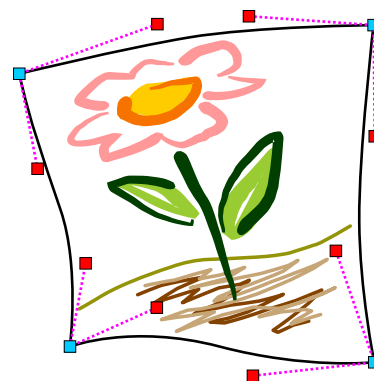
Za vstop v način envelope izberite enega ali več objektov v **Delovnem območju** in se pomaknite na **Glavni meni > Transformacija > Envelope**.



Nadzorna plošča na strani zaslona omogoča dostop do različnih možnosti, vključno z **vnaprej določenimi oblikami envelope**, vrstami vodoravnih in navpičnih robov ter nastavitvami **simetrije**.

Izberete lahko vnaprej določeno envelope ali uporabite privzeto nastavitev. Premaknite vozle envelope, da deformirate izbrane objekte v želeno obliko.

Ko je preoblikovanje končano, kliknite gumb **Uporabi** ali **Ustvari šive**, ki se nahaja v zgornji plošči menija.



Opomba: Elementi ravnih črt znotraj vektorskih objektov se ne upognejo samodejno, ko je uporabljena envelope; ostanejo ravni in le njihove končne točke se prestavijo. Da omogočite upogibanje teh elementov, preklopite v način urejanja ali ustvarjanja in pretvorite segmente ravnih črt v [krivulje \(splajne\)](#) preden uporabite ovoj.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Preoblikovanja > Oblikovanje

Oblikovanje

Oblikovanje vključuje spreminjanje mej dveh ali več vektorskih objektov s kombiniranjem njihovih površin ali odstranjevanjem prekrivajočih se delov za ustvarjanje novih oblik. Trije glavni razpoložljivi operaciji oblikovanja so **Unija**, **Razlika** in **Presek**.

Ti ukazi se uporabijo za objekte, izbrane z [orodjem Kazalec \(puščica\)](#) ali tiste, ki so označeni znotraj [Inšpektorja objektov](#).

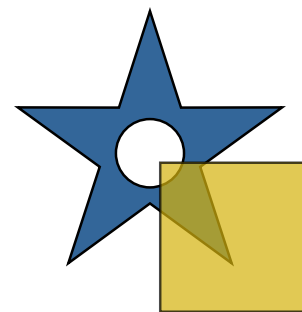
Če se želite naučiti, kako uporabiti ukaze za oblikovanje kot masko za razdelitev vektorskih podatkov, si oglejte poglavje [Uporaba maske za razdelitev vektorskih objektov](#).

Ukazi [Glavni meni > Izgradnja > Oblikovanje](#) vam omogočajo spreminjanje in kombiniranje izbranih objektov z uporabo logičnih operacij. Te funkcije so združljive izključno s polnimi vektorskimi objekti, kot so tipi **Polnilo**, **Mreža**, **Sfumato** in **Stolpec**.

Za izvedbo teh ukazov morate najprej izbrati več prekrivajočih se ali sosednjih objektov.

Ilustracija: Dva izbrana objekta: zvezda in pravokotnik. Zvezda vključuje digitalizirano odprtino. ►

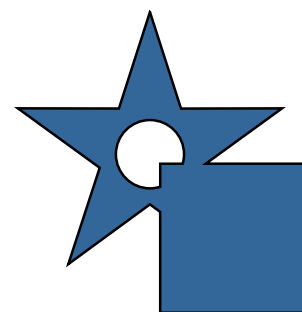
Opomba: Teh ukazov ni mogoče uporabiti za konture, ročne šive ali povezovalne objekte.



Unija

Ukaz **Unija** ustvari nov objekt (ali nabor objektov) s združitvijo vseh izbranih elementov v eno samo mejo. Vozlišča in robni segmenti, ki se nahajajo znotraj nastalega zapolnjenega območja, se samodejno odstranijo. Če se izbrani objekti ne prekrivajo ali dotikajo, bo operacija unije preprosto ustvarila kopije izvirnih objektov.

Ilustracija: Rezultat ukaza Unija, uporabljenega na dveh objektih. ►

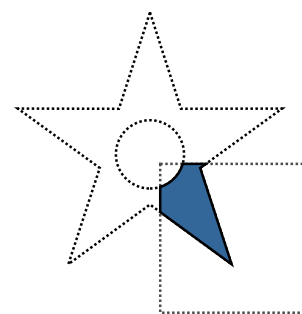


Opomba: Ta ukaz je še posebej uporaben za ustvarjanje globalne podloge (polnilo brez krovnih šivov) pod kompleksnim vzorcem. Če želite to narediti, izberite vse ustrezne objekte in uporabite ukaz Unija. Nato se pomaknite v okno **Lastnosti**, konfigurirajte zelene nastavitve podloge in počistite polje "Izdelaj krovne šive" ("Make Cover Stitches"), da ostanejo le stabilizacijski šivi.

Presek

Ukaz **Presek** ustvari nov objekt (ali objekte), ki predstavlja le območje, kjer se vsi izbrani objekti prekrivajo. Če med izbranimi objekti ni prekrivajočega se območja, funkcija ne bo ustvarila rezultata.

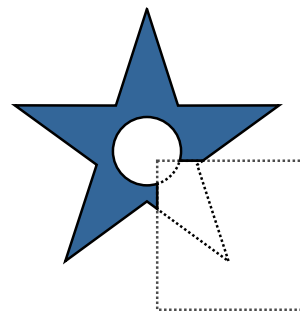
Ilustracija: Rezultat ukaza Presek, uporabljenega na dveh objektih. ►



Razlika

Ukaz **Razlika** odšteje naknadno izbrane objekte od objekta, ki se prvi pojavi na seznamu **Inšpektor objektov**. Bistveno je, da pred izvedbo tega ukaza uredite vrstni red zlaganja v Inšpektorju objektov, da zagotovite, da pravi objekt deluje kot "osnova". Nastali objekt(i) bodo sestavljeni le iz območij prvega objekta, ki niso bila prekrita z objekti, postavljenimi za njim v izboru.

Ilustracija: Rezultat ukaza Razlika, uporabljenega na dveh objektih. ►



Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta



Lastnosti

Studio deluje z vektorskimi objekti, ki so zapolnjeni s specifičnimi vrstami vbodov. Logika, po kateri se ti vbodi generirajo, je določena z lastnostmi. Na primer, najbolj temeljna lastnost je gostota vbodov. Vsak objekt, ustvarjen v Studiu, ima nastavljive lastnosti, ki so bistvene za doseganje posebnih umetniških učinkov in prilagajanje vzorcev za specifične vrste blaga.

To poglavje nudi celovit vodnik za razumevanje in uporabo nastavitvev lastnosti v Embird Studio NEXT. Pojasnjuje, kako te lastnosti upravljajo generiranje vbodov za vektorske objekte. Poleg tega ta razdelek opisuje organizacijo in funkcionalnost okna "Lastnosti", vključno z njegovimi različnimi razdelki in specifičnimi kontrolniki, ki se uporabljajo za prilagajanje številčnih in neštevilčnih lastnosti za optimalne rezultate vezanja.


Kako Dostopati Do Lastnosti

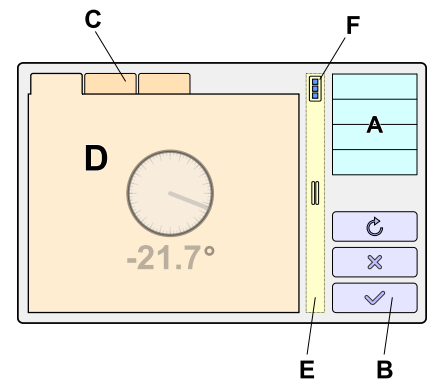
Do lastnosti objektov lahko dostopate na dva glavna načina:

1. Hiter dostop prek **plošče** med postopkom ustvarjanja ali med [urejanjem posameznega objekta po točkah](#). Te lastnosti so prikazane v [glavni nadzorni plošči](#). Vse spremembe, ki jih tukaj uveljavite, vplivajo le na specifičen objekt, ki ga trenutno ustvarjate ali urejate.
2. Namensko **okno Lastnosti**, ki ponuja razširjen nabor konfiguracijskih možnosti.

Okno Lastnosti

Okno **Lastnosti** omogoča hkratno spreminjanje lastnosti za več izbranih objektov ali prilagajanje globalnih lastnosti, ki vplivajo na celoten vzorec.

Če želite spremeniti lastnosti več objektov hkrati, izberite zelene objekte in odprite okno s klikom na [pojavní gumb](#) ali s pomikom na  [Glavni meni](#) > [Možnosti](#) > [Lastnosti](#) .



Okno Lastnosti

Razporeditev Okna

A	Seznam razdelkov z lastnostmi, vključno s Splošno, Polnilo, Stolpec in Kontura. Med temi razdelki preklapljate s klikom na ime ustreznega razdelka.
B	Kontrolni gumbi za zapiranje okna, ponastavitev lastnosti na tovarniške nastavitve, uveljavitev sprememb za predogled učinkov in dostop do dokumentacije s pomočjo.
C	Tukaj so prikazane lastnosti za aktivni razdelek. Če razdelek vsebuje številne nastavitve, so te organizirane v več zavihkih.
D	Reprezentativen primer polja za nadzor lastnosti.
E	Razdelilnik (splitter), ki se uporablja za prilagajanje relativnih razmerij leve in desne plošče okna.
F	Pojavni gumb, ki nudi meni za upravljanje. Uporabite ga za shranjevanje trenutnih vrednosti kot novih privzetih vrednosti ali za njihovo "zadržanje" za prihodnje objekte. Privzete vrednosti ostanejo po zaprtju Studia, medtem ko se zadržane lastnosti uporabljajo le za trenutno sejo.

Razdelki

Lastnosti so razvrščene v več razdelkov glede na [vrsto objekta](#) ali obseg lastnosti. Globalne nastavitve, ki vplivajo na vse objekte v vzorcu - ne glede na status izbire - se nahajajo v razdelku **Splošno**.

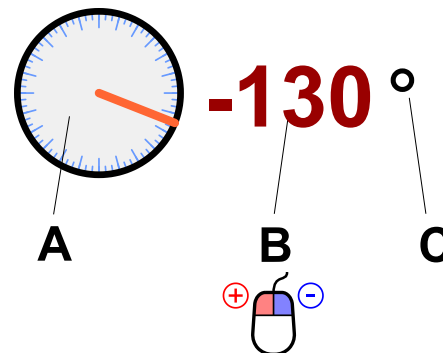
	Splošno
	Vse izbrano
	Polnilo
	Mreža
	Stolpec
	Stolpec z vzorcem

	Kontura
	Ročni šivi
	Povezava
	Aplikacija
	Sfumato Stitch

Lastnosti

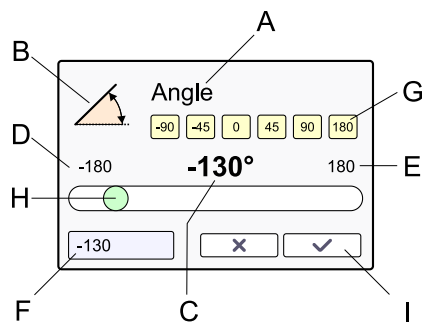
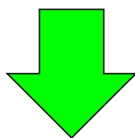
Neštevilčne lastnosti so predstavljene s standardnimi potrditvenimi polji, stikali in spustnimi seznammi. Številčne lastnosti so prikazane z uporabo kontrolnika, ki vključuje: (A) ikono ali napis, (B) trenutno vrednost in (C) mersko enoto.



Za spreminjanje teh vrednosti uporabite primarni gumb miške na vrednosti (B), da jo povečate, ali sekundarni gumb miške, da jo zmanjšate.



Plošča Z Vrednostmi - Dodatne Možnosti

Kontrolnike številčnih lastnosti je mogoče razširiti, da se prikaže plošča z dodatnimi možnostmi prilagajanja. Kliknite napis ali ikono lastnosti za dostop do specializiranih kontrolnikov za lažje spreminjanje.










A	Ime lastnosti
B	Ikona lastnosti
C	Trenutna številčna vrednost
D	Najmanjša dovoljena vrednost
E	Največja dovoljena vrednost
F	Vnosno polje za ročni vnos s tipkovnico
G	Gumbi za hiter dostop do pogosto uporabljenih vrednosti
H	Drnsnik za tekoče prilagajanje vrednosti
I	Gumba  Prekličiin  Uporabi

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Parametri objekta](#) > [Celoten vzorec](#)

Lastnosti - Celoten Vzorec

To poglavje nudi tehnični pregled lastnosti "Celoten vzorec" v Embird Studio NEXT. Te nastavitve omogočajo univerzalni nadzor nad projektom vezenja, vključno z bistvenimi metapodatki projekta, dinamiko niti in blaga, logiko sidrnih vbodov ter celovitim upravljanjem podlog za različne vrste objektov.

Te **lastnosti** urejajo globalno okolje projekta in so organizirane v več funkcionalnih zavihkov:

-  Glavne nastavitve vzorca
-  Nastavitve niti
-  Nastavitve blaga
-  Sidrni vbodi
-  Zamik podloge
-  Podloga polnila
-  Podloga stolpca in aplikacije

Glavne Nastavitve Vzorca

Ime: Ta lastnost se uporablja za prepoznavanje [uporabniško določenih vzorcev obrob](#).

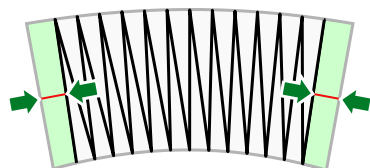
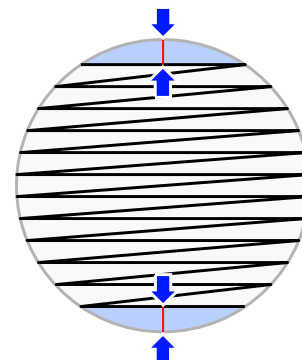
Referenčna širina, Referenčna višina: Te vrednosti določajo dimenzije omejitvenega okvirja za uporabniško določene vzorce obrob.

Način predolгих vbodov: Večina strojev za vezenje uveljavlja omejitev največje dolžine vboda, običajno 12,7 mm (približno 0,5 palca). Ko digitalizirana pot preseže to omejitev, lahko Studio vstavi vmesne točke igle za razdelitev vboda ali pa ga nadomesti s prehodnim vbodom. Točke igle lahko vnesejo neželjeno teksturo, medtem ko prehodni vbodi lahko ostanejo ohlapni; ta nadzor omogoča izbiro želene metode ublažitve.

Združi dele urejene konture: Ko je omogočeno, ta funkcija združi elemente konture v večje neprekinjene segmente med postopkom optimizacije **Uredi dele konture**. Ko je onemogočeno, elementi ostanejo ločeni za bolj podrobno ročno urejanje.

📁 Nastavitve Niti

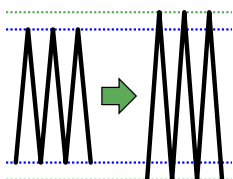
Začetni/končni razmik polnil: Ta nastavek uvaja rahlo razdaljo za preprečevanje kopičenja ali izbočenja niti na mejah območij polnila. To je še posebej pomembno, ko je okoli objekta polnila nameščena **kontura iz navadnih vbodov**.



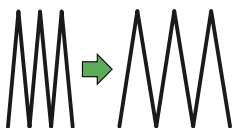
Začetni/končni razmik stolpcev: To določa razdaljo na začetku in koncu objektov, ki temeljijo na stolpcih. Ker vektorji na zaslonu predstavljajo osi vbodov, je dejanska širina niti večja; ta razmik preprečuje grdo kopičenje niti na koncih stolpcev in stolpcev z vzorci.

Najmanjša dolžina vboda: Globalna omejitev, ki preprečuje ustvarjanje vbodov, krajših od določene vrednosti, za zaščito stroja in blaga.

📁 Nastavitve Blaga

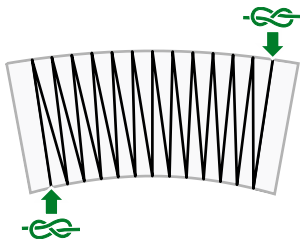


Dodatna kompenzacija vlečenja: Ta lastnost zagotavlja globalno prilagoditev za različne vrste blaga. Če je blago zelo elastično ali se vbodi pogrezajo, povečanje te vrednosti doda kompenzacijo vlečenja po celotnem vzorcu hkrati.



Dodaten razmik: To omogoča univerzalne prilagoditve gostote za prilagajanje različnim težam niti. Če zaradi določene izbire niti vzorec izgleda preveč redek ali pretirano gost, uporabite ta drsnik za ponovno kalibracijo celotne gostote.

📁 Sidrni Vbodi - Globalne Nastavitve



Sidrni šivi so nujni za pritrnitev niti in preprečevanje paranja med rezanjem. Nadzor teh šivov je hierarhičen; ta razdelek določa globalne privzete nastavitve, kategorizirane po vrsti objekta.

Sidrni šivi polnila: Samodejni pritrtilni šivi, dodani pred in za prehodnimi šivi za objekte tipa Polnilo, Mreža in Sfumato.

Sidrni šivi konture: Samodejni pritrtilni šivi za objekte tipa Kontura in Povezava.

Sidrni šivi stolpca: Samodejni pritrtilni šivi za objekte tipa Stolpec, Stolpec z vzorcem in Aplikacija. (Izjeme vključujejo prehode znotraj stolpcev, ki presegajo širino 1,2 cm).

Sidrni šivi ročnega šiva: Samodejni pritrtilni šivi posebej za objekte tipa Ročni šiv.

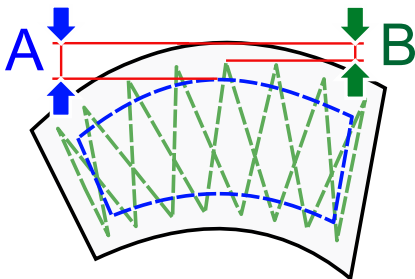
Dolžina sidrnih šivov: Določa največjo dovoljeno dolžino za vse vrste samodejnih sidrnih šivov.

Opomba: Te globalne privzete nastavitve lahko preglasite na ravni posameznega objekta prek [Lastnosti](#) objekta.

📁 Odmik Podloge

Ta globalna nastavev določa razdaljo robnih in cik-cak podlog od mej objekta v celotnem projektu. Na voljo sta dva načina:

1. **Optimiziran in skaliran odmik (v %):** Odmiki se samodejno izračunajo glede na velikost objekta, pri čemer se uporablja globalna odstotkovna lestvica za prilagoditev dizajna elastičnim ali kosmatim tkaninam (npr. uporabite >100 % za flis).
2. **Absolutni odmik (v palcih ali milimetrih):** Nastavi fiksno razdaljo za vse odmike podloge ne glede na dimenzije objekta.



Način se izbere prek spustnega seznama na tem zavihku. Naslednji kontrolniki se prilagodijo izbranemu načinu:

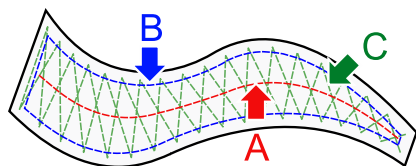
Odmik robne podloge (A): Nadzoruje globalno razdaljo zamika za robne podloge v polnilih, stolpcih in aplikacijah.

Odmik cik-cak podloge (B): Nadzoruje globalno razdaljo zamika za cik-cak podloge v polnilih, stolpcih in aplikacijah.

Podloga Polnila

Določa **najmanjšo** in **največjo** dolžino šiva za strukture robne in cik-cak podloge posebej za objekte tipa Polnilo.

Podloga stolpca in aplikacije



Določa **najmanjšo** in **največjo** dolžino za vrste podlog: sredinski hod (A), robna (B) in cik-cak (C) za objekte tipa Stolpec in Aplikacija.

Opomba: Globalne privzete nastavitve podloge lahko preglasite za določene objekte prek njihovih posameznih nastavitev [Lastnosti](#).

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Izbrani objekti

Lastnosti - Vse Izbrano

Trenutno je edina lokalna [lastnost](#), ki je univerzalna za vse vrste predmetov vezanja, **Barva**.

Obstaja več metod za spreminjanje barve izbranih predmetov. Za celovit pregled si oglejte [poglavje Barve](#).

Če želite prilagoditi barvo izbranih predmetov prek tega vmesnika, kliknite barvno polje, da odprete okno [Color Mixer](#), kjer lahko določite specifično barvo ali izberete obstoječo barvo sukanca iz kataloga.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Polnilo

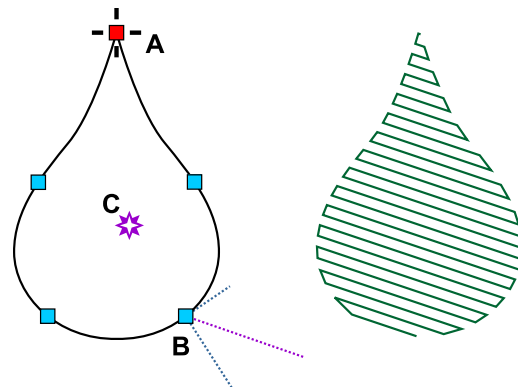
👉 Lastnosti - Polnilo

To poglavje nudi celovit vodnik za lastnosti polnila. Podrobno opisuje nastavitve, ki so na voljo za tri glavne vrste polnil: **Navadno polnilo**, ki vključuje možnosti za vzorce, razmik vbodov, kote in podlago; **Samodejni stolpec**, ki pojasnjuje samodejno generiranje satenastih vbodov; in **Polnilo z motivom**, ki zajema izbiro motiva, razmik, konfiguracijo mreže in spreminjanje velikosti. Poleg tega to poglavje obravnava napredne funkcije, kot so kompenzacija vlečenja, prelivi in različni učinki, ki se uporabljajo za objekte polnila.

Te **lastnosti** veljajo izključno za objekte polnila.

Objekt polnila je sestavljen iz enega zunanjega roba. Točka (A) predstavlja začetno vozlišče roba. (B) označuje zadnji vbod polnila skupaj s črtami smeri podlage. Osrednji simbol označuje fokusno točko (C) za posebne učinke, kjer je to primerno.

Luknje znotraj objekta polnila se ustvarijo neodvisno z uporabo **orodja Odprtina**. Izrezi znotraj objekta polnila se prav tako ustvarijo neodvisno z uporabo **orodja Izrezovanje**.



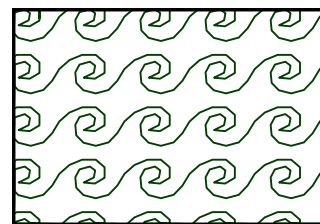
Objekt polnila se lahko obdela z vbodi z uporabo ene od naslednjih metod:

☰ Možnosti Polnila

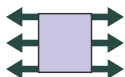
- ☰ **Navadno polnilo** - Vzporedni navadni vbodi, ki uporabljajo določen vzorec.
- 🌀 **Samodejni stolpec** - Objekt se samodejno napolni z vbodi na način, ki je enak objektom stolpca.
- 🌟 **Motivi** - Objekt je zapolnjen z enim ali več motivi vbodov.



Navadno polnilo in samodejno polnilo stolpca (saten)



Polnilo z motivi



Kompenzacija vleka se nanaša na podaljšanje vsakega vboda na robu objekta, da se upošteva vlečenje niti (pri elastičnih tkaninah) ali pogrezanje (pri flisu). Vlečenje niti povzroči, da se konci vbodov skrčijo navznoter, kar povzroči, da je objekt manjši ali ožji, kot je bilo predvideno.

Nadzor s to ikono se uporablja za dostop in prilagajanje nastavitvev kompenzacije vleka.

☰ 1. Lastnosti Navadnega Polnila

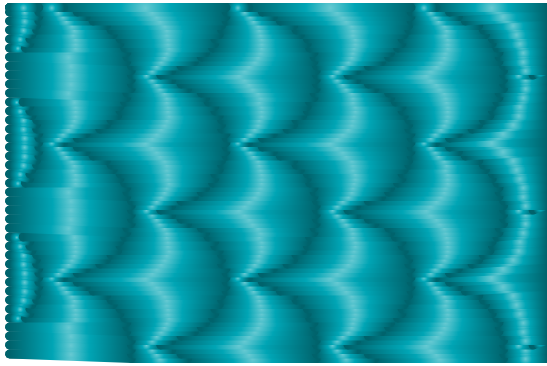
Navadno polnilo (znano tudi kot **tatami polnilo** ali **ceed polnilo**) je tehnika, ki se uporablja za prekrivanje velikih površin z vrstami vzporednih navadnih vbodov.

Glavne tehnične komponente navadnega polnila vključujejo:

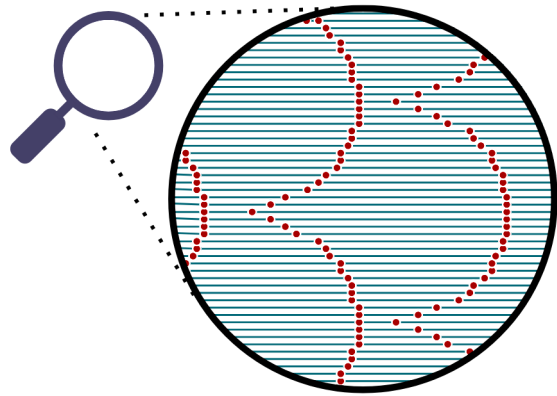
- **Vrstice:** Programska oprema razdeli veliko vektorsko območje na vrstice. Te vrstice so postavljene glede na določeno vrednost **Razmika** (gostote). Tesnejši razmik zagotavlja popolno pokritost tkanine, medtem ko širši razmik ustvari svetel, prosojen učinek.
- **Vzorci vbodnih točk:** Ko se stroj premika vzdolž vrstice, mora igla prebosti tkanino v rednih intervalih. Razporeditev teh vbodnih točk ustvari vidno teksturo. Zamik vbodnih točk med vrsticami ustvari gladko, enakomerno površino.
- **Dekorativne teksture:** Z namernim razporejanjem vbodnih točk lahko uporabniki ustvarijo geometrijske vzorce - kot so opeke ali diamanti - brez spreminjanja barv niti.
- **Usmerjen nadzor (kot):** Kot vrstic polnila je kritična izbira pri digitalizaciji. Vpliva tako na "lesk" (kako se svetloba odbija od niti) kot na stabilnost dizajna. Običajno so koti polnila nastavljeni pravokotno na smer tkanja ali podlogo, da se prepreči gubanje.

📁 Glavne Nastavitve

Vzorec definira teksturo prekrivnih vbodov polnila. Uporabniki lahko definirajo do pet prilagojenih vzorcev prek [Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov > Uporabniški vzorci](#) . Učinek vzorca se doseže s specifično razporeditvijo vbodnih točk znotraj vrstic vbodov; posledično razdalja med temi vbodnimi točkami določa dolžino vboda.

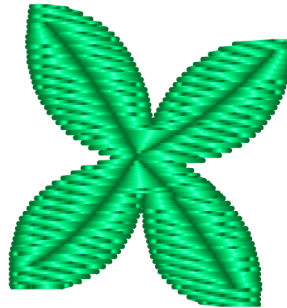


Tekstura prekrivnih vbodov polnila



Učinek vzorca, ustvarjen z vbodnimi točkami znotraj vrstic vbodov

Dodatne črte in krivulje lahko vključite v vzorčasta polnila z uporabo objektov Carvings, ki morajo neposredno slediti objektu polnila in njegovim odprtinam.



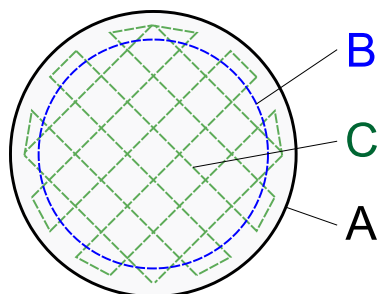
Dodatna tekstura, ustvarjena s Carvings

Razmik določa razdaljo med vrsticami vbodov ali motivi. Povečan razmik povzroči manjšo gostoto vbodov. Na primer, vrednost razmika 4.0 pomeni razdaljo 0,2 mm.

Kot se nanaša na orientacijo vbodov. Ta nadzor omogoča postopne prilagoditve in zagotavlja dostop do plošče, ki vsebuje urejevalno polje in drsnik. Nadaljnje podrobnosti so na voljo v poglavju [Lastnosti](#).



Podloga



Podloge navadnega polnila omogočajo aktivacijo robnih in obeh cik-cak podlog za vse objekte navadnega polnila. Studio samodejno zaobide te podloge pri majhnih objektih, tudi če so omogočene. Underlays can be disabled if the fabric is sufficiently firm and does not require additional stabilization.

Robna podloga se uporablja za ustvarjanje ostrih, dobro definiranih robov za polnila. Za informacije o globalnih nastavitvah **zamika robne in cik-cak podloge** si oglejte poglavje [Parametri - Celoten dizajn](#).

Parametri **cik-cak podlog** določajo kote in razmike za te stabilizacijske sloje. Cik-cak podloge pritrdijo blago z mrežo ohlapnih vbodov, preden se nanesejo krovni vbodi visoke gostote. Te kote lahko prilagodite tukaj ali v načinu urejanja (s pritiskom tipk I ali O med premikanjem miške). Za spremembo kota kliknite krožni indikator kota ali številčno vrednost.

A: Oblika objekta. B: Robna podloga. C: Cik-cak podloga.

Podloga - Napredno

Kontrolniki na tem zavihku vam omogočajo preglasitev globalnih nastavitvev podloge, ki se običajno uporabijo za vse objekte med generiranjem vbodov. Za podrobnosti glejte poglavje [Parametri podloge posameznega objekta](#).

Krovni Sloj

Ustvari krovne vbode omogoči ali onemogoči krovne vbode. To polje mora biti odključano, kadar je za stabilizacijo potrebna velika podloga čez celoten dizajn.

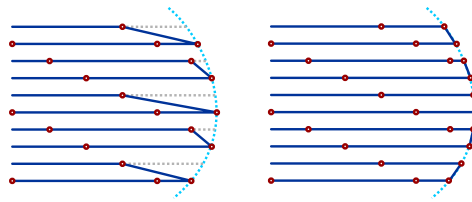
Parameter **Merilo** določa velikost vzorca in posledično dolžino polnilnih vbodov.

Naključni zamik naključno razporedi strukturo vzorca za ustvarjanje bolj organskega, nepravilnega videza, kar je uporabno za ustvarjanje učinkov, kot je krzno.

Uporabi prehodne vbode (če je gostota redka) zagotavlja, da so povezave med bloki vbodov nadomeščene s prehodnimi vbodi (odrezovanje). Ker so objekti redko izvezeni v enem neprekinjenem prehodu, so razdeljeni na bloke, ki so povezani bodisi s povezovalnimi vbodi bodisi s prehodnimi vbodi; slednji se primarno uporabljajo za gradientne objekte z nizko gostoto vbodov.

Strani

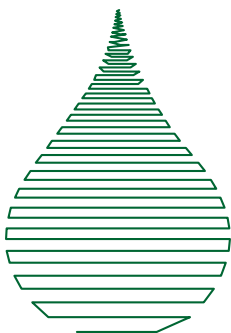
Dokončaj vrstico, če je razmik večji od določa prag razmika, pod katerim se zadnja točka vsake vrstice vbodov izpusti. To preprečuje nastanek vbodov, ki so na robu polnila premajhni. Čeprav te izpuščene točke pri privzetem razmiku običajno niso vidne, se ohranijo, če razdalja med vrsticami presega ta določeni prag.



Levo: Zadnja točka na vsaki vrstici vbodov je izpuščena. **Desno:** Celotne vrstice so ohranjene.

Maks. naključna razširitev določa maksimalno naključno razširitev polnilnih vbodov na stran. Ta nastavitev doda objektu učinek "raztrganih robov".

📁 Gradient



Parameter **Gradient** upravlja prehod gostote vbodov (razmika) čez objekt. Namesto enakomerne teksture gradient ustvari vizualno bledenje s spreminjanjem razdalje med vrsticami vbodov ali motivi. To omogoča bolj umetniške rezultate v primerjavi s standardnimi ravnimi polnili.

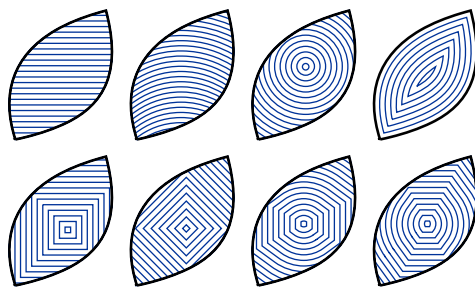
Gradienti so ključni za doseganje senčenja v slogu 3D in mešanja barv s prekrivajočimi se polnili. Pri uporabi redkih gradientov je priporočljivo omogočiti **Uporabi prehodne vbode** za čiste prehode med bloki vbodov.

Primer: Gradient razmika (gostote). Če je osnovni razmik nastavljen na 0,4 in gradient na 10,0, programska oprema postopoma povečuje razdaljo med vrsticami, dokler spodnji razmik ne doseže 10,4. To povzroči gost zgornji del, ki prehaja v redko, odprto strukturo.

- **Funkcionalnost:** Razdalja med vrsticami se dinamično spreminja od osnovne vrednosti razmika do vrednosti razmik + gradient.
 - **Matematični razpon:** Vrednost gradienta je lahko negativna (npr. -10). V teh primerih mora biti osnovni razmik dovolj velik (npr. 11), da zagotovi, da vsota ostane večja od nič.
 - **Gostota vbodov:** Pozitivna vrednost gradienta poveča razmik (zmanjša gostoto), medtem ko negativna vrednost zmanjša razmik (poveča gostoto) glede na začetno točko.
- **Vrste gradientov:** Uporabniki lahko izbirajo med več shemami:
 - **Linearno:** Dosledno povečanje ali zmanjšanje gostote od ene strani objekta do druge.
 - **Centralno:** Gostota je koncentrirana (ali zmanjšana) v središču objekta in prehaja proti robovom.

📁 Učinek

Učinek nastavitve omogočajo kombiniranje Navadnega polnila z možnostmi, kot so Valovanje, Konturno polnilo, Radialno polnilo, Kvadratno polnilo in Zaokroženo polnilo. Lastnosti valovanja, ki določajo ukrivljenost vrstic polnila, lahko prilagodite prek nadzora valovanja ali s spreminjanjem vrednosti lastnosti. Radialni, Kvadratni in Zaokroženi učinki ustvarijo šive v spirali, ki izhaja iz **Fokusne točke**. To Fokusno točko lahko premaknete v [Načinu urejanja vozlišč](#).

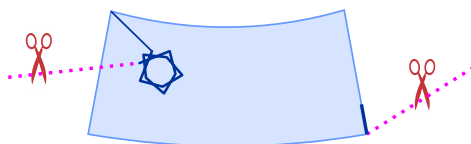


📁 Sidrni Šivi

Lastnosti na tem zavihku omogočajo nadzor na ravni objekta, s čimer preglasijo [globalne nastavitve sidrnih šivov](#). Ta zmožnost omogoča individualno prilagoditev varnostnih [sidrnih šivov](#) za določen objekt.

Ta zavihkek razširja funkcionalnost prek preprostih globalnih privzetih nastavitev z zagotavljanjem:

- **Asimetrični nadzor:** Neodvisne nastavitve za začetne (začetek) in končne (konec) sidrne šive.
- **Izboljšano zaklepanje niti:** Možnosti uporabe naprednih vzorcev začetnih sidrnih šivov (npr. samo-prekrivajoče strukture) za doseganje močnejšega sidranja v situacijah, kjer osnovni linearni vozal ne zadostuje.



✍️ 2. Lastnosti samodejnega stolpca

Polnilo s samodejnim stolpcem je specializiran način ustvarjanja šivov, ki zapolni veliko, pogosto kompleksno obliko, kot da bi bila sestavljena iz več povezanih **Satenskih (cik-cak)** stolpcev.

Glavne značilnosti Polnila s samodejnim stolpcem vključujejo:

- **Šivi, ki sledijo konturi:** Za razliko od fiksnega kota Navadnega polnila, šivi samodejnega stolpca spreminjajo svojo orientacijo, da ostanejo približno pravokotni na robove oblike. To je idealno za ukrivljene objekte, kot so cvetni listi ali črke.
- **Spremenljiva dolžina šiva:** Ker šivi premostijo širino segmentov "stolpca", ki jih ustvari programska oprema, se dolžina šiva spreminja glede na debelino oblike na kateri koli točki.
- **Podloga v satenskem slogu:** Objekti s samodejnim stolpcem uporabljajo podloge, specifične za stolpce (kot so Sredina, Rob ali Cik-cak), namesto podlog na osnovi mreže, ki se uporabljajo za standardna polnila.

📁 Glavne nastavitve

Lastnost **Vzorec** deluje enako kot pri uporabi v navadnem polnilu.

Uporabi vzorec omogoči izbrani vzorec znotraj samodejnega stolpca. Če ni označeno, bodo šivi stolpca ustvarjeni brez vzorca.

Razmik ohranja enak pomen in funkcijo kot pri navadnem polnilu.

Podloga

Samodejno samodejno izbere ustrezno vrsto podloge za objekte s samodejnim stolpcem.

Sredina uporabi podlogo, ki poteka vzdolž sredine stolpcev. To je primerno za majhne ali ozke objekte.

Podloga **Rob** sledi obodu objekta in je priporočljiva za srednje velike do velike objekte.

Cik-cak podlogo je treba za velike ali debele objekte kombinirati s podlogo roba.

Razmik cik-cak podloge je običajno nastavljen veliko širše od razmika, ki se uporablja za krovne šive.

Napredna podloga

Ti nadzori vam omogočajo, da preglasite globalne nastavitve podloge za določene objekte. Za več informacij si oglejte poglavje [Posamezne lastnosti podloge objekta](#).

Strani

Lastnost **Kompenzacija vlečenja** je podrobno opisana na začetku tega poglavja.

3. Lastnosti motiva

Polnilo z motivom je dekorativna tehnika, kjer je območje zapolnjeno s ponavljajočimi se vzorci ali majhnimi vezeninami (motivi) namesto s polnimi vrsticami šivov. Deluje podobno kot vzorec ozadja, pri čemer se izbrani motiv razporedi po vektorski obliki.

Glavne tehnične komponente Polnila z motivom vključujejo:

- **Motiv:** Namesto preprostih vbodov igle programska oprema uporablja "vzorec" ali "fragment", imenovan motiv.
- **Mrežni sistem:** Motivi so razporejeni na matematični mreži. Nadzirate lahko **Razmik** med temi motivi tako vodoravno kot navpično, kar omogoča bodisi gosto, čipkasto teksturo bodisi redek, razpršen videz.
- **Zamik vrstic:** Da bi se izognili togemu videzu "stolpcev", lahko uporabite lastnost **Zamik vrstic**. To zamakne vsako vrstico motivov in ustvari zamaknjeno razporeditev.

Ključne tehnične značilnosti in prednosti:

1. **Zmanjšano število vbodov:** Ker polnila z motivi pogosto vsebujejo prazen prostor med dekorativnimi elementi, običajno uporabijo veliko manj vbodov kot polno navadno polnilo. Zaradi tega je vezenina mehkejša in

bolj prilagodljiva, kar je idealno za lahke tkanine.

2. **Mreže z več motivi:** Napredne nastavitve vam omogočajo, da določite mrežo (do 3x3), ki vsebuje različne motive. Programska oprema nato kroži skozi te motive po objektu in ustvarja kompleksne učinke, podobne mozaiku.
3. **Prilagodljivost velikosti:** Lastnost **Merilo motiva** vam omogoča spreminjanje velikosti celotnega vzorca. Za razliko od spreminjanja velikosti končanega dizajna, spreminjanje velikosti polnila z motivi v programski opremi za vezenje samodejno preračuna število ponovitev, da se popolnoma prilega območju.

Glavne nastavitve

A **Motiv** je preprost dizajn vbodov, ki se uporablja za polnjenje objekta namesto vzporednih vbodov. Uporabniki lahko določijo do 5 motivov po meri v [■ Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov > Uporabniški vzorci](#) .

The **Razmik** za vrstice motivov se običajno meri v nekaj milimetrih.

The **Kot** določa usmerjenost vrstic motivov.

Mreža

Znotraj enega objekta lahko uporabite več motivov. Ta zavihek omogoča konfiguracijo mreže motivov, ki je sestavljena iz do 3 vrstic in 3 stolpcev.

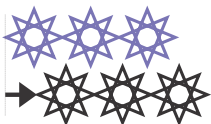
Vrstice in **Stolpci** določajo dimenzije mreže motivov.

Splošni zamik X in **Splošni zamik Y** omogočata premikanje polnila z motivi vzdolž osi X in Y.

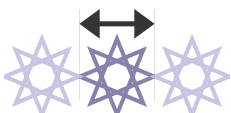
Za več podrobnosti glejte poglavje [Polnilo z več motivi](#).

Prekrivna plast

Uporabi prehodne vbode določa, ali se med oddaljenimi vrsticami motivov ali vbodov uporabi preskok (rezanje) ali povezovalni vbod.



Zamik vrstice določa razdaljo zamika med sosednjimi vrsticami motivov.



Širina motiva prilagodi vodoravno merilo motiva, medtem ko višina ostane nespremenjena.

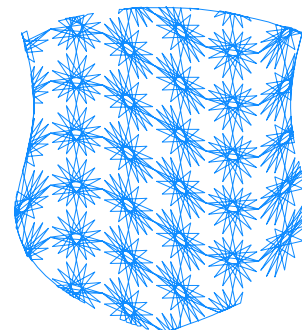
Merilo motiva prilagodi velikost motiva vzdolž obeh osi hkrati in vpliva na končno dolžino vbodov polnila.

Gradient

Funkcionalnost gradienta ostaja skladna z njegovo uporabo pri navadnem polnilu.

Učinek

Polnilo z motivi je združljivo izključno z učinkom valovanja. Drugi učinki za polnilo z motivi niso uporabni.



[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Parametri objekta](#) > Polnilo z več motivi



Polnilo Z Več Motivi

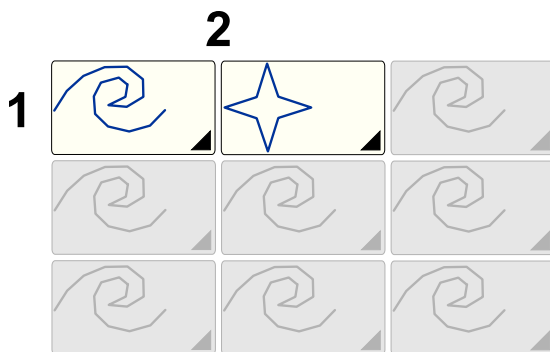
Embroid Studio NEXT podpira integracijo več motivov znotraj enega objekta polnila. Te večkratne motive je mogoče prilagoditi z uporabo različnih lastnosti, vključno z merilom, zamikom, kotom, valovanjem in prelivom. Programska oprema samodejno obravnava velikost motivov, da zagotovi brezhibno integracijo. Ta tehnika omogoča ustvarjanje kompleksnih, edinstvenih in celo naključnih vzorcev polnila.

Za uporabo te funkcije inicializirajte objekt polnila, dostopajte do njegovih [lastnosti](#) in izberite **Motif mode**. Ko ste v tem načinu, se pomaknite na zavihek tabele.

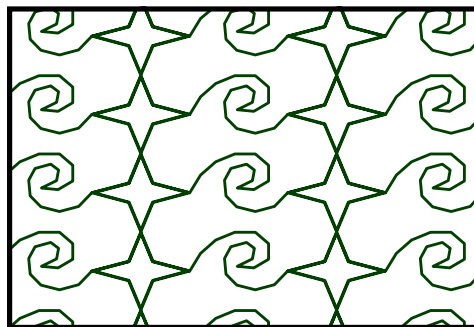
Več motivov je mogoče kombinirati z vsemi standardnimi možnostmi za enojni motiv, kot so merilo, zamik, kot polnila, valovanje in preliv. Čeprav morajo izbrani motivi ohraniti enotne dimenzije, uporabniku tega ni treba upravljati ročno; programska oprema samodejno spremeni velikost izbranih motivov, da se ujemajo z "glavnim" motivom. Glavni motiv je tisti, ki je izbran na strani **Main Settings** in je prikazan v zgornji levi celici tabele motivov.

Zavihek za tabelo več motivov je viden le, ko je **Motif mode** aktiven v oknu [lastnosti polnila](#).

Uporabite kontrolnike **Rows** in **Columns** za določitev postavitev motivov. Programska oprema omogoča konfiguracijo tabele do 3x3 motivov.



Konfiguracija tabele 2x1 z dvema različnima motivoma.



Implementacija dveh motivov znotraj istega objekta vezenja.

Z določitvijo števila vrstic in stolpcev vzpostavite specifično mrežo, ki se uporablja za zapolnitev objekta. Za posamezne celice znotraj tabele lahko izberete bodisi vnaprej določene bodisi **uporabniško določene motive**. Po konfiguraciji mreže kliknite gumb **Apply**, **Generate Stitches** ali **OK**, da potrdite nove nastavitve za objekt.

Primerjava polnila z motivi in mrežnega polnila

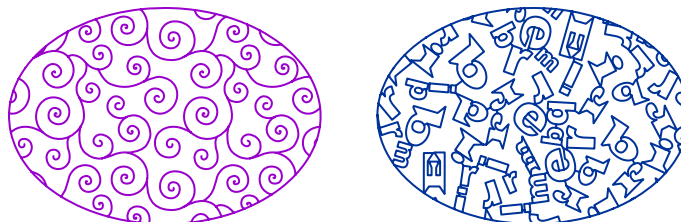
V Embird Studio se tako **Motif Fill** kot **Mesh Fill** uporabljata za prekrivanje obsežnih območij z dekorativnimi vzorci; vendar se bistveno razlikujeta v svoji geometrijski strukturi in plastenju vbodov.

Motif Fill

Motif Fill deluje podobno kot tapeta. Ta metoda ponavlja majhen, vnaprej digitaliziran element vezenja - znan kot motiv - v strukturirani razporeditvi vrstic in stolpcev po notranjosti vektorskega objekta. To je sistematičen pristop k zapolnitvi prostora s konsistentnimi, ponavljajočimi se enotami. **Motif Fill** uporablja natančne, majhne, vnaprej digitalizirane vzorce vbodov za zagotavljanje enakomerne teksture.

Mesh Fill

Mesh Fill predstavlja sodobnejši in bolj prilagodljiv pristop k digitalizaciji. Namesto zanašanja na preprosto ponavljanje so polnilni vbodi razporejeni z uporabo različnih geometrijskih in organskih algoritmov za zapolnitev prostora. Ti lahko vključujejo fraktalne vzorce, simulacije rasti rastlin ali "pakiranje" črk in sekundarnih oblik za zapolnitev območja objekta. Ta metoda omogoča bolj dinamično in manj enakomerno estetiko v primerjavi s tradicionalnimi polnili z motivi. **Mesh Fill** ustvari ukrivljene poti, na katerih se vbodi izračunajo dinamično.



Mrežno polnilo - bolj dinamično kot polnilo z motivi

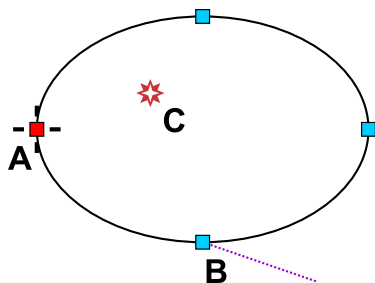


Lastnosti - Mreža

Mrežasto polnilo je posebna vrsta polnila, za katero je značilna zelo nizka gostota. Za razliko od standardnega "satenskega" ali "tatami" polnila, ki je zasnovano tako, da zagotavlja popolno pokritost oblike, je mrežasto polnilo namerno "ohlapno", kar omogoča, da osnovna tkanina ostane vidna med vbodi. Mreža je idealna za prešivanje (stippling), samostojno čipko (FSL) in druga dekorativna polnila z nizko gostoto.

To poglavje nudi celovit vodnik po lastnostih za mrežaste objekte v Embird Studio NEXT. Podrobno opisuje, kako nadzorovati videz mrežastih polnil z nizko gostoto, ki so primerna za prešivanje in okrasne vzorce. Naslednji razdelki pojasnjujejo različne konfiguracije, vključno z vrstami mrežastih polnil, kot sta prešivanje (Stippling) in ploščice (Tiles), običajnimi nastavitvami, kot sta nadzor plasti in dolžina vboda, umetniškimi učinki ter geometrijskimi transformacijami. Poleg tega ta vodnik obravnava nastavitve Enojna plast (Single Layer), njen vpliv na postopek vezanja in možnost pretvorbe mrežastih poti v objekte z obris.

Te [lastnosti](#) veljajo izključno za [mrežaste objekte](#).



Mrežasti objekt je sestavljen iz enega zunanega roba. Vozlišče (A) predstavlja začetno vozlišče roba, medtem ko (B) označuje konec zunanjega roba, ki ga spremlja črta smeri kota. Kot v tem kontekstu se nanaša na kot **transformacije**. Osrednji simbol označuje **fokusno točko** (C), ki se uporablja za posebne učinke. Odprtine znotraj mrežastega polnila se ustvarijo ločeno z uporabo [orodja za odprtine \(Opening tool\)](#). Prav tako je mogoče mrežastemu polnilu dodati dekorativne poti z uporabo ločenega [orodja za rezbarjenje \(Carving tool\)](#).

Razpon Polnila

Določene vrste mrež omogočajo konfiguracijo **razpona** polnila.

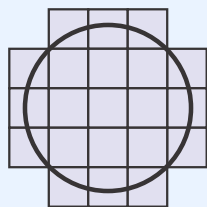
Razpon določa obseg polnila glede na konture objekta. Razpoložljive vrednosti so **Prekoračitev (Overflow)**, **Obrezano (Cropped)** in **Notranjost (Interior)**.

Pri uporabi polnila **Prekoračitev** bo morda treba izključiti konture objekta iz mreže. Ta nastavek se nahaja na zavihku **Splošne nastavitve**.

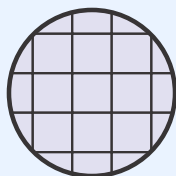
Odvisno od vrste polnila lahko razpona **Prekoračitev** in **Notranjost** uporabljata izhodiščno točko kot začetni položaj. Če izhodiščna točka ni definirana, je postavljena zunaj konture objekta ali se nahaja znotraj odprtine, se polnilo morda ne bo ustvarilo. V takšnih primerih postavite izhodiščno točko znotraj meja objekta.

Pri razponih **Prekoračitev** in **Notranjost** se polnilo morda ne bo ustvarilo, če je vrzel med mrežastimi potmi ali velikost celice prevelika, da bi se elementi poti prilegali znotraj objekta. Če želite to odpraviti, zmanjšajte vrednost vrzeli (ali velikost celice) ali povečajte velikost objekta.

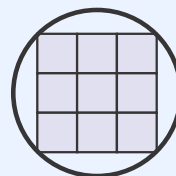
Nastavitev **Razpon** se prezre, če je vklopljeno stikalo **Enojna plast**.



Prekoračitev










Obrezano

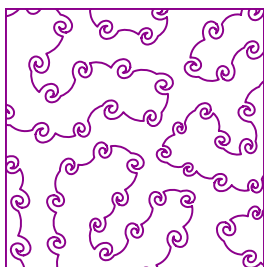


Notranjost

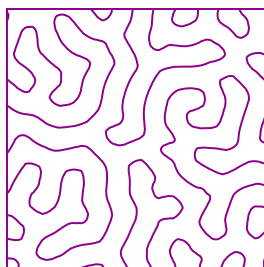
Mrežaste objekte lahko napolnite z vbodi z uporabo naslednjih metod:

Možnosti Mreže

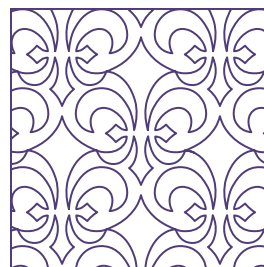
1.  **Stippling** - Polnilo, ki temelji na vijugastih poteh vbodov.
2.  **Tiles** - Vzorci ploščic v tehniki blackwork in teselacije.
3.  **Net** - Čipkasta polnila, sestavljena iz črt, krivulj, oblik, fraktalov ali labirintnih poti.
4.  **Knots** - Okrasna polnila s keltskimi vozli.
5.  **Crosses** - Standardni vzorci polnil s križci.
6.  **Glyphs** - Polnila, ki temeljijo na znakih pisave ali v knjižnici določenih glyphih.
7.  **Plant** - Razvejani vzorci polnil, na voljo v navadnem ali kodrastem slogu.



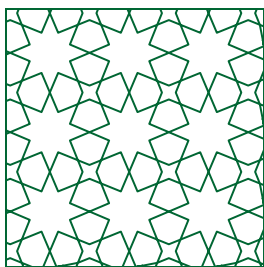
Stippling - Ogrlica



Stippling - Labirint



Tiles - Blackwork



Tiles - Teselacija



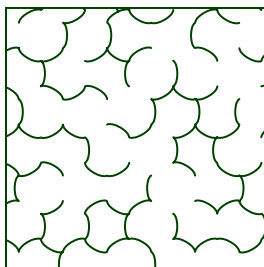
Plants - Navadni način



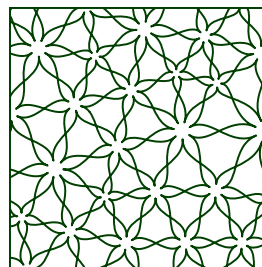
Plants - Kodrasti način



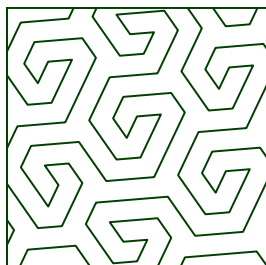
Glyphs



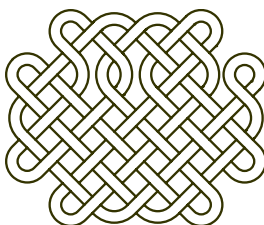
Net iz elementov



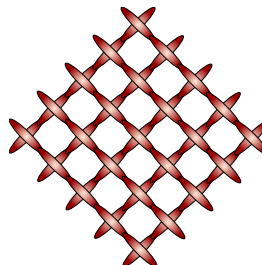
Net iz oblike



Net - fraktal



Celtic Knots



Crosses

Splošne Nastavitve

Nastavitve na tem zavihku veljajo za vse načine mesh.

Vključi zunanje konture in **Vključi notranje konture**: Ko je omogočeno, se konture objekta obravnavajo kot del polnila mesh, kar pomeni, da so izvezene v istem slogu kot samo polnilo. Pri uporabi polnil Crosses ali Celtic Knots, ki segajo čez meje objekta, je običajno priporočljivo te konture onemogočiti. Te nastavitve se pri enoplastnih polnilih prezrejo in veljajo le za večplastna polnila.

Sloji (samo za večslojna polnila): Vsaka pot znotraj večslojnega mrežnega polnila je izvezena vsaj dvakrat: enkrat naprej in enkrat nazaj. Nadzor Sloji omogoča uporabniku, da podvoji te prehode za ustvarjanje debelejših poti vbodov. Ta nastavitve ne velja za enoslojna polnila.

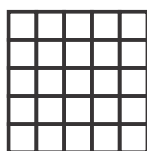
Min. vbod: Določa najkrajšo dovoljeno dolžino vboda znotraj mrežnega polnila. Vbodi so ustvarjeni tako, da zagotovijo, da njihova dolžina ostane med določenimi minimalnimi in maksimalnimi mejami.

Maks. vbod: Določa najdaljšo dovoljeno dolžino vboda znotraj mrežnega polnila. Vbodi so ustvarjeni tako, da zagotovijo, da njihova dolžina ostane med določenimi minimalnimi in maksimalnimi mejami.

Učinek

Mrežna polnila se lahko obogatijo z dodatnimi učinki, kot so Ribje oko, Črna luknja, Vrtinec, Valovanje in Žaga. Večina učinkov uporablja objekt [Fokusna točka](#) kot izhodišče. Položaj Fokusne točke lahko prilagodite v [načinu urejanja vozlišč](#) .

Nadzor **Vrsta** omogoča izbiro določenega učinka ali odstranitev učinkov z izbiro 'Brez'.



Brez



Ribje oko



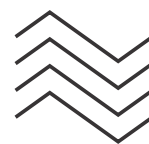
Črna luknja



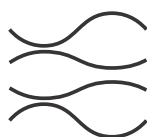
Vrtinec



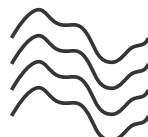
Valovanje



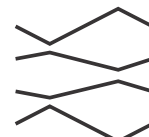
Žaga



Spremenljivo
valovanje



Naključno
valovanje

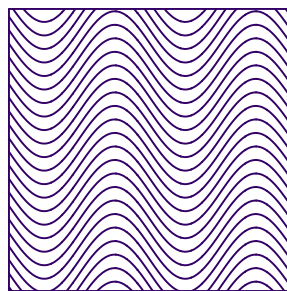


Spremenljiva
žaga

Intenzivnost uravnava moč učinkov Ribje oko, Črna luknja in Vrtinec.

Razdalja, Število in Kot nadzorujejo lastnosti za učinka Valovanje in Žaga.

Tudi osnovna mrežna polnila, kot so preproste ravne črte, lahko ustvarijo zapletene teksture, ko se uporabi učinek.



Valovanje, uporabljeno na preprostem vzorcu črnega vezenja (vodoravne črte)

Prosimo, upoštevajte, da je temeljni element vsake vezenine vbod - kratka, ravna črta. Čeprav učinki ponujajo širok nabor prilagoditev, lahko uporaba ekstremnih vrednosti lastnosti povzroči popačeno polnilo. Do tega pride, ko geometrijske operacije dosežejo merilo, ki posega v fizične dimenzije posameznih vbodov.

↕ Transformacije

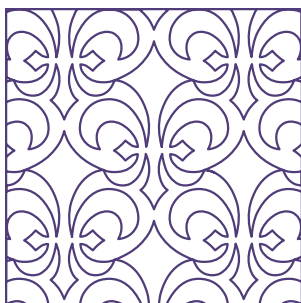
Nadzori znotraj tega zavihka uporabniku omogočajo premikanje, poševni rez (skew), vrtenje ali uporabo perspektivnih projekcij na mrežnem polnilu. Te operacije se lahko kombinirajo z nastavitvami **Učinek**. Za razliko od učinkov, ki popačijo geometrijo polnila, transformacije ohranijo notranji videz polnila, medtem ko ga prestavijo ali preusmerijo.

Odmik omogoča premikanje polnila.

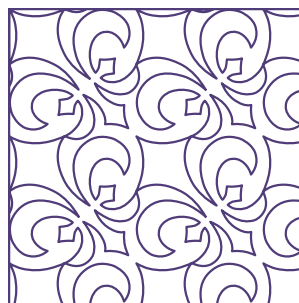
Poševni rez omogoča poševno deformacijo vzorca polnila.

Perspektiva doda tridimenzionalni videz polnilu.

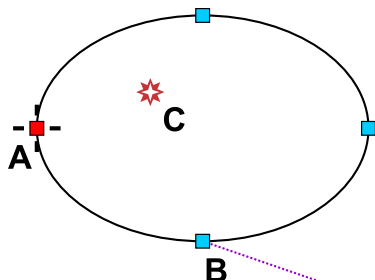
Kot omogoča vrtenje vzorca polnila.



Mrežno polnilo



Mrežno polnilo, zavrneno za 45 stopinj



V načinu urejanja vozlišč je kot transformacije mreže na konturi objekta označen s smerno črto (B).

Poševni zamik, rotacija in perspektivna projekcija uporabljajo **fokusno točko** kot vrtilišče. Uporabnik lahko spremeni lokacijo fokusne točke, medtem ko je v

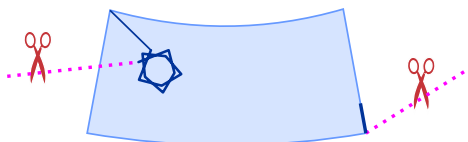
■ [načinu urejanja vozlišč](#).

📁 Sidrni Vbodi

Lastnosti na tem zavihku omogočajo nadzor na ravni objekta in preglasijo [globalne nastavitve sidrnih vbodov](#). Ta zmožnost omogoča individualno prilagoditev varnostnih [sidrnih vbodov](#) za določen objekt.

Ta zavihkek razširja funkcionalnost prek preprostih globalnih privzetih vrednosti z zagotavljanjem:

- **Asimetrični nadzor:** Neodvisne nastavitve za začetne (začetek) in končne (konec) sidrne vbode.
- **Izboljšano pritrjevanje niti:** Možnosti uporabe naprednih vzorcev začetnih sidrnih vbodov (npr. samo-prekrivajoče strukture) za doseganje močnejšega sidranja v situacijah, kjer osnovni linearni vozle ni zadosten.

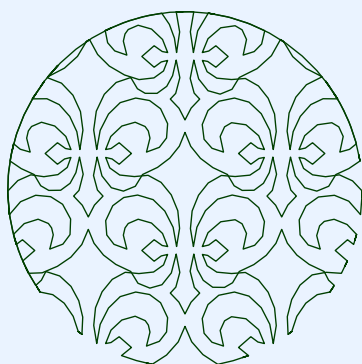


Opombe

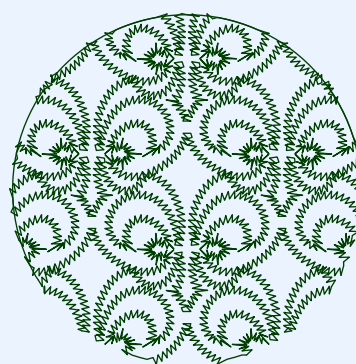
Nastavitev Enojne Plasti

Enojna plast je možnost, ki je na voljo za določene vrste mrežnih polnil. Ko je omogočena, je notranjost mrežnega polnila izvezena z enim tekom niti. Povezave med elementi polnila so usmerjene vzdolž robov objekta. Če povezava vzdolž robov ni izvedljiva, se vstavi prehodni vbod (odrezovanje). Nekatere splošne nastavitve, kot sta **Število plasti** in **Vključi konture**, niso združljive z načinom Enojna plast. Čeprav je notranje polnilo enoplastno, se lahko povezave vzdolž robov prekrivajo. Te povezave robov so običajno namenjene prekrivanju s sosednjimi objekti ali odstranitvi po vezenju.

Enoplastna mrežna polnila se lahko uporabljajo v svoji osnovni obliki ali **pretvorijo v konture**. Ko so pretvorjena, se lahko uporabi kateri koli slog konture - kot je satenasti vbod ali trojni vbod. Za izvedbo tega dejanja uporabite ukaz **Pretvori** v glavnem meniju.



Enoplastna Blackwork mreža



Pretvorjene konture, satenasti način

Če je nastavitev **Enojna plast** onemogočena, je mrežna polnila izvezena s sodim številom plasti (običajno 2, 4 ali več).

Orodje Mesh - 1. Lastnosti Stipplinga

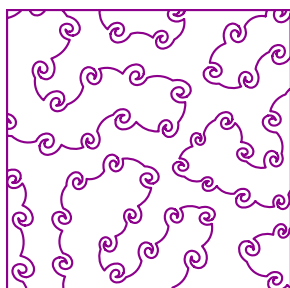
To je podpoglavje poglavja [Lastnosti mreže](#).

Stippling je tehnika dekorativnega polnila, ki uporablja neprekinjeno pot za ustvarjanje vijugastega vzorca. Posnema "stippling", ki se uporablja pri tradicionalnem ročnem prešivanju, kjer se "vijugaste" črte šivajo, da držijo plasti blaga in polnila skupaj, ne da bi ustvarile togo ali gosto območje vbodov. Ker je stippling sestavljen iz ene same poti z znatnim prostorom med črtami, ima za posledico zelo nizko število vbodov ter mehko in prožno teksturo.

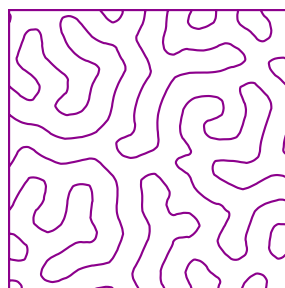
Ta stran nudi podroben pregled lastnosti **stipplinga**, ki so na voljo za **mrežaste** objekte v Embird Studio NEXT. Podrobno opisuje dve glavni kategoriji polnil stipplinga: **Necklace**, ki vključuje znake pisave ali glife iz knjižnice vzdolž poti vbodov, in **Maze**, ki ustvari preprosto vijugasto polnilo. Ta vodnik zajema tehnične nastavitve za vsak način, vključno z nadzorom razmika, manipulacijo glifov, izbiro postavitve in možnostmi enoplastnega vezanja.

Kategorija - Izberite metodo za ustvarjanje poti stipplinga: A) **Necklace** ali B) **Maze**.

Način **Necklace** omogoča dodajanje glifov iz vgrajene knjižnice ali nameščenih pisav vzdolž poti stipplinga. Razmik med vejami niha okoli določene srednje vrednosti. Način **Maze** ustvari neprekinjeno vijugasto pot z enakomernim razmikom med vijugastimi črtami.



Stippling - Ogrlica



Stippling - Labirint

V načinu **Ogrlica** so na voljo naslednji zavihki:

A) Ogrlica - Zavihek Glavne Nastavitve

Vrsta - Izberite med vnaprej določenimi potmi stipplinga ali ustvarite pot po meri z uporabo glifov iz knjižnice in pisav.

Povprečni razmik - Srednja širina negativnega prostora med vijugami. Dejanski razmik niha nad in pod to nastavljeno vrednostjo.

Enojna plast - Za informacije o stikalu Enojna plast si oglejte poglavje [Lastnosti mreže](#).

Razmik glifov > Korak - Določa pogostost postavitve glifov vzdolž poti vboda.

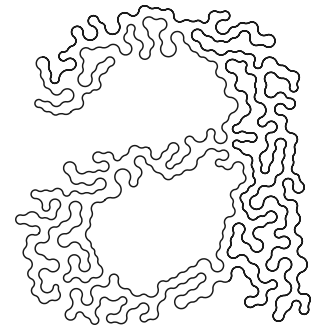
Smer - Določa orientacijo glifov (naprej, nazaj, izmenično ali naključno), ko so postavljeni vzdolž poti.

Naključni vrstni red glifov - Ko je izbranih več glifov, ta kontrolnik naključno razporedi njihovo zaporedje vzdolž poti.

Obrni vrstni red glifov - Ko je izbranih več glifov, ta kontrolnik zamenja njihovo trenutno zaporedje vzdolž poti.

Razpon - Določa pokritost polnila glede na meje objekta. Možnosti vključujejo **Prekrivanje**, **Obrezano** in **Notranjost**. V načinu **Prekrivanje** lahko konture objekta izključite iz mreže prek zavihka **Splošne nastavitve**.

Notranje polnilo, konture izključene ►



📁 A) Ogrlica - Zavihek Pisava

Pisava - Izberite tip pisave, iz katere bodo izbrani glifi.

Besedilo - Vnesite enega ali več znakov (črke, dingbati ali simboli clipart) iz izbrane pisave, ki bodo uporabljeni kot glifi.

Krepko - Omogoči krepki slog pisave, če izbrana tip pisave podpira to lastnost.

Ležeče - Omogoči ležeči slog pisave, če izbrana tip pisave podpira to lastnost.

Kot - Prilagodi rotacijo glifov glede na smer poti stipplinga.

📁 A) Ogrlica - Zavihek Glifi

Glifi - Izberite eno ali več vnaprej določenih oblik iz notranje knjižnice.

📁 B) Labirint

V načinu **Labirint** so na voljo trije primarni kontrolniki:

Vrsta - Izberite med konturnimi, radialnimi ali naključnimi postavitvami vijug za strukturo labirinta.

Razmik - Fizična širina praznega prostora med linijami vijug.

Enojna plast - Za informacije o stikalu Enojna plast si oglejte poglavje [Lastnosti mreže](#).



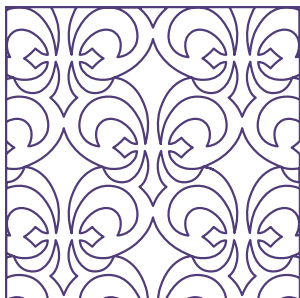
Orodje Za Mrežo - 2. Lastnosti Ploščic

To je podpoglavje poglavja [Lastnosti mreže](#).

Polaganje ploščic (tiling) je postopek pokrivanja ravnine z uporabo ene ali več geometrijskih oblik, znanih kot ploščice, brez prekrivanja ali vrzeli. V Studio NEXT se polaganje ploščic doseže z dvema metodama: A) uporabo vnaprej pripravljenih vzorcev **Blackwork** ali B) ustvarjanjem proceduralnih mozaikov **teselacije**.

Ta stran podrobno opisuje specifične lastnosti za ustvarjanje mrežnih polnil na osnovi ploščic. Zajema uporabo brezšivnih vzorcev **Blackwork** z nastavljamim merilom in možnostmi enojne plasti, kot tudi ustvarjanje kompleksnih mozaikov **teselacije**. Za teselacijo ta vodnik pojasnjuje kontrole za izbiro vzorca, velikost celic, popačenje, metode podrazdelitve in modifikacije robov z uporabo učinkov iztiskanja in upogibanja.

Kategorija A) - Blackwork



V tem načinu se izbrani **vzorec** brezšivno polaga, da zapolni celoten mrežni objekt.

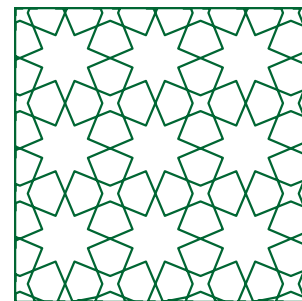
Enojna plast - Za informacije o stikalu za enojno plast si oglejte poglavje [Lastnosti mreže](#). Prosimo, upoštevajte, da možnost Enojna plast ni na voljo za vse vzorce Blackwork; združljivi vzorci so v programski opremi posebej označeni.

Merilo - Ta kontrola prilagaja dimenzije vzorcev in neposredno vpliva na gostoto mrežnih poti.

Kategorija B) - Teselacija

A **teselacija** je pokrivanje območja z uporabo geometrijskih oblik, ki se popolnoma prilegajo skupaj brez vrzeli ali prekrivanja.

Mozaik teselacije ►



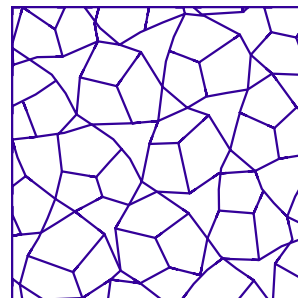
Kontrole, Ki Vplivajo Na Teselacijo, Vključujejo:

Vrsta - Izbere osnovni vzorec teselacije. Barve polnila posameznih oblik označujejo primernost za podrazdelitev: oblike, ki so dovolj velike za podrazdelitev, so napolnjene z zeleno barvo, medtem ko so manjše oblike napolnjene z rožnato (za podrobnosti glejte lastnost **Razdelitev > Prag**).

Povprečna velikost celic > Velikost - Določa povprečno širino prostora med robovi. Dejanska vrzel bo nihala nad in pod to nastavljeno vrednostjo.

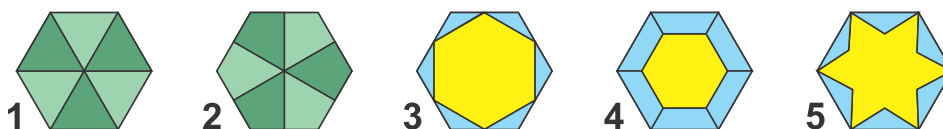
Popačenje > Obseg - Uporaba popačenja na mreži lahko ustvari edinstvene organske učinke. Nastavite vrednost, ki ni nič, da naključno razporedite geometrijo mrežnega polnila.

Naključno popačeni robovi ►



Razdelitev - Nove vzorce je mogoče ustvariti s podrazdelitvijo obstoječih oblik na manjše dele. Različne metode proizvajajo različne vizualne rezultate, kot je prikazano na ikonah posameznih metod.

Razpoložljive **metode razdelitve oblik** vključujejo: Kotne prečke, Robne prečke, Vpisovanje, Vstavljanje in Krčenje.



Metode podrazdelitve, prikazane na 6-stranski obliki: 1. Kotne prečke, 2. Robne prečke, 3. Vpisovanje, 4. Vstavljanje, 5. Krčenje.

Metode Vpisovanje, Vstavljanje in Krčenje ustvarijo notranjo obliko (rumena) in pripadajoče zunanje oblike (modra).

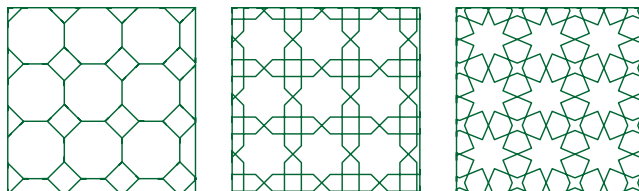
Razdelitev > Prag - Ta lastnost določa, katere geometrijske oblike v vzorcu so primerne za podrazdelitev. Oblike s površino, ki presega prag, se razdelijo z uporabo izbrane metode. Nastavitev praga na 0 % zagotavlja, da se razdelijo vse oblike. Primerne oblike so v predogledu vzorca prikazane zeleno, tiste pod pragom pa rožnato.

Razdeli > Zunanje črte - Metode, kot so Vriši (Inscribe), Vstavi (Inset) in Skrči (Shrink), ustvarijo notranjo obliko, obdano z več manjšimi oblikami. To stikalo omogoča odstranitev teh zunanjih oblik, kar lahko ustvari čistejše, bolj minimalistične vzorce.

Razdeli > Odmik - Nekatere metode razdelitve uporabljajo vrednost odmika za nastavitev lastnosti. Ta kontrolnik je onemogočen za metode, ki ne zahtevajo odmika.

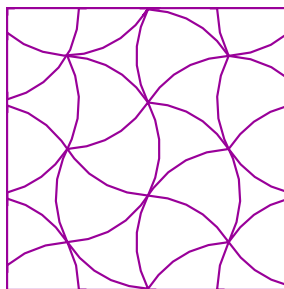
Robovi: Nastala mreža teselacije je sestavljena iz robov, ki jih je mogoče spremeniti z uporabo naslednjih lastnosti:

Robovi > Izstisni - Razširi robove za ustvarjanje dekorativne geometrije v obliki zvezde. To je še posebej učinkovito pri vzorcih, ki vsebujejo osemkotnike (8-stranske poligone).



Isti vzorec (#26), prikazan z naraščajočim izstiskanjem robov. Od leve proti desni: 0 %, 50 %, 75 %.

Robovi > Upogni - Nadomesti ravne robove z loki, kar ima za posledico bolj organski videz, podoben mozaiku.

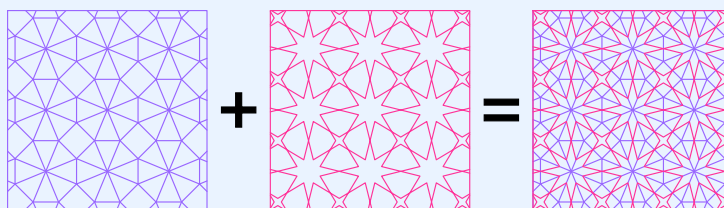


Obokani robovi

Profesionalni nasvet: Prekrivajoče se večbarvne teselacije

S spreminjanjem lastnosti **Razdeli** in **Iztiskanje** na enakih vzorcih teselacije lahko ustvarite prefinjena večbarvna polnila.

Najprej podvojite objekt, spremenite barvo kopije in jo postavite neposredno na vrh originala. Nato spremenite lastnosti **Iztiskanje** in/ali **Razdeli** zgornje plasti. Prekrivanje teh dveh objektov na ta način ustvari natančno poravnano, večbarvno mrežasto polnilo.



Isti vzorec - na primer #26 - različnih barv in specifičnih kombinacij lastnosti je mogoče prekrivati za ustvarjanje večbarvnega polnila: **Prvi vzorec (osnova)**: 0 % iztiskanje, razdeljeno s kotnimi prečkami. **Drugi vzorec (vrh)**: 85 % iztiskanje, brez razdelitve.

Logika prekrivajočih se teselacij

Ker algoritem teselacije ustvarja oblike na podlagi fiksnega koordinatnega sistema (ali skupnega izhodišča), bosta imela dva identična objekta z enako Vrsto in Povprečno velikostjo vedno popolnoma prekrivajoča se "ogrodja". Ko spremenite Razdeli ali Izstiskanje zgornje plasti, v bistvu "razkrivate" spodnjo plast skozi vrzeli, ki jih ustvari zgornja plast.



Orodje Mesh - 3. Lastnosti Mreže

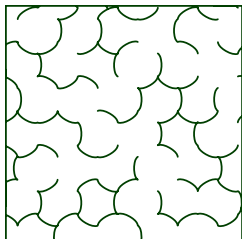
To je podpoglavje poglavja [Lastnosti mreže](#).

Mrežno polnilo je vrsta dekorativnega polnila, ki ustvari zapletene, čipkaste vzorce znotraj vektorskega objekta. Za razliko od polnega polnila, ki uporablja vzporedne linije vbodov za prekrivanje blaga, mrežno polnilo uporablja geometrijske, algoritmične ali matematične poti za ustvarjanje »prosojne« strukture. Ker imajo ta polnila zelo nizko gostoto vbodov, so idealna za lahka oblačila, teksture ozadja ali ustvarjanje samostoječe čipke (FSL), kjer se vezenina drži skupaj brez podlage iz blaga. Imenuje se mrežno polnilo, ker vbodi posnemajo fizično strukturo in funkcionalne lastnosti tekstilne mreže ali mrežaste tkanine. Ime je še posebej pomembno pri ustvarjanju samostoječe čipke (FSL). Ko šivate »mrežo« na vodotopnem stabilizatorju, morajo biti vbodi zasnovani tako, da se prepletajo na vsakem presečišču.

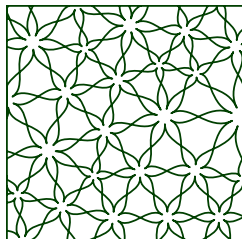
Ta stran podrobno opisuje lastnosti mreže, ki se uporabljajo za ustvarjanje zapletenih, čipkastih mrežnih polnil. Opisuje pet različnih metod za ustvarjanje mrežnih vzorcev: uporaba vnaprej določenih elementov, tlakovanje določenih oblik, uporaba fraktalnih algoritmov, ustvarjanje labirintskih poti in uporaba specializiranih mrežnih struktur za samostoječo čipko (FSL). Poleg tega ta dokument razlaga nastavitve, ki so na voljo znotraj vsake kategorije, kar zagotavlja natančen nadzor nad končnim izvezenim izdelkom.

Lastnosti

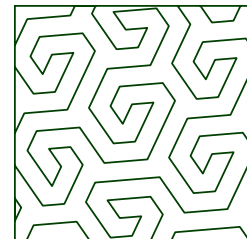
Kategorija - Izberite metodo za konstrukcijo mreže: A) iz elementov, B) iz oblik, C) z uporabo fraktalov, D) iz labirintskih poti ali E) iz mreže za samostoječo čipko.



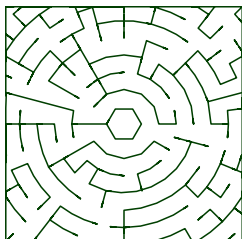
Mreža iz elementov



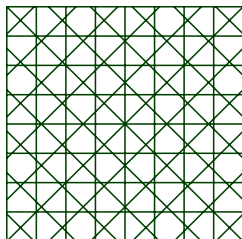
Mreža iz oblike



Mreža - fraktal



Mreža - labirint



Mreža - mreža FSL

Kategorija A) - Elementi

Vrsta - Določa specifično vrsto mrežne strukture.

Razporeditev - Določa, kako so elementi prostorsko razporejeni, da sledijo drug drugemu. Čeprav je vzorec razporeditve jasno viden pri velikih objektih, je njegov učinek pri manjših objektih lahko minimalen.

Povprečna vrzel - Določa srednjo širino praznega prostora. Dejanska velikost vrzeli niha nad in pod to nastavljeno vrednostjo.

Popačenje > Naključnost - Popačenje mreže lahko pogosto ustvari estetsko prijeten rezultat. Uporabite neničelno vrednost za ta nadzor, da naključno razporedite vzorec mrežnega polnila.

📁 Kategorija B) - Oblike

Vrsta - Določa specifično vrsto mrežne strukture.

Razporeditev - Določa prostorsko razporeditev oblik. Ta vzorec je najbolj opazen pri objektih velikega obsega.

Povprečna vrzel - Določa srednjo širino negativnega prostora med oblikami.

Enojna plast - Glejte podroben opis nastavitve Enojna plast na koncu poglavja Lastnosti mreže. Upoštevajte, da sta nastavitvi Merilo in Razpon onemogočeni, ko je vklopljeno stikalo Enojna plast.

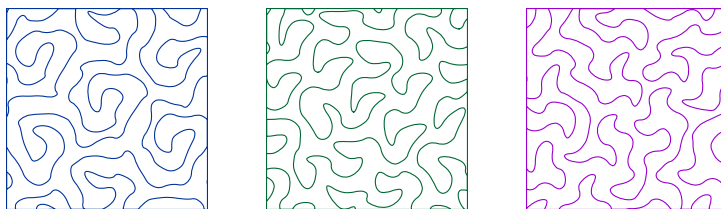
Merilo - Nadzoruje velikost oblik, ki tvorijo mrežo. Če je merilo nastavljeno pod 100 %, postanejo posamezne oblike bolj razločne, celotna mrežna struktura pa je manj izrazita.

Razpon - Določa obseg polnila glede na meje objekta. Možnosti vključujejo **Prekoračitev**, **Obrezano** in **Notranjost**. Pri polnilih s **Prekoračitvijo** lahko konture objektov izključite na zavihku **Skupne preference**.

📁 Kategorija C) - Fraktali

Vrsta - Določa specifično vrsto fraktalne mreže.

Gladko - Nekateri fraktalni algoritmi ustvarijo ostre, jasne poti. Ta nadzor zmehta geometrijo za bolj tekoč videz.



Organske teksture mreže lahko dosežete z uporabo naključnosti in glajenja pri fraktalnem polnilu. Nadaljnje izboljšave lahko dosežete z uporabo učinka vrtninjenja ali valovanja, kot je opisano v razdelku **Učinek** tega poglavja.

Povprečna vrzel - Določa srednjo širino praznega prostora znotraj fraktalne strukture.

Enoslojno - Za podrobnosti o konfiguraciji Enoslojno glejte poglavje [Lastnosti mreže](#).

Popačenje > Naključnost - Omogoča naključnost polnila mreže za ustvarjanje raznolikih tekstur naravnega videza.

📁 Kategorija D) - Labirinti

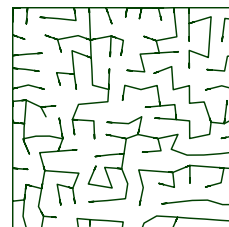
Oblika mreže - Izbere osnovno geometrijo mreže za labirint. Možnosti vključujejo pravokotne, krožne, šesterokotne in trikotne oblike.

Vrsta poti - Vsak algoritem poti ustvari značilen vizualni slog za strukturo labirinta.

Celice > Približna velikost - Nastavi povprečno dimenzijo celic labirinta. Dejanska velikost celice bo nihala okoli te vrednosti.

Popačenje > Naključnost - Uporabi geometrijsko popačenje na mreži labirinta za manj tog videz.

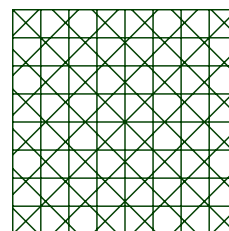
Pravokotni labirint z naključnim popačenjem ▶



📁 Kategorija E) - Mreža FSL

FSL je standardna okrajšava za [Samostoječo čipko](#).

Mreža iz čipkaste mreže ▶



Vrsta - Izbere specifičen vzorec mreže za čipko.

Razmik - Določa srednjo širino negativnega prostora znotraj mreže FSL.

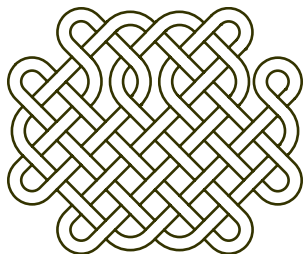
Enoslojno - Za informacije o stikalu Enoslojno si oglejte poglavje [Lastnosti mreže](#).

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Mreža - Vozli

🌀 Orodje Mreža - 4. Lastnosti Keltskega Vozla

To je podpoglavje poglavja [Lastnosti mreže](#).

Keltski vozli so tradicionalna oblika dekorativnega vozlanja in prepletenih vzorcev. Njihova najbolj določujoča značilnost je uporaba neprekinjenih, prepletenih črt, ki ustvarjajo videz poti brez začetka ali konca.

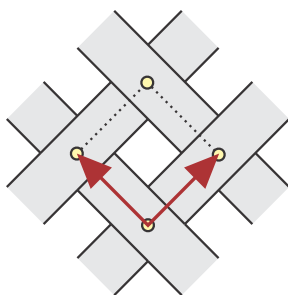


Ta stran podrobno opisuje lastnosti **keltskega vozla**, ki so na voljo v **orodju Mreža** v Embird Studio NEXT. Ta vodnik pojasnjuje, kako ustvariti kompleksna polnila vezenin z vozli s konfiguriranjem nastavitev, kot so oblika vozla (okrogla, oglata ali kombinirana), debelina niti in velikost posameznega vozla. Zajema tudi gostoto strukture **Razpletanje** (Unweave), obseg polnila glede na meje objekta in možnosti za poravnavo mrež vozlov čez več elementov dizajna.

Oblika - Izberite med okroglimi, oglatimi ali kombiniranimi konfiguracijami za geometrijo vozla.

Debelina - Nadzoruje širino niti, ki tvorijo mrežo vozlov.

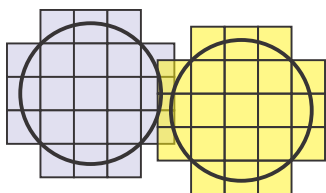
Velikost - Določa fizične dimenzije posameznega vozla, kot je izmerjeno na naslednji ilustraciji.



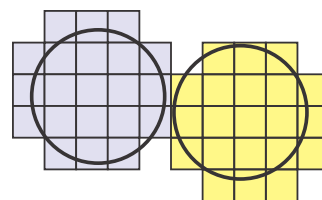
Struktura > Razpletanje - Povečajte to vrednost, da ustvarite večjo gostoto posameznih vozlov znotraj območja polnila.

Obseg - Določa obseg polnila vozlov glede na obrise objekta. Možne vrednosti vključujejo **Prekoračitev** (Overflow), **Obrezano** (Cropped) in **Notranjost** (Interior). Pri uporabi nastavitve **Prekoračitev** lahko obrise objektov izključite iz mreže prek zavihka **Splošne nastavitve**.

Poravnaj na skupno mrežo - Ta možnost omogoča, da se vozli v ločenih objektih poravnajo na enotno globalno mrežo. Da ta poravnava pravilno deluje, morajo imeti objekti enako velikost vozla in ne smejo biti uporabljeni nobeni učinki ali transformacije.



Brez poravnave



Poravnano na skupno mrežo

Nastavitev **Poravnaj na skupno mrežo** je bistvena za ohranjanje kontinuitete vzorca v dizajnu, sestavljenem iz več ločenih objektov. Brez te nastavitve vsak objekt ustvari svoje polnilo na podlagi lastnih notranjih koordinat, kar pogosto vodi do neujemajočih se vzorcev tam, kjer se objekti stikajo.

Težava: Razdrobljeni vzorci

- **Privzeto vedenje:** Vsak objekt izračuna postavitev svojih vozlov ali križcev na podlagi lastnega omajitvenega okvirja ali izvorne točke.
- **Rezultat:** Tudi če so objekti popolnoma sosednji, bodo poti vozlov ali vrstice križcev verjetno zamaknjene, kar ustvarja vidne in neprofesionalne šive.

Rešitev: Sinhronizacija globalnih koordinat

Z omogočanjem **Poravnaj na skupno mrežo** programu naročite, naj ignorira meje posameznih objektov kot "ničelno točko" za vzorec. Namesto tega programska oprema uporablja globalni koordinatni sistem glede na obroč za vezenje za izračun postavitve vzorca.

- **Brezšivni prehodi:** Ker se vsi objekti sklicujejo na isto globalno mrežo, se element vzorca, ki se začne v enem objektu, popolnoma nadaljuje v naslednjega.
- **Vizualna enotnost:** To je ključnega pomena za velika zapolnitvena ozadja ali razdeljene vzorce, kjer mora biti ena sama kohezivna tekstura videti neprekinjena čez celotno polje vezjenja.

Zahteve za uspešno poravnavo

Da poravnava deluje pravilno, morajo imeti objekti enake geometrijske lastnosti. Sinhronizacija mreže ne bo uspela, če se katera od naslednjih lastnosti razlikuje:

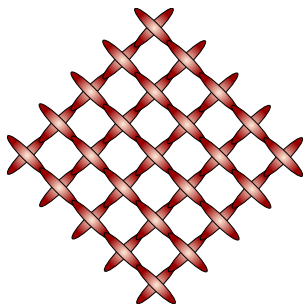
1. **Enotna velikost:** Lastnost **Velikost** vozla ali križca mora biti popolnoma enaka za vse objekte, ki jih želite poravnati.
2. **Brez transformacij:** Na posamezne objekte ne morete uporabiti **Vrtenja**, **Nagiba** ali **Perspektive**, saj te operacije popačijo lokalno mrežo in jo premaknejo iz sinhronizacije z globalnimi koordinatami.
3. **Brez učinkov:** Uporaba učinka, kot je **Ribje oko** ali **Vrtinec**, na katerem koli od objektov bo povzročila, da se vzorci na mejah razidejo.

Nasvet za potek dela: Za zagotovitev doslednosti izberite vse objekte, ki naj si delijo vzorec, in hkrati uporabite nastavitev **Poravnaj na skupno mrežo** v pogovornem oknu Lastnosti. Če morate premakniti celoten poenoten vzorec, uporabite lastnosti **Zamik** znotraj zavihka Transformacije.



Orodje Mreža - 5. Parametri Križcev

To je podpoglavje poglavja [Parametri mreže](#).



Križni šiv je priljubljena in preprosta tehnika pri vezenju s štetjem niti. Njegova značilnost je uporaba izrazitih šivov v obliki črke X za izdelavo dizajna.

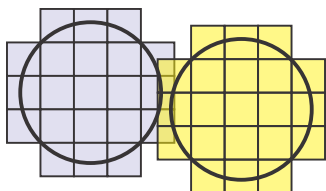
Ta stran podrobno opisuje parametre **Križci**, ki so na voljo v orodju **Mreža** v Embird Studio NEXT. Ta vodnik pojasnjuje, kako ustvariti polnila v stilu križnih šivov z izbiro vrst križcev, prilagajanjem dimenzij šivov in nadzorom obsega polnila glede na meje objekta. Poleg tega zajema poravnavo križcev na skupno mrežo za konsistentnost vzorca in optimizacijo gostote šivov s pomočjo združevanja kolinearnih polovičnih črt.

Vrsta - Določa vrsto križca, uporabljenega za mrežno polnilo.

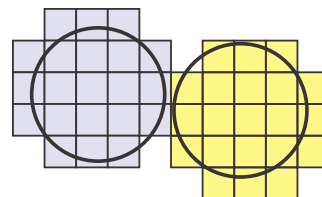
Velikost - Določa dimenzije posameznih križcev. Vsi križci znotraj objekta ohranjajo enotno velikost, razen če so spremenjeni z **učinkom** ali **transformacijo**.

Obseg - Določa obseg polnila s križci glede na konture objekta. Razpoložljive možnosti vključujejo **Prekrivanje (Overflow)**, **Obrezano (Cropped)** in **Notranjost (Interior)**. Pri uporabi nastavitve **Prekrivanje (Overflow)** lahko konture objekta izključite iz mreže preko zavihka **Splošne nastavitve**.

Poravnaj na skupno mrežo - Ta možnost omogoča, da se križci v ločenih objektih poravnajo na enotno globalno mrežo. Da bi ta poravnava pravilno delovala, morajo imeti objekti enako velikost križcev in ne smejo biti uporabljeni nobeni učinki ali transformacije.



Brez poravnave



Poravnano na skupno mrežo

Nastavitev **Poravnaj na skupno mrežo** je bistvena za ohranjanje kontinuitete vzorca v dizajnu, sestavljenem iz več ločenih objektov. Brez te nastavitve vsak objekt ustvari svoje polnilo na podlagi lastnih notranjih koordinat, kar pogosto vodi do neujemajočih se vzorcev tam, kjer se objekti stikajo.

Težava: Fragmentirani vzorci

Pri digitiziranju velikega keltskega vozla ali območja s križnimi šivi z uporabo več manjših vektorskih oblik, programska oprema naravno obravnava vsako obliko kot neodvisen vsebnik:

- **Privzeto vedenje:** Vsak objekt izračuna postavitev svojih vozlov ali križcev na podlagi lastnega omejitvenega okvirja ali izhodiščne točke.
- **Rezultat:** Tudi če so objekti popolnoma sosednji, bodo poti vozlov ali vrstice križcev verjetno zamknjene, kar ustvarja vidne in neprofesionalne šive.

Rešitev: Sinhronizacija globalnih koordinat

Z omogočitvijo **Poravnaj na skupno mrežo** programske opreme naročite, naj ignorira meje posameznih objektov kot "ničelno točko" za vzorec. Namesto tega programska oprema uporabi globalni koordinatni sistem glede na obroč dizajna za izračun postavitve vzorca.

- **Brezšivni prehodi:** Ker se vsi objekti sklicujejo na isto globalno mrežo, se element vzorca, ki se začne v enem objektu, popolnoma nadaljuje v naslednjega.
- **Vizualna enotnost:** To je ključnega pomena za velika polnila ozadja ali razdeljene dizajne, kjer se mora ena sama kohezivna tekstura pojaviti neprekinjeno čez celotno polje vezanja.

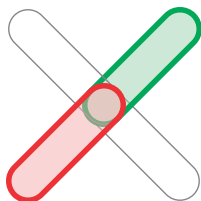
Zahteve za uspešno poravnavo

Da poravnava deluje pravilno, morajo imeti objekti enake geometrijske lastnosti. Sinhronizacija mreže ne bo uspela, če se kateri koli od naslednjih lastnosti razlikuje:

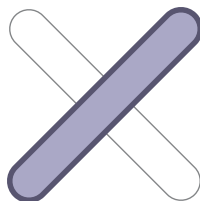
1. **Enotna velikost:** Lastnost **Velikost** vozla ali križca mora biti popolnoma enaka za vse objekte, ki jih želite poravnati.
2. **Brez transformacij:** Na posamezne objekte ne morete uporabiti **Vrtenja**, **Nagiba** ali **Perspektive**, saj te operacije popačijo lokalno mrežo in jo premaknejo iz sinhronizacije z globalnimi koordinatami.
3. **Brez učinkov:** Uporaba učinka, kot sta **Ribje oko** ali **Vrtinec**, na katerem koli od objektov bo povzročila, da se vzorci na mejah razidejo.

Nasvet za potek dela: Za zagotovitev doslednosti izberite vse objekte, ki naj si delijo vzorec, in hkrati uporabite nastavek **Poravnaj na skupno mrežo** v pogovornem oknu Lastnosti. Če morate premakniti celoten poenoten vzorec, uporabite lastnosti **Odmik** znotraj zavijka Transformacije.

Združi polovične črte - Križci so zgrajeni iz polovičnih črt, ki se sekajo v središču. Kolinearne polovične črte je mogoče združiti, da se zmanjša skupno število šivov. Upoštevajte, da čeprav ta optimizacija izboljša učinkovitost, lahko rahlo spremeni enotno teksturo končane vezanine.



Ločeni polovični šivi

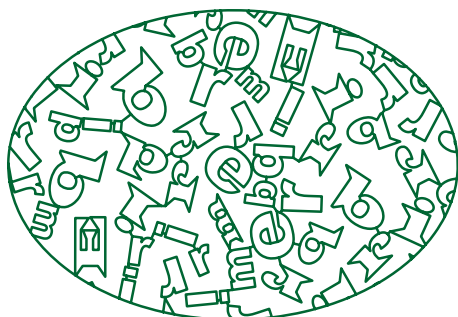


Združeni polovični šivi

Upoštevajte, da je polnilo **Križci** znotraj orodja **Mreža** namenjeno dekorativnim polnilom znotraj vektorskih objektov in ne nadomešča specializiranega modula **Embroid Cross Stitch**. Čeprav orodje Mreža nudi priročen način za dodajanje tekstur križnih šivov kateri koli obliki, namenski modul ponuja naprednejše funkcije, specifične za tradicionalno oblikovanje štetih križnih šivov, kot so upravljanje celotnih shem in specializirane zmožnosti za šivanje nazaj.

Orodje Mreža - 6. Lastnosti Glifov

To je podpoglavje poglavja [Lastnosti mreže](#).



Ta stran podrobno opisuje lastnosti **Glifov** znotraj **orodja Mreža** v Embird Studio NEXT. To specializirano polnilo ustvarja mrežne vzorce z uporabo znakov iz nameščenih pisav ali vnaprej določenih oblik iz knjižnice.

Uporabniki lahko določijo povprečno velikost celice, uporabijo razpone naključne rotacije za bolj organske teksture in nastavijo prag za razlikovanje med velikimi in majhnimi celicami. To razlikovanje omogoča dodeljevanje različnih glifov glede na velikost celice. Dodatne možnosti vključujejo individualno skaliranje glifov in uporabo krožnih kontur.

Nastavitve so organizirane v zavihke za splošne možnosti, z ločenimi kontrolniki za **Velike glife** in **Majhne glife**, kar zagotavlja maksimalno prilagodljivost oblikovanja.

Možnosti

Povprečna velikost celice - Določa srednjo dimenzijo za celice z glifi. Dejanske ustvarjene velikosti bodo nihale nad in pod to določeno vrednostjo.

Razpon rotacije glifov - Določa razpon, znotraj katerega se glifi naključno rotirajo, da ustvarijo bolj kompleksen in zapleten videz mreže.

Količina majhnih celic - Ker so celice z glifi ustvarjene v različnih dimenzijah, ta kontrolnik določa mejni prag, ki ločuje majhne celice od velikih, kar omogoča različne dodelitve glifov za vsako posebej.

Obseg - Določa pokritost polnila glede na meje objekta. Razpoložljive vrednosti vključujejo **Prekrivanje**, **Obrezano** in **Notranjost**. Pri uporabi nastavitve **Prekrivanje** lahko konture objekta izključite iz vezanja v zavihku **Splošne nastavitve**.

Veliki glifi

Vrsta - Izbere vir za glife: **Pisava** (na osnovi znakov) ali **Knjižnica** (vnaprej določene oblike).

Skaliranje - Omogoča zmanjšanje velikosti glifa znotraj dodeljenih celic.

Dodaj krog - Ko je omogočeno, se okoli vsake celice z glifom doda krožna kontura.

Pisava - Če je aktiven način **Pisava**, ta meni omogoča izbiro pisave. Modifikatorja **Krepko** in **Ležeče** sta na voljo, če ju izbrana pisava podpira.

Besedilo - Če je aktiven način **Pisava**, uporabite to polje za vnos specifičnih znakov, ki bodo uporabljeni kot glifi.

Glifi iz knjižnice - Če je aktiven način **Knjižnica**, ta kontrolnik omogoča izbiro ene ali več vnaprej določenih oblik.

Majhni Glifi

Zavihek **Majhni glifi** vsebuje enake lastnosti kot razdelek **Veliki glifi**. To uporabnikom omogoča, da manjše celice napolnijo s preprostejšimi oblikami ali drugačnimi znaki, kot so tisti, uporabljeni v večjih celicah, s čimer se prepreči vizualna zmeda v omejenih prostorih.

Vrsta - Izbira med načinoma **Pisava** ali **Knjižnica**.

Skaliranje - Prilagodi velikost glifa znotraj majhnih celic.

Dodaj krog - Omogoči krožne konture za majhne celice.

Pisava / Besedilo - Določa pisavo in specifične znake za polnjenje majhnih celic.

Glifi iz knjižnice - Omogoči izbiro vnaprej določenih oblik za majhne celice.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Mreža - Rastlina

Orodje Mreža - 7. Lastnosti Rastlin

To je podpoglavje poglavja [Lastnosti mreže](#).

Mrežno polnilo Rastlina (Plant Mesh Fill) je generativna vrsta šivov, ki zapolni vektorsko obliko z organskimi, botaničnimi strukturami namesto s standardnimi geometrijskimi vzorci. Namesto zapolnjevanja območja s polnimi vrstami niti, programska oprema uporablja algoritme za "rast" stebel, vej, listov in cvetov znotraj meja dizajna.

Ta stran podrobno opisuje lastnosti **Rastlina** v orodju Embird Studio NEXT Mreža in ponuja dve različni metodi za generiranje botaničnih polnil za vezenje: [Preprosto razvejanje](#) in [Kodrasto razvejanje](#). **Preprosto razvejanje** je zasnovano za temeljne rastlinske strukture, kot so korenine in stebila, z možnostmi vključitve cvetov ali listov. **Kodrasto razvejanje** ponuja napredno funkcionalnost za ustvarjanje zapletenih, organskih oblik s kodrastimi stebli in poganjki.

Ta način omogoča obsežno prilagajanje rasti poganjkov, videza cvetov in listov ter integracijo osnove ali jedra za kompleksne dizajne. Ta vodnik zajema tudi lastnosti za simetrijo, psevdo-naključnost (Seed) in razpon polnila.

Mreža Rastlina Je Na Voljo V Dveh Vrstah:

A. [Preprosto razvejanje](#)

B. [Kodrasto razvejanje](#)

Vrsta A) - Preprosto Razvejanje

Možnosti

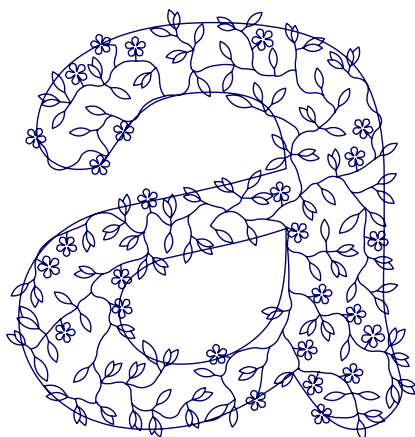
Vrsta - Določa način mrežnega polnila rastlin: korenine, gola stebla ali stebla s cvetovi, listi ali kombinacijo obojega.

Povprečna velikost celice - Glifi cvetov, plodov in listov so upodobljeni znotraj celic vzdolž stebla. Dejanska velikost teh celic bo variirala nad in pod to določeno vrednostjo.

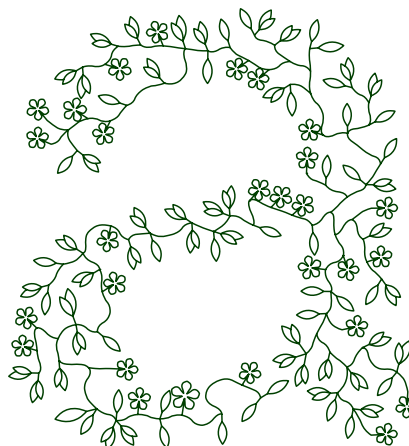


Mreža Rastlina - preprosto razvejanje

Razpon - Določa pokritost polnila glede na konture objekta. Razpoložljive možnosti vključujejo **Prekrivanje (Overflow)**, **Obrezano (Cropped)** in **Notranjost (Interior)**. Pri uporabi **Prekrivanje** se lahko konture objekta izključijo prek zavihka **Splošne nastavitve**.



Prekrivanje, s vključenimi konturami



Notranjost, konture izključene

Cvetovi

Vrsta - Izbirajte med **Pisava** glifi na osnovi znakov (črke, dingbati ali clipart) in oblikami iz načina **Knjižnica**.

Merilo - Prilagodi velikost glifov znotraj njihovih dodeljenih celic.

Pisava - Ko je aktiven način **Pisava**, ta meni omogoča izbiro pisave. Stikali **Krepko** in **Ležeče** sta na voljo, če ju pisava podpira.

Besedilo - Ko je aktiven način **Pisava**, uporabite to polje za vnos določenih znakov za glife.

Glifi iz knjižnice - Ko je aktiven način **Knjižnica**, izberite eno ali več vnaprej določenih oblik.

Listi

Vrsta - Izbirajte med **Pisava** glifi ali oblikami **Knjižnica** za predstavitev listov.

Merilo - Nadzoruje povečavo ali pomanjšavo glifov listov znotraj njihovih celic.

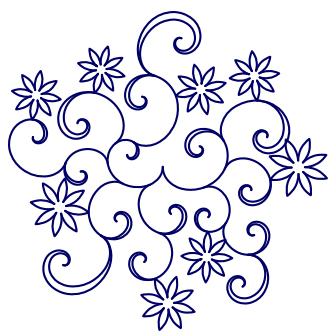
Pisava / Besedilo / Knjižnica - Ti kontrolniki delujejo enako kot nastavitve za Cvetove, kar omogoča prilagojen videz listov.

Vrsta B) - Kodrasto Razvejanje

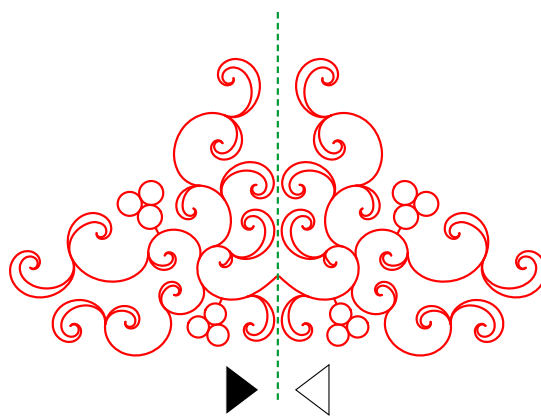
Glej Tudi:

- [Mreža kodraste rastline - Bistveni vodnik](#)
- [Mreža kodraste rastline - Napredne tehnike](#)

To polnilo rastline je sestavljeno iz kodrastih stebel in poganjkov. Poganjke lahko zamenjate s cvetovi, pri čemer uporabite vnaprej digitalizirane oblike iz knjižnice ali znake iz katere koli pisave TrueType ali OpenType. Alternativno lahko poganjke razširite, da simulirate videz listov.



Kodrasta rastlina s cvetovi in listi



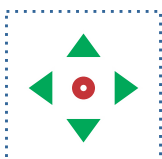
Ornament kodraste rastline s simetrijo

Poleg notranjih polnil lahko kodrasto razvejanje ustvari kompleksne cvetlične okraske, ko se uporabita simetrija in zrcaljenje.

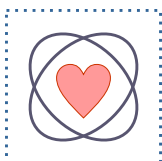
Zaporedje razvejanja se začne na **izvorni točki** objekta. Če izvorna točka ni določena, se razvejanje začne čim bližje središču objekta, pri čemer se upoštevajo morebitne notranje luknje. Ta začetna točka je ključna pri uporabi simetrije, saj se izvor simetrije preslika na začetno točko.

Možnosti

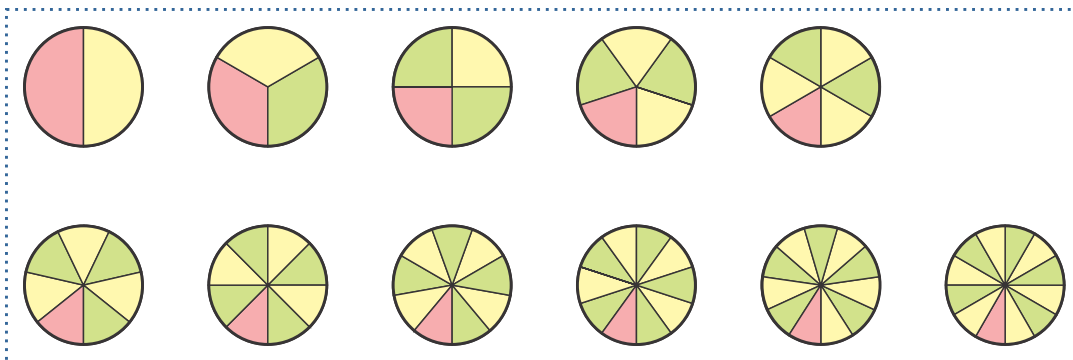
Vrsta rasti - Določa, ali je rast poganjkov upravljana ali avtonomna. Upravljana rast je optimizirana za **okraske**, medtem ko je avtonomna rast zasnovana za splošna polnila.



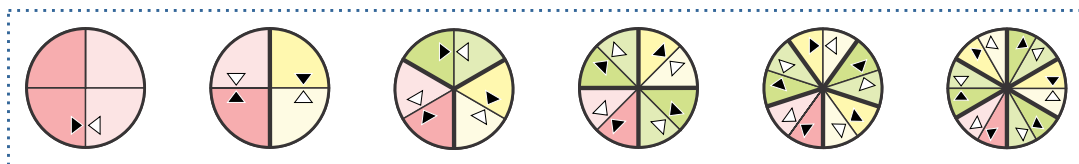
1



2

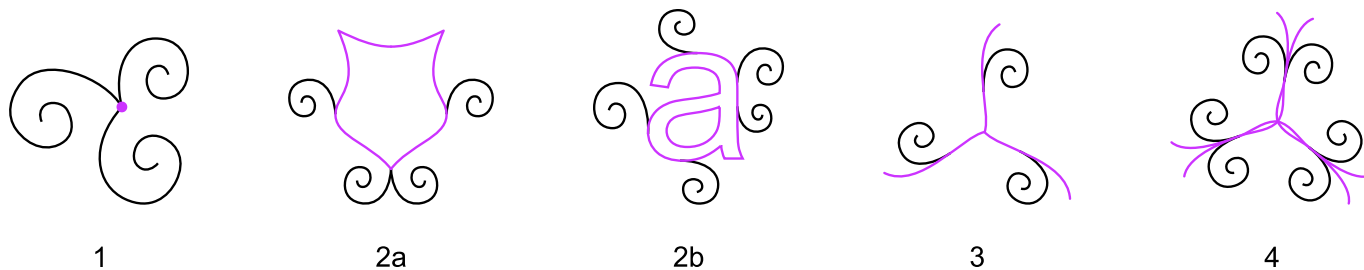


3



4

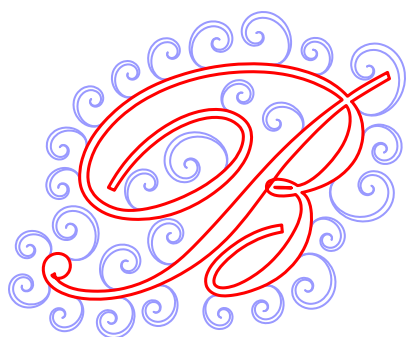
Rast poganjkov - ikone gumbov: 1 iz izvorne točke (samostojno), 2 iz jedra (glif pisave, glifi knjižnice, luknja ali izrez), 3 iz izvora ali iz osnove, rotacijska simetrija, 4 iz izvora ali iz osnove, zrcaljeno in rotirano



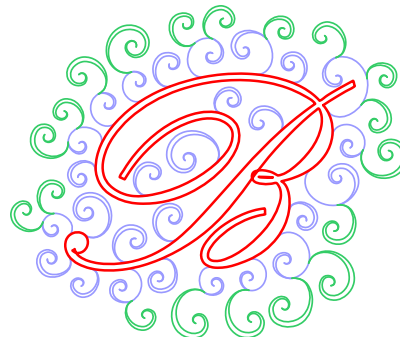
Primeri rasti poganjkov: 1 iz izvorne točke (samostojno), 2a iz jedra (glif knjižnice), 2b iz jedra (glif pisave), 3 iz osnove z rotacijsko simetrijo, 4 iz osnove, zrcaljeno in rotirano

Ravni velikosti - Dimenzije poganjkov se lahko razlikujejo v določenem razponu. Ta nadzor omejuje ta razpon: vrednost 8 predstavlja celoten spekter velikosti, medtem ko vrednost 1 ustvari le najmanjše poganjke.

Največje število generacij poganjkov - Poganjki se razvijejo iz svoje platforme (izvor, jedro, osnova ali obstoječi poganjki) v zaporednih plasteh, znanih kot generacije. Ta nadzor omejuje število generacij, preden se rast konča. Rast je omejena tudi s konturami objekta. Omejevanje generacij pri rasti iz jedra ali osnove pomaga ohraniti celotno obliko rastline glede na njeno platformo.



Jedro iz glifa pisave, 1 generacija poganjkov



Jedro iz glifa pisave, 2 generaciji poganjkov

Splošno merilo poganjkov - Prilagodi merilo za vse poganjke hkrati. Ta lastnost ne vpliva na osnovo ali jedro.

Razpon - Določa **obseg polnila** glede na konture objekta. Možnosti vključujejo **Prekrivanje**, **Obrezano** in **Notranjost**. Preference za konture objekta najdete na zavihku **Skupne preference**.

Seme - Polnila rastlin so ustvarjena s pomočjo psevdonaključnega postopka, ki zagotavlja dosledne rezultate za iste lastnosti. **Seme** nudi učinkovit način za ustvarjanje alternativnih postavitev brez spreminjanja drugih nastavitev.

Puščični gumbi prilagodijo vrednost semena in samodejno regenerirajo mrežo, kar omogoča predogled v realnem času v **Delovnem območju**.

Izvorni sektor za simetrijo - Simetrija uporablja določen sektor objekta kot vir za kloniranje. Ta sektor je določen z izhodiščno točko in kotom. Uporabite ta nadzor za vrtenje izvornega sektorja okoli izhodišča, kar je uporabno za rotirane okraske. Privzeti položaj je -90 stopinj (spodaj levo od izhodišča). Ta nadzor je uporaben samo za tipe rasti, ki uporabljajo simetrijo ali zrcaljenje.

Rože

Vrsta rože - Izbirajte med glifi **Font** ali oblikami **Library** za rože.

Merilo - Poveča ali pomanjša glife rož.

Količina - Določa ciljno razmerje med rožami in listnimi poganjki. Ker je ustvarjanje psevdonaključno, se lahko dejansko razmerje nekoliko razlikuje.

Stiskanje - Stanjša [osnovo rož](#), kar jim omogoča, da se bolj naravno prilagodijo notranjim krivuljam matičnih poganjkov.

Glifi iz knjižnice - Izbere vnaprej določene oblike, ko ste v načinu **Library**.

Glifi pisave - Vnesite določene znake, ko ste v načinu **Font**.

Pisava - Izbere tip pisave za rože, ki temeljijo na znakih.

Vrtenje - Zavrti glife pisave glede na njihovo pritrdilno točko na stebelu.

Listi

Vrsta lista - Izbere geometrijsko obliko [listov](#).

Širina lista - Prilagodi širino listov brez spreminjanja celotne postavitve.

Dolžina lista - Skrajša ali podaljša dolžino lista.

Zavitost - Določa stopnjo zavitosti, ki se uporabi za oblike listov.

Dolžina sredinske črte - Doda dekorativno sredinsko črto znotraj listov; to je vidno le, ko je širina lista večja od nič.

Osnova

Osnova je vnaprej digitaliziran temelj ali "začetni obroč", ki se uporablja izključno znotraj mreže kodrastih rastlin (Curly Branching). Služi kot fizična platforma, iz katere začnejo svojo rast algoritmični poganjki in vitice.

Medtem ko standardno polnilo raste iz ene same točke, Osnova omogoča, da rastlina raste iz določene strukturne oblike, kar je bistveno za ustvarjanje simetričnih cvetličnih okraskov in vencev.

Uporabniki lahko združijo več različnih osnov znotraj enega samega mrežnega objekta. To omogoča ustvarjanje zelo kompleksnih "ugnezdenih" okraskov:

Osnova vs. Jedro

Osnovo je lahko zamenjati z Jedrom, vendar imata različni vloge:

- **Osnova:** Vnaprej digitalizirano "sidro", ki se uporablja posebej za simetrične okraske. Običajno tvori krožni okvir, iz katerega raste rastlina.
- **Jedro:** Začetna oblika (kot je znak pisave ali simbol iz knjižnice), ki se uporablja za rast iz jedra (From Core). Rastlina raste iz jedra, da zapolni okoliško območje, kar se pogosto uporablja za okrašene monograme.

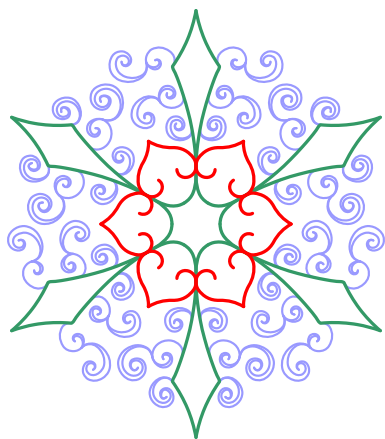
Vzorec osnove - Rastline lahko rastejo iz ene ali več vnaprej digitaliziranih **osnov**. Ta kontrolnik izbira med razpoložljivimi vzorci.

Osnove so dostopne le, ko je **Vrsta rasti** nastavljena na možnost vrtenja ali zrcaljenja (razen načinov jedra ali izhodiščne točke).

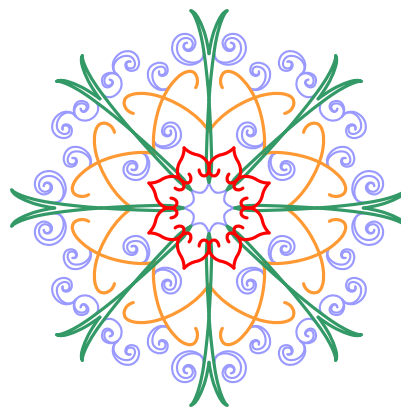
Velikost osnove - Spremeni merilo vnaprej digitaliziranega vzorca osnove.

Širina osnove - Nadzoruje širino obroča osnove, razporejenega okoli središča simetrije (izhodiščne točke).

Znotraj enega samega objekta je mogoče kombinirati več osnov, kar omogoča prekrivajoče se ali sekajoče se strukture.



Dve osnovi združeni v enem objektu.



Tri osnove združene v enem objektu.

Vzorci na tej ilustraciji so monokromatski; barve so bile dodane le za razlikovanje osnov (rdeča in zelena) in listov (vijolična).

Jedro

Jedro je osrednje "seme" ali začetna oblika, ki se uporablja pri polnilih mrež Curly Branching. Ko je **Vrsta rasti** nastavljena na **Iz jedra**, programska oprema uporabi obrise te specifične oblike kot platformo, iz katere začnejo rasti vse trte, poganjki in cvetovi.

Za razliko od Osnove, ki se običajno uporablja za simetrične okraske, se Jedro uporablja za zapolnitev območja okoli določene osrednje figure z dekorativnimi botaničnimi elementi.

Funkcionalnost **Jedro** je aktivna le, ko je **Vrsta rasti** nastavljena na **Iz jedra**.

Vrsta jedra - Izbere obliko jedra iz Pisave, Knjižnice, Lukenj ali Vrezovanj.

A **Jedro iz pisave** omogoča ustvarjanje okrašenih črkovnih glifov. **Knjižnica** ponuja oblike, kot so grbi ali geometrijske figure.

Izbira **Lukenj** povzroči, da poganjki rastejo iz notranjih obrisov nadrejenega mrežnega objekta. **Vrezovanja** delujejo podobno, vendar so linearni objekti in nimajo notranjega območja.

Merilo jedra - Prilagodi velikost za jedra iz Pisave in Knjižnice. Ta lastnost ne velja za Luknje ali Vrezovanja, ki ohranijo svoje prvotne dimenzije.

Simetrični poganjki - Pri uporabi jedra iz glifa Knjižnice se lahko poganjki zrcalijo vodoravno za simetričen videz.

Glej Tudi:

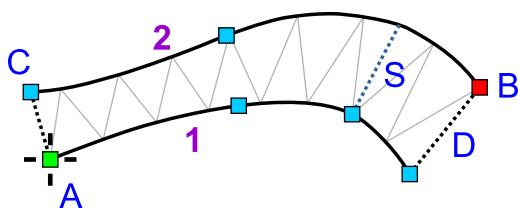
- [Curly Plant Mesh - Bistveni vodnik](#)
- [Curly Plant Mesh - Napredne tehnike](#)

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Stolpec

Lastnosti - Stolpec

Te **lastnosti** veljajo izključno za izbrane stolpčne objekte.




Ta stran podrobno opisuje lastnosti za stolpčne objekte v Embird Studio NEXT. Opisuje tri različne metode za polnjenje stolpcev z vbodi: vzorec cik-cak (satenski vbod), trakovi in večslojno polnjenje. Polnilo vzorca cik-cak omogoča obsežno prilagajanje, vključno z vzorci vbodov, razmikom, podlago, krovnimi vbodi in učinki, kot so naključno širjenje, ovojnica in prelivi. Polnilo trakov ustvari črte vzdolž robov stolpca z nastavljivim številom in dolžinami vbodov. Večslojno polnilo ustvari dvignjene učinke s plastenjem cik-cak vbodov z natančnim nadzorom števila plasti in zamika.



Stolpčni objekt je sestavljen iz začetne baze, dveh robov, končne baze in neobveznih notranjih segmentov.

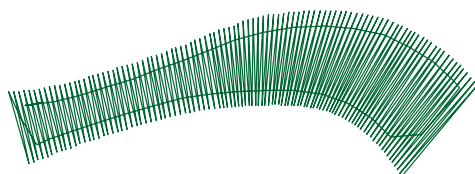
(A) predstavlja začetno točko stolpca, ki se nahaja na prvem robu (1). (B) je končna točka, ki se nahaja na drugem robu (2). (C) označuje začetno bazo, medtem ko (D) predstavlja končno bazo. (S) je neobvezen notranji segment; stolpec lahko vsebuje več notranjih segmentov.

Stolpčne objekte lahko napolnite z vbodi z uporabo naslednjih metod:

1.  **Polnilo vzorca cik-cak**, ki uporablja različne cik-cak vzorce.
2.  **Polnilo trakov**, ki uporablja črte, vsite vzdolž kontur stolpca.
3.  **Večslojno cik-cak polnilo**, ki vključuje več plasti naprej in nazaj za ustvarjanje dvignjenih stolpcev.

1. Polnilo Vzorca Cik-Cak

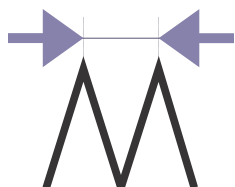
Ta vrsta polnila se imenuje **satenski vbod**, ko je uporabljen preprost cik-cak vzorec.



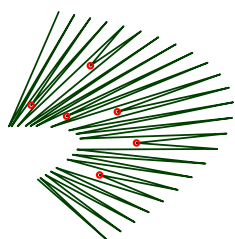
Stolpčni objekt, napolnjen s cik-cak vzorci.

Glavne Nastavitve

Vzorec se nanaša na specifičen cik-cak vzorec vbodov, ki polni stolpčni objekt. Vzorci vbodov se razlikujejo po številu vbodov in razporeditvi.



Lastnost **Razmik** določa največjo razdaljo med vzorci vbodov. Če stolpčni objekt tvori lok, se razdalja na notranji krivulji samodejno zmanjša.

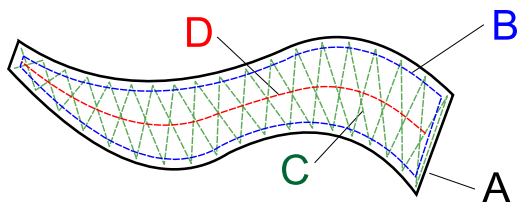


Samodejno krajšanje je funkcija, ki zmanjša dolžino določenih vbodov na notranji strani loka, da se prepreči prevelika gostota vbodov.

Rdeče pike na ilustraciji označujejo vbode, ki so bili samodejno skrajšani znotraj ostre krivulje.

Podlaga

Potrditveno polje **Samodejna izbira podlage** omogoča uporabniku, da onemogoči samodejno določanje vrste podlage za objekt s strani programske opreme.



Potrditvena polja **Sredina**, **Rob** in **Cik-cak** omogočajo izbiro specifičnih vrst podlage. Nadaljnje podrobnosti glede zamika za robno in cik-cak podlago se nahajajo v poglavju [Lastnosti - Celoten dizajn](#).

(A) označuje obliko objekta, (B) robno podlago, (C) cik-cak podlago

in (D) sredinsko podlago.

Lastnost **Razmik** določa gostoto cik-cak podlage.

Podlaga - Napredno

Kontrolniki na tem zavihku vam omogočajo preglasitev globalnih nastavitev podlage, ki se običajno uporabijo za vse objekte med generiranjem vbodov. Za dodatne informacije glejte poglavje [Posamezne lastnosti podlage objekta](#).

Pokrivni Sloj

Make Cover Stitches uporabniku omogoča izklop pokrivnih vbodov. To je uporabno, kadar je za dizajn, digitaliziran v zunanji programski opremi, potrebna le podloga.

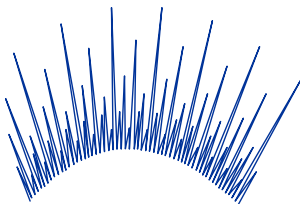
Stitch Smoothness in Corners vpliva na pahljačasto porazdelitev vbodov v kotnih območjih.

Opomba: Stolpcu lahko sledi objekt za rezbarjenje (Carving), ki zagotovi dodatno teksturo vbodov.

Strani

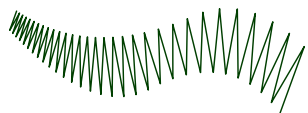
Pull Compensation podaljša vsak vbod na robu objekta, da kompenzira vlečenje niti na elastičnih tkaninah ali pogrezanje v flis. Vlečenje niti povzroči, da se vbodi skrčijo navznoter, zaradi česar je končni objekt ožji, kot je bilo predvideno.

Max. Random Broadening določa največjo naključno razširitev vbodov stolpca na stran. Lastnost št. 1 velja za prvi rob stolpca, št. 2 pa za drugega. Ta nastavek ustvari učinek "raztrganih robov".



Envelope skrajša določene vbode stolpca za ustvarjanje posebnih vizualnih učinkov. Pri uporabi nastavitve Envelope morajo biti vse podloge izklopljene.

Gradient



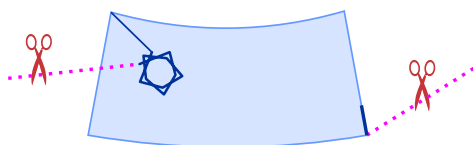
Gradient spreminja razdaljo med vbodi. Razdalja se postopoma spreminja od osnovne vrednosti razmika do vrednosti razmika plus vrednost preliva. Meni Gradient Type ponuja različne sheme stopnjevanja.

Sidni Vbodi

Lastnosti na tem zavihku omogočajo nadzor na ravni objekta in preglasijo [globalne nastavitve sidrnih vbodov](#). Ta zmožnost omogoča individualno prilagajanje pritrdilnih [sidrnih vbodov](#) za določen objekt.

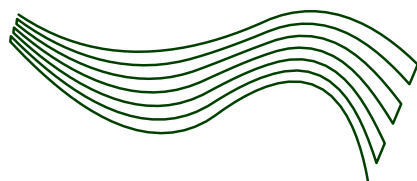
Ta zavihkek razširja funkcionalnost preko preprostih globalnih privzetih nastavitvev z zagotavljanjem:

- **Asymmetric Control:** Neodvisne nastavitve za vodilne (začetne) in zaključne (končne) sidrne vbode.
- **Enhanced Thread Locking:** Možnosti uporabe naprednih vzorcev vodilnih sidrnih vbodov (npr. samopresekajoče strukture) za doseganje močnejšega sidranja v situacijah, kjer osnovni linearni vozec ne zadostuje.



2. Polnilo S Trakovi (Strips Fill)

Trakovi



Trakovi so poti vbodov, nameščene vzdolž robov stolpca.

Lastnost **Number** določa skupno število trakov.

Lastnosti **Min. Length** in **Max. Length** določata obseg dolžine vbodov. Dolžine se samodejno prilagodijo, da zagotovijo gladek približek ukrivljenih

odsekov trakov.

3. Večslojno Polnilo (Multilayer Fill)

Multilayer Fill (Večslojno polnilo) je zasnovano za ustvarjanje 3D volumna brez potrebe po ročni digitalizaciji več prekrivajočih se objektov. Medtem ko so standardni stolpci sestavljeni iz enega pokrivnega sloja in izbirnih podlog, večslojni način avtomatizira postopek zlaganja za doseganje višine.

Lastnosti

Programska oprema ustvari zaporedje cik-cak slojev, ki postopoma gradijo navpični relief. To se doseže z dvema primarnima krmilnima elementoma:

- **Layers:** To določa skupno število cik-cak prehodov. Na primer, nastavitev 3 slojev bo povzročila dva gosta prehoda podloge in en končni pokrivni prehod.
- **Offset:** To je kritična lastnost za stabilnost. Programska oprema rahlo "stopnjuje" širino spodnjih slojev. Običajno so spodnji sloji ožji od končnega pokrivnega sloja. To ustvari piramidasto podlago, ki zagotavlja, da končni satenasti vbod popolnoma obda spodnje sloje za gladek, profesionalen zaključek.

Uporaba Večslojnega Polnila S 3D Peno (Puff Foam)

Večslojni način se pogosto uporablja v povezavi s **3D peno za vezenje (Puff Foam)** za ustvarjanje ekstremnega reliefa, ki ga pogosto vidimo na vrhunskih športnih kapah.

1. Učinek pokrivanja (Capping Effect)

Pri uporabi pene je najpomembnejša tehnična zahteva "rezanje" pene z iglo. Standardni satenski vbodi morda niso dovolj gosti, da bi čisto preluknjali robove pene. Z uporabo **Multilayer Fill** ponavljajoči vbodi igle na istem območju zagotavljajo, da je pena čisto narezana, kar omogoča, da se odvečna pena po vezenju zlahka odstrani.

2. Gostota in pogrezanje

Pri vezenju čez peno mora biti gostota znatno višja kot pri standardnem vezenju, pogosto v razponu od 0,1 mm do 0,2 mm. Več plasti pomaga enakomerno stisniti peno. Brez teh večkratnih prehodov bi pena lahko "pokukala" skozi vbode ali pa bi se vbodi neenakomerno pogreznili v material.

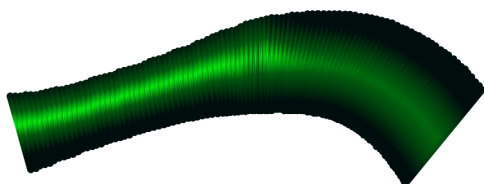
3. Nasveti za digitalizacijo za 3D peno:

- **Zaključki:** V Embird Studio zagotovite, da so konci vaših stolpcev "zaključeni" z visoko gostimi vbodi. Če so konci odprti, bo pena ostala vidna na začetku in koncu stolpca.
- **Kompenzacija vlečenja:** Pri uporabi pene povečajte kompenzacijo vlečenja. Višina pene vleče nit bolj kot ravna tkanina, zaradi česar so stolpci lahko videti ožji, kot so videti na zaslonu.
- **Izogibajte se podlogam:** Pri uporabi Multilayer za peno običajno onemogočite standardne sredinske ali robne podloge, saj večplastni prehodi sami delujejo kot strukturna opora, pena pa zagotavlja volumen.

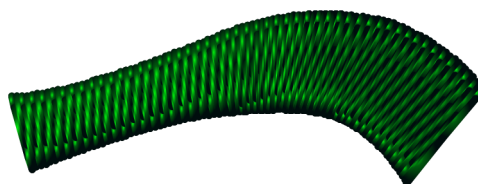
Lastnosti - Stolpec Z Vzorcem

Te **lastnosti** veljajo izključno za izbrane objekte Stolpec z vzorcem.

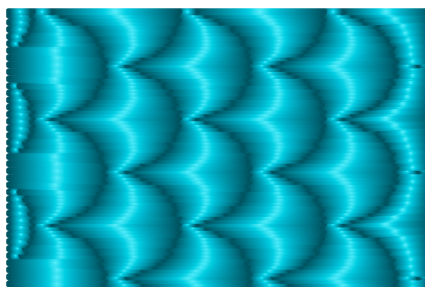
Ta stran podrobno opisuje nastavitve za objekt "Stolpec z vzorcem" v Embird Studio NEXT, funkcijo, ki uporabnikom omogoča izboljšanje standardnih satenastih ali stolpčnih vbodov z dekorativnimi teksturami. Opisuje specifične lastnosti za uporabo in prilagajanje teh vzorcev, vključno z izbiro vzorca, prilagoditvijo merila in naključnim zamikom. Poleg tega razlaga funkcijo "Raztezanje" za prilagodljive dizajne, ki sledijo širini stolpca - uporabno za ustvarjanje učinkov, podobnih čipki - in nastavitev "Število zasukov" za doseganje spiralne estetike.



Stolpec brez uporabljenega vzorca.



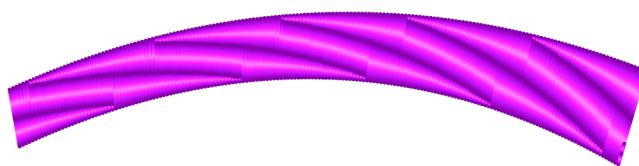
Stolpčni cik-cak vbodi z dekorativnim vzorcem, uporabljenim na krovni plasti.



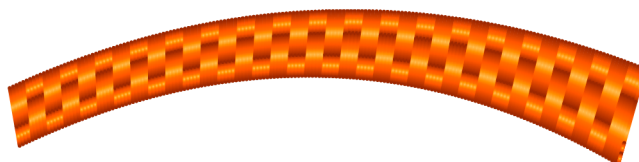
Vzorec definira teksturo zgornjih krovnih vbodov.

Večina lastnosti za to vrsto objekta je enakih kot pri [standardnih lastnostih stolpca](#), z izjemo naslednjih:

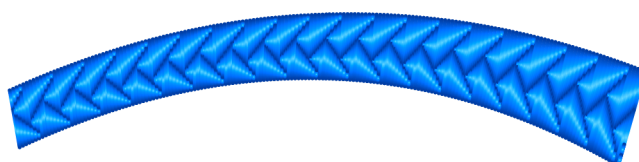
1. **Vzorec** - Definira teksturo krovnih vbodov. To deluje podobno kot nastavitev vzorca pri objektu [Polnilo](#). Uporabniki lahko ustvarijo do pet prilagojenih vzorcev preko [Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov > Uporabniški vzorci](#).
2. **Naključni zamik** - Naključno zamakne vbode, da ustvari bolj naravno ali manj enakomerno teksturo.
3. **Merilo** - Prilagodi velikost uporabljenega vzorca.
4. **Raztezanje** - To stikalo aktivira prilagodljiv vzorec, kar pomeni, da se tekstura sorazmerno prilagodi širini stolpca na kateri koli točki. To je še posebej učinkovito za digitalizacijo struktur, podobnih čipki.
5. **Število zasukov** - Na voljo samo, ko je omogočeno **Raztezanje**; ta nastavitev zavrti vzorec vzdolž poti, da ustvari zavrt videz.



Prilagodljiv vzorec z faktorjem merila = 50% in številom zasukov = 5.

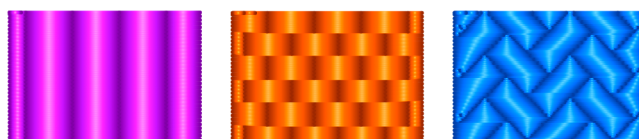


Prilagodljiv vzorec z faktorjem merila = 66% in številom zasukov = 0.



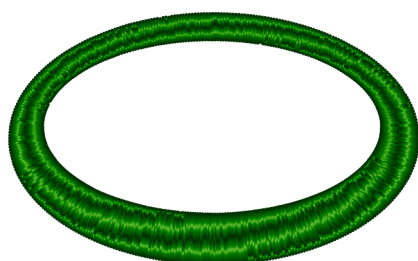
Prilagodljiv vzorec z faktorjem merila = 125% in številom zasukov = 0.

V zgornjih treh primerih se vzorec samodejno prilagodi spreminjajoči se širini stolpca. Ti primeri so bili ustvarjeni z uporabo naslednjih vnaprej določenih vzorcev:

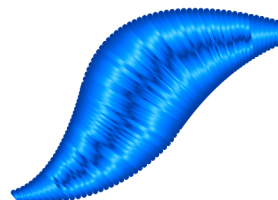


1. Navpične črte, 2. Opeke, 3. Parket.

Prilagodljiv vzorec se lahko kombinira tudi z možnostjo Naključni zamik za ustvarjanje mehkejšega, bolj nepravilnega videza:



Navpične črte uporabljene kot prilagodljiv vzorec z faktorjem merila = 50%, številom zasukov = 4 in naključnim zamikom = 1.5mm.



Navpične črte uporabljene kot prilagodljiv vzorec z faktorjem merila = 50%, številom zasukov = 0 in naključnim zamikom = 1.5mm.

Opomba: Stolpec z vzorcem se lahko dodatno spremeni z objektom Rezbarjenje za dodajanje dodatne strukturne teksture.



Ikona za orodje za rezbarjenje.

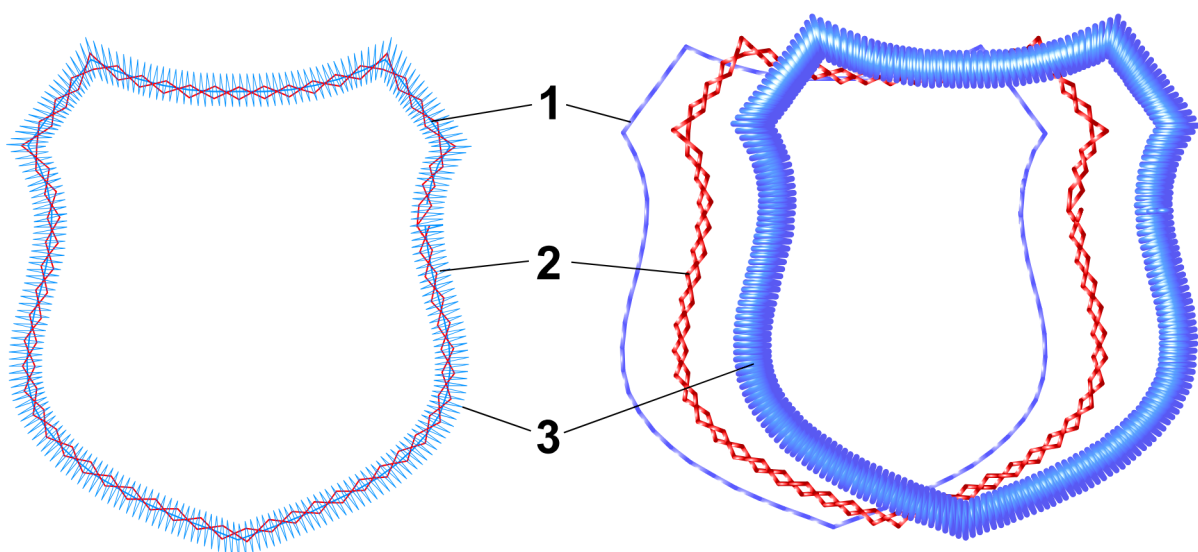
Prosimo, upoštevajte, da predmet Stolpec z vzorcem ne vključuje možnosti **Ustvari krovne vbode**, načina polnila **Trakovi** ali načina polnila **Večplastno**.

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Parametri objekta](#) > [Aplikacija](#)

Lastnosti - Aplikacija

Te [lastnosti](#) veljajo izključno za izbrane objekte aplikacij.

Ta stran podrobno opisuje lastnosti za objekte aplikacij v Embird Studio NEXT. Pojasnjuje tri bistvene plasti šivov, potrebne za ustvarjanje aplikacij - označevanje, pritrjevanje in prekrivne šive - ter opredeljuje njihove specifične vloge v procesu vezenja.



Levo: Objekt aplikacije z vsemi vidnimi plastmi. Desno: Plasti so ločene za jasnejši pogled na strukturo.

1. plast je sestavljena iz šivov za označevanje. Njihov namen je nakazati natančno namestitev krpe na podlogo.

2. plast je sestavljena iz šivov za pritrjevanje, ki pritrjuje blago aplikacije na podlogo. Tem je dodeljena edinstvena barva, ki stroj za vezenje opomni, da se ustavi pred in po šivanju te plasti. Premor pred šivi za pritrjevanje uporabniku omogoča, da položi blago na označeno območje. Ko šivi za pritrjevanje pritrjuje krpo na mesto, naslednji premor uporabniku omogoča, da obreže odvečno blago vzdolž linije šiva.

3. plast je sestavljena iz prekrivnih šivov. Ti šivi prekrivajo in skrivajo šive za pritrjevanje ter surove robove blaga aplikacije.

Opomba: Za razliko od objektov stolpcev, objekti aplikacij ne podpirajo učinkov prelivanja ali polnila s trakovi.

Aplikacija - specifične lastnosti

Večina lastnosti aplikacij je podmnožica [lastnosti objektov stolpcev](#).

Naslednje dodatne lastnosti so edinstvene za objekte aplikacij:

Barva šivov za pritrjevanje. Šivom za pritrjevanje je namerno dodeljena drugačna barva kot šivom za označevanje in prekrivnim šivom. Pri oblikovanju vezenin sprememba barve deluje kot ukaz za zaustavitev stroja, kar omogoča ročna opravila, kot je obrezovanje blaga. Specifična barva sukanca, izbrana v programski opremi, je manj pomembna od premora, ki ga sproži sama sprememba barve.

Širina pritrjevanja. To določa širino cik-cak poti, uporabljene za šiv za pritrjevanje.

Razmik šivov za pritrjevanje. To nadzoruje gostoto ali razdaljo med cik-cak šivi vzdolž poti pritrjevanja.

Oglišča pritrjevanja. Ta nastavitev določa, kako programska oprema obdeluje ostra oglišča na poti pritrjevanja, na primer ali cik-cak šiv tvori oster, zaobljen ali posnet prehod.

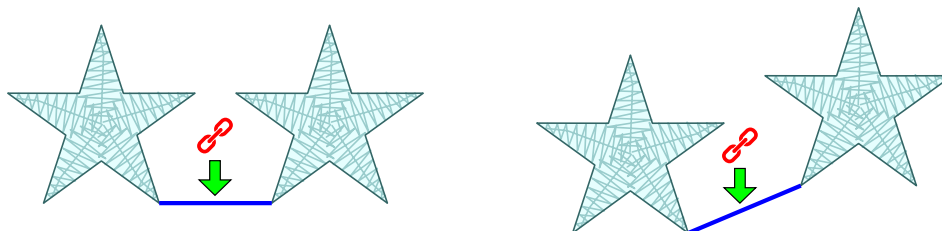
Zamik pritrjevanja. Primarna funkcija zamika pritrjevanja je, da naredi šiv za pritrjevanje nekoliko manjši od končnega prekrivnega šiva. To zagotavlja, da po tem, ko je odvečno blago obrezano blizu linije pritrjevanja, surovi robovi ostanejo pomaknjeni navznoter. To omogoča, da končni prekrivni šiv popolnoma zajame in skrrije robove blaga.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Povezava

Lastnosti - Povezava

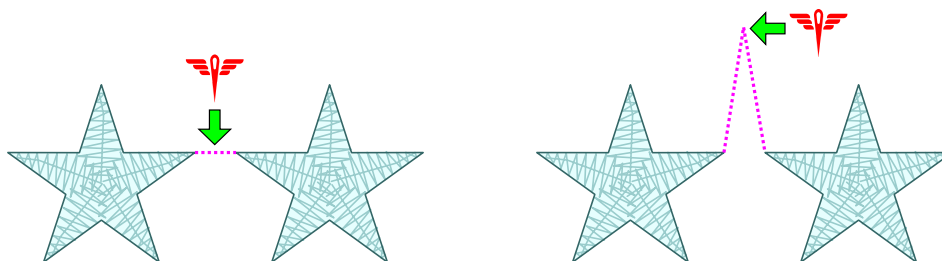
Te **lastnosti** veljajo izključno za izbrane objekte Povezava. Za celovit pregled si oglejte podrobno poglavje **Povezave**.

Nastavitve **Največja in najmanjša dolžina** delujejo enako kot tiste v objektu **Ročni vbodi**.



Povezave se samodejno prilagodijo, ko se objekti premaknejo ali drugače transformirajo, da se prepreči nenamerno vstavljanje prehodnega vboda (rezanje niti).

Možnost **Prehodni vbodi** omogoča ustvarjanje nadzorovanih prehodnih vbodov med objekti. Če so objekti za vezenje postavljeni v neposredni bližini, je lahko odstranjevanje majhnih prehodnih vbodov med njimi težavno (kot je prikazano na levi ilustraciji). Z uporabo povezave z možnostjo prehodnih vbodov lahko uporabnik ustvari daljše, nadzorovane prehodne vbode, ki so lažje dostopni za rezanje niti.



Sidrni Vbodi

Lastnosti na tem zavihku omogočajo nadzor na ravni objekta, s čimer preglasijo **globalne nastavitve sidrnih vbodov**. Ta zmožnost omogoča individualno prilagajanje varnostnih **sidrnih vbodov** za določen objekt.

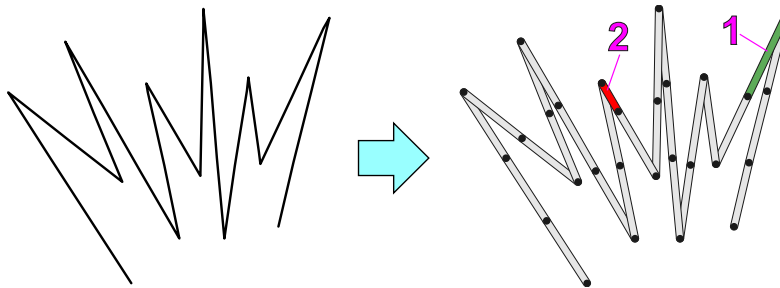
Ta zavihek razširja funkcionalnost preko preprostih globalnih privzetih nastavitvev z zagotavljanjem:

- **Asimetrični nadzor:** Neodvisne nastavitve za vodilne (začetek) in zaključne (konec) sidrne vbode.
- **Izboljšano pritrjevanje niti:** Možnosti za uporabo naprednih vzorcev vodilnih sidrnih vbodov (npr. samo-prekrivajoče strukture) za doseganje močnejšega sidranja v situacijah, kjer osnovni linearni vozec ni zadosten.

📐 Lastnosti - Ročni Vbodi

Te **lastnosti** veljajo izključno za izbrane objekte Ročni vbodi.

Nastavitev **Največja dolžina (1)** določa najdaljši dovoljeni vbod, ko se objekt Ročni vbodi prevede v dejanske vbode. Vsak ročni vbod, ki presega vsoto Največje dolžine in Najmanjše dolžine, se samodejno razdeli na enega ali več vbodov največje dolžine, ki jim po potrebi sledi krajši vbod. Ta preostali vbod ne bo nikoli krajši od določene **Najmanjše dolžine (2)**.



The **Ročni vbodi** so posebna vrsta objekta, kjer ima oblikovalec popoln nadzor nad vsakim vbodom igle. Za razliko od samodejnih objektov - kot so polnilni ali satenasti vbodi - kjer programska oprema izračuna postavitev vbodov na podlagi gostote, objekt Ročni vbodi sledi točnim vozliščem, ki jih je postavil uporabnik.

Ročni vbodi se primarno uporabljajo za:

- **Natančne poti:** Ustvarjanje specifičnih povezav med elementi dizajna, ki morajo slediti določeni poti, da ostanejo skriti.
- **Fini detajli:** Digitalizacija drobnih elementov, kot je odsev v očesu, kjer je samodejno vezenje lahko preveč masivno.

Čeprav so točke postavljene ročno, mora programska oprema za vezenje upoštevati fizične omejitve stroja za vezenje. Večina strojev ne more izvesti posameznega vboda, daljšega od približno 12,1 mm do 12,7 mm. Lastnosti delujejo na naslednji način:

1. **Delitev vbodov:** Če ročni segment presega **Največjo dolžino**, programska oprema samodejno razdeli ta segment na manjše, varne intervale.
2. **Preostanek:** Da bi preprečili trganje niti ali "ptičja gnezda", nastavitev **Najmanjša dolžina** zagotavlja, da noben nastali vbod ni premajhen, da bi ga stroj lahko učinkovito obdelal.

Sidrni Vbodi

Lastnosti na tem zavihku omogočajo nadzor na ravni objekta in preglasijo [globalne nastavitve sidrnih vbodov](#). Ta zmožnost omogoča individualno prilagajanje pritrtilnih [sidrnih vbodov](#) za določen objekt.

Ta zavehek razširja funkcionalnost preko preprostih globalnih privzetih nastavitvev z zagotavljanjem:

- **Asimetrični nadzor:** Neodvisne nastavitve za začetne in končne sidrne vbode.
- **Izboljšano zaklepanje niti:** Možnosti uporabe naprednih vzorcev začetnih sidrnih vbodov (npr. samo-prekrivajoče strukture) za doseganje močnejšega sidranja v situacijah, kjer osnovni linearni vozel ni zadosten.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Obris

Lastnosti - Kontura

Te [lastnosti](#) veljajo izključno za izbrane objekte konture.

Objekt konture je vektorska pot, ki določa črto in ne zapolnjenega območja. Odvisno od izbranega načina se lahko ista vektorska črta izriše kot karkoli, od preprostega navadnega vboda do zapletene dekorativne obrobe.

Ta stran podrobno opisuje specifične lastnosti za objekte konture v Embird Studio NEXT. Raziskuje šest različnih načinov vezanja: **Skica**, ki posnema nizkoprofilne satenske vbode; **Vzorci** za ponavljajoče se dekorativne motive; **Satenski vbodi** za konture konstantne širine; **Aplikacija** za pritrjevanje plasti blaga; **Obroba**, ki uporablja vnaprej digitalizirane vzorce objektov; in **Overlock**, ki posnema robove v stilu stroja za obrobjanje. Ta vodnik zajema pogoste lastnosti, kot sta širina in zrcaljenje, ter nastavitve, specifične za posamezen način, za podlago in napredno geometrijo overlocka.

Način

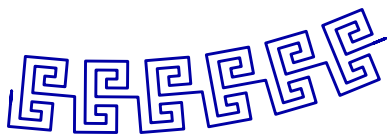
Spustni seznam na vrhu plošče z lastnostmi konture omogoča izbiro naslednjih načinov vezanja:

1. Skica



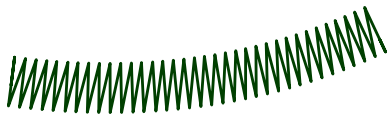
Način Skica ustvari ploske vbode, ki spominjajo na tanke satenske stolpce. Idealen je za konture, ki zahtevajo večjo izraznost kot navaden vbod, vendar morajo ostati tanjše od tradicionalne satenske konture.

2. Vzorci



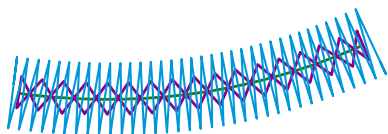
Vzorci so dekorativni vzorci vbodov, ki se zaporedno ponavljajo vzdolž poti konture.

3. Satenski Vbodi



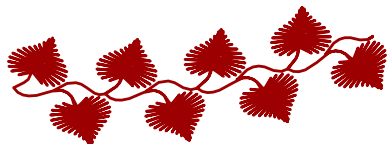
Satenski vbodi ustvarijo cik-cak pot konstantne širine, ki deluje podobno kot objekt stolpca vzdolž črte.

4. Aplikacija



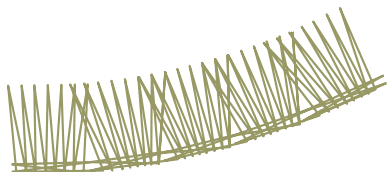
Način Aplikacija ustvari specializirane pritrdilne vbode za pritrnitev blaga na stabilizator, ki jim sledijo krovnji vbodi za dokončanje in skrivanje surovih robov blaga.

5. Obroba



Način Obroba uporablja vnaprej digitalizirane datoteke objektov kot ponavljajoči se motiv. Podpira neodvisne barvne nastavitve za konture obrobe.

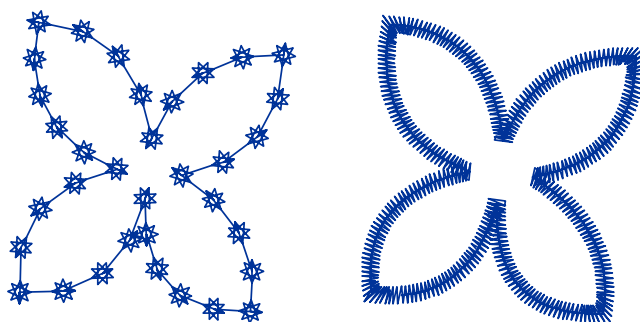
6. Overlock



Način Overlock posnema ravne in cik-cak strukturne vbode stroja za obrobjanje (overlock), ki se tradicionalno uporabljajo za preprečevanje cefranja blaga.

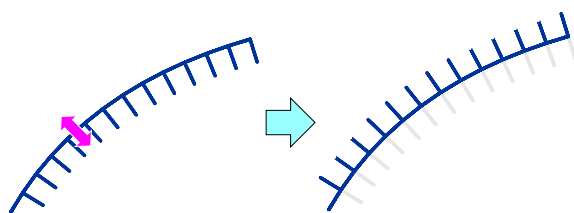
Satenski vbodi, **Aplikacija** in **Obroba** imajo enake lastnosti, z izjemo **Barve kontur** in **Dolžine vzorca obrobe**, ki sta ekskluzivni za način Obroba.

Lastnost **Širina** se uporablja za vse načine kontur. Določa širino referenčnih celic vzdolž konture, na katere se projicirajo vbodi. Upoštevajte, da se končna izvezena širina lahko razlikuje glede na to, ali je sam vzorec vbodov širši ali ožji od referenčne celice.



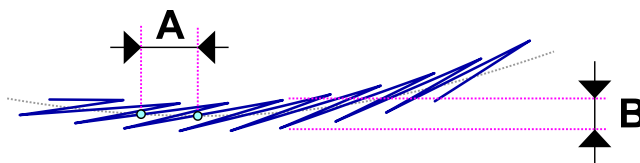
Objekt konture z vzorci vbodov (levo) in s satenskimi vbodi (desno).

Možnost **Obrni strani** (Flip Sides) je na voljo za načine **Skica** (Sketch), **Vzorci** (Samples), **Obroba** (Border) in **Overlock**. Ta funkcija zrcali vzorec vboda čez pot konture.



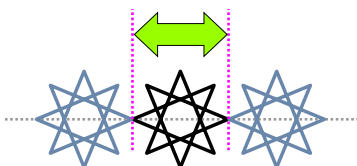
Lastnosti Za Skico In Vzorce

Skica zagotavlja nizkoprofilno konturo, ki posnema plosko satensko vezenje. Služi kot vmesna teža med navadnim vbodom in polnim satenskim stolpcem.



Lastnosti skice: dolžina (A) in širina (B).

Način **Vzorec** ponavlja določeno zaporedje vbodov vzdolž poti konture. Izbira novega vzorca samodejno ponastavi **Širino**, **Najmanjšo dolžino** in **Največjo dolžino** na privzete vrednosti. Te je mogoče ročno prilagoditi. Uporabniki lahko določijo do pet prilagojenih vzorcev vbodov prek [■ Glavni meni > Pripomočki > Urejevalnik fragmentov](#) pod [Uporabniški vzorci](#).



Prikaz dolžine vzorca.

Pri ukrivljenih poteh programska oprema samodejno skrajša dolžine vzorcev, da ohrani gladek približek krivulje. Za ohranitev enakomernih dolžin vzorcev ne glede na ukrivljenost nastavite **Najmanjšo dolžino** in **Največjo dolžino** na enaki vrednosti.



Prikaz širine vzorca.

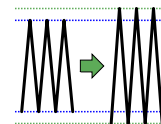
Lastnosti Za Satenske Vbode, Aplikacijo In Obrobo

Lastnost **Razmik** določa največjo razdaljo med posameznimi vzorci vbodov. V obokanih segmentih se razdalja na notranji strani krivulje samodejno stisne.

Lastnost **Vogali** nadzoruje, kako programska oprema zaokroži ali obreže vogale kontur **Satena** ali **Aplikacije**.



Kompenzacija vlečenja podaljša vsak vbod na robu objekta, da izniči napetost niti (pri elastičnih tkaninah) ali pogrezanje (pri materialih z visokim volumnom, kot je flis). Napetost niti ponavadi potegne konce vbodov navznoter, zaradi česar je fizična vezenina videti ožja od digitalizirane oblike.



Možnost **Samodejna izbira podloge** omogoči ali onemogoči programsko samodejno izbiro vrste podloge.

Potrditvena polja **Sredina**, **Rob** in **Cik-cak** omogočajo ročno izbiro določenih vrst podloge za objekt.

Pri objektih **Rob** nastavitvev **Barva kontur** določa barvo elementov navadnega vboda, če jih vzorec roba vključuje.

Nastavitvev **Dolžina vzorca roba** določa merilo motivov, ko se ponavljajo vzdolž poti.

Lastnosti, specifične za objekte Aplikacija:

Barva pritrdilnih vbodov. Pritrdilnim vbodom je namerno dodeljena drugačna barva kot označevalnim in krovnim vbodom. Ta sprememba barve stroju za vezenje sporoči, naj se ustavi, kar omogoča ročna opravila, kot je rezanje blaga. Izbrana barva je manj pomembna od prisotnosti ukaza za zaustavitev.

Širina pritrdilnih vbodov. Določa širino cik-cak poti, uporabljene za pritrjevanje.

Razmik pritrdilnih vbodov. Nadzira gostoto cik-cak vbodov znotraj pritrdilne poti.

Odmik pritrdilnih vbodov. Ta lastnost ustvari pritrdilni vbod, ki je nekoliko ožji od končnega krovnega vboda. To zagotavlja, da je odrezan rob blaga nameščen navznoter, kar omogoča, da končni satenski vbod popolnoma obda neobdelane robove.

Podloga - Napredni zavihek

Kontrolniki na tem zavihku omogočajo preglasitev globalnih nastavitev podloge. Za podrobnejše informacije glejte poglavje [Posamezne lastnosti podloge](#).

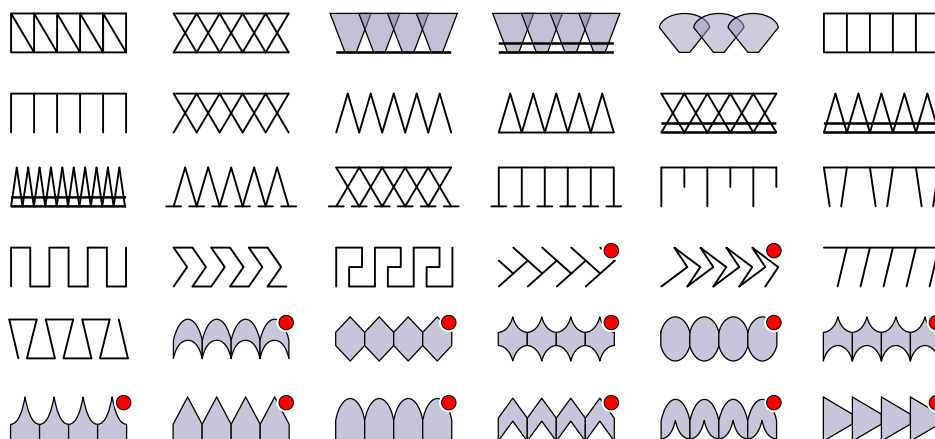
Pri projektih, ki zahtevajo največji nadzor, razmislite o pretvorbi objekta Kontura v objekt Stolpec, da pridobite dostop do širšega nabora lastnosti.

Lastnosti Za Overlock

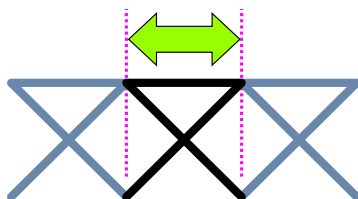
Overlock (ali obrobilni stroj) je specializiran šivalni stroj, ki se uporablja za zaključevanje robov blaga. Hkrati zašije šiv, odreže odvečno blago in ovije nit okoli neobdelanih robov, da prepreči cefranje.

Način **Overlock** v Embird Studio NEXT posnema te ovijalne vbode. Upoštevajte, da gre za dekorativne simulacije, zašite na vrhu blaga, ki se fizično ne ovijejo okoli roba kot pravi overlock vbod.

Vzorec določa specifično zaporedje ravnih ali cik-cak vbodov, ki se ponavljajo vzdolž konture.

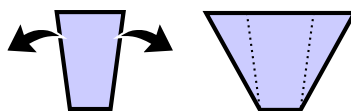


Dolžina celice. Program izračuna navidezne celice vzdolž konture in v vsako projicira en vzorec. **Dolžina celice** določa razmik teh enot vzdolž poti.



Ponazoritev dolžine celice.

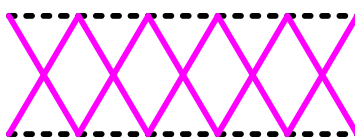
Razširitev. Ta lastnost podaljša zunanji rob overlock vzorca. Pri mnogih vzorcih to ustvari prekrivanje med vzorci.



Levo: Standardna oblika vzorca; Desno: Vzorec z uporabljeno zgornjo razširitvijo.

Razširitev je neučinkovita pri vzorcih, označenih z rdečim indikatorjem.

Prečne črte > Sloji. Prečne črte so posamezni vbodi, ki potekajo med notranjo in zunanjo konturo. Te je mogoče digitalizirati kot večslojne (1, 3 ali 5 slojev), da ustvarijo učinek debelega "bean" vboda, kar zagotavlja večjo strukturno težo kot vzporedne robne črte.

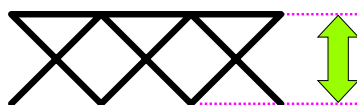


Ponazoritev prečnih črt (polne, magenta) v primerjavi z robnimi črtami (pikčaste, črne).

Prečne črte > Disperzija. Pri uporabi večslojnih prečnih črt **Disperzija** nadzira bočni odmik med sloji. To povzroči debelejši vizualni videz. Disperzija nima učinka na enoslojne črte.

Lastnost **Satenski vbod > Razmik** nadzira gostoto vseh satenskih komponent znotraj izbranega overlock vzorca.

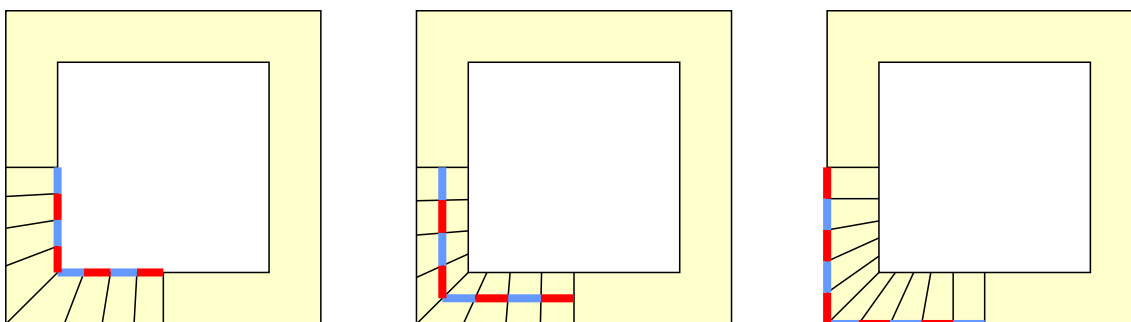
Širina določa referenčno širino celice vzdolž konture. Končni rezultat vezenja se lahko razlikuje, če je sam vzorec zasnovan tako, da je širši ali ožji od celice.



Ilustracija širine celice.

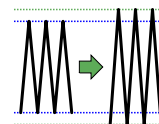
Obrni strani omogoča zamenjavo notranje in zunanje orientacije overlocka.

Osnovna črta vzorca določa referenčno konturo, uporabljeno za konstrukcijo celic. Ker je notranja kontura krajša od sredinske ali zunanje konture, izbira osnovne črte znatno vpliva na razmik med celicami, zlasti v ostrih zavojih.



Od leve proti desni: Notranja kontura kot osnovna črta, Sredinska črta kot osnovna črta, Zunanja kontura kot osnovna črta.

Kompenzacija vlečenja deluje, kot je opisano v prejšnjih razdelkih, in podaljšuje šive za izravnavo napetosti niti in pogrezanja blaga.



📁 Sidrni Šivi

Lastnosti v tem zavihku omogočajo preglasitev na ravni objekta za **globalne nastavitve sidrnih šivov**, kar omogoča prilagojeno pritrjevanje **sidrnih šivov**.

Ta zavihek ponuja napredne funkcije, vključno z:

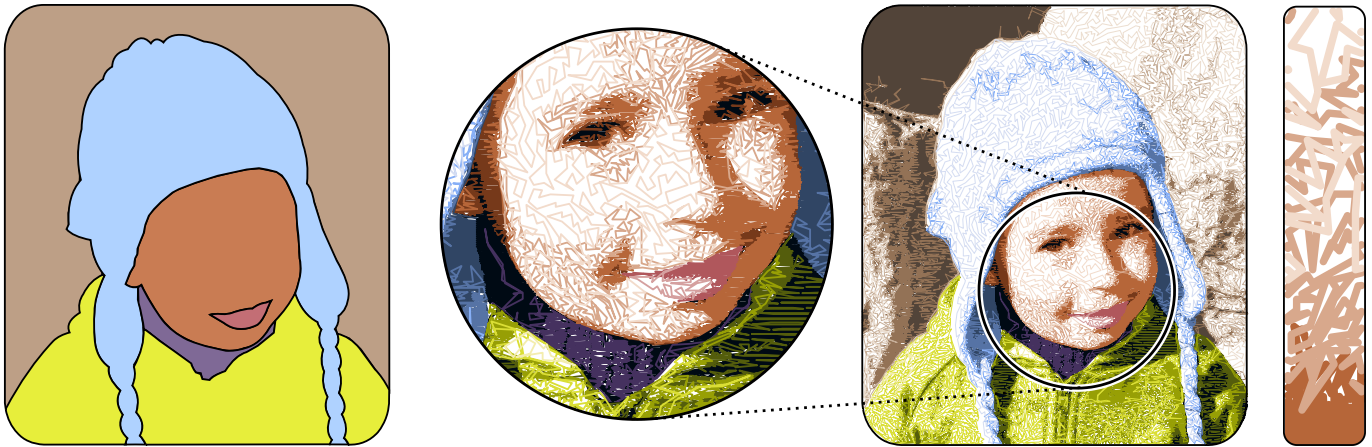
- **Asimetrični nadzor:** Neodvisna konfiguracija za zaporedja začetnih sidrnih šivov (začetek) in končnih sidrnih šivov (konec).
- **Izboljšano zaklepanje niti:** Dostop do naprednih vzorcev začetnih sidrnih šivov, kot so samo-prekrižane strukture, za varnejše sidranje kot pri osnovnih linearnih vozlih.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Parametri objekta > Sfumato

📷 Lastnosti - Sfumato

Te **lastnosti** veljajo izključno za izbrane objekte Sfumato. Objekti Sfumato so posebej zasnovani za ustvarjanje fotorealističnega vezenja, kot so **portreti**, pokrajine in tihožitja. Čeprav je objekt Sfumato digitaliziran z uporabo istih vektorskih orodij kot **objekt Polnilo (Fill)**, je logika generiranja vbodov edinstvena; programska oprema ustvari meandre različnih velikosti in gostot za posnemanje tonov osnovne slike.

Ta stran nudi celovit pregled lastnosti objekta Sfumato v Embird Studio NEXT. Podrobno opisuje nastavitve na več zavihkih, vključno s samodejnim in ročnim upravljanjem barvnih odtenkov niti, barvnim maskiranjem za selektivno vezenje, nastavljivo gostoto za različne ravni podrobnosti in linijami za rezbarjenje za poudarjanje robov. Poleg tega opisuje specializirane načine dela, ki omogočajo izbiro barv in predogled razporeditve odtenkov neposredno v delovnem prostoru.



Levo: Dizajn sestavljen iz 6 vektorskih objektov Sfumato. Sredina: Končan dizajn, zapolnjen z vbodi. Desno: Podrobnost, ki prikazuje meandre različnih odtenkov in gostote.

Na območjih z visoko gostoto so meandri zamenjani z navadnim polnilom pod določenim kotom. Sfumato ne zagotavlja popolne pokritosti; namesto tega omogoča, da blago ostane vidno skozi redkejša območja vbodov. Posledično je izbira ustrezne **Barve ozadja** bistvena, saj programska oprema izračuna gostoto vbodov na podlagi kontrasta med blagom in barvami niti.

Objekt Sfumato je lahko zapolnjen z 1 do 9 odtenki niti. Ti odtenki so bodisi samodejno generirani iz **Osnovne barve** ali pa določeni ročno. Uporabniki lahko vklaplajo/izklaplajo posamezne odtenke za nadzor barvne kompleksnosti objekta. Vsak odtenek niti vključuje nastavljive lastnosti za **Dodatno gostoto** in **Prag odtenka**.



Izbira optimalnega števila odtenkov je ključnega pomena. Prekomerno število odtenkov poveča število prehodnih vbodov in čas izdelave, medtem ko premalo odtenkov morda ne bo natančno posnemalo slike. Na splošno manjši objekti zahtevajo manj odtenkov, medtem ko večji, bolj podrobni objekti pridobijo z večjim številom (običajno 2 do 6 odtenkov).

Objekti Sfumato podpirajo odprtine in rezbarjenje, podobno kot standardni objekti Polnilo. Vendar pa so rezbarjenja v Sfumato generirana kot dodatni vbodi in ne kot vzorci točk igle. Uporabniki lahko prilagodijo tako širino kot barvo teh rezbarjenj. Objekti za rezbarjenje morajo v seznamu objektov slediti takoj za objektom Sfumato in njegovimi odprtinami.

Lastnosti Sfumato so organizirane v več funkcionalnih zavihkov znotraj plošče z lastnostmi.

Način

Kombinirano polje na vrhu plošče z lastnostmi Sfumato omogoča preklapljanje med naslednjimi načini dela:

1. **Način lastnosti** - Standardne številčne nastavitve in nastavitve vklopa/izklopa.
2.  **Izberi barvo s slike** - Uporabnikom omogoča klik na sliko ozadja v delovnem prostoru za vzorčenje barve. Pojavni meni nato dodeli to barvo določeni lastnosti (npr. Osnovna barva ali Barva maske).
3.  **Predogled razporeditve odtenkov** - Upodobi objekt kot barvni zemljevid v delovnem območju. To pomaga vizualizirati, kako so pragi in maske porazdeljeni, preden se generirajo vbodi.

Ker imajo objekti Sfumato bistveno več lastnosti kot standardni objekti, so ti načini predogleda bistveni za učinkovito oblikovanje. Omogočajo hitre vizualne povratne informacije brez potrebe po generiranju celotne datoteke z vbodi po vsaki manjši prilagoditvi.

Glavne Nastavitve

Kot določa orientacijo navadnih polnil, uporabljenih na območjih z visoko gostoto.

Največja dolžina vboda določa najdaljši navaden vbod, dovoljen na območjih z nizko gostoto; vse, kar presega to vrednost, se zamenja s prehodnim vbodom. Čeprav so dolgi vbodi lahko vizualno moteči na podrobnih območjih, kot so oči ali usta, bo prekomerno število prehodnih vbodov upočasnilo postopek vezanja.

Lastnost **Zvestoba** nadzoruje število vbodov in natančnost reprodukcije. Višja zvestoba (70-80 %) poveča gostoto vbodov za večje podrobnosti, kar je priporočljivo za obraze. Nižja zvestoba (0-40 %) je primerna za elemente ozadja, kot sta nebo ali oblačila, da se zmanjša skupno število vbodov.

Slog določa razporeditev vbodov na območjih z nizko gostoto. Razpoložljive možnosti vključujejo:

1. **Običajni Sfumato meandri:** Posnemajo klasični Sfumato z izboljšano učinkovitostjo.
2. **Konturni vbodi (privzeto):** Najbolj učinkovita razporeditev; meandri se uporabljajo le tam, kjer konturiranje ni mogoče.
3. **Konturni vbodi (višja gostota):** Zagotavljajo bolj kompaktno pokritost.
4. **Konturni vbodi (najvišja gostota):** Zmanjšajo vidnost blaga skozi vbode.

Barve

Osnovna barva služi kot referenca za samodejno ustvarjanje odtenkov niti in predstavlja objekt v Pregledovalniku objektov.

Ozadje predstavlja barvo blaga, ki naj bi se videla skozi vbode.

Odtenki niti so dejanske barve, uporabljene za zapolnitev objekta. Samodejni odtenki ustvarijo monokromatsko lestvico na podlagi Osnovne barve, medtem ko uporabniško določene lestvice omogočajo poljubno kombinacijo barv. Odtenke lahko izklopite (OFF), da poenostavite dizajn.

Dodatna gostota omogoča ročne prilagoditve gostote za določene barve, s čimer preglasite samodejne izračune.

Prag odtenka nadzoruje razpon slikovnih tonov, dodeljenih vsakemu odtenku niti.

Kontrast spreminja razpon samodejno ustvarjenih odtenkov niti. Nižji kontrast je priporočljiv za mehkejša poteza, kot so tiste pri portretih žensk ali otrok.

Maska

Pri kompleksnih fotografijah s številnimi majhnimi, raznolikimi barvnimi območji (kot je cvetlični travnik) je sledenje posameznim objektom nepraktično. V teh primerih [Barvna maska](#) omogoča, da se en sam Sfumato objekt delno zapolni na podlagi barve:

1. Ustvarite en sam, velik Sfumato objekt, ki pokriva območje.
2. Izberite **število barv maske**.
3. Uporabite **Orodje za izbiro barve** za vzorčenje ciljnih barv (npr. zelena za travo) iz delovnega prostora.
4. Prilagodite **razpon maske** in uporabite način predogleda, da preverite območje pokritosti.
5. Aktivirajte masko in ustvarite vbode. Če želite izvesti vbode na preostalih območjih (npr. rdeče rože), podvojite objekt in obrnite nastavitve maske.

Razmik

Razmik med vbodi je obratno sorazmeren z gostoto. Povečanje razmika zmanjša gostoto, medtem ko ga zmanjšanje poveča.

Razmik območij z visoko gostoto mora biti nastavljen med 0,35 in 0,45 mm za standardne debeline niti, da se zagotovi popolna pokritost na območjih z navadnim polnilom.

Drsniki za **Splošni razmik (nizka/srednja gostota)** uporabnikom omogočajo, da globalno posvetlijo ali zgostijo redkejša območja dizajna.

Rezbarije

Rezbarije so dekorativne črte, ki se uporabljajo za poudarjanje robov znotraj Sfumato objekta.

Barva rezbarij se mora ujemati z enim od aktivnih odtenkov niti.

Širina rezbarij omogoča debelejše črte. Vsaka rezbarija, širša od 0,2 mm, je konstruirana s kratkimi vbodnimi črtami, poravnanimi z glavnim kotom polnila.

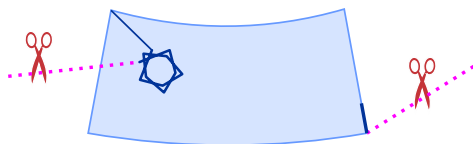
Sidrni Vbodi

Lastnosti na tem zavihku omogočajo nadzor na ravni objekta, s čimer preglasijo [globalne nastavitve sidrnih vbodov](#). Ta zmožnost omogoča individualno prilagoditev varnostnih [sidrnih vbodov](#) za določen objekt.

Ta zavihke razširja funkcionalnost preko preprostih globalnih privzetih nastavitvev z zagotavljanjem:

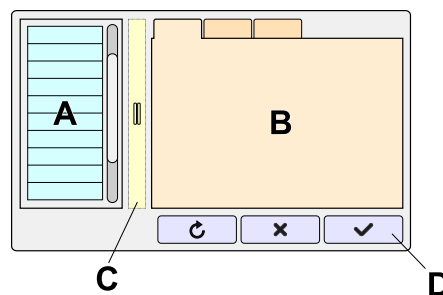
- **Asimetrični nadzor:** Neodvisne nastavitve za začetne (vodilne) in končne (zaključne) sidrne vbode.

- **Izboljšano zaklepanje niti:** Možnosti uporabe naprednih vzorcev začetnih sidrnih vbodov (npr. samo-prekrivajoče strukture) za doseganje močnejšega sidranja v situacijah, kjer osnovni linearni vozle ne zadostuje.



Nastavitve

Studio omogoča dostop do celovitih nastavitvev, ki uporabnikom omogočajo prilagajanje delovnega prostora in orodij. Te možnosti se nahajajo v poenoteni plošči Nastavitve, dostopni prek **Glavni meni > Možnosti > Nastavitve**.



A Seznam kategorij: Nastavitve so razvrščene po vrstah. Uporabite ta seznam za izbiro določene kategorije.

B Zavihki vsebine: Nastavitve, povezane z izbrano kategorijo, so prikazane v teh zavihkih.


C Ločilnik: Povlecite ločilnik levo ali desno, da prilagodite razmerja seznama in vsebinskih območij.

D Gumbi: Ti kontrolniki se spreminjajo glede na aktivno kategorijo. Na voljo je univerzalni gumb **Ponastavi** za obnovitev privzetih vrednosti za izbrano kategorijo.

Kategorije Nastavitvev

- Regionalne
- Kontrolniki - Splošno
- Upodabljanje
- Nastavitve za črkovanje
- Nastavitve
- Stikala projekta
- Obroč

- Nedavne datoteke
- Preddefinirani slogi
- Filtri ozadja

Opomba: Kontrolniki, označeni z  **ikono podvajanja**, so zrealne nastavitve, dostopne prek drugih plošč ali menijev. Tukaj so vključeni za centralizirano upravljanje.

Regionalne

Regionalne nastavitve zajemajo **jezik** in **enote**. Enote so nastavljive kot **metrične** ali **imperialne**. Izbira sistema enot ali jezika uveljavi spremembo v celotnem programu v vseh modulih.

Kontrolniki - Splošno

Ta kategorija vključuje nastavitve, skupne vsem modulom, ki se nanašajo na kontrolne elemente:



- **Velikost ključnih kontrolnikov:** Ta nastavev vpliva na skaliranje plošč, menijev in gumbov, kjer lahko zmanjšanje velikosti poveča delovni prostor. Nasprotno, večji kontrolniki lahko koristijo uporabnikom z okvaro vida ali tistim, ki uporabljajo pisave s kompleksnimi glifi (npr. nekateri vzhodnoazijski ali bližnjevzhodni jeziki).
- **Debelina kontrolnih črt:** To vpliva na debelino vizualnih pripomočkov, kot so **izbirni okvirji**, konture ovojnic, osnovne črte besedila in drugi linearni pomožni kontrolniki.
- **Način izbire elementov seznama:** To preklaplja med **načinom izbire s potrditvenim poljem** in standardnim načinom izbire. Način s potrditvenim poljem prikaže potrditveno polje poleg vsakega elementa na seznamih (npr. seznam elementov, seznam objektov, seznam datotek), kar omogoča izbiro več elementov s klikom ali dotikom brez vnosa s tipkovnico. Ta način je zasnovan predvsem za zaslone na dotik, vendar deluje tudi na standardnih računalnikih.
- **Oblika kontrolnih ročic Bézier:** Ta nastavev spremeni prikaz ročic krivulj Bézier. Privzeti prikaz uporablja puščične glave, vendar je na voljo možnost prikaza v obliki krogov.
- **Vstavi ali izbriši vozlišče:** Stikala v tem razdelku omogočajo ali onemogočijo možnost dodajanja in brisanja vozlišč z dolgim pritiskom ali dvojnimi klikom v načinih urejanja vozlišč ali urejanja šivov. Čeprav lahko to nekaterim uporabnikom pospeši urejanje, je lahko nezaželeno za tiste z drugačnim ritmom klicanja.

Upodabljanje

Nastavitve v tej kategoriji so razvrščene v več zavihkov:

3D Način

Konfigurirajte 3D vizualizacijo dizajna v delovnem območju.

 **Prikaži blago** : Ko je onemogočeno, se obroč prikaže pod vzorcem. To lahko preklopite tudi prek  [Glavni meni > Pogled](#) .

Tekstura blaga: Izberite iz knjižnice vnaprej določenih vrst blaga.

Barva blaga

Intenzivnost senc: Sence zagotavljajo globino 3D upodobitvam, vendar lahko motijo vidljivost objektov Sfumato Stitch. Za dizajne Sfumato je priporočljivo, da to vrednost nastavite na 0.

X-Ray

Barva kratkih vbodov: Uporabite način X-ray za prepoznavanje vbodov, ki so krajši od mejne dolžine in lahko povzročijo težave pri izdelavi. Ti so označeni z izbrano barvo.

Največja dolžina kratkih vbodov: Določa mejno vrednost za vbode, ki se štejejo za prekratke.

Barva dolgih vbodov: Identificira vbode, ki presegajo mejno vrednost največje dolžine. Ti so označeni z izbrano barvo.

Najmanjša dolžina dolgih vbodov: Določa mejno vrednost za vbode, ki se štejejo za predolge.

Nasičenost barve vbodov: Čeprav je način X-ray primarno sivinski, ta nadzor doda subtilno količino barve za lažje razlikovanje različnih objektov.


Simulator Šivanja

 **Način** : Določa slog upodabljanja (3D, plosko itd.), ki se uporablja med simulacijo šivanja.



Napis

Določite barve zaslonskega izrisa za ročice, vozlišča in osnovne črte, ki se uporabljajo pri [interaktivnem pisanju](#). Prilagodite lahko tudi prosojnost polnila napisa.

Vsi Načini

 **Slika v ozadju (v 3D in ploskem načinu)** preklopi vidljivost referenčne grafike, predlog ali skic, uvoženih v delovni prostor. Vbodi in konture objektov so izrisani čez sliko, kar vam omogoča primerjavo napredka digitalizacije z izvirno grafiko. V 3D in ploskem načinu se boste morda morali odločiti, ali želite dati prednost estetski simulaciji končnega fizičnega izdelka ali nadaljevati s primerjavo napredka z izvirno grafiko. V takšnih situacijah skrivanje slike v ozadju omogoča čistejši izris vbodov. V 3D okolju je vidljivost slike v ozadju strogo vezana na nastavev Blago. Programska oprema obravnava "Blago" kot trden fizični substrat, kar ustvari naslednjo hierarhijo:

- Blago IZKLOPLJENO: Slika v ozadju ostane vidna za 3D-izrisanimi vbodi. To je uporabno za ocenjevanje, kako so teksture niti videti v primerjavi z izvirno grafiko.
- Blago VKLOPLJENO: Tekstura blaga ima vizualno prednost. Ker je blago izrisano kot neprosojen material, popolnoma prekrije sliko v ozadju, ne glede na to, ali je preklon slike nastavljen na "Vklon".

 **Prikaži prehodne vbode** : Preklopi vidljivost prehodnih vbodov. Dostopno tudi prek  [Glavni meni >](#) [Pogled](#) .

Barva prehodnih vbodov

Barva označevanja prehodnih vbodov: Doda sij okoli prehodnih vbodov za boljšo vidljivost na temnih ozadjih. To označevanje je aktivno le pri visokih stopnjah povečave.

Prosojnost območja vektorskih objektov: Digitalizirani vektorski objekti brez ustvarjenih vbodov se prikazujejo kot polprosojna območja. Ta nastavev nadzoruje njihovo stopnjo prosojnosti.

Barva sidrnih vbodov: Uporablja se za razlikovanje sidrnih vbodov od standardnih vbodov. To zahteva, da je aktivna možnost "Prikaži prehodne vbode" in ne velja za način Zemljevid gostote (Density Map).


Debelina izrisa niti: Prilagodi vizualno debelino vbodov v različnih [načinih prikaza](#), vključno s 3D in X-ray.

Nastavitve Napisov

Vse nastavitve napisov so zrcaljene v [glavni nadzorni plošči](#), ko ste v [načinu Napis](#).


Pisava


 **Privzeta pisava** : Določa privzeto pisavo TrueType ali OpenType.

 **Privzeta abeceda** : Določa privzeto vnaprej digitalizirano Embird abecedo.


 **Slogi** : Konfigurirajte krepko, ležeče, navpično usmerjenost in nize Unicode. **Izravnavanje** omogoča pretvorbo sestavljenih glifov v standardne krivulje za natančno generiranje vezanja.


Arhivi

 **Poti** : Določite lokacije map za pisave TrueType in OpenType, ki niso nameščene v operacijskem sistemu. Uporabite funkcijo **Najdi pisave** v načinu pisanja za osvežitev seznama.

 **Preglej tudi arhivske datoteke** : Omogoči programu Studio iskanje pisav znotraj arhivov .zip.

Šivanje


 **Polnilo** : Določa vrsto vboda za črke (navadno polnilo, mreža, samodejni stolpec ali sredinska črta). Te lahko kombinirate s konturami.

 **Vrstni red** : Zaporedje, v katerem se črke ali besede šivajo. Priporočljivo je zaporedje od sredine proti stranem, da se zmanjša premikanje blaga.

 **Povezave** : Konfigurira uporabo prehodnih vbodov ali rezanja niti med znaki in komponentami.


 **Poravnava**

Nabor Znakov

 **Prednastavljen nabor** : Konfigurirajte nize besedila za hitro vstavljanje prek zavihka **Besedilo**. To je uporabno za ustvarjanje referenčnih tabel pogosto uporabljenih pisav.

Nastavitve

Način Urejanja

 **Način stolpca** : Izberite želeno metodo ustvarjanja:
[Način A \(ločeni strani\)](#), [Način B \(izmenična vozlišča\)](#) ali [Način C \(sočasni strani\)](#).

 **Širina stolpca** : Nastavi privzeto širino za Način stolpca C.

Barve: Prilagodite videz vozlišč, črt, kazalcev in kontrolnikov za črkovanje.

Shrani

Ko je omogočeno **Samodejno shranjevanje**, se napredek shrani vsakih 5 minut. **Varnostne kopije datotek** ustvari redundantno kopijo vzorca v izvorni mapi.

Izbira

Ko je aktivirano **Označi izbrane objekte**, so izbrani elementi obrobjeni z določeno barvo za boljšo vidljivost v delovnem območju.

Delovno Območje

Ozadje

Barva ozadja: Nastavi osnovno barvo delovnega območja. Ta plast je lahko prekrita s 3D blagom ali rastrskimi predlogami.

Mreža

Mreža pomaga pri natančnem pozicioniranju in spreminjanju velikosti. Upoštevajte, da se fine podrazdelitve lahko prikažejo le pri visokih stopnjah povečave.

Glavna mreža: Nastavi velikost celice glede na regionalne enote (metrične ali imperialne).

Podrazdelitev: Nastavi gostoto fine mreže.

Sekundarna mreža: Omogoča posebne postavitve, kot so radialne ali diagonalne mreže, za simetrične vzorce.

Barva mreže: Uporabi enotno barvo za vse vrste mrež, pri čemer uporablja različne stopnje prosojnosti za razlikovanje.

Vodilne Črte

Normalna barva [vodilnih črt](#)

Barva izbranih vodilnih črt

Stikala Projekta

Te nastavitve veljajo za trenutni projekt in so shranjene v [datoteki vzorca .eof](#). Odpiranje obstoječe datoteke bo prepisalo te nastavitve s shranjenimi vrednostmi.

Pripenjanje

Funkcija pripenjanja samodejno poravnava objekte, označevalce, vozlišča ali vodilne črte na določene tarče, ko se premaknejo znotraj določenega območja. Ta stikala vklopijo ali izklopijo tarče pripenjanja.

Prikaz Objektov

Preklopite vidnost različnih vrst objektov, vključno s polnili, Sfumato, stolpci, aplikacijami in ročnimi vbodi.

Način

Način roba : Nastavi privzeto vedenje za nove elemente (ravne črte v primerjavi s krivuljami).

Način izbire objektov : Nastavi vedenje orodja za izbiro (novo, dodajanje ali podmnožica).

Vizualizacija

Prikaži ravnila / mrežo


Prikaži konture objektov / vbode

Prikaži enoprehodne konture kot debele : Pomaga prepoznati segmente kontur, ki nimajo povratnega prehoda.

Drugo

Uporabi rotacijo na vbode : Samodejno prilagodi kote vbodov, ko se objekti zavrtijo ali zrcalijo.

Zakleni vodilne črte : Preprečuje nenamerno premikanje vodilnih črt.

 **Uredi vsa vozlišča** : Ko je onemogočeno, so ureljiva le vozlišča na zadnjem elementu roba, kar poenostavi delo na kompleksnih oblikah.

Obroč

Izbira obroča določa meje **delovnega območja**. Izberite med industrijsko standardnimi znamkami ali določite velikost po meri.

Prednastavljen Obroč

Znamka: Izberite proizvajalca in določen model obroča.

Usmerjenost: Izberite navpično ali vodoravno postavitev.

Obroč Po Meri

Velikost / Okroglost

Nedavne Datoteke

Dostopajte do zgodovine nedavno odprtih projektov ali počistite seznam za ponastavitev menija.

Prednastavljeni Slogi

Prilagodite lastnosti vzorca, da ustrezajo specifičnim značilnostim blaga, kot sta elastičnost in debelina.

Teža niti: Vnesite težo niti za samodejni izračun združljivih nastavitvev sloga. Kliknite **Uporabi nit** za posodobitev vrednosti.

Slog: Izberite ciljno vrsto blaga (npr. džins, svila, flis).

Uporabi slog / Uporabi slog: Uporabite te gumbе za potrditev sprememb in ponovno generiranje vbodov za izbrane objekte.

Filtri Ozadja

Uporabite filtre na rastrski sliki ozadja, da zagotovite, da vbodi in vektorske poti ostanejo jasno vidni.

Ta plošča zrcali orodja, ki jih najdete v modulu [Filtri ozadja](#).

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Sfumato Stitch](#)

Sfumato Stitch

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Sfumato Stitch](#) > Portret

Kako Digitalizirati Portret S Sfumato Stitch

Orodje Sfumato ustvari vbode na podlagi slike, uvožene v ozadje delovnega območja. Uporabnik določi meje za določena območja, programska oprema pa tonske vrednosti fotografije prevede v vbode na podlagi dodeljenih lastnosti.

Ta lekcija nudi vodnik po korakih za digitalizacijo fotografskega portreta za strojno vezenje z uporabo orodja **Sfumato Stitch** v Embird Studio NEXT. Naučili se boste, kako uvoziti fotografijo, obrisati ključne obrazne poteze, kot sta usta in lasje, prilagoditi barvne lastnosti za optimalno gostoto niti in shraniti končni dizajn. To poglavje prikazuje tudi primere dizajnov Sfumato z uporabo različnih barvnih palet, vključno z večbarvnimi, sepia in sivinskimi.

Podrobne opise nastavljenih lastnosti Sfumato najdete v poglavju [Lastnosti - Sfumato](#).

1. Uvoz Fotografije



Za začetek uporabite ukaz **Glavni meni > Slika > Uvoz**, da postavite fotografijo v **delovno območje**.

Ločljivost vaše **rastrske slike** določa končno velikost dizajna vezenja. Standardno razmerje je 100 slikovnih pik na centimeter (približno 254 slikovnih pik na palec). Na primer, dizajn, ki naj bi bil visok 10 centimetrov (3,94 palca), zahteva višino slike 1000 slikovnih pik. Ker se osnovna slika vzorči vsakič, ko se ustvarijo vbodi, predmeta Sfumato ni mogoče spreminjati velikosti neodvisno od izvorne rastrske slike.

Zagotovite, da uvožena fotografija ustreza pravilni ločljivosti: 100 slikovnih pik na centimeter (254 DPI) za predvideno velikost dizajna.

2. Digitalizacija Obraza

Izberite **orodje Sfumato**, da narišete začetno območje za ustvarjanje vbodov. Vsak predmet lahko vsebuje do 9 odtenkov izbrane "osnovne barve." V tej lekciji je obraz digitaliziran kot prvi predmet. Ustvarite rahlo prekrivanje z lasno linijo, da zagotovite brezšivno pokritost. Obraz bo sčasoma zapolnjen z odtenki barve kože.



Vektorski obris obraza je digitaliziran neposredno preko rastrske predloge.

Če želite za usta uporabiti drugo barvo, izberite **orodje Odprtina**, da izrežete luknjo v predmetu obraza.



Tehnična opomba: Poleg odprtih lahko predmeti Sfumato vključujejo **rezbarije**.

Rezbarije so vektorske črte ali krivulje, narisane takoj za predmetom Sfumato. Uporabljajo se za poudarjanje subtilnih robov ali podrobnosti, ki morda niso jasno vidne pri pretvorbi fotografije v vbode.





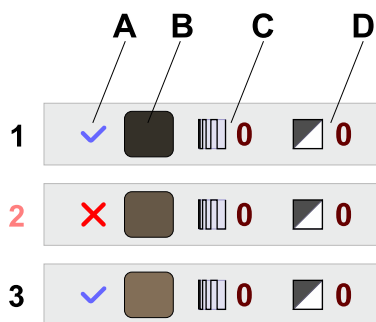
Predmet obraza z odprtino za usta. Vbodi še niso bili ustvarjeni.

3. Prilagoditev Lastnosti

Izberite predmet obraza v **delovnem območju** ali [Pregledovalniku predmetov](#) in z desnim klikom odprite pojavni meni. Izberite **Uredi**, da vstopite v način urejanja vozlišč; lastnosti Sfumato se bodo pojavile na [Glavni nadzorni plošči](#).

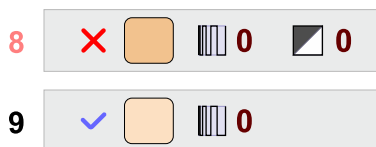
Kombinirano polje **Način** na vrhu plošče vam omogoča krmarjenje med tremi delovnimi načini:

1. **Način lastnosti** : Standardne številčne in preklopne nastavitve.
2.  **Izberi barvo s slike** : Uporabite kapalko za neposredno izbiro barv iz slike v ozadju. Uporabite pojavni meni, da barvo dodelite kot osnovno nit, masko itd.
3.  **Predogled razporeditve odtenkov** : Izriše objekt Sfumato kot barvni zemljevid. To vam omogoča, da natančno vizualizirate in prilagodite pragove odtenkov ali razpone maske.



Izberite orodje **Izberi barvo s slike** in izberite ten kože s fotografije, da nastavite **Osnovno barvo**. Studio bo samodejno ustvaril 5 odtenkov te barve.

Opomba: Uporabite kombinirano polje za preklop na **Predogled razporeditve odtenkov**, da v realnem času vidite, kako prilagoditve lastnosti vplivajo na končno razporeditev vbodov.



Zavihek Barva prikazuje 5 privzetih odtenkov. Omogočite lahko dodatne odtenke (do 9), če dizajn zahteva večjo tonsko kompleksnost.

Ključne Lastnosti Vrstice:

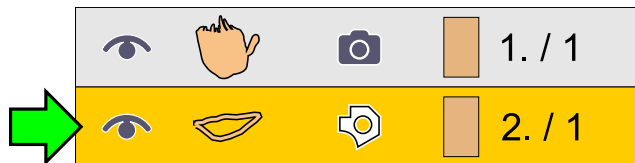
A	Stikalo odtenka: Vklopi ali izklopi določen odtenek.
B	Barva odtenka: Čeprav so ti samodejno izpeljani iz osnovne barve, lahko kliknete barvno polje in ročno izberete odtenek niti po meri prek Mešalnika barv .
C	Dodatna gostota: Prilagodi gostoto vbodov za posamezen odtenek za natančno nastavitvev pokritosti.
D	Prag odtenka: Določa, kje se en odtenek konča in naslednji začne. Prilagajanje teh vrednosti uravnoteži porazdelitev barv.

Za zmeščanje prehodov lahko zmanjšate nadzor **Kontrast**. Ko so nastavitve dokončane, kliknite **Ustvari vbode**, da obdelate objekt.



Prvi objekt Sfumato po ustvarjanju 5 odtenkov, pridobljenih iz osnovne barve tena kože.

4. Digitalizirajte Usta



V **Parts Inspector** izberite odprtino ust. Uporabite **Glavni meni > Pretvori > Polnilo & Sfumato > Ustvari polnilo iz odprtine**, da praznino pretvorite v nov objekt Sfumato.

Ker so usta majhna podrobnost, je 5 odtenkov lahko preveč. Dizajn lahko optimizirate tako, da onemogočite 1 ali 2 odtenka s pomočjo stikal za odtenke (A).



Objekt ust Sfumato, izrisan s 4 odtenki rožnate.

5. Digitalizirajte Lase

Digitalizirajte območje las z uporabo iste metode kot pri obrazu. Izberite ustrezno barvo las v **oknu Lastnosti**. Uporabite **Predogled odtenkov** in prilagodite **Prage odtenkov** (D), da dosežete naravno tonsko ravnovesje po celotni teksturi las.



6. Shranite Dizajn

Ustvarite vbode za vse objekte, da dokončate portret. Shranite svoje delo kot datoteko Studio *.EOF, da ohranite vektorske podatke.

Končno uporabite **Glavni meni > Dizajn > Prevedi in vstavi v Embird Editor**, da pripravite dizajn za izvoz v format, specifičen za vaš stroj.



7. Različice Dizajna Sfumato

Večbarvni Dizajn

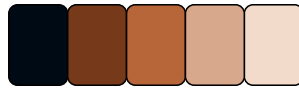


Kompleksen večbarvni vzorec, ki uporablja 6 osnovnih barv in 22 odtenkov sukanca (višina 16,8 cm).

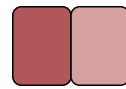
Ta vzorec je sestavljen iz 6 vektorskih objektov. Vsak objekt ima prilagojeno število odtenkov glede na svojo velikost; na primer, usta so poenostavljena, medtem ko obraz in jakna uporabljata večje število odtenkov za globino.



Ozadje: 4 odtenki



Obraz: 5 odtenkov (vključuje luknjo za usta)



Usta: 2 odtenka



Pulover: 2 odtenka

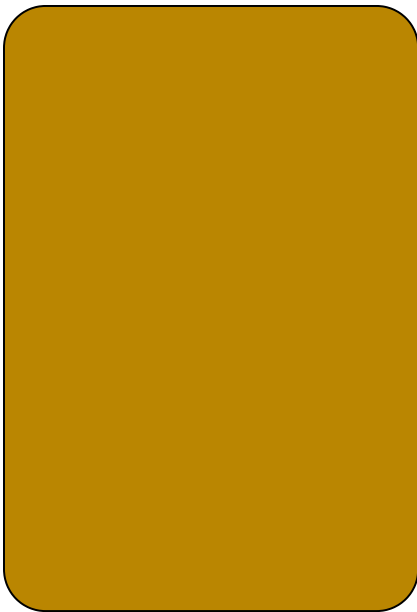


Kapa: 4 odtenki



Jakna: 5 odtenkov

Lestvica Sepia Tonov



Sepia portret (višina 21,8 cm), ki uporablja 1 osnovno barvo in 5 odtenkov sukanca.

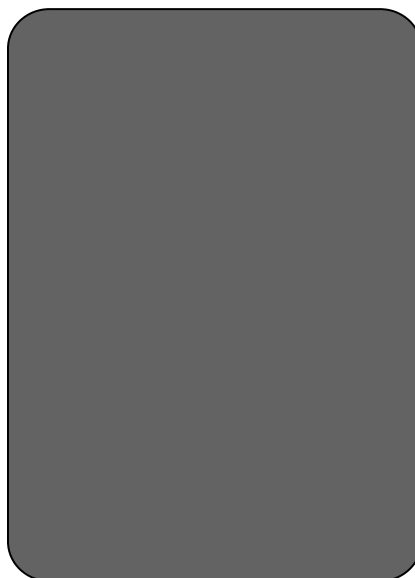
Ta vzorec uporablja en sam pravokoten vektorski objekt, ki prekriva celotno fotografijo. Vseh 5 odtenkov je samodejno ustvarjenih iz osnovne sepia barve.



Sivinski Vzorec

Sivinski portret (višina 20,8 cm), ki uporablja 1 osnovno barvo in 5 odtenkov sukanca.

Tako kot pri primeru sepia, tudi ta uporablja en pravokoten objekt s 5 odtenki, ustvarjenimi iz nevtralne sive osnovne barve.



[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Sfumato Stitch](#) > Barvna maska

Kako Uporabljati Barvno Masko V Sfumato Stitch

Sfumato Stitch je specializirano orodje za digitiziranje, ki ustvari vzorce vezenja neposredno iz fotografij. Uporablja vektorske meje za določanje objektov, ki jih programska oprema nato zapolni s šivi na podlagi tonskih vrednosti slike v ozadju.

Ta lekcija podrobno opisuje funkcijo **barvne maske** v programu Embird Studio NEXT. Zajema napredne tehnike za digitiziranje slik z zapletenimi barvnimi porazdelitvami z uporabo zloženih plasti in razponov mask. Poleg tega prikazuje, kako uporabiti barvne maske za izolacijo subjektov in odstranitev ozadij za ustvarjanje čistega, enobarvnega vezenja.



Ta fotografija vsebuje več različnih barvnih območij s kompleksnimi oblikami, ki jih je težko digitizirati posamezno.

Čeprav je digitiziranje posameznih vektorskih objektov učinkovito za subjekte, kot so **portreti**, je nepraktično za fotografije, ki vsebujejo številna majhna, prepletajoča se barvna območja. Funkcija barvne maske je zasnovana za te kompleksne scenarije, kjer je ročno risanje vsake podrobnosti preveč zamudno.

Z ustvarjanjem enega samega velikega objekta Sfumato in uporabo maske lahko izolirate določene barvne razpone za vezenje. Za pokritje celotnega vzorca preprosto zložite enake plasti objektov in vsaki plasti dodelite drugo masko (barvni razpon). Ta poenostavljen potek dela odpravlja potrebo po kompleksnem

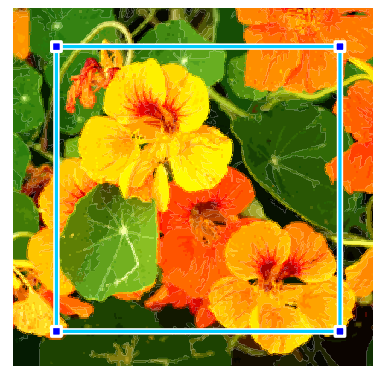
ročnem digitiziranju majhnih vektorskih oblik.

1. Digitizirajte Rob Objekta Sfumato



Orodje Sfumato

Izberite **orodje Sfumato**, da določite območje za generiranje vbodov. Pri uporabi mask lahko preprosto narišete velik pravokotnik, ki pokriva celotno ciljno območje.



Preprost pravokotni objekt Sfumato.

2. Lastnosti - Nastavitev Mask

Podrobni opisi vseh lastnosti Sfumato so na voljo v poglavju [Lastnosti-Sfumato](#).

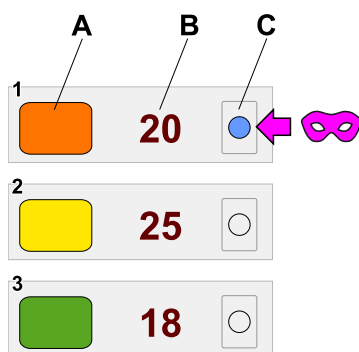
Če ste že zapustili način digitalizacije, se vrnite v **način urejanja vozlišč**. V tem načinu **Glavna nadzorna plošča** prikazuje lastnosti objekta, medtem ko **Delovno območje** prikazuje sam objekt. Ta konfiguracija je bistvena, saj omogoča **predogled odtenkov** v realnem času znotraj delovnega območja.



Do kontrolnikov maske dostopajte prek zavihka s to ikono.

Za sliko, ki vsebuje zeleno ozadje ter oranžne in rumene rože, so potrebne tri maske. Nastavite **Število mask** na 3. Uporabite orodje kapalka, da vzorčite barve neposredno s fotografije: **Barva maske 1** (oranžna), **Barva maske 2**

(rumena) in **Barva maske 3** (zeleni). Vrstni red barv je vaša odločitev. Zaradi fizike niti in blaga je bolje šivati od središča motiva navzven proti robovom, vendar razporeditev barv na tej sliki tega ne dopušča.



Tri maske so določene, trenutno je aktivna maska št. 1.

Lastnosti Maske:

- | | |
|----------|---|
| A | Barva maske: Izberite ciljno barvo s slike ali jo določite ročno. |
| B | Razpon: Prilagodi občutljivost maske. Povečanje razpona zajame širšo paleto podobnih odtenkov. Relativno razmerje med razponi vseh mask je pomembnejše od absolutne številčne vrednosti. |
| C | Stikalo: Aktivirate določeno masko. Na objekt Sfumato je lahko aktivna le ena maska. |

Pri vzorčenju barv maske programska oprema samodejno generira ustrezne odtenke niti. Te lahko ročno preglasite, da se ujemajo s posebnimi katalogi niti.

Opomba: Najtemnejši odtenek (Odtенок 1 - črna) je izključno za prvo masko; vse naslednje maske si delijo ta skupni osnovni odtenek.

Predogled odtenkov

Uravnajte interakcijo med maskami s pomočjo kontrolnikov **Razpon**. Uporabite **Predogled odtenkov**, da vizualizirate, kako se barvne meje premikajo, ko prilagajate te vrednosti. Ko ste zadovoljni, aktivirajte stikalo za prvi barvni razpon, ki ga nameravate izvesti.

Predogled odtenkov prikazuje ravnovesje med oranžnim, rumenim in zelenim razponom. Oranžni del prikazuje svojih 5 podrobnih odtenkov, ker je to aktivna maska. Druge barve so videti ploske, saj so trenutno neaktivne v tem specifičnem sloju objekta.



3. Lastnosti - Prilagoditev Ostalih Nastavitev

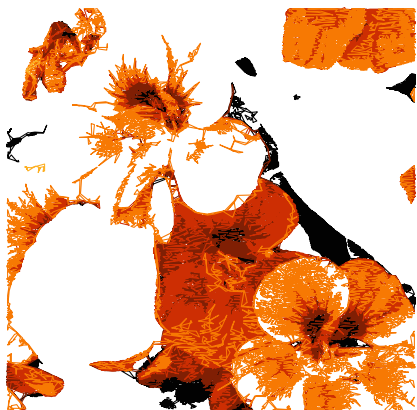
Če je barvno območje majhno ali enotno, lahko **deaktivirate določene odtenke**, da zmanjšate skupno število vbodov in čas izdelave.

Poleg tega bo zmanjšanje nastavitve **Fidelity** znižalo število vbodov. Pri cvetličnih ali organskih motivih nižja zvestoba pogosto prinese odlične rezultate, hkrati pa znatno zmanjša število kratkih vbodov.

Lastnost **Style** nadzoruje teksturo prekrivanja z vbodi. Za rože v tem primeru se uporablja Style 3, ki zagotavlja bogatejšo, bolj nasičeno barvo z večjo gostoto vbodov na osvetljenih območjih.

4. Ustvarjanje Slojev

Kliknite gumb **Generate Stitches**. Samo del objekta, ki ga določa aktivna maska, bo zapolnjen z vbodi.



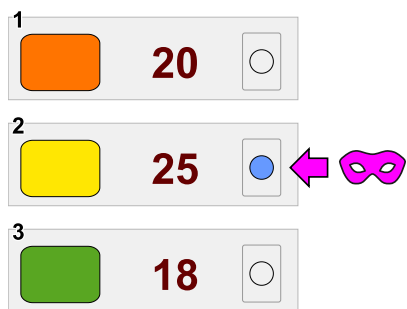
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1

Prvi sloj, ki vsebuje oranžni barvni razpon.

Izberite objekt, nato uporabite **Kopiraj** in **Prilepi** dvakrat, da ustvarite dve podvojeni plasti. V [Object Inspector](#) boste zdaj videli več enakih objektov Sfumato, zloženih v zaporedju.

5. Aktiviranje Plasti

Izberite naslednji objekt v **Object Inspector** in vstopite v način urejanja vozlišč. Na plošči z lastnostmi **aktivirajte Mask 2** (rumena) in **generirajte vbode**.

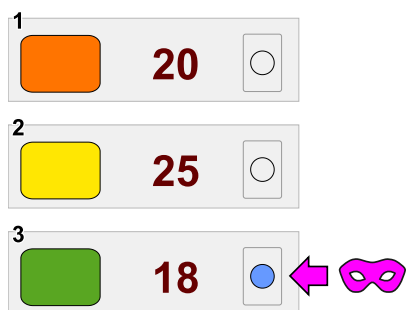


Maska 2 je aktivirana.



Druga plast, ki vsebuje rumeno barvno območje.

Ponovite ta postopek za tretji objekt, **aktivirajte Mask 3** (zelena) in generirajte njene vbode.

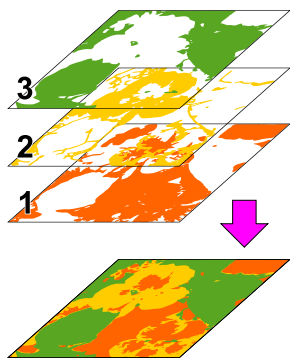


Maska 3 je aktivirana.

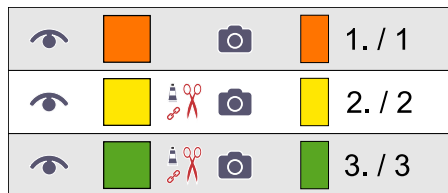


Tretja plast, ki vsebuje zeleno barvno območje.

Vsaka plast objekta zdaj deluje s svojo neodvisno masko, kar ima za rezultat popolnoma segmentiran večbarvni dizajn.



Tri plasti Sfumato, združene v celoten dizajn.



Končno zaporedje objektov v Object Inspector.

6. Shranjevanje Dizajna

Ko so vbodi generirani za vse objekte, shranite svoje delo kot Studio

***.EOF datoteko.**

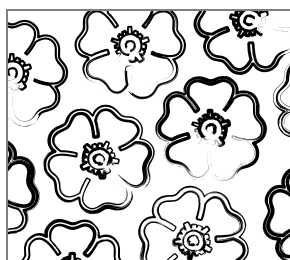
Uporabite ukaz **Glavni meni > Dizajn > Kompiliraj in postavi v Embird Editor** za prenos dizajna v Editor za končni izvoz v format, specifičen za vaš stroj.



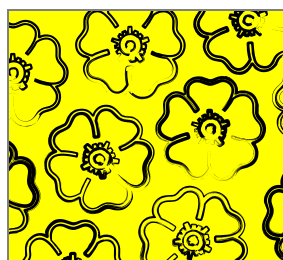
7. Napredna Uporaba: Odstranjevanje Ozadja

Barvna maska (Color Mask) se lahko uporabi tudi za selektivno izključitev ozadij, tudi ko zasedajo isti tonski prostor kot subjekt.

1. Poenostavi digitalizacijo z uporabo enega samega objekta Sfumato.
2. Odstrani neželena ozadja za čistejši končni izvezen dizajn.



Izvirna črna risba z belim ozadjem.



Ozadje premaknjeno v rumeno za ustvarjanje kromatskega kontrasta.

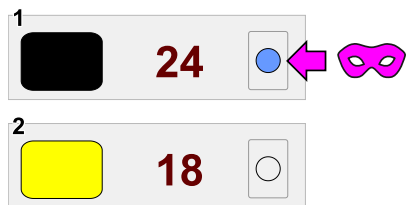
Maske Sfumato identificirajo barvo na podlagi kromatskih komponent, pri čemer ignorirajo svetlost. Ker se čista črna in bela barva obravnavata kot nevtralni/sivi, ju maska sama ne more vedno ločiti.

Da to popravite, uporabite **Background Filters** za premik odtenka ozadja. S prilagoditvijo **Yellow-Blue balance** na zavihku **Highlights** lahko belo ozadje pretvorite v rumeno, ne da bi to vplivalo na črne črte subjekta.

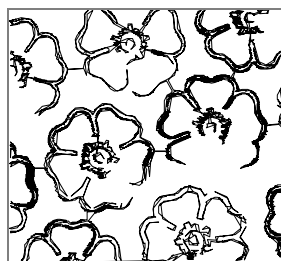
Opomba: Zagotovite, da filtre uporabljate na pravilnem tonskem območju (Shadows, Midtones ali Highlights), da dosežete želeni učinek.

Določite dve maski: Masko 1 (črna) in Masko 2 (rumena). Nastavite aktivno masko na Masko 1. Za ustvarjanje pravega enobarvnega dizajna deaktivirajte vse odtenke niti razen najtemnejše črne.

Ob generiranju vbov bo programska oprema popolnoma prezrla rumeno ozadje, kar bo ustvarilo čisto, enobarvno vezenino.



Maska 1 (črna) je aktivirana, medtem ko je Maska 2 (rumena) izključena.



Končni enobarvni dizajn z uspešno odstranjenim ozadjem.

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Kako?](#)

Kako?

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Kako?](#) > Okno s pomočjo - Izvoz v PDF

Okno Pomoč

Okno Pomoč je celovito orodje, zasnovano za ogled, iskanje, tiskanje in pretvarjanje datotek dokumentacije. Po potrebi lahko te datoteke preprosto pretvorite v [format PDF](#) za uporabo brez povezave.

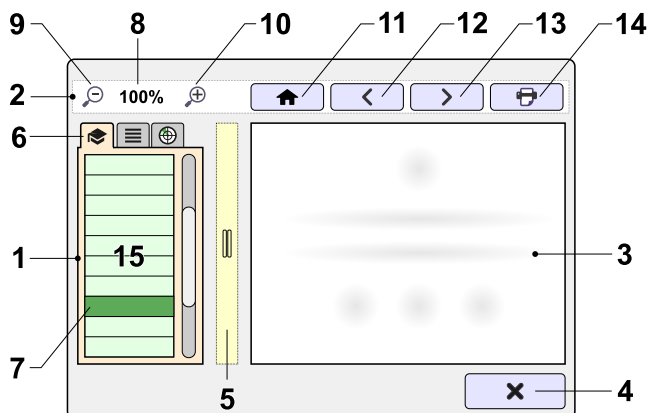
Celoten indeks datotek pomoči za vsak modul je dostopen prek **■ glavni meni > Pomoč** znotraj tega določenega modula. Ta meni služi tudi kot primarna točka za zagon ustrezne dokumentacije.

Gumbi Pomoč, ki se nahajajo v različnih pogovornih oknih, omogočajo takojšen zagon določenih poglavij iz glavnega **Uporabniškega priročnika**, kar zagotavlja kontekstualne informacije za to specifično funkcijo.

Če je na vašo napravo priključena strojna tipkovnica, lahko do glavnega **Uporabniškega priročnika** dostopate s pritiskom na tipko **F1**.



Razporeditev In Kontrolniki

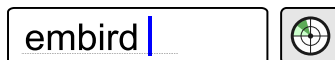


1	Nadzorna plošča: Prikazuje poglavja in strani. Ta plošča je vidna le, ko je na seznamu (15) prisotnih več strani ali poglavij.
2	Vodoravna vrstica z gumbi: Vsebuje primarne ukaze za krmarjenje in pripomočke.
3	Pregledovalnik: Prikazuje vsebino trenutno izbrane strani.
4	<input type="checkbox"/> Zapri: Gumb za izhod iz okna.
5	Razdelilnik: Omogoča spreminjanje širine nadzorne plošče glede na pregledovalnik.
6	<input type="checkbox"/> Zavihki: Uporabljajo se za preklapljanje vsebine nadzorne plošče. Možnosti vključujejo Poglavja , Kazalo in Iskanje .
7	Trenutna stran: Označuje določeno stran ali poglavje, ki je trenutno izbrano na seznamu.
8	Povečava: Prikazuje trenutno stopnjo povečave. S klikom na to oznako ponastavite povečavo na privzetih 100 %.
9	<input type="checkbox"/> Pomanjšaj: Gumb za zmanjšanje stopnje povečave.
10	<input type="checkbox"/> Povečaj: Gumb za povečanje stopnje povečave.
11	<input type="checkbox"/> Domov: Vrne pregledovalnik na prvo stran priročnika.
12	<input type="checkbox"/> Nazaj: Pomakne se na predhodno ogledano stran v zgodovini.
13	<input type="checkbox"/> Naprej: Pomakne se na naslednjo stran v zgodovini.
14	<input type="checkbox"/> Natisni: Pošlje vsebino trenutnega pregledovalnika (3) na tiskalnik.
15	Seznam: Vsebuje hierarhijo poglavij in strani znotraj Zavihka Poglavja .

Iskanje

Za iskanje določenih informacij vnesite ključno besedo ali besedno zvezo v iskalnik. Sistem je zasnovan tako, da prepozna natančna ujemanja kot tudi verjetna ujemanja, kar pomaga pri upoštevanju morebitnih tipkarskih napak ali napačnega črkovanja.

- Preklopite nadzorno ploščo (1) na **zavihek Iskanje**.
- Vnesite iskalno poizvedbo v vnosno polje in kliknite gumb za iskanje.



- Rezultati se bodo prikazali kot seznam, ki ga je mogoče klikniti, pod vnosnim poljem.
- Izberite rezultat, da se njegova vsebina prikaže v oknu za ogled (3).

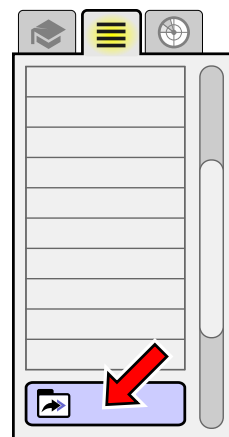
Izvoz datotek pomoči v PDF (Portable Document Format)

Dokumentacijo v oknu Pomoč lahko pretvorite v **format PDF** za prenosljivost in branje brez povezave.

Datoteke pomoči so lokalno shranjene kot posamezne strani .htm. Metoda za izvoz v PDF je odvisna od tega, ali pretvarjate eno stran ali celoten priročnik. Pri izvozu več strani program združi strani in posodobi notranje povezave, da zagotovi njihovo pravilno delovanje v končni datoteki PDF.

Izvoz več strani (nadzorna plošča je vidna):

1. Preklopite na zavihek **Kazalo** (6).
2. Kliknite gumb **Združi vse** na dnu zavihka.
3. Ta združena datoteka se samodejno shrani v vašo mapo Dokumenti. Natančna pot do datoteke in ime bosta prikazana v oknu za ogled (3).
4. Poiščite datoteko z uporabo raziskovalca datotek vašega operacijskega sistema in jo odprite.
5. Sprožite ukaz za tiskanje in kot ciljni tiskalnik izberite "Natisni v PDF" ali "Shrani kot PDF".



Izvoz ene strani (nadzorna plošča je skrita):

- Kliknite gumb **Natisni** (14) v vodoravni vrstici z gumbi (2).
- Kot ciljni tiskalnik izberite "Natisni v PDF" ali "Shrani kot PDF".

Curly Plant Mesh - Bistveni Vodič

Ta stran je bistveni vodič za orodje "Curly Plant Mesh", funkcijo, ki se uporablja za ustvarjanje raznolikih elementov za vezenje. Nudi celovit pregled zmožnosti orodja in podrobno opisuje, kako ustvariti različna polnila, zapletene okraske in personalizirane monograme. Vodič zajema ključne vidike, kot so določanje oblike, nadzor rasti in simetrije rastline, uporaba različnih elementov jedra ter prilagajanje dizajna z rožami in listi, kar uporabnikom nudi temeljito razumevanje tega zmogljivega ustvarjalnega orodja.

Kako Ustvariti Različna Polnila, Okraske In Monograme Z Orodjem Curly Plant Mesh

Način Curly Plant orodja Mesh lahko ustvari veliko različnih rezultatov. Ta vodič želi prikazati njegove funkcije in je organiziran v naslednje razdelke:

1. [Risanje mrežnega objekta](#)
2. [Izhodiščna točka](#)
3. [Polnilo iz izhodiščne točke](#)
4. [Zavihek Možnosti](#)
5. [Razpon](#)
6. [Ravni velikosti](#)
7. [Splošno merilo](#)
8. [Okraski in monogrami](#)
9. [Vrsta rasti](#)
10. [Simetrija](#)
11. [Nepravilen nadrejeni objekt](#)
12. [Seme](#)
13. [Osnova](#)
14. [Jedro](#)
15. [Jedro iz glifa pisave](#)
16. [Jedro iz glifa knjižnice](#)
17. [Jedro iz kontur lukenj](#)
18. [Jedro iz kontur rezbarjenja](#)
19. [Rože](#)
20. [Listi](#)

Risanje Mrežnega Objekta

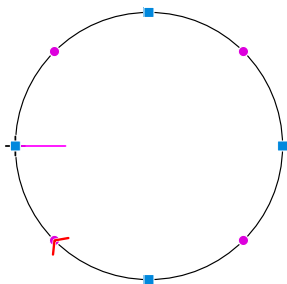
Uporabite orodje Mesh za risanje mrežnega objekta. Orodje Mesh je dostopno iz [orodne vrstice](#). V tem vodiču je bilo veliko objektov ustvarjenih z uporabo elipse (krog) [oblike](#). Mrežni objekt ima lahko odprtine in rezbarije.



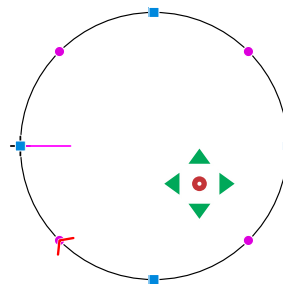
Izhodiščna Točka

Privzeta lokacija, iz katere raste rastlinsko polnilo znotraj mrežnega objekta, se imenuje **Izhodiščna točka**.

Položaj Izhodiščne točke se določi med ustvarjanjem ali urejanjem vektorskih kontur mrežnega objekta, tj. v **vektORIZACIJSKEM NAČINU**. Medtem ko ste še v vektorizacijskem načinu, uporabite **pojAVNI meni** > **Postavi** > **Postavi izhodišče mreže sem**, da postavite Izhodiščno točko na lokacijo kazalca.



Ustvarjanje mrežnega objekta z vektorji.



Mrežni objekt z Izhodiščno točko

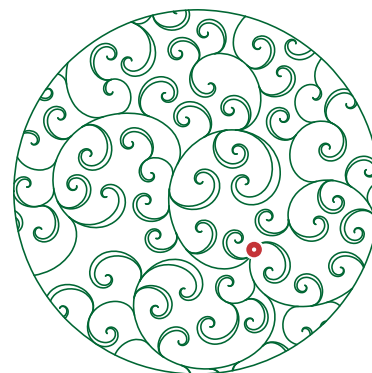
Če Izhodiščna točka ni določena, se kot Izhodiščna točka uporabi geometrijsko središče objekta. Če je Izhodiščna točka postavljena zunaj objekta ali znotraj njegove luknje, lahko program v nekaterih situacijah namesto tega uporabi najbližjo točko znotraj objekta.

Polnilo Iz Izhodiščne Točke

Ko so **vektorske meje** mrežnega objekta narisane, lahko prilagodite njegove **lastnosti**.

Privzeti mrežni način je **Stippling**. Namesto tega izberite način **Plant**, nato izberite **Curly Branching** namesto privzetega **Plain Branching**. Nato ustvarite šive za ta objekt in pustite ostale lastnosti pri privzetih vrednostih.

Kodrasto rastlinsko polnilo, ustvarjeno s temi lastnostmi, se začne v izhodiščni točki in je sestavljeno iz poganjkov, ki rastejo drug iz drugega.



Rastlina, ki raste iz Izhodiščne točke

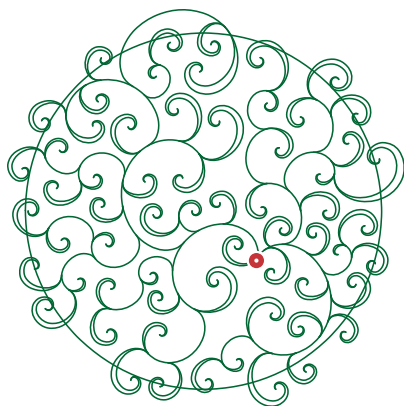
Kot je razvidno iz zgornje slike, je privzeto kodrasto rastlinsko polnilo obrezano na meje objekta, prav tako pa so prešite tudi mejne konture.

Zavihek Možnosti

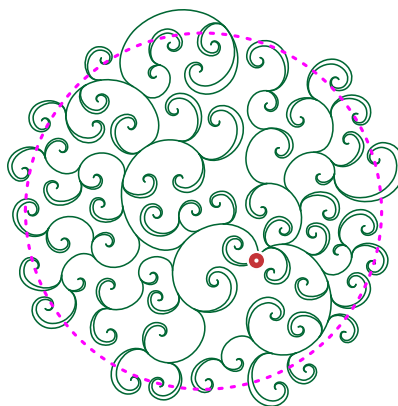
Span

Način obravnave poganjkov, ki prečkajo konture objekta, nadzoruje kontrolnik [Span](#). Možne vrednosti so **Overflow**, **Cropped** in **Interior**.

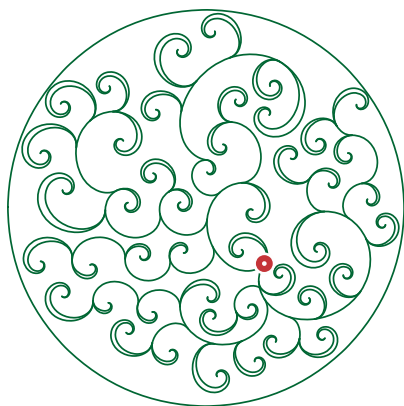
Prelivajoče se polnilo trči ob konture objekta. Morda boste želeli izklopiti šivanje teh kontur. V takem primeru uporabite [Skupne nastavitve mreže](#) za izključitev kontur.



Prelivanje polnila, konture vključene



Prelivanje polnila, konture izključene



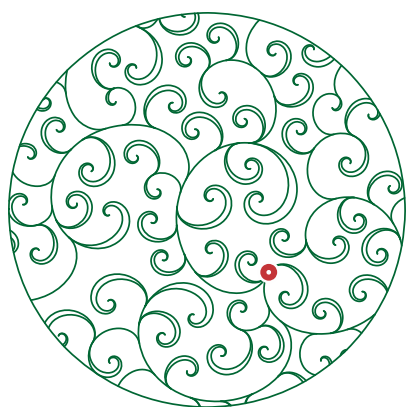
Notranje polnilo, konture vključene



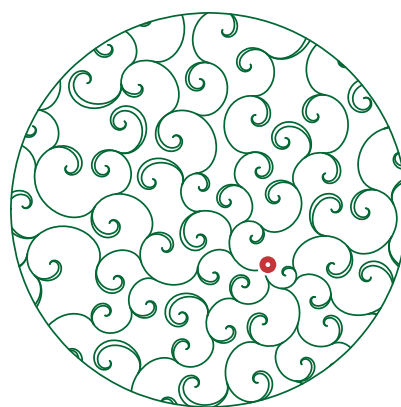
Notranje polnilo, konture izključene

Stopnje Velikosti

Kodrasta rastlina je zgrajena z 1 do 8 stopnjami velikosti poganjkov, kjer je stopnja 1 najmanjša, stopnja 8 pa največja. Poganjki, ki pripadajo isti stopnji, niso enake velikosti; razlikujejo se v določenem obsegu, da se doseže bolj organski videz. Izbira [stopenj velikosti](#) vpliva na homogenost razporeditve poganjkov.



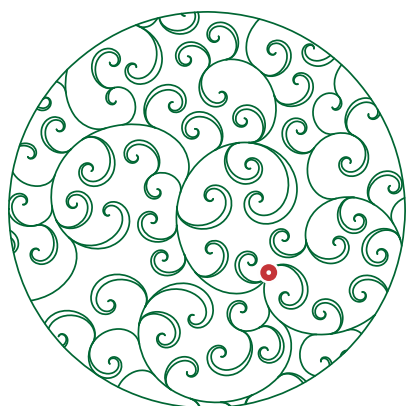
Stopnje velikosti 1-4



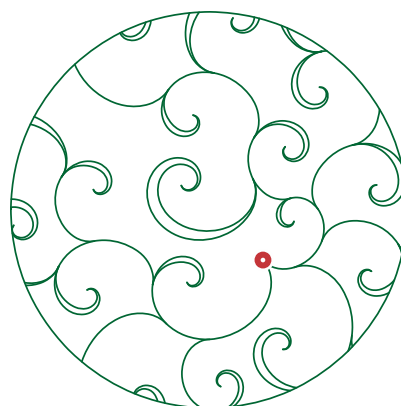
Stopnje velikosti zmanjšane na 1

Splošno Merilo

Splošno merilo deluje kot orodje za povečavo poganjkov. Ta kontrolnik vam omogoča povečanje ali zmanjšanje velikosti vseh poganjkov (vseh stopenj velikosti poganjkov). Vpliva na vse poganjke, vključno z listi in cvetovi. Ne vpliva na osnovo in jedro, ki imata svoj kontrolnik merila, ali pa je njuna velikost fiksna. Posredno splošno merilo poveča ali zmanjša tudi prazen prostor med poganjki.



100% splošno merilo poganjkov



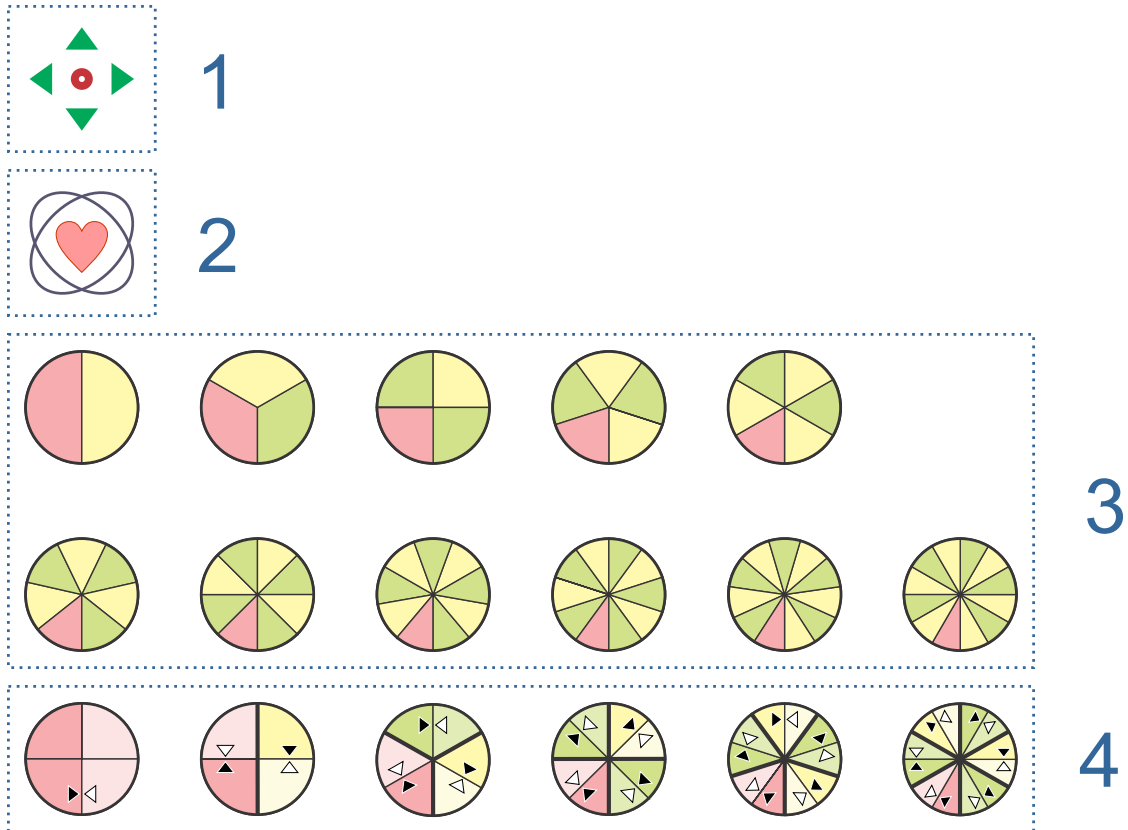
200% splošno merilo poganjkov

Ornamenti In Monogrami

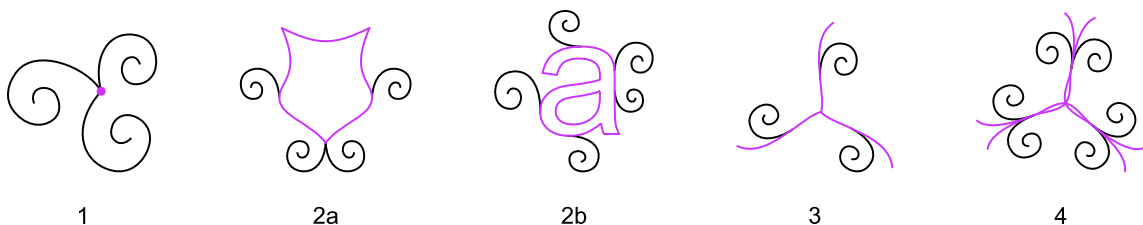
Prejšnji primeri prikazujejo rastlino, ki raste avtonomno iz izhodiščne točke, kar povzroči polnilo celotnega mrežnega objekta. Izraz "avtonomno" pomeni, da rast rastline ni upravljana. Vendar pa kontrolnik **Growth Kind** omogoča izbiro drugih načinov rasti rastline, ki so na nek način upravljani. Ti uvajajo rotacijsko simetrijo in zrcaljenje. Namesto polnjenja nadrejenega mrežnega objekta ustvarijo dekorativni objekt ali ornament, ki uporablja nadrejeni mrežni objekt kot predlogo oblike. Prav tako lahko rastlina zraste iz vektorskega objekta ali več vektorskih objektov, ne le iz ene same točke. Če se kot jedro, iz katerega rastlina zraste, uporabi črkovni glif, je lahko rezultat mrežaste strukture videti kot monogram.

Vrsta Rasti

Kontrolnik Vrsta rasti (Growth Kind) na zavihku Možnosti vam omogoča izbiro, kako se začne rast rastline in ali je ta upravljana (simetrija, zrcaljenje) ali ne.



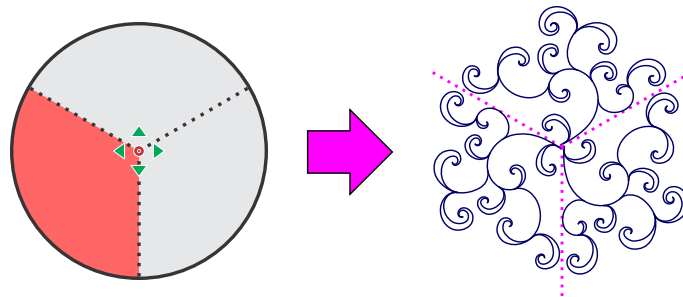
Ikone rasti poganjkov: 1 iz izvorne točke (avtonomno), 2 iz jedra (črkovni glif, glifi iz knjižnice, luknja ali izrez), 3 iz izvora ali iz osnove, rotacijska simetrija, 4 iz izvora ali iz osnove, zrcaljeno in rotirano



Primeri rasti poganjkov: 1 iz izvorne točke (avtonomno), 2a iz jedra (glif iz knjižnice), 2b iz jedra (črkovni glif), 3 iz osnove z rotacijsko simetrijo, 4 iz osnove, zrcaljeno in rotirano

Simetrija

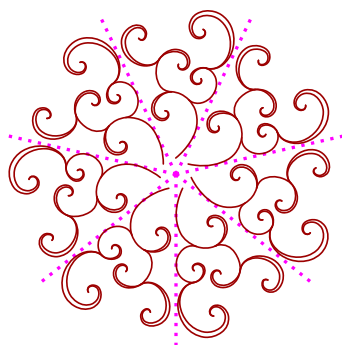
Vrste rasti lahko razdelimo v 4 skupine, kot je prikazano na diagramu zgoraj. Začnimo z rastjo št. 3, ki uporablja simetrične sektorje. Točka simetrije je enaka Izvorni točki.



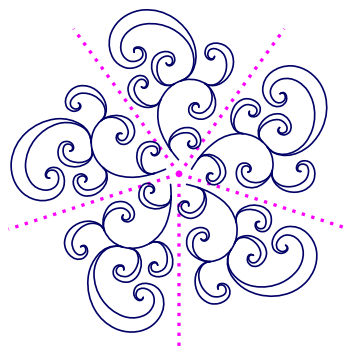
Rotacijska simetrija s 3 sektorji. Izvorni sektor je obarvan rdeče.

Izvorni Sektor

Poganjki rastejo samo v enem sektorju mrežastega objekta (v tem primeru krogu). Ta sektor se imenuje **izvorni sektor**. Privzeti izvorni sektor je spodnji levi, označen z rdečo barvo na zgornji sliki. Izvorni sektor lahko spremenite s pomočjo kontrolnika **Izvorni sektor za simetrijo**. Poganjki iz izvornega sektorja se kopirajo okoli Izvorne točke v druge sektorje. Nadrejeni mrežasti objekt ne potrebuje krožne oblike. Oblika izvornega sektorja se uporablja v vseh drugih sektorjih, ne glede na njihovo dejansko obliko.



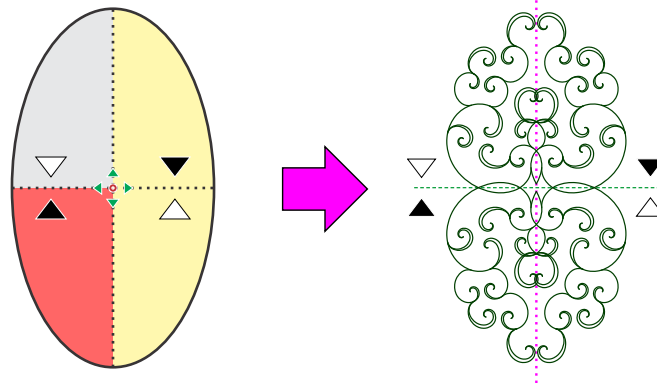
Kodrasta rastlina z rotacijsko simetrijo - 7 sektorjev



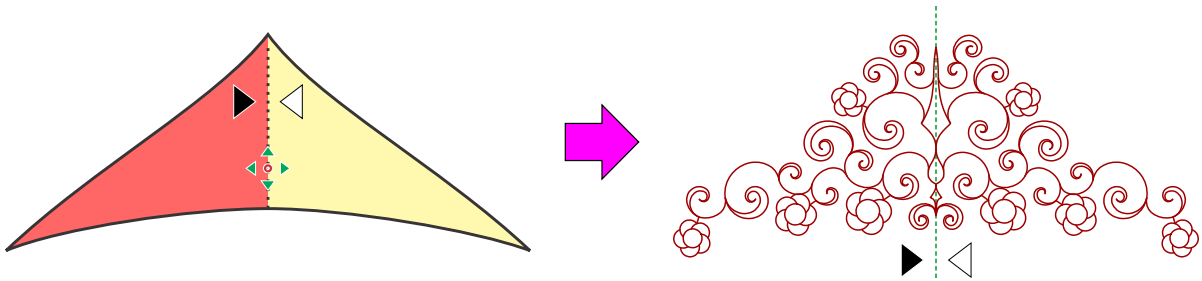
Kodrasta rastlina z rotacijsko simetrijo - 5 sektorjev

Da bi se izognili preveliki gostoti, se notranji poganjki morda ne bodo srečali v Izvorni točki. V takšnih primerih so poganjki povezani v drugi ustrezni najbližji točki.

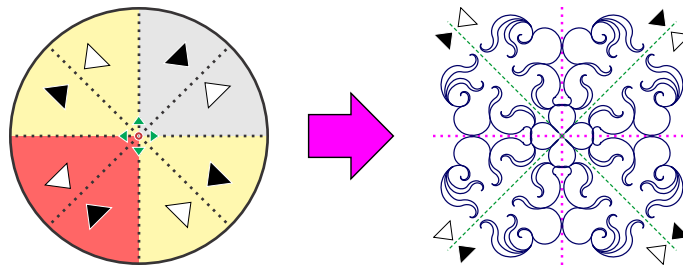
Rotacijsko simetrijo lahko kombiniramo z zrcaljenjem čez stranico sektorja. Tudi tukaj je izvorni sektor tisti rdeči. Ostali sektorji so njegove rotirane in zrcaljene kopije.



Rotacijska simetrija v kombinaciji z zrcaljenjem

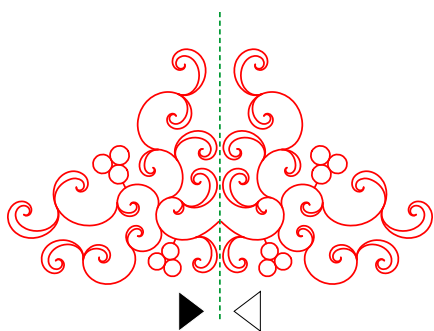


Zrcaljenje. V tem primeru je bil za rast poganjkov uporabljen **osnovni objekt**. Izvorna točka je namerno postavljena pod geometrijsko središče oblike, da bi bila osnova asimetrična glede na vodoravno os.

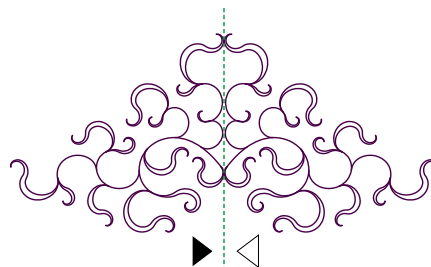


Rotacijska simetrija v kombinaciji z zrcaljenjem.

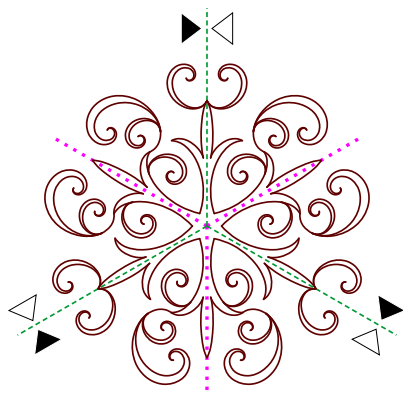
Spodaj je več primerov rotacijske simetrije in zrcaljenja.



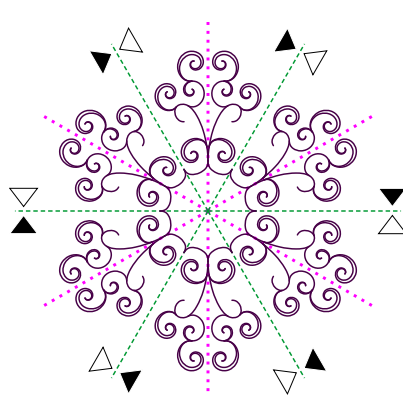
Rastlina z zrcaljenjem, nekateri poganjki zamenjani s cvetovi



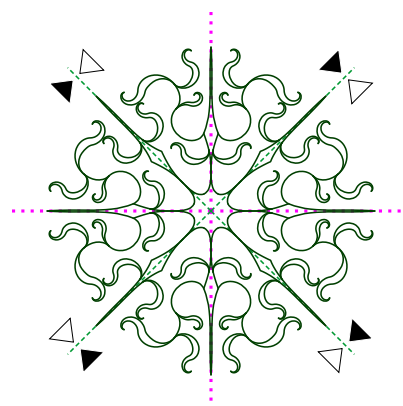
Rastlina z zrcaljenjem, vrsta lista št. 2



Rastlina, ki raste iz osnove, zrcaljenje in 3x rotacijska simetrija



Rastlina, ki raste iz osnove, zrcaljenje in 6x rotacijska simetrija

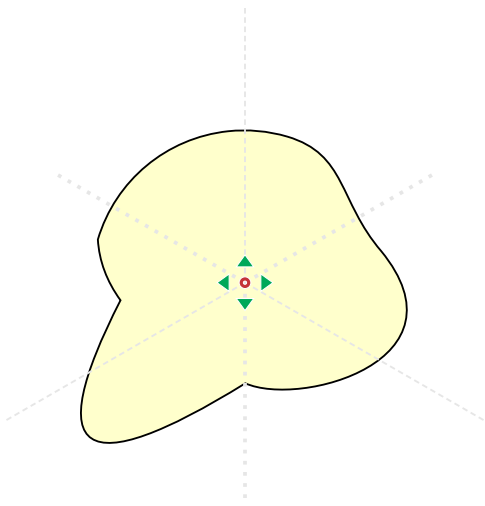


Rastlina, ki raste iz osnove, zrcaljenje in 4x rotacijska simetrija

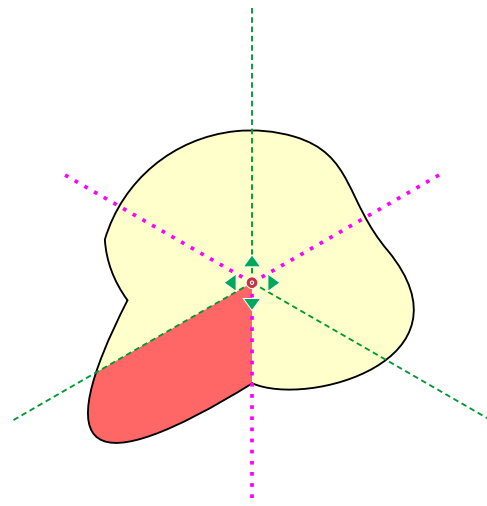
Nepravilen Nadrejeni Objekt

Kot je bilo omenjeno prej, rastline z rotacijsko simetrijo in/ali zrcaljenjem dobijo svojo obliko iz enega dela nadrejenega objekta mreže. Ta del se imenuje **izvorni sektor**. Preostanek rastline je sestavljen iz rotiranih ali zrcaljenih kopij izvornega sektorja. Ta razdelek prikazuje, kako to deluje.

Mrežni objekt, na katerem bomo prikazali simetrijo in zrcaljenje, je namerno nepravilen. **Vrsta rasti** je nastavljena na **Zrcaljenje s 3x rotacijsko simetrijo**.

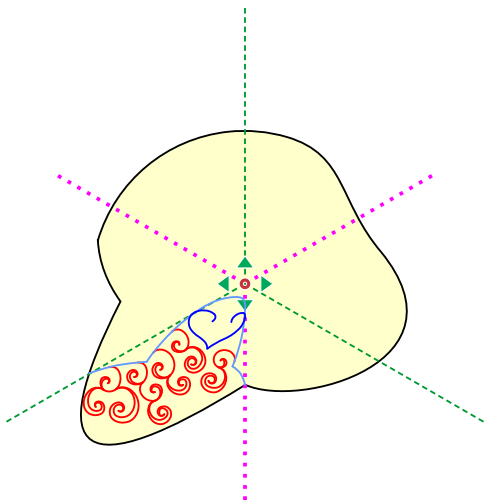


Nepravilen mrežni objekt z izvorno točko

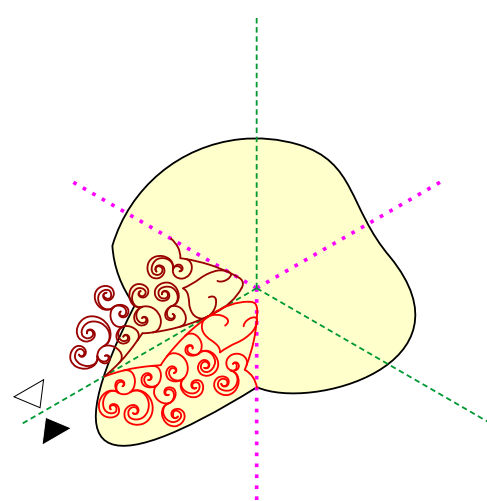


Izvorni sektor (rdeč) mrežnega objekta za zrcaljenje in 3x rotacijsko simetrijo

Rastlina raste samo v izvornem sektorju in to je tudi edino mesto, kjer rast rastline upošteva obrise nadrejenega objekta. V tem primeru poganjki rastejo iz dveh osnov (vnaprej določeni vektorski objekti). Osnove so označene s temno in svetlo modro barvo. Prosimo, bodite pozorni na to, kako so osnove deformirane zaradi asimetrične oblike izvornega sektorja.

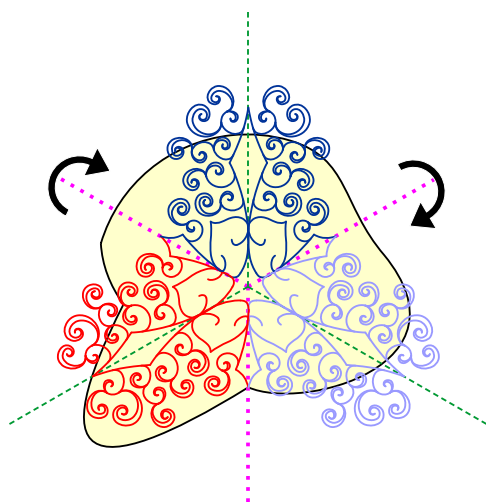


Izvorni sektor z zraslo rastlino.

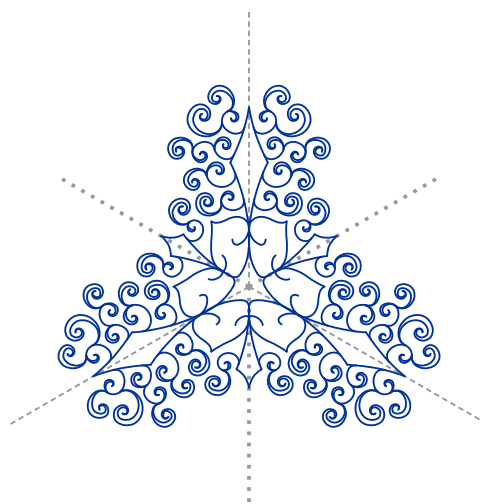


Zrcaljenje izvornega sektorja čez njegovo stranico.

Program zrcali rastlino iz izvornega sektorja, da doseže zrcalno simetrijo izvornega sektorja in njegovega soseda. Nato se kopije obeh sektorjev zavrtijo, da zapolnijo preostale sektorje. Prosimo, upoštevajte, da se obrisi nadrejenih objektov upoštevajo le pri rasti polnila izvornega sektorja in se v vseh drugih sektorjih ignorirajo.



Uporabljen rotacijska simetrija



Končano polnilo (ornament)

Seme

Seme je začetna vrednost za generator naključnosti rastline. Različne vrednosti semena povzročijo različne velikosti in razporeditve poganjkov, cvetov in listov, medtem ko ostanejo vse druge nastavitve ohranjene. Vrednost semena lahko nastavite s številskim nadzorom ali s pušičnima gumboma gor in dol. Gumba omogočata hitro spremembo semena in hkrati uporabita novo vrednost semena (generirata šive za mrežni objekt).

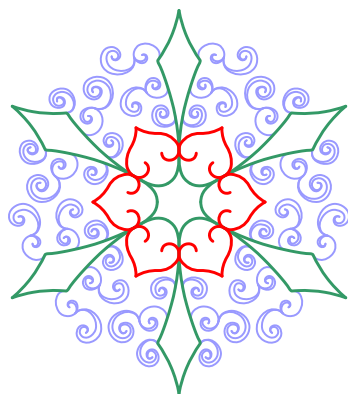
Z drugimi besedami, kliknite pušični gumb za seme, da dobite drugačno različico polnila rastline.

Zavihek Osnova

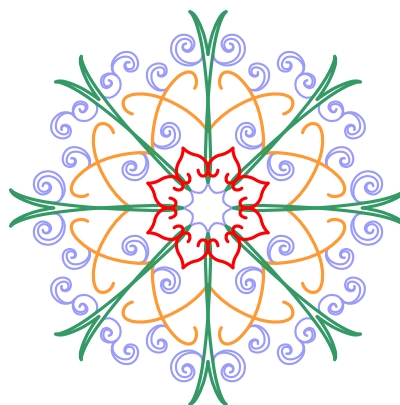
Vrsta rasti (nadzor v zavihku Možnosti) s simetrijo vam omogoča uporabo izvorne točke ali vektorske predloge, imenovane **Osnova**, kot platforme, iz katere rastejo poganjki. Osnova je vnaprej digitaliziran vzorec, projiciran na vsak sektor simetrične rastline. Medtem ko so poganjki naključni, vnaprej digitalizirane simetrične osnove vnesejo občutek reda in formalnosti v rastlinski ornament.

Uporabnik lahko v eni mreži kodraste rastline uporabi do 4 osnove. Če osnova ni uporabljena, poganjki rastejo iz izvorne točke. Če je uporabljena ena ali več osnov, poganjki rastejo iz teh osnov.

Osnove tvorijo obročje različnih velikosti in širin okoli izvorne točke. Vsaka osnova ima svoje nastavljive lastnosti: **Vrsta (vzorec)**, **Velikost** in **Širina**. Velikost in širina vam omogočata prilagajanje osnov za doseganje želene razporeditve. Osnove se lahko med seboj sekajo.



Dve osnovi združeni v enem objektu.



Tri osnove združene v enem objektu.

Mrežni objekti so enobarvni; barve v teh ilustracijah so bile dodane le za razlikovanje osnov (rdeča, oranžna in zelena) od listov (vijolična).

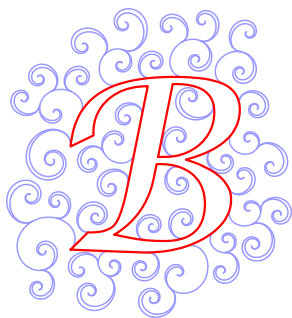
Okrasek lahko ustvarite samo z osnovami in brez poganjkov, če nastavite [Maksimalne generacije poganjkov](#) na nič.

Zavihek Jedro

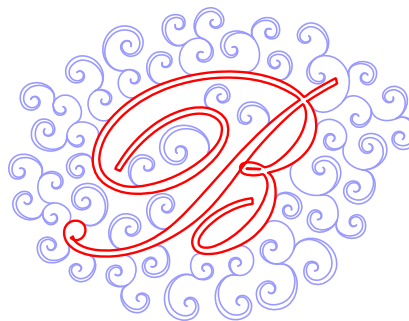
Jedro je druga vrsta predhodno digitalizirane vektorske platforme, iz katere rastejo poganjki. Za razliko od osnove je jedro lahko asimetrično in celo uporabniško definirano (z uporabo lukenj in izrezov nadrejenega mrežnega objekta). Obstajajo štiri vrste jedra:

1. iz enega glifa pisave
2. iz enega glifa knjižnice
3. iz lukenj nadrejenega mrežnega objekta
4. iz izrezov nadrejenega mrežnega objekta

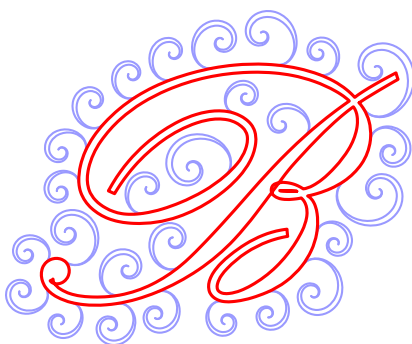
1. Jedro iz Glifa Pisave



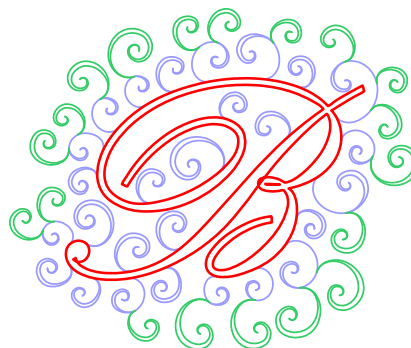
Jedro iz glifa pisave



Jedro iz glifa pisave

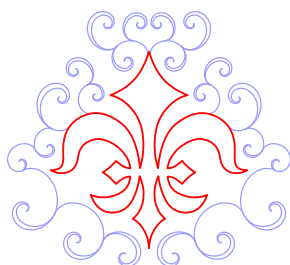


Jedro iz glifa pisave, 1 generacija poganjkov

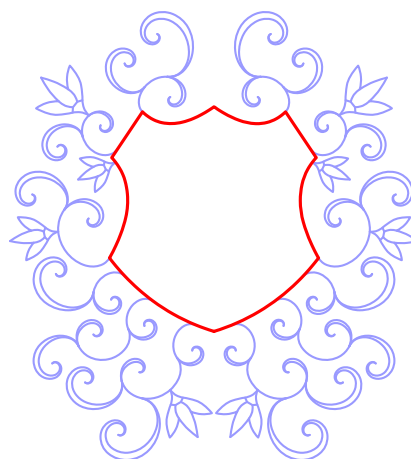


Jedro iz glifa pisave, 2 generaciji poganjkov

2. Jedro Iz Glifa Knjižnice



Jedro iz glifa knjižnice

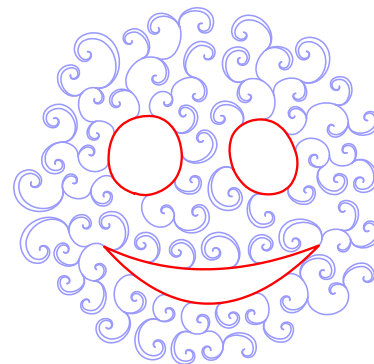


Jedro iz glifa knjižnice

Vsi predhodno digitalizirani glifi jedra iz knjižnice (vrsta #2) omogočajo zrcaljenje poganjkov, ki rastejo iz njih. Druge vrste jeder ne omogočajo zrcaljenja, ne glede na njihovo obliko.

3. Jedro Iz Kontur Lukenj

Jedro iz kontur lukenj ima fiksno velikost in ga ni mogoče skalirati.

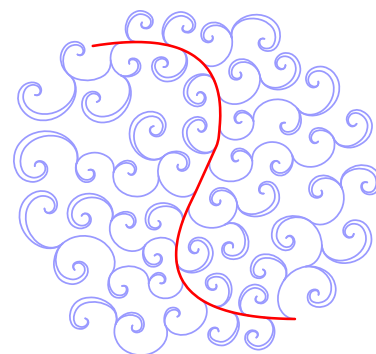


Jedro iz lukenj objekta

4. Jedro Iz Kontur Izrezov

Jedro iz kontur izrezov ima fiksno velikost in ga ni mogoče skalirati.

Oglejte si podrobno lekcijo, ki opisuje [napredne tehnike](#) uporabe jeder z izrezi v mreži kodraste rastline.



Jedro iz izrezov objekta

Zavihek Rože

Nekatere poganjke lahko pretvorite v rože. Na voljo sta dve [vrsti rož](#):

1. rože, generirane iz [glifov pisav](#)
2. preddefinirane [rože iz knjižnice](#)

Čprav so glifi pisav namenjeni predvsem pisavam, ki vsebujejo cvetlične sličice, vam omogočajo tudi uporabo katere koli druge črke ali simbola namesto rož. Poleg običajnih slogov pisav, kot sta [Krepko](#) in [Ležeče](#), je na voljo tudi nadzor [Vrtenje](#), ki zavrti glif glede na nadrejeni poganjek. Rože imajo svoj nadzor [Merilo](#) za prilagajanje njihove velikosti. Prav tako je na voljo nadzor [Stiskanje](#), ki vam omogoča, da spodnji del rože naredite ožji.

Največje število cvetov je grobo nadzorovano z lastnostjo [Količina](#). Vendar pa natančnega števila cvetov ni mogoče zagotoviti, saj je njihova postavitve psevdonaključna.

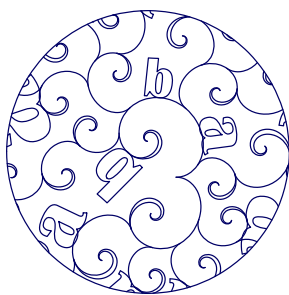
V enem objektu lahko uporabite več cvetov.



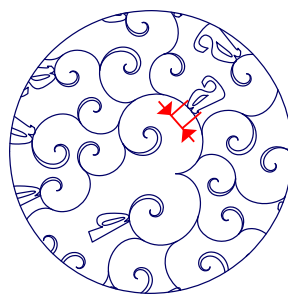
En cvet (knjižnica)



Dva cveta (knjižnica)



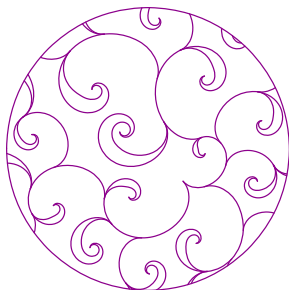
Dva glifa pisave



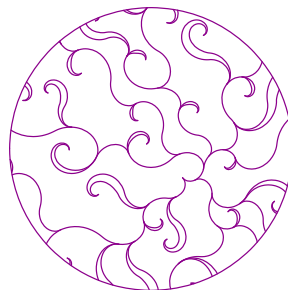
Dva glifa pisave s stiskanjem=100%

Zavihek Listi

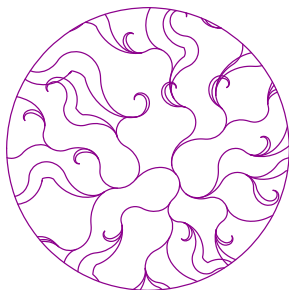
Nekatere poganjke lahko spremenite v objekte, ki spominjajo na liste. Na voljo je več **vrst listov** z različnimi splošnimi oblikami. Listi imajo nastavljivo **Širino**, **Dolžino** in **Zavitost**. Zavitost je merilo za to, koliko so listi upognjeni v spiralno obliko.



List 1, Širina lista=100%



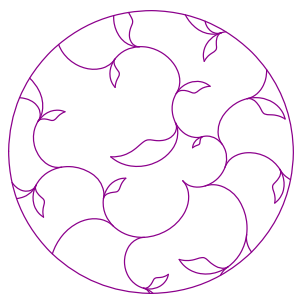
List 2, Širina lista=100%



List 3, Širina lista=100%



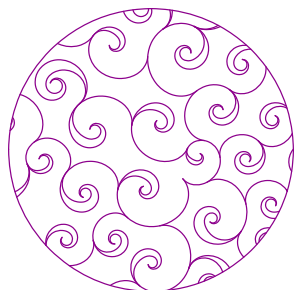
List 4, Širina lista=100%



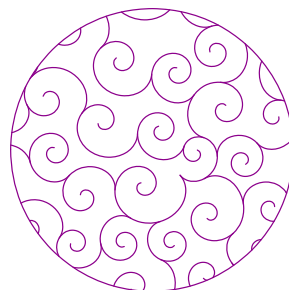
List 1, Dolžina lista=50%



List 1, Zavitost lista=25%



List 1, Zavitost lista=100%



List 1, Zavitost lista=100%, Širina lista=0%
(poganjki namesto listov)

Glej Tudi

- [Orodje Mesh - Lastnosti kodraste rastline](#)
- [Mreža kodraste rastline - Napredne tehnike](#)

Uporabniški priročnik - Studio Next > Kako? > Mreža Curly Plant - Napredne tehnike

Mreža Kodrastih Rastlin – Napredne Tehnike

Vodnik Po Korakih

Ta vodnik je nadaljevanje [Mreža kodrastih rastlin – osnovni vodnik](#). Pojasnjuje, kako kombinirati orodje Mreža z drugimi funkcijami digitalizacije za ustvarjanje kompleksnih dizajnov vezenja.

Ta lekcija, ki nadgrajuje osnovne koncepte, nudi navodila za ustvarjanje zapletenih dizajnov z uporabo fraktalnih polnil in napisov kot "jedra" za rastlinska polnila. Poleg tega prikazuje, kako ustvariti simetrične kotne okraske s kombiniranjem okraskov kodrastih rastlin z orodjem Kot (Corner).

Poglavja

1. [Uporaba fraktalnega polnila kot jedra za polnilo kodrastih rastlin](#)
2. [Uporaba napisov kot jedra za polnilo kodrastih rastlin](#)
3. [Simetrični kotni okraski](#)

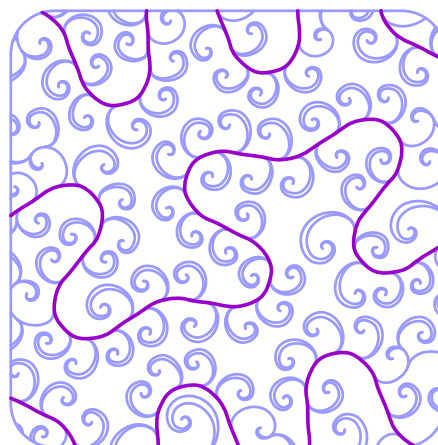
Glej Tudi

- [Orodje Mreža – lastnosti rastlin](#)
- [Mreža kodrastih rastlin – osnovni vodnik](#)

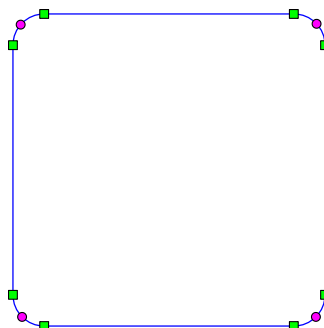
Primer Št. 1 – Uporaba Fraktalnega Polnila Kot Jedra Za Polnilo Kodrastih Rastlin

Osnovno načelo v tem primeru je ustvarjanje fraktalnih črt, njihova pretvorba v konture in nato pretvorba v **izreze** znotraj objekta Mreža. Ti izrezi nato služijo kot platforma (jedro), iz katere raste rastlinsko polnilo.

Ilustracija: Polnilo kodrastih rastlin s fraktalom kot jedrom ►



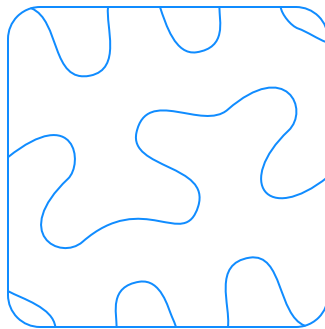
1. [Narišite objekt Mreža](#); zagotovite, da je dovolj velik, na primer 10x10 cm (4x4 palce).



Objekt Mreža narisano z vektorji

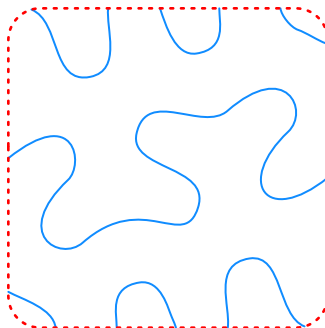
2. Odprite okno z [lastnostmi](#).
3. Izberite [Mreža > Fraktalno polnilo](#).

4. Izberite **vrsto fraktala** (npr. #25).
5. Omogočite možnost **Gladko**, če želite.
6. Nastavite "Povprečna širina vrzeli" na večjo vrednost (npr. 20).
7. Izberite **Ena plast**.
8. Generirajte vbode za vizualizacijo postavitve.



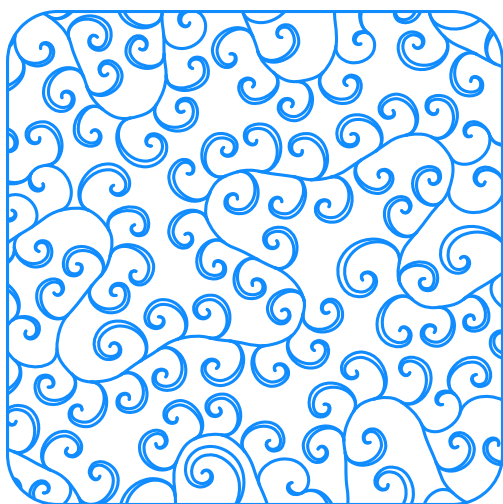
Mreža > Fraktalno polnilo z velikim razmikom

9. Izberite objekt Mreža in se pomaknite na **Glavni meni > Pretvori > Polnilo, Mreža in Sfumato > Ustvari ločene elemente konture**.
10. Izberite na novo ustvarjeno skupino kontur in jih "Razdružite".
11. Izbrišite konturo, ki predstavlja zunanji obris, saj za jedro izreza ni potrebna.

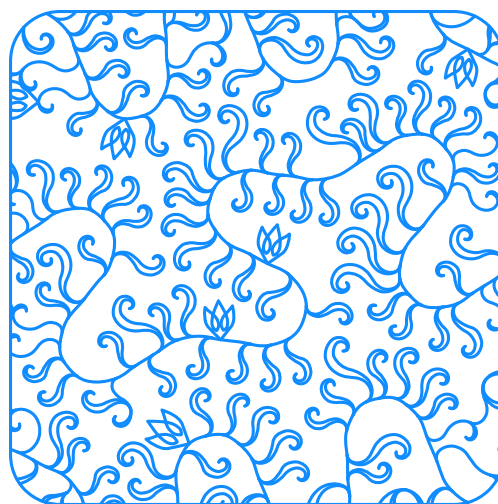


Izbrišite zunanji obris

12. Izberite preostale objekte kontur in uporabite ukaz **Glavni meni > Pretvori > Kontura > Kontura v izrez**. Konture se bodo premaknile v prvotni objekt Mreža kot izrezi.
13. Izberite objekt Mreža in odprite okno z lastnostmi.
14. Spremenite način mreže iz **Mreža** v **Rastlina > Kodrasto razvejanje**.
15. Nastavite **Vrsta rasti** na **Iz jedra**.
16. Pod zavihkom **Jedro** nastavite **Vrsta jedra** na **Izrezi**.
17. Generirajte vbode.
18. Po potrebi prilagodite lastnosti cvetov in listov.



Rastlinski poganjki, ki rastejo iz fraktalnega jedra

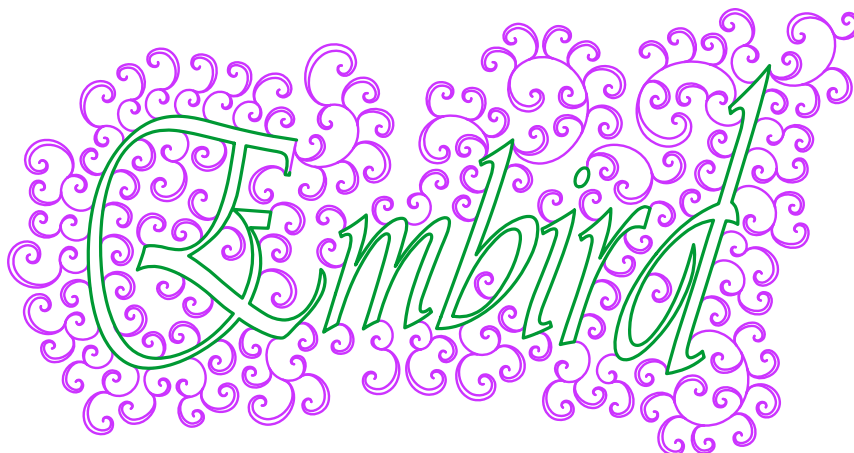


Spremenjeni parametri listov in cvetov

Opomba

Za urejanje posameznih poganjkov ali cvetov pretvorite polnilo v posamezne elemente konture prek **Glavni meni > Pretvori > Polnilo, Mreža in Sfumato > Ustvari ločene elemente konture**. Po urejanju uporabite **Glavni meni > Zgradi > Konture > Razporedi dele konture** za ponovno združitve v kompakten objekt.

Primer Št. 2 - Uporaba Napisov Kot Jedra Za Polnilo Kodrasta Rastlina



Kodrasta rastlina z napisom kot jedrom

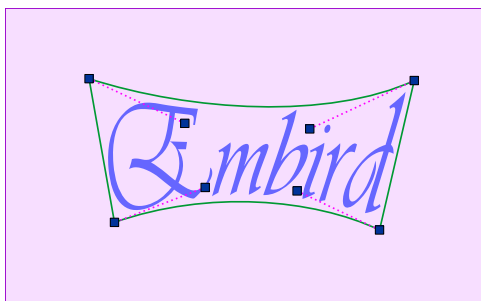
Ta metoda vključuje ustvarjanje napisov, pretvorbo v konture in nato v izreze. Nastali izrezi delujejo kot izvor rasti za polnilo rastline.

1. Narišite dovolj velik objekt Mreža.
2. Ustvarite **■ napis** (potreben je modul Font Engine). Uporabite način "Navadno polnilo" brez kontur.

Embroid

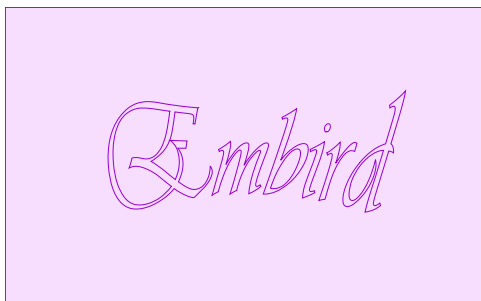
Napis

3. Postavite napis čez objekt Mreža in ga spremenite velikost, da se prilega znotraj mej.
4. Uporabite **■ Glavni meni > Preoblikuj > Ovojnica** za oblikovanje napisu, pri čemer pustite dovolj prostora znotraj objekta Mreža, da lahko poganjki zrastejo.



Napis prilagojen z ovojnico

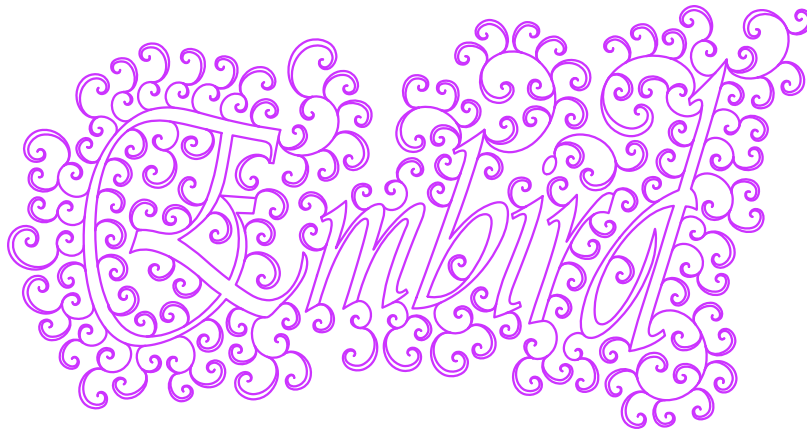
5. Pretvorite napis s polnilom v konture z uporabo **■ Glavni meni > Pretvori > Polnilo, Mreža in Sfumato > Ustvari konture iz polnila**.
6. Izbrišite prvotni objekt napisu z navadnim polnilom, tako da ostanejo le konture.
7. Pretvorite konture v izreze prek **■ Glavni meni > Pretvori > Kontura > Kontura v izrez**. Ker izrezi niso samostojni objekti, so samodejno pripeti na prejšnji objekt, ki je pravokotni objekt Mesh.



Objekt Mesh z izrezi, ustvarjenimi iz napisov

8. Odprite okno Lastnosti za objekt Mesh.
9. Onemogočite **Vključi obrise** (tako zunanje kot notranje).
10. Nastavite način Mesh na **Rastlina > Kodrasto razvejanje** in **Vrsta rasti** na **Iz jedra**.
11. Nastavite **Razpon** na "Notranji" in **Največje število generacij poganjkov** na 2.

12. Pod zavihkom **Core** nastavite **Core Kind** na **Carvings** in ustvarite vbode.



Poganjki rastlin, ki rastejo iz jedra napisa

Opomba

- Lahko ohranite napis (korak #7) in ga zapolnite z **Autocolumn** za polno sredino.
- Zagotovite, da je predmet Mesh postavljen nad napisom autocolumn v Object Inspector, da deluje kot okrasna obroba.

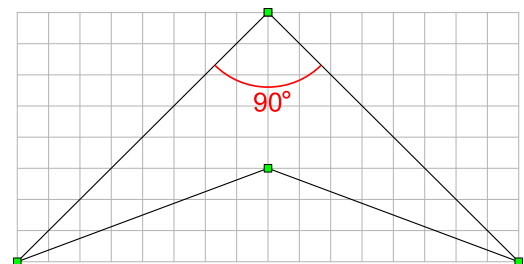


Napis s polnilom autocolumn

Primer #3 - Simetrični Kotni Okraski

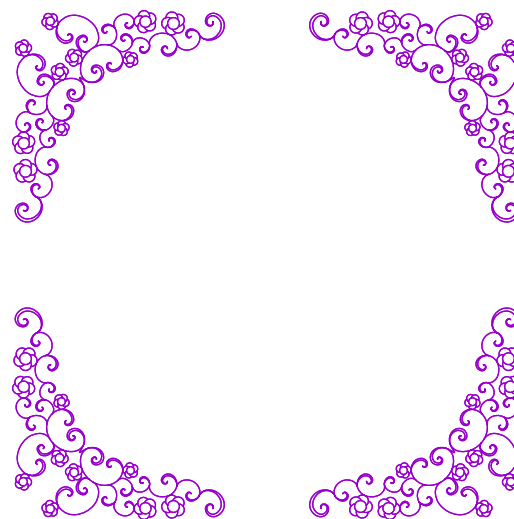
Ta primer prikazuje kombiniranje okraska Curly Plant z orodjem **Corner tool**. Ker je ustvarjanje rastline psevdonaključno, bi vrtenje izvirnega predmeta mesh povzročilo nedosledne rezultate. Zato ustvarimo en okrasek, ga pretvorimo v obrise in nato te obrise podvojimo.

1. Narišite predmet Mesh v vodoravnem položaju z uporabo **Snap to Grid**. Ustvarite 90-stopinjski kot na vrhu, da se prilega kotu obroča.



Vektorski obris za kotni okrasek

2. Postavite [Origin Point](#).
3. V Parameters izberite **Plant > Curly Branching** in nastavite **Growth Kind** na **Mirror**.
4. Nastavite **Include Contours** na "No", **Span** na "Interior" in **Flower Count** na 50%. Ustvarite vbode.
5. Pretvorite Mesh v obrise prek **Main Menu > Convert > Fill, Mesh & Sfumato > Create Outlines from Mesh** .
6. Uporabite **Glavni meni > Preoblikovanje > Okno za preoblikovanje** , da zavrtite ornament za 45 stopinj, nato ga premaknite v zgornji levi kot obroča.
7. Pomaknite se na **Glavni meni > Izdelava > Kot** , izberite želeno kotno simetrijo in kliknite **Uporabi**.

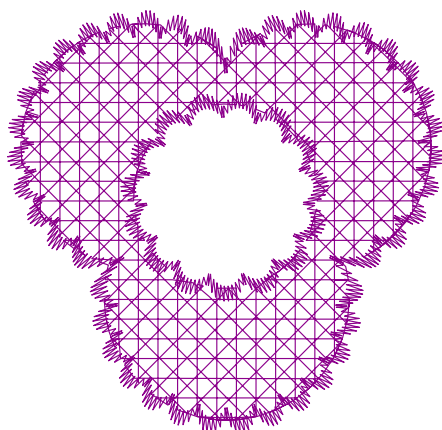


Končni simetrični kotni okraski

Uporabniški priročnik - Studio Next > Kako? > Samostoječa čipka

Samostoječa Čipka (FSL)

Samostoječa čipka (FSL) se nanaša na vezene vzorce, izvezene na vodotopni stabilizator, ki se po končanem vezenju popolnoma spere. Ker ne ostane nobena osnovna tkanina, ki bi podpirala vezenje, morajo biti šivi strateško digitalizirani, da se med seboj povežejo in podpirajo. Aplikacije se lahko občasno vključijo v FSL, vendar je celovitost vzorca odvisna predvsem od same strukture šivov.



Studio NEXT vključuje specializirano ohlapno polnilo, zasnovano posebej za služenje kot strukturno ozadje za te projekte. Ta funkcija, znana kot [FSL mreža](#), je konfiguracija objekta [Mreža > Net](#).

FSL mrežo lahko uporabite na objektih katere koli oblike, vključno s tistimi, ki vsebujejo luknje. Uporabniki lahko izbirajo med več vzorci mrež z nastavljenim razmikom in številom plasti prek [okna z lastnostmi](#).

Večina FSL vzorcev zahteva ojačano obrobo, sestavljeno iz satenastih šivov, da drži notranjo strukturo čipke skupaj. V Studio NEXT se te obrobe običajno ustvarijo z uporabo orodja Stolpec ali orodja Kontura, nastavljenega na način Saten.

Dodatne dekorativne elemente znotraj FSL projekta lahko digitalizirate z uporabo različnih metod, kot je orodje Kontura v načinu Vzorec.

Opomba: Preostali stabilizator običajno zagotavlja končani FSL vezenini njeno značilno togost. Če je potrebna večja stopnja togosti, lahko končni izdelek poškopite z raztopino vodotopnega stabilizatorja in pustite, da se posuši.

Glej tudi

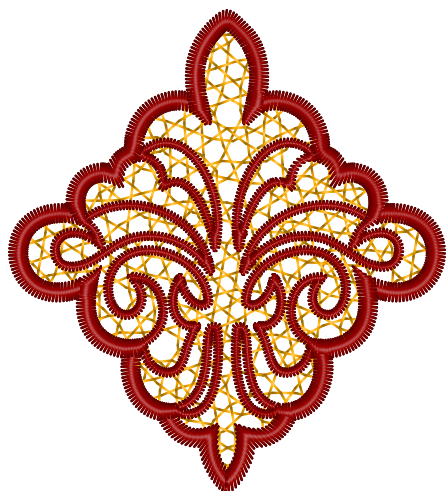
- [Samostoječa čipka - Lekcija](#)
- [Orodje Mreža - Lastnosti mreže](#)
- [Kontura - Lastnosti obrobljanja](#)

Uporabniški priročnik - Studio Next > Kako? > Samostoječa čipka - Vadnica

Samostoječa Čipka - Lekcija

Ustvarjanje Dizajnov Samostoječe Čipke (FSL) V Embird Studio NEXT

Ta lekcija nudi celovita navodila za ustvarjanje dizajnov za vezenje samostoječe čipke (FSL) z uporabo Embird Studio NEXT. Zajema uporabo orodja Mesh za osnovna polnila (vključno z mrežami FSL) in orodja Outline za satenaste obrobe z uporabo načinov Overlock in Satin. Vodič podrobno opisuje tudi tehnike za ustvarjanje odprtih v dizajnu in generiranje notranjih satenastih polnil, kar je bistveno za profesionalno digitalizacijo FSL.



Obvladovanje vezenja FSL vključuje dve glavni komponenti: 1. proces digitalnega oblikovanja (digitalizacija) in 2. proces fizičnega vezenja. Metode, uporabljene za fizično realizacijo, neposredno vplivajo na to, kako mora biti dizajn digitaliziran.

Ta lekcija se osredotoča na vidik digitalizacije, ki je močno odvisen od specifičnih programskih orodij.

Dizajni FSL se vežejo neposredno na vodotopno stabilizacijsko podlogo. Ker ni podlage iz blaga, morajo biti vbodi v ozadju polnila strukturirani tako, da podpirajo drug drugega. Nastalo polnilo je ohlapno, kar ustvarja značilen videz čipke. Ti dizajni običajno zahtevajo satenasto obrobo za ohranitev strukturne celovitosti čipke.

Studio NEXT nudi specializirana orodja za ustvarjanje tako **ohlapnih polnil** kot **satenastih obrob**. Ta lekcija prikazuje temeljni potek dela; vendar se lahko za doseganje različnih tekstur polnil in stilov obrob uporabijo tudi druga orodja in nastavitve znotraj Studio NEXT.

Digitalizacija Kontur

Pred konfiguracijo možnosti polnila in obrobe je treba digitalizirati začetni objekt, da se določi splošna oblika dizajna FSL. Ta primarni objekt zagotavlja strukturno polnilo, ki drži dizajn skupaj.

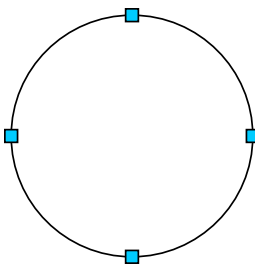
Orodje Mesh



Orodje **Mesh** se uporablja za ustvarjanje različnih ohlapnih polnil. Vsa mrežna polnila niso primerna za FSL; za zagotovitev stabilnosti mora osnovno polnilo tvoriti prepleteno mrežo ali mrežni vzorec. Za dizajne, ki zahtevajo notranje dekorativne črte, mora biti nadrejeno mrežasto polnilo konfigurirano za **enoslojno vezenje**, da se poenostavi pretvorba in urejanje.

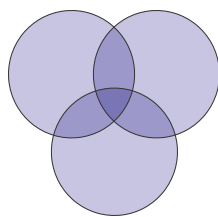
V tem primeru uporabimo orodje Mesh za digitalizacijo splošne oblike v **vektorski obliki**. Konture obrobe bodo kasneje izpeljane iz te oblike, kar odpravlja potrebo po njihovi ločeni digitalizaciji.

Čeprav je za FSL mogoče digitalizirati katero koli obliko, bomo začeli s preprostim krožnim objektom Mesh, ustvarjenim z uporabo **osnovnih geometrijskih oblik**.

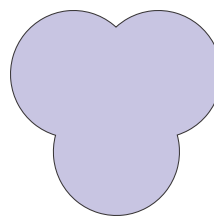


Krog, definiran z vektorskimi krivuljami in vozlišči

Ko je objekt digitaliziran, ga izberite v **delovnem območju** in ustvarite dve kopiji. Kopije razporedite, kot je prikazano spodaj.

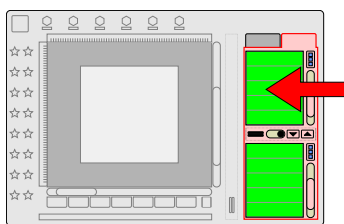


Prekrivajoči se krogi



Združeni krogi

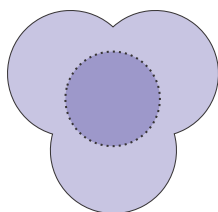
Izberite vse tri kroge in se pomaknite na **Glavni meni > Izdelava > Oblikovanje > Združi**, da jih zvarite v eno samo obliko. Ta nova oblika se bo pojavila na koncu seznama v **Pregledovalniku objektov**. Izvirni krogi ostanejo nespremenjeni; eden bo uporabljen za ustvarjanje luknje, medtem ko lahko ostale izbrišete.



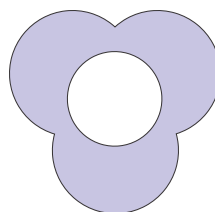
Seznam objektov v Pregledovalniku objektov

V Pregledovalniku objektov premaknite preostali krog tako, da sledi zvarjeni obliki. Spremenite njegovo velikost in ga centrirajte znotraj zvarjenega območja.

Uporabite **Glavni meni > Pretvori > Polnilo, Mreža & Sfumato > V odprtino**, da ta krog pretvorite v luknjo (odprtino) znotraj nadrejene mreže. Upoštevajte, da mora biti za pravilno upodabljanje objekt odprtine takoj za nadrejenim objektom polnila na seznamu Pregledovalnika.



Notranji krog skaliran in pozicioniran



Notranji krog pretvorjen v odprtino vzorca

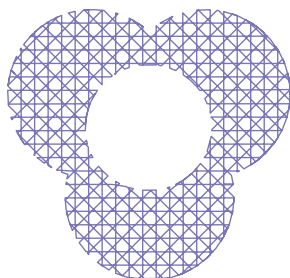
Polnilni Vbodi

Čeprav je celotna oblika določena, je treba še vedno generirati vbode. Orodje Mreža ponuja več kategorij polnil. Čeprav je "Stippling" privzeto, je neprimerno za FSL, saj se poti ne prepletajo. Za FSL so najučinkovitejša polnila tista, ki ustvarijo mrežo ali raster enojnih poti, ki se med seboj sekajo.

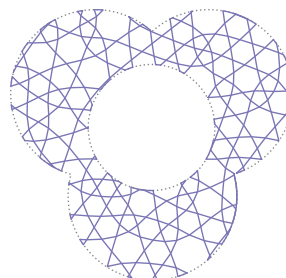
Enoslojno Polnilo

Naslednji primeri prikazujejo polnila **Mreža - FSL raster** in **Mreža - Oblike**. Obe podkategoriji spadata v kategorijo mrež **Mreža** in sta konfigurirani z omogočeno možnostjo enoslojnega polnila.

Prilagodite lahko **lastnosti** mreže, kot so vrzel (razmik) ter minimalna/maksimalna dolžina vboda, da ustrezajo zahtevam vašega projekta.



FSL mreža (enoslojna)



Mreža - oblike (enoslojna)

Satenski Rob

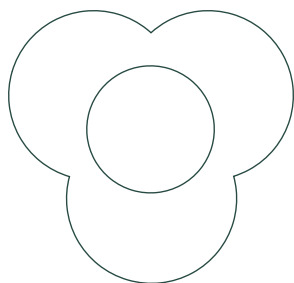
Vektorske obrise za rob lahko ustvarite s pretvorbo mrežnega objekta (Mesh) in njegove odprtine v [objekte obrisov](#).

Izberite mrežni objekt in se pomaknite na **Glavni meni > Pretvori > Polnilo, mreža in Sfumato > Ustvari obrise**. To ustvari nove objekte obrisov za zunanji kontur in odprtino, medtem ko ohrani prvotno mrežo.

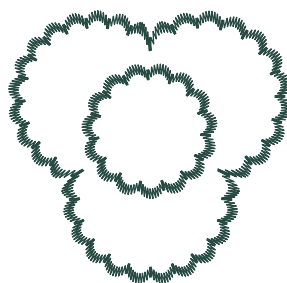
Overlock

Studio NEXT ponuja več načinov za ustvarjanje satenskih robov: **1. Objekti stolpcev**, **2. Način samodejnega stolpca**, **3. Satenski način za obrise** in **4. Overlock način za obrise**. Uporabili bomo način Overlock zaradi njegove učinkovitosti pri enakomernem razporejanju vzorcev vzdolž konture. Ti vzorci so optimizirani za vezenje z nizko gostoto brez potrebe po podlogi.

Izberite na novo ustvarjene objekte obrisov, odprite [okno z lastnostmi](#) in nastavite način na **Overlock**. Izberite ustrezen vzorec (na primer vzorec št. 26) in ustvarite vbode.

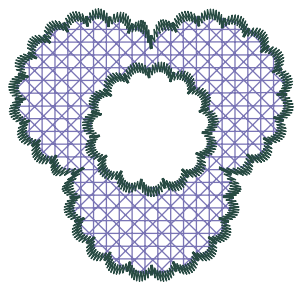


Mreža pretvorjena v vektorske obrise

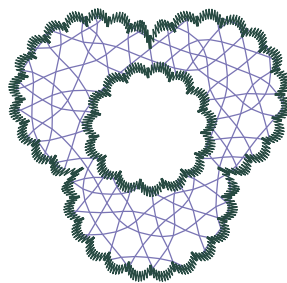


Način Overlock (vzorec št. 26)

Overlock obrisi ustvarijo **cik-cak robove**, potrebne za stabilnost dizajna. Te lahko izboljšate s prilagajanjem **razmika vbodov** (gostote), **širine** in **dolžine celice**.



Overlock rob na FSL mrežastem polnilu



Overlock rob na mrežastem polnilu

Čeprav so FSL dizajni običajno enobarvni, ta lekcija uporablja ločene barve za jasnost. Za neprekinjeno izdelavo zagotovite, da so začetne in končne točke polnila postavljene tako, da omogočajo skrito [povezavo](#) pod robom.

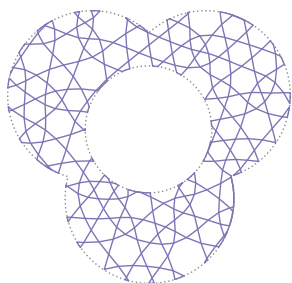
Cik-Cak

Notranje linije polnila se lahko izvedejo tudi kot satenski vbodi. Za avtomatizacijo tega lahko pretvorimo poti enojnega teka (single-run) znotraj mrežastega polnila v satenske poti.

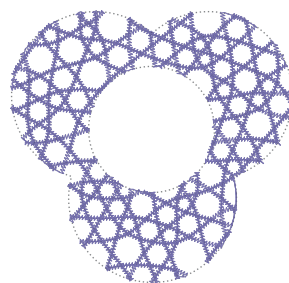
Objekti Obrisov Z Načinom Satenskega Vboda

Izberite mrežni objekt in se pomaknite na **Glavni meni > Pretvori > Polnilo, mreža in Sfumato > Ustvari ločene elemente obrisov iz mreže**. Ta postopek ustvari posamezne objekte obrisov in povezav iz notranjih poti polnila.

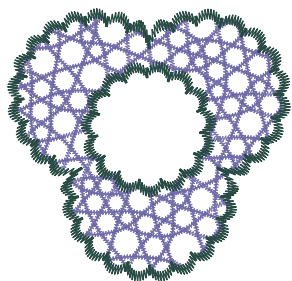
Izberite te nove objekte in odprite **okno z lastnostmi**. Na zavihku Obrisi nastavite način na **Satenski**. Prilagodite **razmik** in **širino**, nato **ustvarite vbode**.



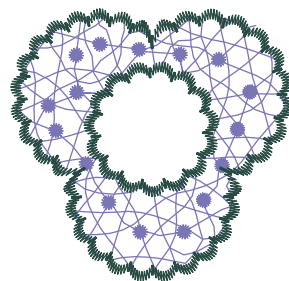
Mrežasto polnilo (Mreža - oblike)



Mrežasto polnilo pretvorjeno v satenski način



Overlock obrisi položeni na satenske poti



Okrasni vzorci Candlewick 2, uporabljeni na mrežastih poteh

Pretvorjene poti lahko uporabljajo tudi **Način vzorca**. Zgornji primer prikazuje poti, ki uporabljajo vzorec enojnega vboda v kombinaciji z ročno izbranimi okrasnimi vzorci "Candlewick 2".

Glej Tudi

- [Načela samostoječe čipke \(FSL\)](#)
- [Orodje Mreža - Lastnosti mreže](#)
- [Kontura - Lastnosti obrobljanja](#)

Odpravljanje Težav S Samostoječo Čipko (FSL)

Digitalizacija za samostoječo čipko zahteva višjo stopnjo tehnične natančnosti kot standardno vezenje. Spodaj so navedene pogoste težave, ki se pojavijo med postopkom digitalizacije ali šivanja, ter njihove rešitve.

Razpadanje Vzorca Po Pranju

Če vezenina izgubi svojo strukturo, ko odstranite stabilizator, vbodi verjetno niso dovolj povezani. Preverite lastnosti **FSL mreže** ali **Mrežastega polnila**, da zagotovite, da se poti prekrivajo in dotikajo **Satenaste obrobe**. Vsak element v vzorcu FSL mora biti zasidran na drug element. Če je objekt izoliran, bo med postopkom pranja odpadel.

Vrzeli Med Polnilom In Obrobo

Vrzeli se pogosto pojavijo zaradi učinka vlečenja niti med vezenjem. Da to preprečite, zagotovite, da se **Mrežasto polnilo** rahlo razteza v sredino **Satenaste** ali **Overlock obrobe**. V Studio NEXT lahko uporabite nastavitvev **Kompenzacija vlečenja** v oknu Lastnosti, da rahlo prekrijete polnilo in obrobo, s čimer kompenzirate naravno krčenje vbodov.

Trganje Stabilizatorja Med Šivanjem

Če se vodotopni stabilizator strga (perforira), preden je vzorec končan, je **gostota vbodov** morda previsoka ali pa je igla prevelika. Poskusite zmanjšati gostoto **Mrežaste mreže** ali uporabiti dve plasti stabilizatorja. Zagotovite, da je stabilizator v obroču napet kot boben, da preprečite "plapolanje", ki lahko vodi do vozlanja niti in lomljenja igel.

Ohlapni Ali Zankasti Vbodi

Ker FSL nima podlage iz blaga, je napetost niti ključnega pomena. Če so vbodi videti ohlapni, zagotovite, da sta napetost spodnjega in zgornjega sukanca na stroju uravnoteženi posebej za čipko. V programski opremi se izogibajte uporabi pretirano dolgih **Satenastih vbodov** (več kot 7-9 mm), saj so nagnjeni k zatikanju in jim manjka strukturna togost, potrebna za samostoječo čipko.

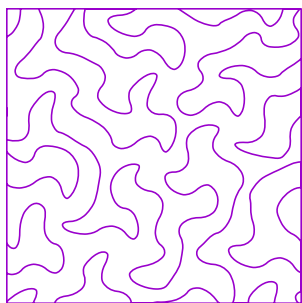
Opomba: Vedno opravite testno šivanje na majhnem delu vzorca, da preverite, ali so povezave in gostota ustrezni za vašo specifično kombinacijo niti in stabilizatorja.

[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Kako?](#) > Prešivanje

Stippling

Stippling je ohlapno polnilo, za katerega je značilna vijugasta pot šivov.

Ta tehnika je podobna prostoročnemu prešivanju ali risanju z nitjo. Šivi se običajno izvajajo v naključnem ali brezšivno ponavljajočem se vzorcu, da ustvarijo lahko, zračno teksturo. Stippling je učinkovit za dodajanje globine in dimenzije vzorcem vezenja in je še posebej priljubljen za ustvarjanje tekstur blaga, okrasnih obrob ali polnil ozadja na velikih površinah.

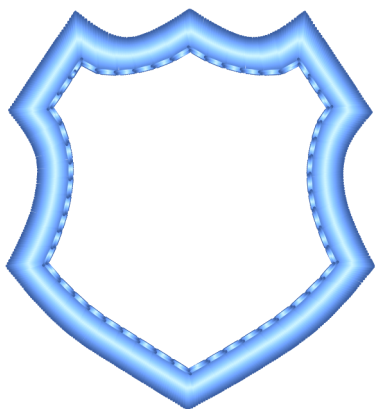


Primer stipplinga, ustvarjenega z Mreža > Mrežica > Fraktalno polnilo.

V Studio NEXT se stippling polnila ustvarijo z uporabo [orodja Mreža](#) prek posebnih načinov, kot so [Mrežica > Fraktal](#), [Stippling](#) in [Ploščice > Blackwork](#). Ti načini mreže omogočajo ustvarjanje različnih stippling vzorcev z eno ali več plastmi šivov. Poleg tega lahko pot stipplinga pretvorite v konturne objekte, kar omogoča nadaljnje okraševanje z vzorci kontur ali drugimi naprednimi tehnikami kontur, ki so na voljo v Studio.



Overlock

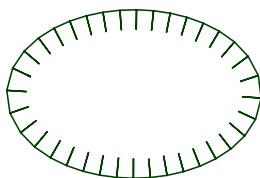


Funkcija [Overlock](#) v Studio NEXT simulira ravne in cik-cak šive, ki jih ustvari specializiran overlock stroj. Ti šivi se primarno uporabljajo za preprečevanje paranja robov blaga.

Konturo, nastavljeno na način Overlock, lahko uporabite za ustvarjanje zaključenega roba za našitke, vključno s tistimi z ostrimi vogali.

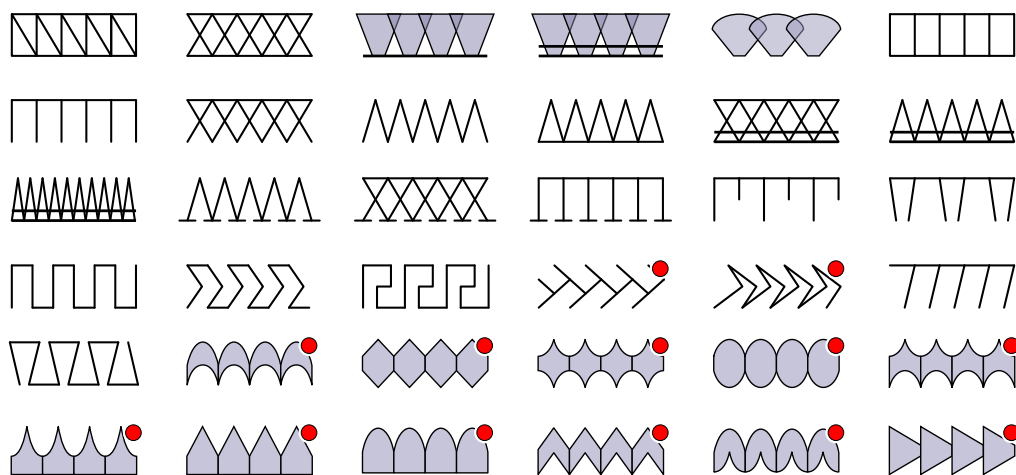
Primerjava z overlock strojem

Fizični overlock stroj uporablja več niti (običajno 3 do 5) za šivanje čez rob enega ali dveh kosov blaga za obrobjanje, zarobitev ali šivanje šivov. Pogosto ima rezilo za rezanje blaga med šivanjem. Način Overlock v Embird Studio simulira ta videz z uporabo standardne igle za vezenje. Omogoča, da vezilni stroj doseže podoben strukturni zaključek brez potrebe po ločenem kosu industrijske opreme.



Dodaten primer dekorativnega roba, ustvarjenega z uporabo konture z načinom Overlock.

Uporabite [orodje Kontura](#) v načinu overlock za digitalizacijo vektorskega objekta, ki ustvari overlock šive.



Overlock vzorci

Vsak overlock vzorec lahko prilagodite s prilagajanjem določenih **lastnosti** znotraj programske opreme.

Objekt konture, ki uporablja način overlock, lahko uporabite na zaprti obliki ali odprti poti.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Kako? > Prilagojene nastavitve podloge



Nastavitve Podloge Po Meri

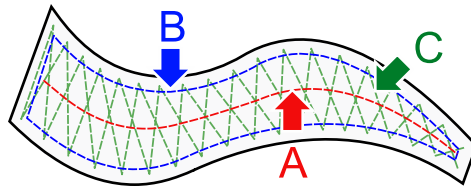
Podloga je pomožna struktura, sestavljena iz navadnih vbodov, ki se izvezejo na blago, preden se nanesejo vidni zgornji (krovni) vbodi. Služi kot ogrodje dizajna, ki zagotavlja bistveno stabilnost in utrjevanje.

Ta vodnik pojasnjuje, kako lahko uporabniki Embird Studio NEXT prilagodijo nastavitve podloge za posamezne objekte vezenja, da prekoračijo globalne privzete nastavitve. Podrobno opisuje lastnosti, ki so na voljo na zavihku **Napredna podloga** v oknu **Lastnosti**. Ta lekcija se osredotoča posebej na konfiguracije za vrste podloge **Sredinska**, **Robna** in **Cik-cak**, kar omogoča natančno prilagajanje lastnosti vbodov.

Kako Prekoračiti Globalne Nastavitve Podloge

Vbodi podloge za polne objekte - kot so navadna polnila, samodejni stolpci, stolpci in obrobe - so nadzorovani s specifičnimi lastnostmi. Medtem ko so nekatere lastnosti lokalne (individualne za vsak vektorski objekt), so druge definirane globalno. **Globalne lastnosti** lahko prekoračite z uporabo spodaj opisanih kontrolnikov.

Tako globalne kot lokalne lastnosti so dostopne prek **okna Lastnosti**. Kontrolniki za prekoračitev globalnih nastavitvev podloge se nahajajo na zavihku **Napredna podloga**, organizirani v skupine glede na vrsto podloge.



A. Sredinska Podloga

Podeduj iz splošnih nastavitev: To stikalo omogoči ali onemogoči prekoračitev globalnih nastavitev z lokalnimi konfiguracijami.

Min. dolžina: Definira približno dolžino najkrajših vbodov v sredinski podlogi. Krajši vbodi se običajno pojavijo v ostro ukrivljenih odsekih poti podloge.

Maks. dolžina: Definira približno dolžino najdaljših vbodov v sredinski podlogi. Daljši vbodi se pojavijo v ravnih odsekih poti podloge.

Sredinska podloga (Center walk) ni na voljo za način **Navadno polnilo**.

B. Robna Podloga

Podeduj iz splošnih nastavitev: To stikalo omogoči ali onemogoči prekoračitev globalnih nastavitev z lokalnimi konfiguracijami.

Min. dolžina: Definira približno dolžino najkrajših vbodov v robni podlogi. Kratki vbodi se pojavijo v ostro ukrivljenih odsekih poti podloge.

Maks. dolžina: Definira približno dolžino najdaljših vbodov v robni podlogi. Dolgi vbodi se pojavijo v ravnih odsekih poti podloge.

Način zamika: Določa obnašanje lastnosti **Zamik**. Vrednost lahko nastavite kot odstotek (relativno glede na samodejno optimizirano vrednost) ali kot absolutno meritev.

Zamik: Definira notranjo vrzel med konturo objekta in robno podlogo.

Robna podloga (Edge walk) ni na voljo za način **Večslojni stolpec**.

C. Cik-Cak Podloga

Podeduj iz splošnih nastavitev: To stikalo omogoči ali onemogoči prekoračitev globalnih nastavitev z lokalnimi konfiguracijami.

Min. dolžina: Definira približno dolžino najkrajših vbodov v cik-cak podlogi. Kratki vbodi se pojavijo v ostro ukrivljenih odsekih poti podloge.

Maks. dolžina: Definira približno dolžino najdaljših vbodov v cik-cak podlogi. Dolgi vbodi se pojavijo v ravnih odsekih poti podloge.

Način zamika: Določa, ali se vrednost **Zamik** obravnava kot odstotek ali kot absolutna vrednost.

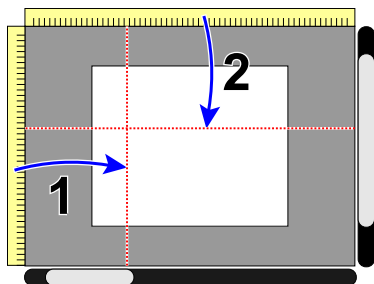
Zamik: Definira notranjo vrzel med konturo objekta in cik-cak podlogo.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja

Pomožna orodja

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Vodila

Pomožne Črte



Pomožne črte so vodoravne, navpične ali poševne referenčne črte, ki jih lahko postavite kamor koli znotraj [delovnega območja](#).

Ti označevalci delujejo kot vizualni pripomočki, ki uporabnikom pomagajo pri natančnem poravnavanju, postavljanju in spreminjanju velikosti elementov znotraj vzorca. Služijo kot začasne referenčne črte ali ravnila za zagotavljanje geometrijske natančnosti.

Za ustvarjanje nove pomožne črte postavite kazalec na vodoravno (2) ali navpično (1) ravnilo, pritisnite in držite primarni gumb miške ter povlecite kazalec v delovno območje.

Privlačenje Na Pomožne Črte

Pri računalniško podprtem načrtovanju in digitalizaciji vezenin je privlačenje (snapping) magnetno obnašanje, ki samodejno potegne izbrani element (kot je vozlišče, črta ali celoten objekt) proti določeni tarči, ko se ta premakne znotraj določene bližine. Privlačenje si zamislite kot učinek "gravitacije" za elemente vzorca. Odpravlja ugibanje pri ročnem pozicioniranju, saj zagotavlja, da se objekti ali točke popolnoma poravnajo z matematično natančnostjo.

Funkcija **Privlačenje vozlišč na pomožne črte** je dostopna prek [Glavni meni \(način urejanja vozlišč\) > Uredi > Vozlišča > Privlačenje](#). To zagotavlja, da se posamezne vektorske točke popolnoma poravnajo s pomožnimi črtami.

Funkcija **Privlačenje objektov na pomožne črte** je dostopna prek [Glavni meni \(način izbire / transformacije\) > Možnosti > Privlačenje objektov](#). To omogoča, da se omejitveni okvir celotnega objekta

prilagodi položajem pomožnih črt.

Rezanje Objektov S Pomožnimi Črtami

Pomožne črte lahko uporabite tudi za rezanje vektorskih objektov. Postavite pomožno črto čez ciljni objekt, nato izberite tako objekt kot pomožno črto. Z desnim klikom (sekundarni gumb miške) na pomožno črto odprite kontekstni meni in izberite ukaz **Razreži izbrane objekte**.



Za bolj zapletene operacije, kot je rezanje objekta vzdolž ukrivljene poti, si oglejte poglavje [Rezanje objektov z masko](#).

Zaklepanje Ali Brisanje Pomožnih Črt

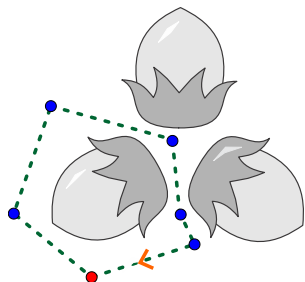
Pomaknite se na **Glavni meni > Možnosti > Pomožne črte**, da zaklenete vodila na mestu, odstranite vsa obstoječa vodila ali preklopite obnašanje privlačenja za objekte. Najpogostejši razlog za zaklepanje pomožnih črt je preprečevanje njihovega premikanja, medtem ko ste zaposleni s prilagajanjem vozlišč ali objektov.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Lasso

Orodje Lasso

Orodje Lasso se nahaja v glavni [Orodjarni](#).

Orodje Lasso omogoča izbiro predmetov ali točk znotraj [Delovnega območja](#) s pomočjo poligona po meri. To orodje je še posebej učinkovito pri krmarjenju po zapletenih vzorcih s tesno razporejenimi predmeti, kjer standardna pravokotna izbira ne zadostuje.



Za uporabo orodja kliknite kamor koli v Delovnem območju, da postavite začetno točko, nato nadaljujte s klicanjem, da določite poligonalno mejo. Poligona ni treba ročno zapreti, saj programska oprema samodejno poveže zadnjo točko s prvo. Obliko lahko izboljšate tako, da kliknete in povlečete katero koli obstoječo točko na nov položaj. Ko je točka označena (v fokusu), se na sosednjem segmentu črte prikaže puščica, ki označuje orientacijo poligona.



Točke orodja Lasso lahko vstavite ali odstranite s tipkama **INSERT** in **DEL**. Ukaz **INSERT** doda točko na trenutni lokaciji puščice, medtem ko **DEL** izbriše označeno točko. Poleg tega klik v prazno območje Delovnega območja ustvari novo točko takoj za označeno točko, s čimer se ta segment učinkovito razdeli na dva dela.



Na napravah brez fizične tipkovnice uporabite gumba + in - na zgornji plošči menija za dodajanje ali odstranjevanje točk izbire.

Vse spremembe poligona se zabeležijo, kar omogoča uporabo gumbov **Razveljavi/Ponovi** ali bližnjic na tipkovnici **CTRL+Z/CTRL+Y**.

Poligonalno izbiro lahko uporabite z naslednjimi načini:

1. **Izberi:** Izbira te možnosti označi predmete, ki se nahajajo v celoti ali delno znotraj poligona. Vse obstoječe izbire se počistijo.
2. **Dodaj:** Ta način vključi predmete znotraj poligona v trenutno izbiro.
3. **Odštej:** Ta način odstrani vse predmete znotraj poligona iz trenutne izbire.

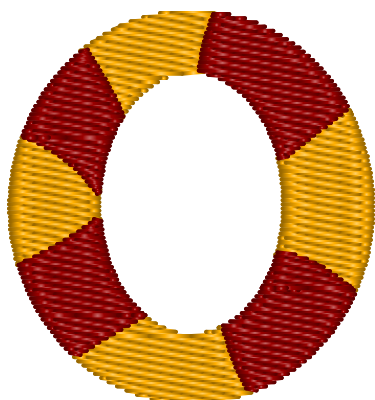
[Uporabniški priročnik - Studio Next](#) > [Pomožna orodja](#) > [Razdeli objekte z masko](#)



Uporaba Maske Za Razdelitev Vektorskih Objektov

Ta lekcija pojasnjuje, kako uporabiti tehniko maskiranja v Embird Studio NEXT za razdelitev vektorskih objektov za večbarvne vzorce vezenja. Z uporabo operacij **Oblikovanja** (Shaping), kot sta **Presek** (Intersection) in **Razlika** (Difference) s pomožnim objektom maske, lahko razdelite en sam objekt na več segmentov s preciznimi prekrivanji. To zagotavlja visokokakovostno vezenje brez vrzeli in ponuja učinkovito alternativo ročnemu digitaliziranju vsakega segmenta.

Začasni Objekt Maske

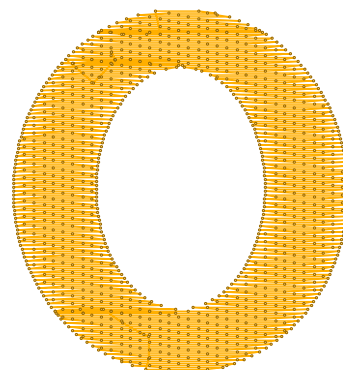


Koncept maske omogoča prilagoditev enega objekta z uporabo drugega, ki služi za njegovo rezanje ali presekanje. Maska določa, kateri deli originalnega objekta ostanejo in kateri se odstranijo. Ta učinek se doseže z operacijami **Oblikovanja: Presek** in **Razlika**.

◀ Sl. 1. Obroč z večbarvnimi segmenti.

Razmislite o zahtevi po dizajnu za obroč z večbarvnimi segmenti, kot je prikazano na sliki 1. Namesto da bi vsak segment digitalizirali posebej, najprej ustvarite celoten obroč in ga nato razdelite z uporabo sekundarnega objekta.

Sl. 2. Začetni celoten objekt obroča. ▶

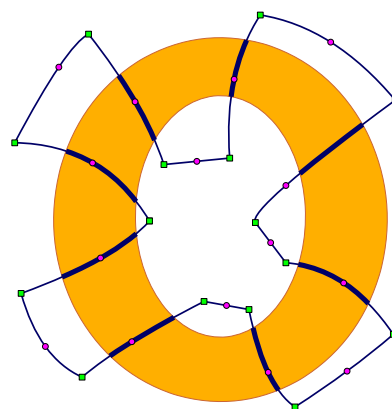


Ustvarjanje Prvih Segmentov (Rumeni)

Postopek se začne z ustvarjanjem velikega obroča. V tem primeru je uporabljen polnilni objekt s centralno odprtino (luknjo).

Sl. 3. Postavitev objekta maske. ▶

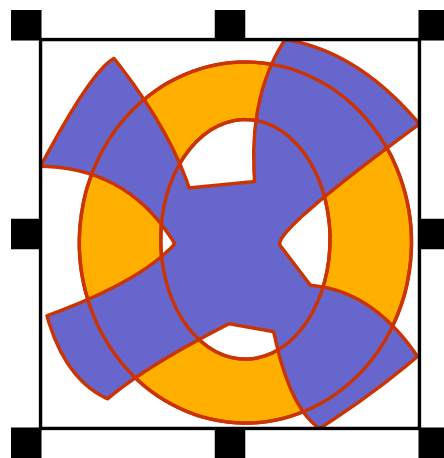
Nato narišite objekt, ki bo služil kot maska za razdelitev. Obroč bo razrezan na poteh, kjer maska prečka obroč (označeno z debelimi črtami). Posledično morajo biti robovi maske narisani natančno na poteh preseka z obročem; druga območja so lahko narisana z manj natančnosti.



V tem primeru je kot maska uporabljen polnilni objekt. Čeprav je maska lahko skoraj katera koli vrsta polnilnega objekta (kot so Sfumato Stitch, Mesh ali Column), linearnih objektov, kot so obrisi, povezave ali ročni vbodi, ni mogoče uporabiti. To je zato, ker operacije oblikovanja zahtevajo zaprto območje za izračun **Razlike** ali **Preseka**.

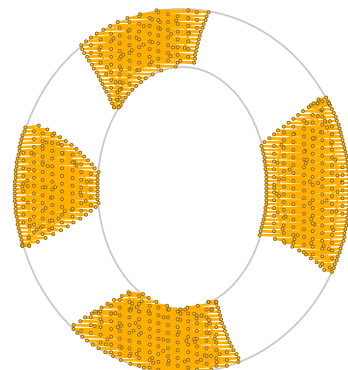
Ker je maska začasno orodje in ne bo vsebovala vbodov, so njene začetne/končne točke in specifične lastnosti nepomembne. Maska lahko vsebuje tudi eno ali več odprtih, kar vam omogoča, da hkrati razdelite več odsekov osnovnega objekta.

Sl. 4. Izbira obroča in maske. ►



Izberite tako obroč kot objekt maske, nato se pomaknite na **Glavni meni > Izdelava > Oblikovanje > Razlika**. Ta ukaz ustvari nove objekte, ki predstavljajo območje obroča minus območje maske, kot je prikazano na sliki 5. Originalni objekt obroča in objekt maske ostaneta nespremenjena.

Sl. 5. Rezultirajoči objekti po operaciji Razlika. ►



Opomba: Ukazi za oblikovanje niso združljivi z linearnimi objekti, kot so obrisi, povezave ali ročni vbodi.

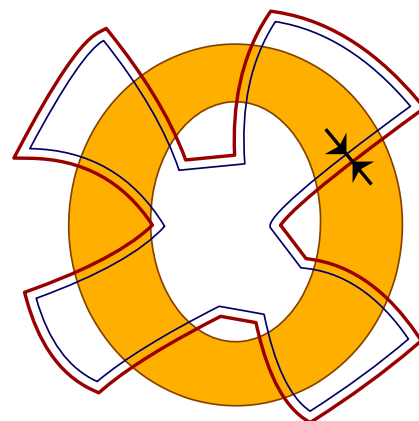
Ustvarjanje Komplementarnih Segmentov (Rdeči)

Za zapolnitev preostalih praznih območij je treba ustvariti komplementarne objekte z uporabo drugačnega ukaza za oblikovanje. Pred nadaljevanjem je nujno povečati masko. To zagotavlja, da so novi objekti nekoliko večji in prekrivajo predhodno ustvarjene segmente.

Ta korak je ključen: brez zadostnega prekrivanja bo "učinek vlečenja" vezilne niti povzročil vidne vrzeli v končnem vezenju.

Izberite objekt maske in se pomaknite na **Glavni meni > Preoblikovanje > Zamik > Razširi objekte**.

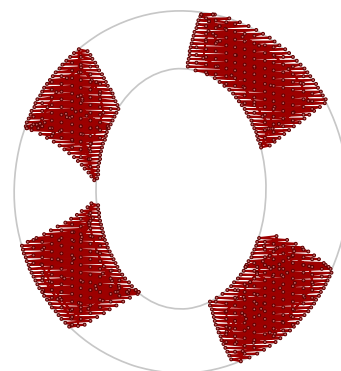
Sl. 6. Razširitev maske za kompenzacijo prekrivanja. ►



Zdaj izberite prvotni obroč in razširjeno masko. Pomaknite se na [Glavni meni > Izdelava > Oblikovanje > Presek](#), da ustvarite območja, skupna obema objektoma.

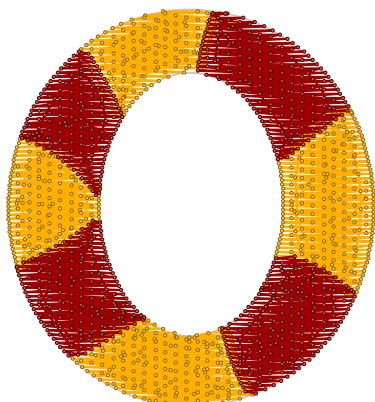
Sl. 7. Nastali objekti preseka. ►

To povzroči nastanek objektov, ki so komplementarni začetnim rumenim segmentom. Spremenite njihovo barvo v rdečo tako, da zeleni odtenek iz palete povlečete na izbrane objekte. Na koncu izbrišite prvotni obroč in objekte maske; služila sta svojemu namenu kot začasni predlogi in nista več potrebna.

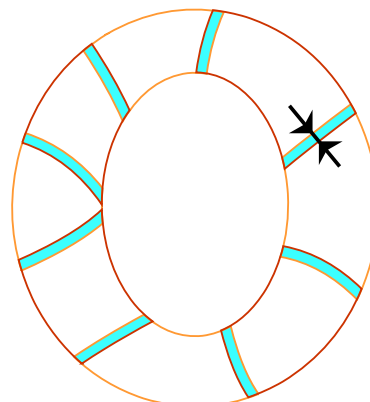


Končni Rezultat

Končani dizajn vključuje potrebna prekrivanja med sosednjimi območji različnih barv za zagotovitev celovitosti dizajna.



Sl. 8. Dokončan večbarvni dizajn.



Sl. 9. Podrobnost, ki prikazuje prekrivanja med sosednjimi območji.

Posamezni segmenti so ločeni objekti. Priporočljivo je uporabiti [orodje za povezovanje](#) za povezavo povezanih segmentov in zmanjšanje rezanja niti. V tem zaporedju, ker se rumeni segmenti izvezejo prvi, se lahko povezave med njimi skrijejo pod rdeče segmente.

Opomba: Čeprav lahko objekte v Studio delite tudi z uporabo [vodilnih črt](#), je ta metoda omejena na ravne reze.



Orodje Za Merjenje

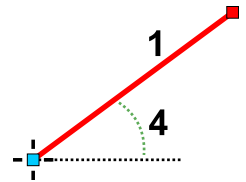
Orodje za merjenje je zasnovano za izračun natančnih razdalj in kotov znotraj vzorca vezanja. Uporabniki lahko ustvarijo eno ali dve merilni črti; ko sta aktivni dve črti, orodje določi tudi kot med njima. Vse izmerjene vrednosti so v realnem času prikazane na [glavni nadzorni plošči](#).








Do orodja za merjenje dostopate prek [orodjarne](#).

Za začetek merjenja kliknite gumb Orodje za merjenje v orodjarni.

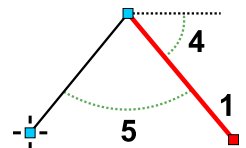
Postavite prvo točko kamorkoli znotraj [delovne površine](#), nato postavite drugo točko, da določite črto. Te točke lahko izberete in premaknete, tako kot vozlišča v standardnih načinih ustvarjanja ali urejanja.



Glavna nadzorna plošča zagotavlja naslednje podatke na podlagi vaših točk:

-  1 Neposredna razdalja med izbranimi točkami.
-  2 Horizontalna komponenta razdalje (izračunana vzdolž horizontalne osi).
-  3 Vertikalna komponenta razdalje (izračunana vzdolž vertikalne osi).
-  4 Kot med črto, ki povezuje točki, in horizontalno osjo.
-  5 Relativni kot med dvema merilnima črtama.

Orodje podpira tudi konfiguracijo s tremi točkami za oblikovanje dveh črt. Postavite tretjo točko na delovno površino, da izmerite specifičen kot med dvema ločenima objektoma vezanja. V tej konfiguraciji vrednost, označena s (5), predstavlja kot med dvema črtama.



Prosimo, upoštevajte, da se vrednosti (1) do (4) nanašajo na trenutno označeno črto, medtem ko se (5) dosledno nanaša na kot med obema črtama.

Sew Simulator

Sew Simulator v Studio je ključno orodje za analizo vrstnega reda šivov vzorca, saj zagotavlja animacijo postopka vezenja v realnem času. Ta simulacija se pogosto uporablja za prepoznavanje nepotrebnega rezanja sukanca med objekti ali za pregled tehničnih podrobnosti, kot so podloga in zapletene strukture šivov, ki jih je v statičnem prikazu težko razločiti.

Do Sew Simulatorja lahko dostopate prek **Glavni meni > Pripomočki > Sew Simulator** ali s klikom na namensko gumb, ki se nahaja v **razdelilni plošči**.



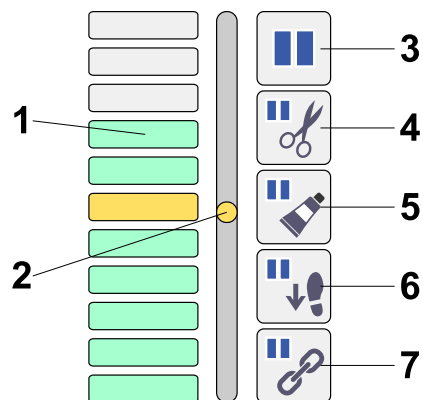
Za zagon simulatorja mora biti v **Delovnem območju** izbran eden ali več objektov, ti objekti pa morajo imeti ustvarjene šive.

Simulacijo lahko kadar koli prekinete s pritiskom na tipko **ESC** ali s klikom na gumb **Stop**.

Način upodabljanja lahko med animacijo preklapljate, da zagotovite različne vizualne perspektive. Razpoložljivi načini vključujejo **Ploski**, **3D**, **Rentgenski** in **Normalni**.

Funkcionalnost kontrolnikov plošče je naslednja:

1. Gumbi za postopne prilagoditve hitrosti vezenja (merjeno v šivih na sekundo).
2. Drsnik za spremenljiv, neprekinjen nadzor hitrosti vezenja.
3. Gumb **Premor/Zagon**: Začasno ustavi simulacijo. Kliknite znova za nadaljevanje. Ta gumb se uporablja tudi za ponovni zagon animacije, potem ko je bila ustavljena s katerim koli od avtomatiziranih pogojev (od 4 do 7).
4. Začasno ustavi simulacijo pri vsakem **prehodnem šivu**.
5. Začasno ustavi simulacijo pri vsaki **spremembi barve**.
6. Začasno ustavi simulacijo na **vzratni poti konture**.
7. Začasno ustavi simulacijo na objektu **povezave**.

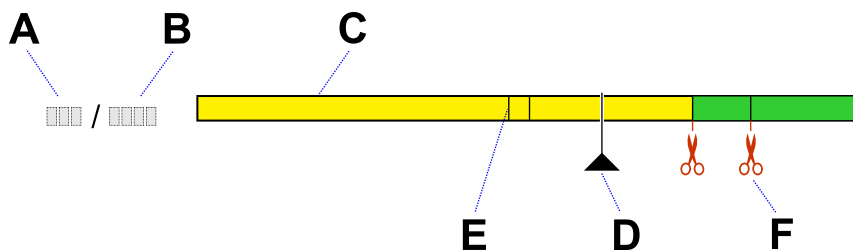


Opomba: Kontrolnika 1 in 2 podpirata nastavitve negativne hitrosti, zaradi česar šivi postopoma izginejo iz pogleda. S premikanjem drsnika 2 lahko ročno premikate simulacijo naprej in nazaj. Ta funkcija je namenjena podrobnejemu pregledu, kako so konstruirani določeni segmenti vzorca.

Gumbi od 4 do 7 vam omogočajo nastavitve posebnih "dogodkovno pogojenih" premorov. Ko je gumb vklopljen (pritisnjen), se bo simulacija samodejno ustavila, ko bo ta pogoj izpolnjen. Na primer, za preverjanje prehodov barv sukanca ali povezovalnih poti, omogočite gumba 5 in 7. Pogoj 6 je še posebej učinkovit za preverjanje celovitosti dvoslojnih kontur. Ko pride do premora, preprosto kliknite gumb 3 za nadaljevanje.

Kontrolniki za povečavo in pomikanje v Delovnem območju ostanejo aktivni med simulacijo, kar vam omogoča, da ohranite fokus na določenih območjih interesa, medtem ko se "šivajo".

Barvna vrstica na vrhu vmesnika zagotavlja časovnico za **previjanje nazaj** ali hitro previjanje simulacije naprej. Obarvani pravokotniki predstavljajo trenutno barvo sukanca, medtem ko majhne črne oznake označujejo meje objektov. Za navigacijo kliknite in pridržite primarni gumb miške na barvni vrstici ter povlecite drsnik v levo (nazaj) ali desno (naprej). Sprostite gumb miške, da nadaljujete z običajnim predvajanjem z novega položaja.



Komponente vrstice napredka so definirane takole:

- **A** - Indeks trenutnega šiva.
- **B** - Skupno število šivov izbora.
- **C** - Barvna vrstica, ki predstavlja zaporedja sukanca.
- **D** - Kazalec, ki označuje trenutni položaj predvajanja.
- **E** - Oznaka, ki označuje začetek novega objekta.
- **F** - Indikator za prehodni šiv ali rezanje sukanca.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Orodje za kote



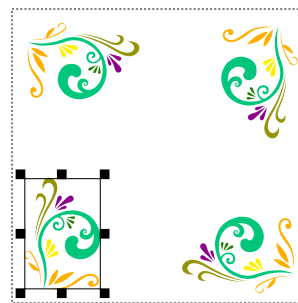
Orodje Za Kote

Orodje za kote je dostopno preko ■ [Glavni meni > Izdelava](#) medtem ko ste v načinu izbire/transformacije.

Ukaz **Corner...** odpre konfiguracijsko ploščo, ki nudi možnosti za simetrično podvajanje izbranih objektov v kote obroča za vezenje.

Orodje za kote vključuje naslednje funkcionalne možnosti:

1. **Postavi** - Ustvari kopije izbranih objektov v njihovi prvotni orientaciji.
2. **Zrcali** - Zrcali objekte znotraj vsakega posameznega kota.
3. **Vrti v smeri urinega kazalca** - Vrti objekte v vsakem kotu v smeri urinega kazalca glede na prejšnji kot.
4. **Vrti v nasprotni smeri urinega kazalca** - Vrti objekte v vsakem kotu v nasprotni smeri urinega kazalca glede na prejšnji kot.



Opomba: Če je možnost **Uporabi vrtenje na polnilne vbode** omogočena v [Glavni meni > Transformacija > Zrcaljenje in vrtenje](#), se kot vboda ob vrtenju samodejno prilagodi.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Orodje za samodejno ponavljanje

Orodje Za Samodejno Ponavljanje

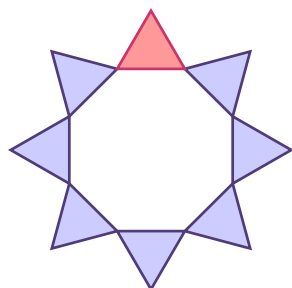
Orodje za samodejno ponavljanje omogoča avtomatizirano podvajanje in razporeditev enega ali več objektov v ponavljajoče se zaporedje. Ta zaporedja lahko sledijo linearnim potem, krožnim postavitvam ali drugim določenim transformacijam.

To orodje je dostopno prek [Glavni meni > Izdelava](#) medtem ko ste v načinu izbire/transformacije.

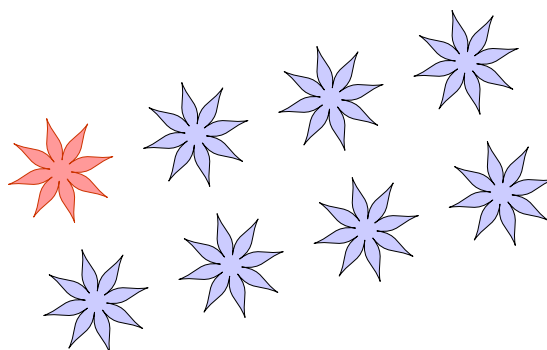
Ukaz **Samodejno ponavljanje...** odpre konfiguracijsko okno z možnostmi za podvajanje izbranih objektov vzdolž črte, okoli kroga ali pravokotnika, ali kot polnilo za pravokotno območje. Uporabniki lahko določijo točno razdaljo (razmik) med nastalimi objekti.

Poleg tega so na voljo nastavitve za ohranitev prvotne usmerjenosti objektov ali za uporabo navpičnega in vodoravnega zrcaljenja. Objekte je mogoče tudi samodejno zavrteti, da ostanejo vzporedni z osnovno črto poti.

Takojšen predogled konfiguracije je prikazan tako v podoknu Postavitev (Layout panel) kot v delovnem območju (Work Area).



V tem primeru je bil začetni trikotnik ponovljen osemkrat okoli krožne poti. Kloni so bili preoblikovani tako, da so ostali vzporedni z osnovno črto (obseg kroga).



V tem primeru je prikazan pravokoten ponavljajoč se vzorec s posebnimi nastavitvami vrtenja in določenimi razmiki med kloni objektov.

Opomba: Vrednost razmika, ki določa razdaljo med kloni, lahko nastavite na negativno vrednost, da ustvarite učinke prekrivanja.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Analiza vbodov



Analiza Vbodov

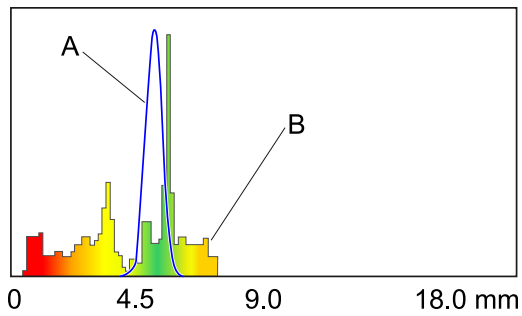
Orodje za analizo vbodov je dostopno prek [Glavni meni > Pripomočki](#) medtem ko ste v načinu izbire ali preoblikovanja.

To orodje nudi podroben vpogled v značilnosti vzorca, ki so ključne za doseganje visokokakovostnih rezultatov vezanja.

Uporabite to funkcijo za preverjanje celovitosti vzorca, kot je prepoznavanje pretirano dolgih vbodov po celotnem vzorcu ali znotraj posebej izbranih objektov.

Histogram

Histogram dolžine vbodov je grafični prikaz porazdelitve dolžin vbodov. Višina vsakega stolpca označuje količino vbodov, ki spadajo v določene razpone dolžin.



Histogram dolžin vbodov.

Modra krivulja (A) predstavlja histogram teoretično idealnega vzorca, kjer so vsi vbodi blizu optimalne dolžine približno 4 milimetrov (1/6 palca). Čeprav v praksi ni dosegljivo, služi kot izhodišče za primerjavo.

Dejanski histogram vzorca (B) uporablja barvno lestvico: rdeča označuje vbode, ki so prekratki ali predolgi, rumena označuje prehodne dolžine, zelena pa predstavlja optimalne dolžine vbodov. To omogoča neposredno primerjavo med vašim vzorcem in idealnim modelom. Na primer, zgornji primer prikazuje visoko pogostost kratkih vbodov v rdečem območju, kar lahko povzroči težave med postopkom vezanja.

Histogram sledi vbodom do dolžine 18 milimetrov (3/4 palca). Vbodi, ki presegajo to dolžino, se samodejno pretvorijo v skoke (prehodne vbode).

Številčni podatki

Poleg grafičnega histograma naslednji številčni podatki zagotavljajo bistvene tehnične informacije o vzorcu:

- Število Vbodov
- Število Rezov Niti
- Število Predolgh Vbodov
- Dolžina Zgornje Niti
- Dolžina Spodnje Niti
- Najmanjša Dolžina Vboda
- Največja Dolžina Vboda
- Povprečna Dolžina Vboda

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Prilagodi barve

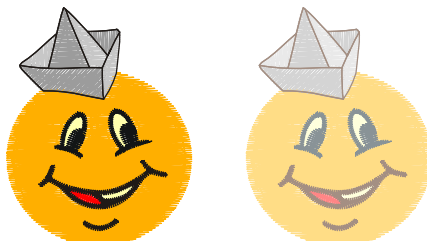
Prilaganje Barv

To orodje je dostopno prek [Glavni meni > Objekti > Barva](#), ko ste v načinu izbire / transformacije.

Prednost prilaganja barv

Prilaganje barv vam omogoča hitro in enakomerno spreminjanje celotne barvne sheme izbranih objektov. To je še posebej uporabno pri ustvarjanju podrobnih ali realističnih vzorcev, kot so portreti, živali, rože ali pokrajine. Namesto ročnega prilaganja ducatov posameznih barv niti lahko celoten izbor premaknete proti hladnejšemu ali toplejšemu tonu, posvetlite ali potemnite kompozicijo ali naredite barve bolj žive ali puste. To zagotavlja harmoničen rezultat, hkrati pa znatno skrajša čas, potreben za barvno eksperimentiranje.

Ukaz **Prilagajanje barv** odpre pogovorno okno, ki vsebuje kontrolnike za **Svetlost**, **Kontrast**, **Gamo**, **Nasičenost** in **Barvno ravnovesje** (cian-rdeča, magenta-zelena, rumena-modra). Te nastavitve spreminjajo barvo **vektorskih objektov** in njihovih pripadajočih šivov (niti), namesto barv osnovne **rasterske slike**.



Levo: izvirne barve pred prilagajanjem. Desno: svetlost povečana za vse objekte hkrati.

Barvno Ravnovesje

Prilagajanje barv z orodji za ravnovesje rumena-modra, rdeča-zelena in cian-magenta vključuje spreminjanje razmerja teh komplementarnih barvnih parov v vašem vzorcu.

Razumevanje, kako ti barvni pari vplivajo drug na drugega, je bistvenega pomena za doseganje specifičnih estetskih rezultatov.

1. Ravnovesje rdeča-zelena:



- Premikanje drsnika proti **Rdeči** poudari rdeče tone. To lahko vzorec ogreje, naredi kožne tone bolj živahne ali popravi prekomeren zelen nadih.
- Premikanje drsnika proti **Zeleni** poveča zelene tone, kar ustvari hladnejši, bolj naraven videz—še posebej učinkovito za zunanje prizore—in zmanjša prevlado rdeče.

2. Ravnovesje cian-magenta:



- Prilagajanje proti **Cian** doda cian barvo (mešanica modre in zelene), kar zagotavlja hladnejšo, bolj umirjeno estetiko in popravlja prenasičenost magente.
- Prilagajanje proti **Magenta** okrepi magento (mešanica rdeče in vijolične), kar doda globino rdečim in vijoličnim tonom ali izravna prekomerno cian barvo.

3. Ravnovesje rumena-modra:



- Premikanje kontrolnika proti **Rumeni** poveča rumene tone. To ogreje celoten videz, vnese zlate odtenke ali pomaga nevtralizirati modrikast nadih.
- Premikanje kontrolnika proti **Modri** okrepi modre tone, kar ohladi vzorec, doda modrkast odtenek ali nevtralizira rumen nadih.

Te prilagoditve ravnovesja se lahko neodvisno uporabijo za **Sence**, **Srednje tone** in **Svetle tone** za natančen nadzor. Namesto da bi vplivali na celoten vzorec enakomerno, lahko natančno prilagodite barve v najtemnejših območjih (sence), srednjem tonskem razponu in najsvetlejših območjih (svetle tone), da dosežete bolj prefinjeno barvno korekcijo.

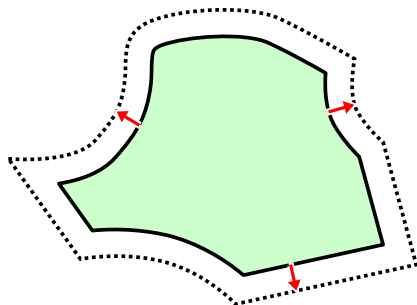
Prilagajanje barv Sfumato: Funkcija Prilagajanje barv se uporablja za posamezne odtenke znotraj Sfumato

Razširi Ali Skrči Objekte

Odmik S Konstantno Razdaljo

Ti ukazi veljajo za objekte, izbrane z orodjem Kazalec (puščica) ali znotraj [Inšpektorja objektov](#).

Ti ukazi so dostopni prek [glavni meni > Preoblikovanje > Odmik](#) v načinu Izbira/Preoblikovanje.



Tako **Razširitev** kot **Skrčenje** sta funkciji odmika s konstantno razdaljo. Odmik se nanaša na postopek ustvarjanja nove oblike ali poti, ki ohranja enakomerno razdaljo od obstoječe oblike ali poti na vsaki točki.

Razširi objekte poveča izbrane objekte z odmikom njihovih kontur. Posebej je zasnovan za ustvarjanje prekrivanja s konstantno širino med sosednjimi objekti. Ukaz Razširi objekte ne ustvari enakega geometrijskega rezultata kot standardno povečevanje.

Skrči objekte zmanjša dimenzije izbranih objektov z odmikom njihovih kontur. Ukaz Skrči objekte se razlikuje od standardnega zmanjševanja velikosti. Pogosto se uporablja za zmanjšanje velikosti odprtine polnila, da se ustvari natančno prekrivanje med odprtino in objektom, ki jo pokriva.

Poleg lastnosti **Količina**, ki določa razdaljo odmika, funkciji razširitve in krčenja uporabljata lastnost **Kot**. Ta nastavitev določa, kako se ostri koti odrežejo ali zgladijo med postopkom odmika.



Obdelava kotov (od leve proti desni): zaokroženo, odrezano, zglajeno, ostro, posneto.

Odmik S Konstantno Razdaljo V Primerjavi Z Osnovnim Skaliranjem

Odmik s konstantno razdaljo in **osnovno skaliranje** (povečevanje ali zmanjševanje) sta različni tehniki za spreminjanje velikosti vektorskih objektov. Delujeta z uporabo različne logike in ustvarjata različne vizualne rezultate, zlasti pri kompleksnih oblikah in ostrih kotih.

Osnovno Povečevanje Ali Zmanjševanje (Skaliranje)

- Ta metoda poveča ali zmanjša velikost objekta enakomerno od določene točke - običajno središča.
- Vsaka točka vzdolž konture se premakne sorazmerno navzven ali navznoter, pri čemer ohrani prvotna razmerja objekta.
- Na primer, popoln krog ostane krog, pravokotnik z razmerjem 2:1 pa pri skaliranju ohrani točno to razmerje.
- Koti se obnašajo dosledno - ostri koti ostanejo ostri, zaokroženi pa ohranijo svoje krivulje, pri čemer se tako koti kot polmeri enakomerno skalirajo.

Odmik S Konstantno Razdaljo

- Namesto sorazmernega skaliranja ta tehnika ustvari novo konturo, ki ostane na fiksni razdalji od prvotne poti vzdolž celotnega oboda.
- Ta postopek je primerljiv z risanjem obrobe enakomerne debeline okoli oblike.
- Nastala oblika se morda ne bo skalirala sorazmerno; zapletene krivulje in koti se lahko znatno spremenijo, ker odmik ostane konstanten ne glede na lokalno geometrijo.

Pri Digitalizaciji Vezanja

Odmik s konstantno razdaljo je še posebej uporaben za:

- **Podloga:** Z odmikom območja polnila navznoter lahko ustvarite stabilno osnovno plast, ki preprečuje premikanje blaga, preden se nanesejo glavni pokrivni šivi.
- **Obrobljanje:** Odmik kontur je učinkovit način za dodajanje robov ali obrobnih šivov okoli kompleksnih zapolnjenih oblik.
- **Ustvarjanje prekrivanja:** Blago se med postopkom vezanja pogosto rahlo popači. Prekrivanja zagotavljajo, da sosednji elementi ostanejo povezani v končnem vezanju, kljub vlečenju blaga.

Enostavno skaliranje je bolj neposreden način za spreminjanje velikosti dizajnov ali posameznih komponent brez spreminjanja razmerja med deli. Uporabno je, ko je cilj enakomerno povečati ali zmanjšati objekte.

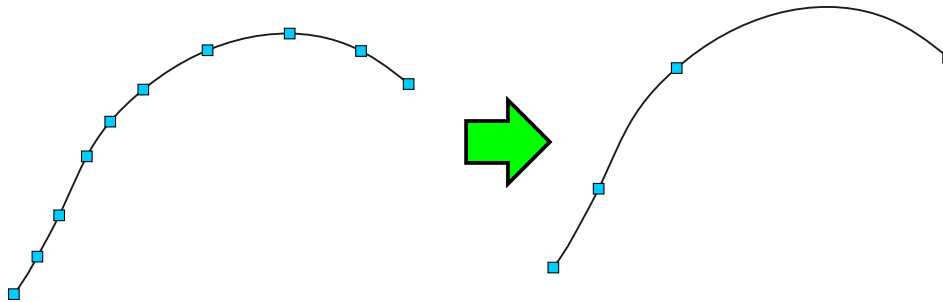
Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Zmanjšaj število točk



Reduce Nodes Number

Ta ukaz je dostopen preko   [Glavni meni > Transformiraj](#) v načinu izbire/transformacije ali preko [pojavnega menija](#) v načinu urejanja vozlišč.

Orodje **Reduce Nodes Number** odstrani odvečna vozlišča iz izbranih objektov na podlagi določene lastnosti "Simplicity". Ta funkcija je primarno zasnovana za glajenje vezanja črk, za katere so značilni popačeni robovi ali preveliko število vozlišč, kar je lahko težavno za upravljanje med ročnim urejanjem vozlišče po vozlišče.



Levo: Rob z visoko koncentracijo vozlišč. Desno: Isti rob po zmanjšanju, ki ohranja prvotno obliko z bistveno manj vozlišči.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Zmanjšanje števila barv slike



Zmanjšanje Števila Barv Slike

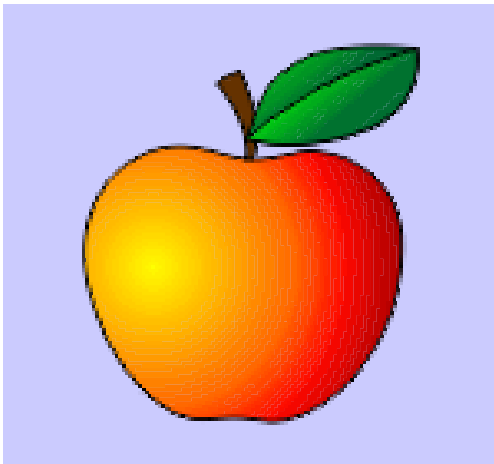
Zmanjšanje števila barv slike je postopek zmanjševanja števila različnih barv znotraj slike. Namesto milijonov barv, ki jih najdemo v barvni sliki, slika z zmanjšanim številom barv uporablja omejen, specifičen nabor. To je ključen korak pri pripravi rastrske slike za uporabo kot predloge za digitalizacijo vezenja, kjer je število razpoložljivih barv niti omejeno.

Studio vključuje namensko orodje za zmanjšanje števila barv, ki je dostopno preko [Glavni meni > Slika > Orodja > Zmanjšaj število barv](#).

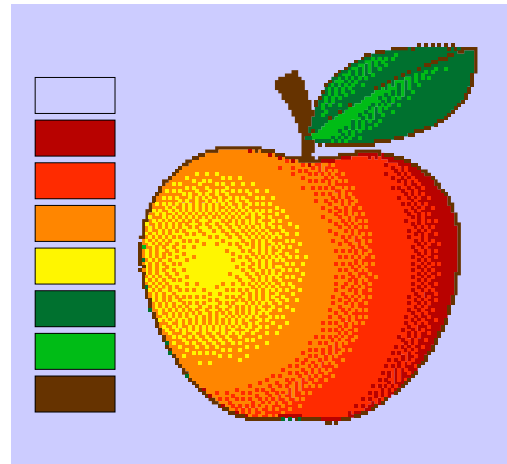
Predobdelava Slike

Rastrska slika, postavljena v ozadje [Delovnega območja](#), običajno služi kot predloga za digitalizacijo. Predobdelava slike lahko znatno pospeši postopek digitalizacije, zlasti pri kompleksnih vzorcih z velikim številom barv.

Eden od učinkovitih pristopov je pretvorba slike iz polne barvne lestvice v omejeno paleto. To zagotavlja jasno vizualizacijo končnega števila niti in razporeditve vbodov.



Izvirna barvna rastrska slika. Na tej stopnji mora uporabnik določiti število in razporeditev barv niti.



Predobdelana slika z zmanjšano barvno lestvico. V tem primeru se lahko vzorec digitalizira z uporabo sedmih barv niti (brez praznega ozadja).

Barvna Paleta

Postopek **Zmanjšanje števila barv** uporablja **palette** za določitev končne barve, dodeljene vsakemu pikslu. Paleta je prikazana kot navpični stolpec barvnih celic; privzeta konfiguracija je sestavljena iz črne in bele barve.

Paleta po meri lahko ustvarite z več metodami. Prvi korak je določitev števila barv z uporabo kontrolnika z ikono tube. To vrednost lahko kadar koli prilagodite za povečanje ali zmanjšanje velikosti palete.



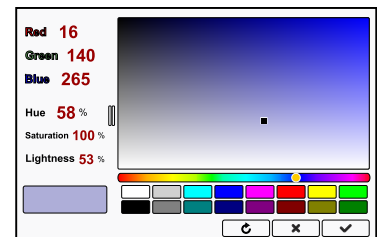
Ko je količina nastavljena, se barve lahko samodejno generirajo iz slike, ročno zmešajo ali posamično izberejo iz Delovnega območja. Te metode se lahko uporabljajo v kombinaciji.

1. Samodejno Generiranje Palete

Kliknite gumb **Samodejno** za hkratno generiranje celotne palete. Programska oprema analizira sliko, da izbere najbolj izstopajoče barve. To služi kot odlično izhodišče, čeprav so za optimalne rezultate pogosto potrebne ročne prilagoditve.

2. Ročna Konfiguracija Barv

Vsako barvno celico lahko definirate posamično. Izberite celico in kliknite gumb **Mešalnik**, ali dvokliknite (ali dolgo pritisnite) celico, da odprete okno **Mešalnik barv**.

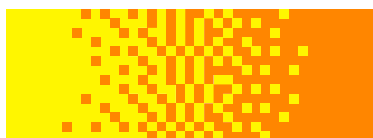


3. Izbiranje barv s slike

Za izbiro barve neposredno iz vira najprej izberite celico palete, da jo označite. Nato kliknite zeleno barvo znotraj slike v [Delovnem območju](#). Izbrana barva bo kopirana v označeno celico.

Čas, vložen v izboljšavo palete, zagotavlja čistejšo barvno razporeditev, kar znatno olajša digitalizacijo kompleksnih vzorcev.

Dithering



Dithering nadomesti gladke barvne prehode z razpršenimi piksli iz izbrane palete. Intenzivnost tega učinka se upravlja preko kontrolnika **Dither**. Ko je nastavljen na nič, se dithering ne uporablja. Dithering je še posebej uporaben pri digitalizaciji objektov z mešanjem barv, saj dithered območja delujejo kot vodilo za ustvarjanje gladkih prehodov vbodov.

Predogled

Kliknite gumb **Predogled**, da pregledate rezultate trenutne konfiguracije palete. Predogled je prikazan v sekundarnem območju na [Glavni nadzorni plošči](#), ki podpira povečavo, drsenje in pomikanje.

Dokler gumb **Predogled** ni kliknjen prvič, območje prikazuje **masko**. Ta črno-bela slika označuje, katera območja bodo obdelana (črna) in katera bodo izključena (bela).

Maskiranje



Rožnata paleta, uporabljena izključno na maskiranem območju, pri čemer ostane preostanek slike nespremenjen.

Namesto celotne datoteke lahko obdelate določene dele slike, kar preprečuje neželjeno prepletanje barv. Studio vam omogoča uporabo **vektorskih objektov za polnilo** kot **masko**. Če želite pretvoriti le določeno območje, narišite objekt za polnilo ali stolpec čez sliko, ga izberite in nato zaženite orodje za zmanjšanje števila barv. Pretvorba bo veljala le za območje pod izbranimi objekti.

Na primer, pri digitiziranju fotografije večbarvne živali lahko vsako barvno območje maskirate posebej. To vam omogoča, da na eno območje uporabite črno-sivo paleto, na drugo pa rjavo paleto, ne da bi to vplivalo na preostanek slike.

Opomba: [Orodje za sledenje \(Trace Tool\)](#) lahko uporabite za preprosto ustvarjanje kompleksnih objektov maske.

Opomba: Za alternativno metodo poenostavitve barv glejte [Orodje za posterizacijo \(Posterization Tool\)](#).

Uporabniški priročnik - Studio Next > Pomožna orodja > Posterizacija slike



Posterizacija Slike

Posterizacija je metoda obdelave slik, ki poenostavi sliko s stiskanjem njenega širokega razpona barv ali tonskih vrednosti v omejeno število jasno ločenih območij. Pri običajni fotografiji barve prehajajo postopoma in tvorijo gladke gradiente – na primer sončni zahod, ki se mehko preliva iz oranžne v rumeno. Po posterizaciji so ti postopni prehodi odstranjeni in nadomeščeni z ostrimi ločnicami, kar ustvari vidne pasove ali bloke enotne barve.

Studio vključuje namensko orodje za posterizacijo rastrskih slik, ki je dostopno prek ukaza [■ Glavni meni > Slika > Orodja > Posterizacija](#) .

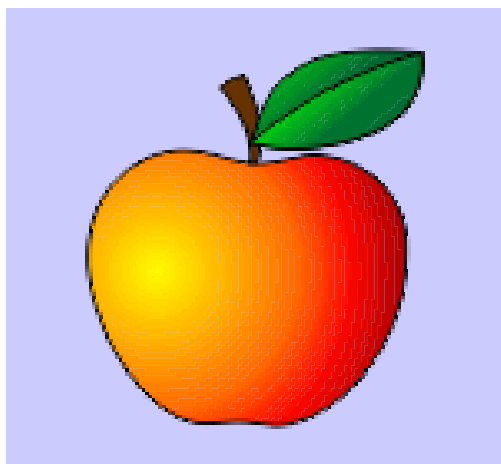
Namesto prikazovanja vsake subtilne variacije v odtenku ali svetlosti, značilne za fotografijo, posterizirana slika poenostavi te gradiente v omejeno število ločenih ravni. Ta učinek je primerljiv s pretvorbo fotografije v predlogo za "barvanje po številkah".

Predobdelava Slike

A [rastrska slika](#), postavljena v ozadje [delovnega območja](#), običajno služi kot predloga za digitalizacijo modelov vezenja. Predobdelava te slike lahko znatno pospeši potek dela digitalizacije, zlasti pri kompleksnih projektih, ki vključujejo številne barve.

Ena učinkovita tehnika je izravnava barv slike s posterizacijo, kar zagotavlja jasno vizualizacijo končnega števila niti in razporeditve barvnih segmentov.

Posterizacija združi sosednje slikovne pike s podobnimi barvnimi vrednostmi, kar povzroči poenostavljeno strukturo slike. Intenzivnost tega učinka lahko prilagodite z uporabo kontrolnika **Količina**.



Izvirna rastrska slika s polno barvno lestvico. Na tej stopnji mora uporabnik določiti število barv niti in njihovo namestitvev.



Predobdelana rastrska slika, ki prikazuje posterizirana območja konsolidiranih barv.

Predogled

Kliknite **gumb Predogled**, da ocenite, kako trenutne nastavitve posterizacije vplivajo na sliko. Rezultati bodo prikazani v sekundarnem delovnem območju na **glavni nadzorni plošči**. Ta vmesnik za predogled omogoča povečavo, pomikanje in premikanje.

Območje predogleda sprva prikazuje **masko**, dokler ne kliknete **gumba Predogled**. Ta maska je monokromatska slika, ustvarjena iz izbranih vektorskih objektov; črna območja predstavljajo območja, določena za obdelavo, medtem ko so bela območja izključena.

Maska



Pretvorba celotne slike hkrati ni potrebna. Studio omogoča uporabo standardnih **vektorskih objektov polnila** kot **maske** za izolacijo določenih območij slike za posterizacijo. Če želite obdelati le del slike, narišite objekte polnila ali stolpcev čez ciljno območje in jih izberite, preden zaženete orodje za posterizacijo. Pretvorba se bo uporabila samo za slikovne podatke pod izbranimi objekti. Ti vektorski objekti služijo kot začasna maska in jih lahko odstranite, ko je pretvorba slike končana.

V tem primeru se posterizacija uporabi izključno znotraj območja, ki ga maskira vektorski objekt. Preostanek slike ostane nespremenjen.

Opomba: **Orodje za sledenje** lahko uporabite za preprosto ustvarjanje kompleksnih objektov maske.

Opomba: Za alternativno metodo poenostavitve barv slike razmislite o uporabi [orodja za zmanjšanje barv](#).

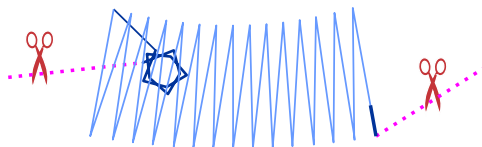
Uporabniški priročnik - Studio Next > Kaj je novega?

Studio NEXT

Kaj je novega?

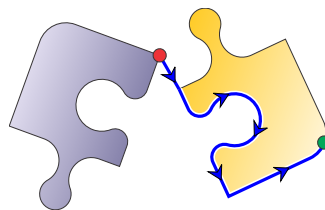
Različica 3.9, 25. maj 2026

- Dodanih 44 novih vzorcev blackwork v orodje Mreža (Mesh).
- Dodanih 19 novih vzorcev v orodje Kontura (Outline).
- Točko izvora mreže (Mesh Origin) in točke fokusa učinka (Effect Focus) za mrežne in polnilne objekte je zdaj mogoče interaktivno premikati s kazalcem.
- Filtri ozadja za rastrske slike se zdaj shranijo skupaj z dizajnom. To je še posebej uporabno za dizajne Sfumato, kjer filtri vplivajo na generiranje šivov. Poleg tega so bile nastavitve filtrov podvojene v globalnem oknu z nastavitvami (settings window) za večjo jasnost. Aktivni slikovni filtri so zdaj prikazani nad območjem obroča v delovnem prostoru, da se prepreči zmeda.
- Povečano število barvnih vzorcev v oknih Mešalnik barv (Color Mixer) s 26 na 34.
- Dodane možnosti v lastnostih (Parameters) objekta za preglasitev globalnih nastavitvev sidrnih šivov (tie-up) s posameznimi nastavitvami vodilnih (tie-in) in zaključnih (tie-off) sidrnih šivov.
- Izboljšana interaktivnost preklapljanja med načini izbirnega polja (premikanje, spreminjanje velikosti, vrtenje in poševno rezanje), kar omogoča lažje preklapljanje načinov s kazalcem.
- Vključeni dodatni parametri za nadzor plasti za pritrjevanje aplikacij (Appliqué tack-down).
- Uvedena nova funkcija, ki omogoča uporabo kompleksnih vzorcev (kot so zvezde ali trikotniki) za sidrne šive (tie-up). Večsmerni vzorci šivov zagotavljajo močnejše sidranje na ohlapno tkanih ali raztegljivih tkaninah. Uporabniki lahko tudi preglasijo globalne nastavitve sidrnih šivov na ravni posameznega objekta.



- Dodana funkcionalnost v okna Mešalnik barv (Color Mixer) za izbiro barv neposredno iz katalogov niti. Te barve lahko povlečete in spustite v vzorce za hiter dostop za kasnejšo uporabo v Studio Next. Ti barvni vzorci so obstojni med sejami.

- Dodana stikala za omogočanje ali onemogočanje operacij dolgega klika in dvojnega klika z vozlišči. Te možnosti se nahajajo v nastavitvah »Controls-General«.
- **Centraliziran nadzor niti:** V glavni nadzorni plošči (main control panel) je bil dodan nov Seznam niti (Thread List). Ta funkcija povzema vse barve v dizajnu, olajša ujemanje s katalogi niti in omogoča hitre spremembe barv prek palete ali Mešalnika barv (Color Mixer).
- Odpravljena težava pri uporabi kompenzacije vlečenja (Pull Compensation) za objekte samodejnih stolpcev pri uporabi vnaprej določenih slogov.
- Odpravljena težava v zvezi s krčenjem objektov.
- Odpravljena težava pri generiranju šivov za določene konture z vzorci.
- Odpravljena težava pri uvozu določenih datotek SVG.
- Povečana hitrost grafičnega uporabniškega vmesnika (GUI).
- Izboljšana gladkost razporeditve šivov v ostrih kotih za stolpčne (satin) objekte. To zmanjšuje potrebo po ročni segmentaciji stolpcev in pospešuje postopek digitalizacije.
- Izboljšana gladkost povečave delovnega prostora.
- Izboljšana odzivnost GUI med opravili urejanja in transformacije. To znatno izboljša hitrost poteka dela, zlasti pri upravljanju kompleksnih, obsežnih dizajnov z velikim številom šivov.
- Pregledane datoteke pomoči in izboljšana funkcionalnost izvoza PDF za dokumentacijo.
- Prilagajanje barv Sfumato: Funkcija Prilagodi barve (Tune Colors) se zdaj uporablja za posamezne odtenke znotraj objektov Sfumato in ne le za osnovno barvo, kar omogoča natančnejše prilagoditve za portretno delo.
- **Pametne povezave:** Uvedena Pametna povezava konture (Contour Smart Connection). Ta pot se začne na najbližjih točkah med objekti in sledi zunanemu robu ciljnega objekta. To je idealno za ohlapna polnila (mreža, motivi ali preliv) in se lahko skriva s satenastim cik-cak robom.



- V glavni nadzorni plošči (main control panel) je bil dodan nov zavihek Natančnost (Accuracy). Kontrolniki za natančno pritrjevanje (snapping) vozlišč in objektov, kot tudi pogled BirdEye, so bili premaknjeni na ta zavihek.

Na novo dodana možnost pritrjevanja je pritrjevanje vodil na druge cilje. To se lahko uporablja v kombinaciji z rezanjem objektov prek vodil. Pritrjevanje vodila najprej zagotavlja, da je rez narejen natančno tam, kjer je potrebno.

- Možnost spreminjanja **začetne točke** krivulje je bila razširjena s predmetov Fill, Mesh in Sfumato, tako da vključuje tudi predmete Outline, Manual Stitch in Connection.
- V ploščo Inspector je bil dodan indikator predmetov z ničelno velikostjo. Če je namesto ikone predmeta prikazan simbol klicaja (!), je to opozorilo, da ima predmet ničelno velikost. To se večsah zgodi pri uvozu predmetov iz vektorske grafike, kot so datoteke .svg.
- Pretvorba polnil v obrise zdaj ustvari nove predmete obrisov tako, da je njihovo prvo vozlišče na položaju zadnjega šiva polnila, kar zagotavlja gladek prehod med predmetoma polnila in obrisa.

- Proporcionalna sprememba širine stolpca: Uporabite ukaz glavni meni > Preoblikovanje > Odmik > Spremeni širino stolpca za povečanje ali zmanjšanje stolpcev in aplikacij v odstotkih.
- V okno Preoblikovanja je bilo dodano stikalo "Ponastavi ob zagonu", ki omogoča samodejno brisanje nastavitve vsakič, ko se to orodje uporabi.

© BALARAD, s.r.o.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Napredna orodja

Napredna orodja

Uporabniški priročnik - Studio Next > Napredna orodja > Slogi



Stili

Studio ponuja prednastavljene stile - skrbno izbrane nize **lastnosti** - zasnovane za optimizacijo vezenja za specifične materiale, kot so džins, saten, svila in brisače. **Stil** vsebuje specifične vrednosti za bistvene nastavitve, vključno z gostoto vbodov, kompenzacijo vlečenja in vrsto podlage.

Tabela stilov je dostopna preko [■ Glavni meni > Pripomočki > Urejevalnik stilov](#). Čeprav so imena prednastavljenih stilov fiksna, lahko uporabniki spremenijo osnovne vrednosti lastnosti, da ustrezajo njihovim specifičnim zahtevam.

Za uporabo sloga izberite ciljne objekte v delovnem območju. Odprite **tabelo slogov** prek [■ Glavni meni > Pripomočki > Urejevalnik slogov](#), izberite zeleni slog s seznama in kliknite gumb **Uporabi slog**.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Napredna orodja > Uvoz vektorske grafike



Uvoz Vektorske Grafike

Funkcija [■ Glavni meni > Design > Export/Import > Uvoz vektorske datoteke](#) samodejno odpre datoteko vektorske grafike in jo pretvori v vezilni vzorec. Ta funkcija je zasnovana tako, da odpravi potrebo po ročnem risanju logotipov ali sličic v Studiu, če so že na voljo v vektorski obliki.

Večina sodobnih grafičnih programov podpira različne vektorske formate in običajno omogoča izvoz grafike v format SVG.

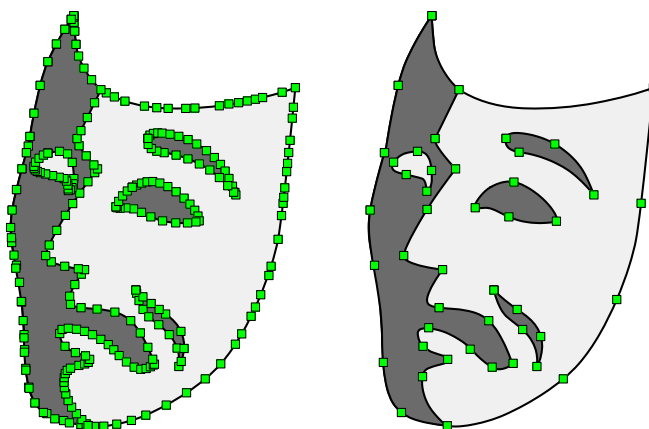
Vektorska datoteka lahko vsebuje različne elemente, vključno z rastrskimi bitnimi slikami, pisavami, oblikami, krivuljami in poligoni. Vendar Studio uvozi izključno krivulje; vsi ostali objekti so med postopkom prezrti. Za optimalne rezultate pretvorite vse pisave in oblike v krivulje v svoji grafični programski opremi, preden uvozite datoteko SVG v Studio.

Če datoteka vsebuje rastrsko sliko, jo bo Studio prezrl, namesto da bi izvedel samodejno digitalizacijo. V vezilne objekte se pretvorijo samo vektorske krivulje.

Opomba: Vse vektorske datoteke niso primerne za visokokakovostno pretvorbo v vezenje. Datoteke, ustvarjene s samodejnim sledenjem (auto-tracing) iz skeniranih slik, lahko na primer vsebujejo na tisoče drobnih objektov namesto čistih, polnih površin ali gladkih linij. Takšne datoteke so na splošno neprimerne za neposredno pretvorbo.

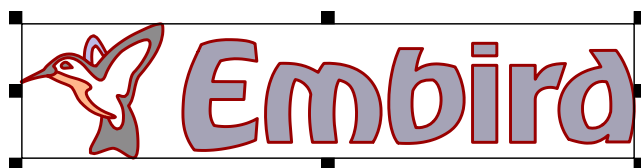
Leva slika prikazuje vektorsko grafiko slabe kakovosti, sestavljeno iz na tisoče majhnih segmentov iz samodejno sledenega skena.

Desna slika prikazuje visokokakovostno vektorsko grafiko z majhnim številom velikih, polnih površin.



Lastnosti Vbodov

Vezilni vzorci, uvoženi iz vektorskih datotek, običajno zahtevajo ročne prilagoditve lastnosti vbodov ali razporeditve objektov, da se zagotovi kakovost vezenja.



Vezilni vzorec, uvožen iz vektorske datoteke SVG pred generiranjem vbodov.

Po uvozu izberite vse objekte in uporabite ukaz **Generate Stitches** (Generiraj vbode). Studio analizira geometrijo vsakega objekta, da dodeli ustrezno vrsto polnila. Vendar programska oprema ne interpretira konteksta vzorca na enak način kot človeški digitizer. Na primer, morda ne bo prepoznal niza objektov kot črke in lahko vsakemu znaku dodeli drugačen slog vbodov glede na posamezne dimenzije. Običajno se tankim podolgovatim objektom dodeli polnilo s samodejnim stolpcem (auto-column), medtem ko širši objekti prejmejo vzorec. Velika območja so privzeto napolnjena z navadnim polnilom (tatami), usmerjenim navpično ali vodoravno glede na njihovo obliko.



Vezilni vzorec s samodejno generiranimi vbodi. Medtem ko večina objektov uporablja samodejni stolpec, imata črki 'm' in 'r' teksturo vzorca. Do tega pride, ker programska oprema uporabi vzorce za širše objekte, da prepreči pretirano dolge vbode. V tem primeru bi bilo za belo polnilo ptice primernejše navadno polnilo namesto samodejnega stolpca.

Uporabniki bodo morda morali te vrste polnil ročno izboljšati. V tem konkretnem primeru je dolžina vbodov blizu praga, ki sproži vzorec, kar povzroči nedosledne teksture po črkah. Če želite to popraviti, izberite črki 'm' in 'r', odprite [okno z lastnostmi](#) in onemogočite možnost vzorca za polnilo s samodejnim stolpcem. Poleg tega za belo polnilo ptice v istem oknu spremenite način iz samodejnega stolpca v navadno polnilo.



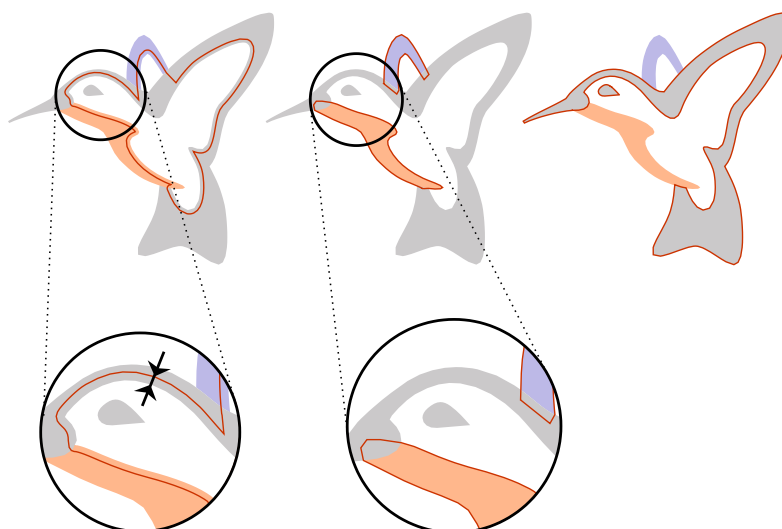
Posodobljene lastnosti, uporabljene za vbode. Vse črke zdaj uporabljajo dosledne satenaste vbode s samodejnim stolpcem brez vzorca. Belo polnilo ptice je bilo pretvorjeno v navadno polnilo.

Prekrivanja V Vektorski Grafiki In Vezenju

Upravljanje **plasti in prekrivanj** je ključnega pomena pri uvozu vektorskih datotek. Vezenje je zelo občutljivo na platenje; na območjih z več prekrivanji se vbodi šivajo neposredno čez prejšnje plasti. Če je nastala gostota previsoka, lahko to negativno vpliva na končni izdelek.

Vizualno preglejte prekrita območja, da zagotovite, da ne vsebujejo prekomernih plasti. V idealnem primeru bi morali biti največji deli vzorca sestavljeni iz ene same plasti. Kjer so prekrivanja potrebna, si prizadevajte za največ dve plasti, ali tri plasti le, kadar je to neizogibno.

V tem kontekstu se "sloji" nanašajo na gosto prekrivno vezenje in ne na podlago ali povezovalne poti. Podlaga je sestavljena iz ohlapnih vbodov, ki se uporabljajo za stabilizacijo blaga, [povezave](#) pa so poti, ki se uporabljajo za izogibanje rezanju niti med objekti. Čeprav so tehnično sloji, ti ne vplivajo bistveno na skupno gostoto prekrivnih vbodov.



Vizualizacija prekrivanj v uvoženem dizajnu.

Levo: Belo polnilo (označeno) se razteza pod črnimi, oranžnimi in modrimi objekti.

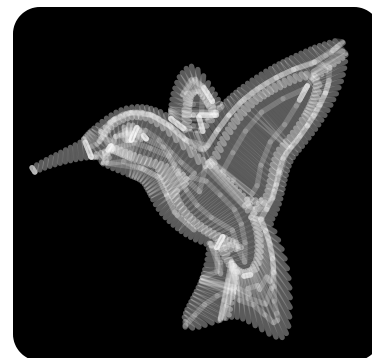
Sredina: Oranžni in modri objekti (označeni) prekrivajo belo polnilo in se raztezajo pod črnimi deli.

Desno: Črni objekti (označeni) prekrivajo belo polnilo in majhne dele modrih in oranžnih objektov.

Nasprotno, nezadostno prekrivanje je prav tako problematično. Naravno vlečenje niti lahko povzroči vrzeli med objekti, če je prekrivanje premajhno.

Prekomerno plastenje je treba urediti ali odstraniti, da zagotovite pravilno izvezenje dizajna. Studio ponuja hiter način za analizo gostote vbodov. Uporabite zavihke **Način prikaza** na dnu zaslona za preklop na **Zemljevid gostote** (zemljevid gostote) ali **Rentgenski** pogled. Upoštevajte, da morajo biti vbodi predhodno generirani, da ti načini prikažejo podatke.

Ilustracija: Način rentgenskega pogleda identificira območja s previsoko gostoto vbodov. ►



Opomba: Če potrebujete isti dizajn za grafično uporabo, lahko dizajne iz Studia izvozite nazaj v vektorski format z uporabo ukaza **Glavni meni > Dizajn > Izvoz / Uvoz > Izvoz**.

Auto Outliner

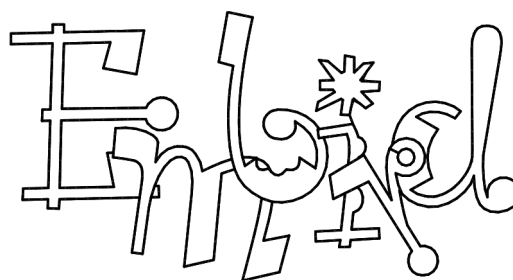
Samodejne konture predstavljajo najučinkovitejši način ustvarjanja kontur. Za informacije o alternativnih tehnikah si oglejte poglavje [Konture - Pregled](#).

Ukaz **Auto Outliner** omogoča ustvarjanje dvoslojnih kontur za posamezne ali več predmetov (sl. 1). Tudi če se predmeti prekrivajo ali sekajo, program ustvari konture samo za **vidne dele**. Ta funkcija je še posebej učinkovita za ustvarjanje kontur, podobnih tisti, prikazani na sliki 2.

Orodje Auto Outliner je dostopno prek [Glavni meni > Izdelava > Auto-Outliner](#).



Sl. 1. Prekrivajoči se predmeti, izbrani za ustvarjanje konture.



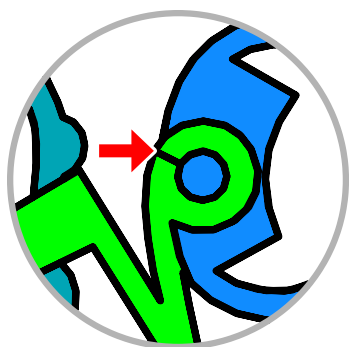
Sl. 2. Rezultat: dvoslojna kontura.



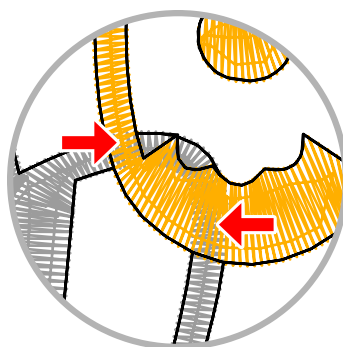
Sl. 3. Logotip z dvoslojno konturo.

Za začetek izberite predmete, ki jim želite dodati konturo, in se pomaknite na [Glavni meni > Izdelava > Auto Outliner](#). Postopek sprva ustvari več majhnih elementov konture. Program vas bo nato pozval k potrditvi, ali naj se vsi elementi razporedijo v eno samo, neprekinjeno konturo. Če potrdite, boste vprašani tudi, ali želite vključiti [povezavo](#) za morebitne izolirane segmente konture.

Novo ustvarjena kontura privzeto prevzame barvo prvega predmeta v izboru. Če želite to spremeniti, izberite novo barvo iz [palette](#) in jo povlecite ter spustite na izbor, ki vsebuje nove elemente konture.



Sl. 4. Kontura luknje, [povezana](#) s primarno konturo.



Sl. 5. Izključitev skritih segmentov predmetov.

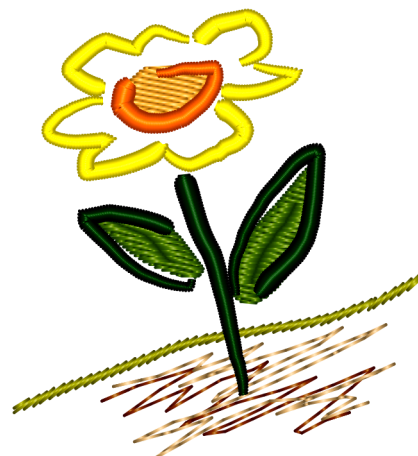
V primerih, ko se predmeti prekrivajo, se samodejne konture ustvarijo samo za vidne, najbolj zgornje dele. Program samodejno prepozna in prezre skrite segmente (označene s puščicami na sl. 5).

Opomba: Orodje Auto Outliner lahko naleti na težave, če sta robova dveh predmetov skoraj enaka ali popolnoma poravnana. V takšnih primerih lahko orodje ustvari preveliko število majhnih segmentov, ko poskuša razrešiti prekrivajoča se presečišča. Medtem ko standardni vzorci običajno vsebujejo jasna prekrivanja ali ločitve, se ta težava pogosto pojavi pri uporabi [vektorske grafike](#) (datoteke SVG), saj so te pogosto konstruirane z enakimi mejnimi robovi namesto s prekrivanji.

Orodje Freehand

Orodje Za Personalizirano Umetnost

Orodje Freehand zagotavlja specializirano metodo za ustvarjanje vzorcev vezenja z neposrednim **risanjem**, ki ponuja hitro alternativo tradicionalnemu **digitaliziranju po točkah**. Z uporabo miške ali digitalizacijske tablice lahko uporabniki v samo nekaj minutah ustvarijo vzorce v slogu skice.



Izrazna In Umetniška Izdelava

Orodje Freehand je idealen medij za ustvarjanje umetniškega in elegantnega vezenja. Z zajemanjem neposrednega gibanja in pritiska roke ustvarjalcem omogoča, da se izognejo mehanskemu videzu, ki je včasih povezan s tradicionalnim digitaliziranjem. Ta zmožnost zagotavlja, da končni vzorec odraža osebni slog umetnika in tekočo izdelavo.

Ustvarjalne Aplikacije

Orodje Freehand je zelo učinkovito za personalizacijo projektov. Še posebej je primerno za **pretvarjanje otroških risb v unikatno vezenje**. Ta funkcija omogoča ustvarjanje spominkov, oblačil po meri in daril, ki ohranjajo spontan značaj izvornih ročno narisanih umetnin.

Funkcionalnost

Orodje deluje podobno kot program za digitalno slikanje, vendar je rezultat funkcionalen vzorec vezenja. Podpira različne sloge, vključno s polnili, stolpci, objekti Sfumato in konturami, kot tudi specializirane vrste vbodov, kot so stolpci, občutljivi na pritisk.

Za razliko od drugih **orodij Studio**, ki zahtevajo natančno ročno namestitev točk in krivulj, vam orodje Freehand omogoča intuitivno risanje večine **objektov Studio**. Poteze se samodejno pretvorijo v izbrani slog vezenja in jih je mogoče po pretvorbi urejati točko za točko. Orodje Freehand se lahko med postopkom oblikovanja integrira s katerim koli drugim orodjem Studio.

Orodje Freehand je združljivo z različnimi **načini prikaza (običajni, vektorski, 3D, ploski itd.)** in podpira katero koli miško ali digitalizacijsko tablico, ki je združljiva z vašim operacijskim sistemom.

*Občutljivost peresa tablice na pritisk je v Studio na voljo, če tablica uporablja gonilnik Wintab32.dll, ki se nahaja v mapi Windows\System32.

Slogi Freehand



Pred risanjem morate izbrati slog vezenja. Za dostop do izbire izvedite **dolg klik (približno 1 sekundo)** na ikono Freehand v orodni vrstici z gumbom miške ali gumbom peresa tablice.

Pojavila se bo plošča s slogi Freehand.

Pojavno Okno S Slogi Freehand



Ročni vbodi



Povezava



Kontura



Skicirana kontura



Stolpec



Stolpec, občutljiv na pritisk



Polnilo



Luknja za polnilo, mrežo ali Sfumato



Objekt Sfumato

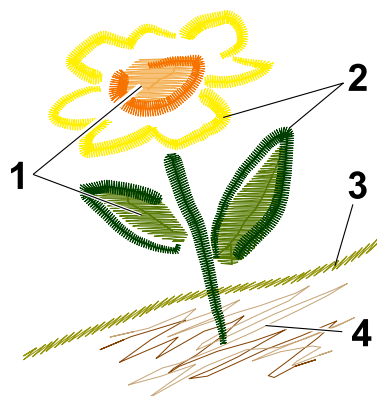


Mreža



Rezbarjenje

Kliknite ikono zelenega sloga, da ga aktivirate. Aktivni slog lahko kasneje spremenite tudi s spustnim poljem v [glavni nadzorni plošči](#).



Slogi, uporabljeni v zgornjem primeru, vključujejo:

1. Polnilo (s teksturnimi črtami rezbarjenja, vidnimi v 3D načinu).
2. Stolpec s simulirano širino, občutljivo na pritisk.
3. Obris skice.
4. Ročni vbodi.

Možnosti

Ko je orodje Prostorčno (Freehand) aktivno, se lastnosti za izbrani slog prikažejo v glavni nadzorni plošči. Nekatere nastavitve, kot sta **Barva** in obnašanje **Po potezi**, so skupne vsem slogom.

Skupne Možnosti

Barva določa barvo niti za objekte, ustvarjene s prostoročnimi potezami.

Možnosti **Po potezi** določajo obnašanje orodja po vsakem dejanju risanja:

- **Zaključni objekt** - Pretvori potezo v vozlišča in takoj zapusti način ustvarjanja.
- **Ustvari vbode** - Pretvori potezo v vozlišča in samodejno ustvari podatke o vbodu.
- **Druga poteza** - Pretvori potezo v vozlišča, hkrati pa ohrani orodje aktivno za dodajanje več potez enemu vektorskemu objektu.

Možnost **Poveži s prejšnjim objektom** (najdete jo v pojavnem meniju plošče za razdeljevanje) samodejno poveže novo potezo s prejšnjo s **pametnim povezovalnim objektom**, ko je omogočena.

Možnosti, Specifične Za Slog

Ročni Vbodi

Ročni vbodi se uporabljajo za ustvarjanje realističnega krzna, tekstur ali senčenja po meri. Nastavljive lastnosti vključujejo **Najmanjšo dolžino** in **Največjo dolžino** vboda.

Obrisi In Povezava

Slogi tipa obris (Obris, Obris skice in Povezava) omogočajo prilagajanje **Dolžine vboda**, **Širine** (kjer je primerno) in vzorca **Vzorca** vezenja.

Stolpci

Za sloge stolpcev lahko uporabniki prilagodijo **Najmanjšo širino** in **Največjo širino**. Če uporabljate tablico, se širina spreminja glede na pritisk pisala. Če uporabljate miško, spustno polje **Simulirana širina** določa variacijo poteze.



Primer stolpca s simuliranim učinkom pritiska na njegovo širino.

Objekt Polnila, Mreža In Sfumato

Za sloge tipa polnilo je primarna nastavljiva lastnost med risanjem **Kot**. Do drugih podrobnih lastnosti dostopate prek **okna Lastnosti** po izhodu iz prostoročnega načina. Objekti **Rezbarjenje** in **Odprtina** morajo biti dodani obstoječemu polnilu in niso samostojni objekti.

Opomba: Ko je prostoročno risanje zaključeno, se poteze samodejno pretvorijo v standardne **vektorske objekte**. Njihove specifične lastnosti lahko nato izboljšate z uporabo ustreznih zavihkov v oknu Lastnosti.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Napredna orodja > Orodje za sledenje

Orodje Trace



Studio vključuje orodje **Trace** s funkcijo »klikni za zapolnitev«, zasnovano za hitro polsamodejno pretvorbo rastrskih slik v vektorske vzorce za vezenje.

Orodje Trace deluje podobno kot orodje za izbiro »čarobna palica« v programski opremi za grafično oblikovanje. Obdela rastrsko sliko (sestavljeno iz slikovnih pik) in izvede sledenje, da jo pretvori v vektorsko sliko (sestavljeno iz poti). Te poti se nato uporabijo za ustvarjanje podatkov o vbodi za strojno vezenje.

Uporaba orodja Trace vključuje naslednje postopke:

1. Klik na območje z enakomerno barvo na **rastrski sliki** za izbiro teh slikovnih pik.
2. Pretvorba izbranih rastrskih območij v **vektorske objekte**.
3. Ustvarjanje polnil z vbodi za nastale vektorske objekte.

Kako Uporabljati Orodje Trace

Ta razdelek vsebuje tehnični opis kontrolnikov orodja Trace. Za praktičen vodnik po korakih si oglejte **lekcijo za orodje Trace**.

Uporabnik določi **prag tolerance** za izbiro barv in stopnjo **preprostosti** za ustvarjene vektorske objekte.

Izbira se začne s klikom neposredno na sliko.

Ko je izbira enega ali več rastrskih območij končana in so vse lastnosti konfigurirane, kliknite gumb **Apply** ali **Generate Stitches** v zgornji orodni vrstici. Lahko pa z desnim klikom v **delovnem območju** dostopate do teh možnosti prek **pojavnega menija**. Rastrski elementi se nato pretvorijo v vektorske objekte in po želji zapolnijo z vbodi.

Nastali vzorec za vezenje lahko vključuje različne sloge, vključno s konturami, polnili, stolpci in objekti Sfumato.

Po pretvorbi lahko nove objekte urejate točko za točko, tako kot kateri koli drug vektorski objekt v Studiu. Orodje Trace se lahko med postopkom oblikovanja uporablja v povezavi s katerim koli drugim orodjem za digitalizacijo.

Orodje Trace je združljivo z vsemi **načini prikaza**, vključno z običajnim, 3D in ploskim pogledom.

Za doseganje optimalnih rezultatov z orodjem Trace se priporočata visoka ločljivost slike in minimalna barvna gradacija.

Glavne Funkcije

- Samodejna vektorizacija posameznih objektov iz rastrskih virov.
- Možnost izbire več rastrskih območij za hkratno pretvorbo in ustvarjanje vbodov.
- Pet načinov izbire: Novo, Dodaj, Dodaj podobno, Odštej in Presek.
- Podpora za samodejno vektorizacijo kontur, stolpcev, polnil, Sfumato in rezbarskih objektov.
- Nastavljive nastavitve preprostosti in zvestobe vektorjev.
- Možnost »Ignore Openings« (Prezri odprtine) za objekte s polnilom za ustvarjanje trdnih mej brez notranjih lukenj.
- Samodejna dodelitev barv na podlagi izvorne slike.
- Izbira med ukrivljenimi ali ravnimi segmenti robov.
- Funkcionalnost razveljavitve in ponovitve, ki se uporablja za postopek izbire.

Slogi Orodja Trace

Pred uporabo orodja Trace izberite želeni slog vezenja. To storite tako, da pridržite primarni gumb miške na ikoni [orodja Trace](#) v orodni vrstici za približno eno sekundo.

Pojavila se bo plošča, ki prikazuje razpoložljive sloge orodja Trace.

Če sprememba sloga ni potrebna, preprosto kliknite ikono orodja Trace, da aktivirate trenutni način.

Pojavna Plošča S Slogi Orodja Trace



Kontura



Mreža



Stolpec



Objekt Sfumato



Polnilo



Vrezovanje

Vsak slog je predstavljen s posebno ikono. Klik na ikono aktivira ta specifični način sledenja.

Objekti vrezovanja morajo slediti objektu Polnilo, Mreža ali Sfumato, saj zagotavljajo teksturo tem nadrejenim objektom. Vrezovanja niso samostojni entiteti; zato je ikona Vrezovanje onemogočena, če v delovnem območju ne obstaja združljiv nadrejeni objekt.

Skupne Možnosti In Lastnosti

Lastnosti, kot so barva, toleranca, poenostavitev, vrsta roba in način izbire, so dosledne pri vseh slogih.

Začetni korak je izbira barvnih območij iz rastrske slike. Za izbiro območja uporabite primarni gumb miške.

Izbira spreminja način, kako orodje komunicira z obstoječimi izbirami. Uporabniki lahko izberejo ustvarjanje nove izbire, dodajanje različnih barv, izbiro vseh nepovezanih območij iste barve, odštevanje območij ali iskanje preseka.

Možnosti izbire so definirane, kot sledi:



Novo - Ustvari novo izbiro in počisti prejšnjo.



Dodaj - Doda na novo izbrano območje k trenutni izbiri.



Dodaj podobno - Hkrati izbere vsa območja ujemajoče se barve po celotni sliki.



Odštej - Odstrani izbrano območje iz trenutne izbire.

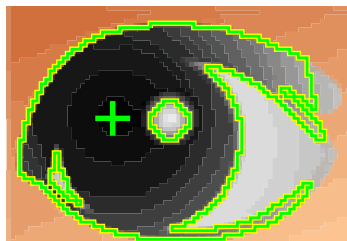
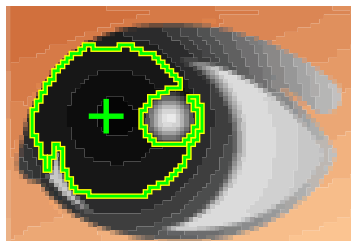


Presek - Ohrani samo območje, ki je skupno novi in obstoječi izbiri.

(Naenkrat je lahko aktiven samo en način izbire.)

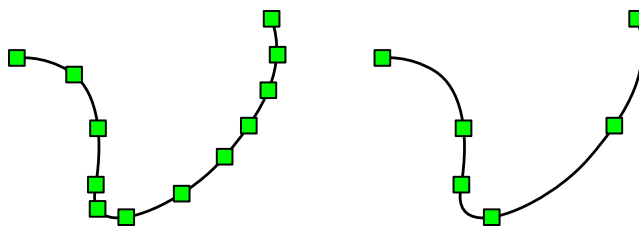
Samodejna barva - Ko je omogočeno, programska oprema samodejno dodeli barve vektorskim objektom na podlagi izvorne slike. Če je onemogočeno, lahko uporabniki ročno izberejo barvo iz [mešalnika barv](#).

Toleranca - Določa obseg barvne podobnosti za izbiro slikovnih pik, na lestvici od 0 do 100. Nižje vrednosti izberejo le zelo podobne slikovne pike, medtem ko višje vrednosti vključujejo širši razpon barv.



Levo: Izbira z nizko barvno toleranco. Desno: Izbira z visoko barvno toleranco.

Poenostavitev - Uravnoteži kompleksnost in zvestobo vektorskega objekta, v razponu od 0 do 15. Nižje vrednosti povzročijo visoko gostoto vozlišč in večjo natančnost, vendar otežijo ročno urejanje. Višje vrednosti prinesejo manj vozlišč in bolj gladko pot, ki jo je lažje izpopolniti. Privzeta vrednost je 7.



Levo: Objekt vektoriziran s Poenostavitvijo=3. Desno: Objekt vektoriziran s Poenostavitvijo=12.

Robovi - Nastavi vrsto segmenta za vektorske objekte na ravne črte ali ukrivljene poti.

Možnosti, Specifične Za Slog

Ko je Orodje za sledenje aktivno, so lastnosti, specifične za slog, prikazane na [glavni nadzorni plošči](#) poleg okna Studio.

Lastnosti Polnila, Mreže, Sfumata In Stolpca

Prezri odprtine - Če je omogočeno, so notranje luknje izpuščene iz ustvarjenih vektorskih objektov. To je uporabno pri ustvarjanju trdne osnovne plasti, ki naj bi bila prekrita z drugimi objekti. Onemogočite to, da ohranite odprtine.

Razširi objekte - Prekrivanje - Nekoliko poveča velikost objekta, da kompenzira vlečenje blaga in prepreči vrzeli med sosednjimi elementi.

Lastnosti Konture

Objekti konture vključujejo posebne lastnosti za generiranje vbodov. Te posnemajo nastavitve v [Oknu z lastnostmi konture](#) za priročen dostop.

Najmanjša dolžina vboda - Nastavi najkrajši dovoljeni vbod, ustvarjen med kompilacijo.

Največja dolžina vboda - Nastavi najdaljši dovoljeni vbod, ustvarjen med kompilacijo.

Širina vzorca konture - Določa širino referenčnih celic vzdolž poti. Upoštevajte, da je dejanska končna širina odvisna od uporabljenega specifičnega vzorca vbodov.

Vzorec konture - Določa ponavljajoči se vzorec vbodov, kot so enojni, trojni ali Redwork. Uporabniki lahko izbirajo tudi med različnimi ponujenimi vzorci ali uporabijo do pet [uporabniško določenih](#) vzorcev.

Druge Lastnosti

Dodatne vektorske lastnosti, kot so gostota vbodov, kot in prelivi, se konfigurirajo po izhodu iz načina sledenja prek [Okna z lastnostmi](#).

Trace Tool

Vodič Po Korakih

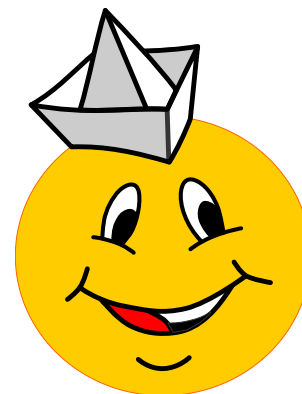
Ta lekcija prikazuje, kako uporabiti **Trace Tool** za ustvarjanje vzorca vezanja iz **rastrske slike**.

Naslednji razdelki vas vodijo skozi pretvorbo rastrskih slik v vektorske objekte vezanja. Ta postopek vključuje uvoz izvorne slike, izbiro ustreznih stilov sledenja, izboljšavo vektorskih objektov in konfiguracijo nastavitev prekrivanja za zagotavljanje visokokakovostnih rezultatov vezanja.

Za izdelavo visokokakovostnega vzorca mora biti izvorna slika čista in imeti zadostno ločljivost. Studio podpira različne standardne formate slikovnih datotek. Najpomembnejši dejavnik za uspeh je zagotovitev, da so robovi barvnih območij gladki. Nazobčani robovi, ki jih pogosto povzročijo prekomerno povečanje rastrske slike z nizko ločljivostjo, bodo negativno vplivali na natančnost samodejnega sledenja.

1. Uvoz Rastrske Slike

Izberite **■ Slika > Uvoz** iz glavnega menija, da v Studio vnesete svojo izvorno sliko. Izogibajte se prilagajanju velikosti slike okvirju znotraj delovnega območja; povečevanje rastrske slike poveča pikselizacijo, kar ovira delovanje orodja Trace Tool. Namesto tega je priporočljivo spremeniti velikost končanih vektorskih objektov, saj vektorsko skaliranje ne poslabša kakovosti.



2. Izbira Stila Sledenja

Postopek digitalizacije začnite tako, da se najprej osredotočite na velika območja ozadja. Poiščite Trace Tool (ikona čarobne palice) v **orodjarni** na strani zaslona. Z glavnim gumbom miške dolgo pritisnite na to ikono, da **prikažete ploščo s stili**.



Na plošči s stili orodja Trace Tool izberite ikono **Polnilo**.



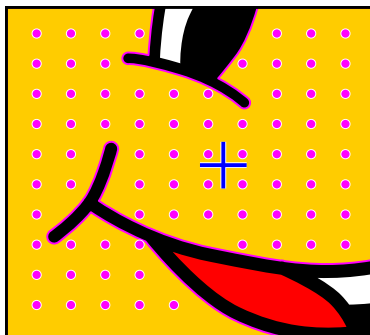
3. Konfiguracija Nastavitev Načina Sledenja

Za ta primer bomo sledili velikemu rumenemu območju smeška. [Glavna nadzorna plošča](#) vsebuje lastnosti sledenja. Ker gre za preprosto obliko, nastavite **Enostavnost** na **10**, da zmanjšate število vozlišč.

Običajno zapolnjena območja, ki mejijo na druge barve, zahtevajo prekrivanje, da se kompenzirajo vrzeli, ki jih povzročijo "vlečenje" blaga. Vendar je ta rumeni objekt edinstven, ker bodo na vrhu postavljene tanke črne črte za oči in usta. Da bi poenostavili postopek vezanja, ne bomo ustvarjali lukenj za vsako tanko črto, saj bi to po nepotrebnem razdrobil rumeno polnilo. Posledično bomo za ta začetni korak nastavili **Prekrivanje=0**.

Nastavite način izbire (Selection mode) na **Novo**. Ker izbiramo samo eno neprekinjeno barvno območje, bi bila primerna možnost "Novo" ali "Dodaj". Privzeta **Toleranca** barve je nastavljena na **30**.

4. Izbira In Sledenje Primarnega Območja



Kliknite znotraj rumenega območja slike. Utripajoče pike bodo označevale trenutno izbiro.

Kliknite gumb **Uporabi** v zgornji orodni vrstici, da pretvorite izbrane slikovne pike v vektorske objekte. To ustvari pet ločenih objektov: eno primarno polnilo in štiri notranje luknje (odprtine).

Če bi bilo potrditveno polje **Prezri odprtine** označeno, bi programska oprema ustvarila samo polno zunanje polnilo. To je uporabno za ustvarjanje podlog, vendar za ta dizajn želimo ohraniti odprtine, zato možnost ostane neoznačena.

5. Pregled Seznama Pregledovalnika Objektov

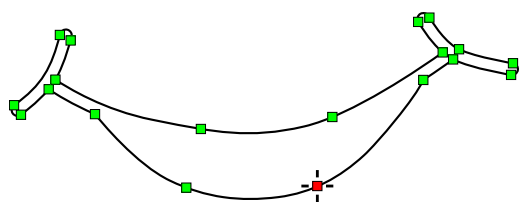
Na novo ustvarjeni vektorski objekti se pojavijo na seznamu [Pregledovalnika objektov](#). Objekti, ki vsebujejo luknje, te komponente prikažejo tudi v Pregledovalniku delov.

V tem primeru **Pregledovalnik delov** (ki se nahaja pod glavnim Pregledovalnikom objektov) navaja pet objektov: polnilo in štiri odprtine.

Nekatere od teh odprtini so preozke za praktično vezanje. Izberite objekt številka 5 (odprtina za linijo brade) in ga izbrišite. Odprtine za oči in usta vsebujejo tako debele kot tanke dele; te bomo ročno dodelali.

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

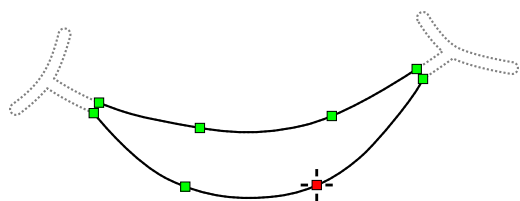
6. Izbira Objekta Za Ročno Urejanje



Izberite odprtino ust v **Pregledovalniku delov**, z desnim klikom odprite kontekstni meni in izberite "Uredi", da vstopite v način urejanja vozlišč.

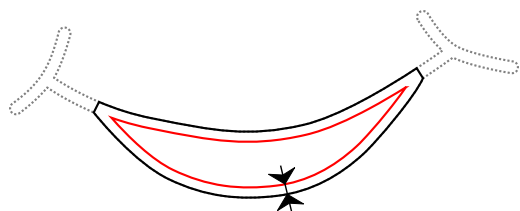
Odprtine je treba izbrati prek **Pregledovalnika delov**, ker jih ni mogoče klikniti neposredno v Delovnem območju.

7. Dodelava Vektorskih Vozlišč



Izbrišite vozlišča na ozkih segmentih odprtine ust, da poenostavite obliko. Izberite posamezna vozlišča in pritisnite tipko za brisanje, ali pa izberite več vozlišč hkrati.

Za izbiro več vozlišč držite tipko **Shift**, medtem ko z miško vlečete okvir okoli zelenih točk.



Ponovite to dodelavo za odprtine oči, dokler ne ostanejo le debelejša območja. Ko končate, bomo uporabili prekrivanje na rumenem polnilu tako, da bomo odprtine nekoliko skrčili z uporabo **Transformacija > Zamik > Razširi objekt**. Razširitev glavnega objekta učinkovito zmanjša velikost njegovih lukenj, kar zagotavlja, da rumeni vbodi rahlo segajo pod elemente oči in ust.

8. Sledenje Več Območij

Nato sledite sivim in belim območjem klobuka. Uporabite Orodje za sledenje (Trace Tool) kot prej, vendar z dvema prilagoditvama: nastavite **Prekrivanje** na **0.3 mm** in spremenite način **Izbire** na **Dodaj**.

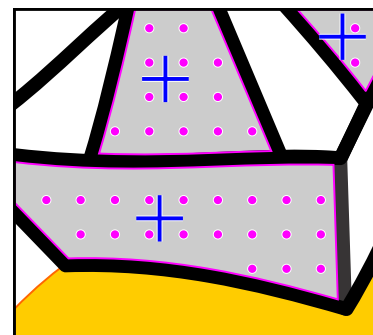


Dodajte izbrano območje k obstoječi izbiri.

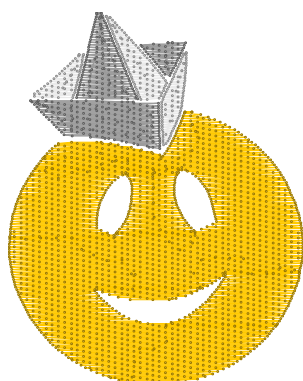
Kliknite vsako od treh sivih območij in treh belih območij na klobuku, da jih dodate v svojo izbiro.

Ker je funkcija **Samodejna barva** aktivna, bo programska oprema pravilno prepoznala in dodelila ustrezno barvo vsakemu vektorskemu objektu na podlagi izvorne slike, čeprav so del ene izbirne skupine.

Če je izbrano napačno območje, uporabite ukaz **Razveljavi (Ctrl+Z)**, da razveljavite dejanje.



9. Paketna Pretvorba Izbranih Območij



Kliknite **Uporabi** ali **Ustvari vbode**, da hkrati pretvorite vsa izbrana območja v vektorske objekte.

Šest nastalih objektov so preprosta polnila in na splošno ne zahtevajo urejanja. Če želite prilagoditi kote vbodov ali vzorce, uporabite okno [Lastnosti](#).

Opomba: Vsak objekt je bil ustvarjen s prekrivnim robom za preprečevanje vrzeli med sosednjimi barvami med vezenjem.

10. Uporaba Različnih Stilov Sledenja

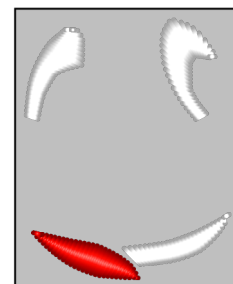
Zdaj bomo sledili poudarkom v očeh in rdečini ust. Namesto uporabe standardnih polnil bomo za te podrobnosti uporabili stil **Stolpec**. Dolgo pritisnite ikono Orodje za sledenje in iz plošče izberite stil Stolpec.



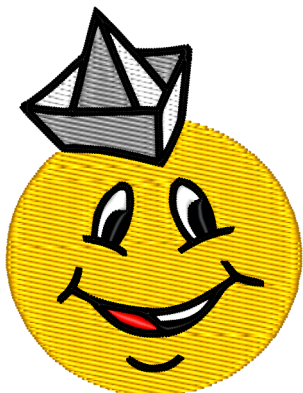
11. Dokončanje Objektov S Podrobnostmi

Izberite bele poudarke oči in rdeče območje ust z uporabo načina izbire **Dodaj**. Kliknite **Ustvari vbode**, da ustvarite te objekte na osnovi stolpcev.

Nastalimi objekti so stolpci, ki vključujejo prekrivanje za varno sidranje.



12. Globalno Sledenje Barvam



Končno bomo sledili črnim obrisom. Izberite možnost **Dodaj podobno**, da programi omogočite, da hkrati izbere vsa ujemajoča se barvna območja po celotni sliki.



Dodaj podobno

Kliknite katero koli območje črnega obrisa. S stilom Stolpec, ki je še vedno aktiven iz prejšnjega koraka, kliknite **Ustvari vbode**. Program ustvari objekte polnila z omogočeno funkcijo **Samodejni stolpec**.

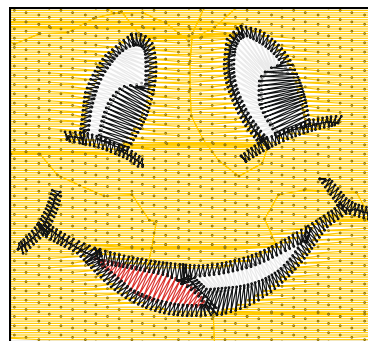
Tanki obrisi s prekrivanjem lahko zahtevajo manjše prilagoditve vozlišč. Na primer, morda boste morali premakniti vozlišča na ostrih kotih, kot so usta, da preprečite presečišča vbodov.

13. Končni rezultat in vrstni red vezanja

Dizajn je zdaj dokončan. Opazite vizualno razliko med navadnim rumenim polnilom in podrobnostmi na osnovi stolpcev. Upoštevanje teh korakov je zagotovilo ustrezna prekrivanja in odprtine za profesionalni zaključek.

Pred izvozom preverite **vrstni red šivanja** v Pregledovalniku objektov, da zmanjšate menjave niti. Če je samodejno ustvarjeno zaporedje neučinkovito, povlecite in spustite objekte, da jih združite po barvah.

Ker so objekti v tem dizajnu ločeni, se med elementi samodejno vstavijo rezi niti. Za druge dizajne, kot so napisi, boste morda želeli ročno dodati [povezave](#), da zmanjšate število rezov niti.



Uporabniški priročnik - Studio Next > Napredna orodja > Napisi

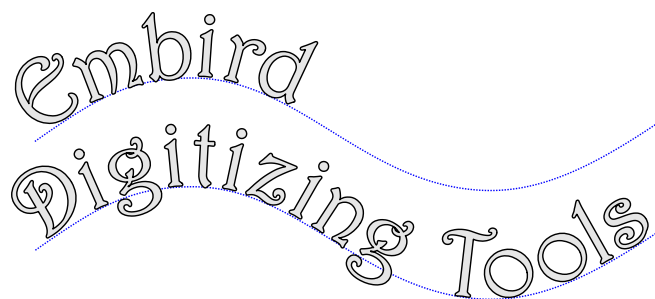


Izpisi - Orodja Za Besedilo

Studio ponuja celovito orodje za izpise s popolno podporo za večvrstično besedilo.

Izpisi pri vezenju zahtevajo specializirano funkcionalnost v primerjavi s standardnimi grafičnimi aplikacijami.

Poleg polnjenja znakov s šivi mora profesionalno orodje podpirati povezave do najbližje točke, zaporedja šivanja od sredine navzven, prilagoditve za besedilo majhne velikosti in različne druge tehnične lastnosti.



Ključne Funkcije

- Interaktivni izpisi neposredno v [Delovnem območju](#)
- Podpora za več vrstic besedila
- Podpora za navpično usmerjenost besedila
- Združljivost s pisavami TrueType, OpenType in Embird Alphabets
- Kontrole poravnave odstavkov
- Možnosti zaporedja šivanja od sredine navzven
- Prilagajanje osnovnih črt besedila po vozliščih
- Natančen razmik med znaki, besedami in vrsticami
- Logika povezovanja do najbližje točke
- Podpora za znake Unicode
- Funkcionalnost 'Postavi na nasprotno stran'
- Sposobnost urejanja predhodno ustvarjenega besedila
- Podpora za ne-nameščene pisave in arhive pisav

Alphabets V Primerjavi S Font Engine

Studio podpira dve različni vrsti pisav:

1. **Alphabets**: Embirdove lastniške, ročno predhodno digitalizirane pisave za vezenje.
2. **Sistem Font Engine**: Standardne pisave **TrueType** in **OpenType**, ki se običajno uporabljajo v programski opremi za besedilo in grafiko. Te se imenujejo "sistemske pisave."

Alphabets so razširljive, predhodno digitalizirane pisave, ki so na voljo kot moduli Embird. Večina Embirdovih pisav Alphabets uporablja saten šive (stolpčne objekte), medtem ko so druge zasnovane za redwork (navadne) šive.

Studio omogoča tudi uporabo sistemskih pisav **TrueType** in **OpenType**. Te se samodejno pretvorijo v vektorski format in jih je mogoče upodobiti z uporabo navadnega polnila, motivnega polnila ali samodejnih stolpčnih šivov, z različnimi razpoložljivimi možnostmi kontur.

Obe vrsti pisav se pretvorita v objekte za vezenje in šive ter postaneta sestavni del vzorca.

Podpora za pisave TrueType in OpenType uporablja Font Engine, ki je modul za programsko opremo Embird.

Navodila Za Uporabo

Za vstop v način Izpisov se pomaknite na [Glavni meni > Besedilo](#) in izberite, ali želite ustvariti novo besedilo Alphabets, besedilo Font Engine ali urediti obstoječe besedilo.

Za ustvarjanje novega besedila kliknite na zeleni položaj v Delovnem območju. Orodje vam omogoča vnos in urejanje besedila neposredno nad predlogo ozadja ali obstoječimi elementi vzorca.

Za sistemske pisave, če ste nedavno namestili nove pisave ali dodali datoteke v arhivske mape, uporabite ukaz [Glavni meni \(Način izpisov\) > Pisava > Najdi pisave](#) za osvežitev seznama pisav.



Ikona ukaza **Najdi pisave**

Izpisi podpirajo **večvrstično besedilo** in prilagodljive osnovne črte. **Prednastavljene osnovne črte** vključujejo kroge, črte in spirale. Vse osnovne črte je mogoče transformirati (premikati, skalirati, rotirati ali nagibati) in urejati po vozliščih. Na primer, krožno osnovno črto je mogoče skalirati v elipso. Transformacije se lahko izvedejo z uporabo kontrolnika "pajek" v Delovnem območju ali z numeričnimi kontrolami na stranski plošči.

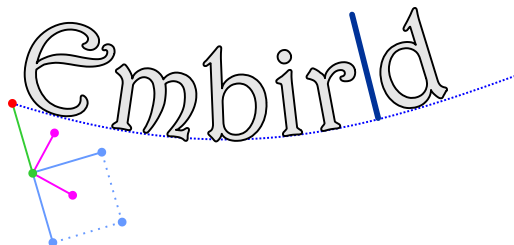
Delovni Načini Izpisov

Orodje za izpise ponuja tri različne načine za spreminjanje osnovne črte besedila in posameznih znakov:

1. Geometrijske transformacije osnovne črte
2. Urejanje osnovne črte po vozliščih
3. Transformacije znakov

Preklaplajte med temi načini z uporabo [pojavnega menija](#) ali namenskih gumbov za način v orodni vrstici na levi strani.

Način 1 - Geometrijske Transformacije Osnovne Črte



Način 1: Transformacije osnovnice. Krmilne ročice omogočajo premikanje, spreminjanje velikosti, vrtenje in nagibanje celotne osnovnice.

Ta način spremeni celotno osnovnico hkrati. Premikanje osnovnice premakne tudi besedilo; vendar spreminjanje velikosti osnovnice ne spremeni velikosti samega besedila. Spreminjanje velikosti besedila je treba izvesti neodvisno z uporabo krmilnikov znakov (Način 3) ali stranske plošče.

Način 2 - Urejanje Osnovnice Po Vozliščih



Način 2: Urejanje vozlišč osnovnice. Osnovnica je vektorska pot, ki jo je mogoče spreminjati prek krmilnih vozlišč.

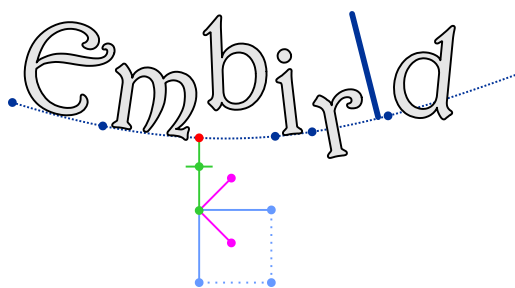
Osnovnica je sestavljena iz ravnih črt in Bézierovih krivulj. Uporabniki lahko dodajajo ali brišejo vozlišča na način, podoben standardnemu digitaliziranju. Pri večvrstičnem besedilu si vse vrstice delijo isto obliko osnovnice, ki je podedovana od zgornje vrstice.

Razpoložljive bližnjice v tem načinu:



- **ALT + Novo vozlišče:** Ustvari segment ravne črte na osnovnici.
- **CTRL + Novo vozlišče:** Ustvari raven segment, poravnani na 45-stopinjske korake.
- **CTRL + Premik vozlišča:** Poravnava vozlišče na 45-stopinjski korak glede na prejšnje vozlišče.

Način 3 - Transformacije Znakov

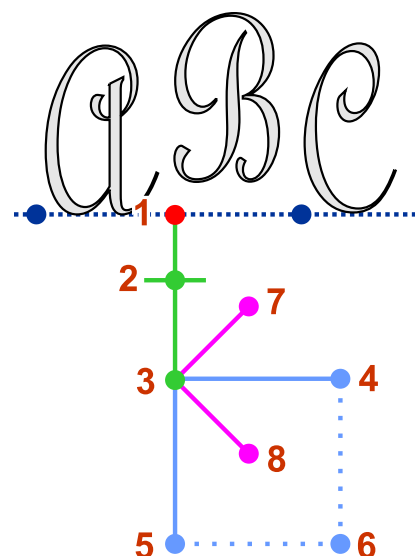


Način 3: Transformacije znakov. Izberite posamezne črke za prilagoditev vrtenja, velikosti, nagiba in odmika od osnovnice prek krmilnih ročic.

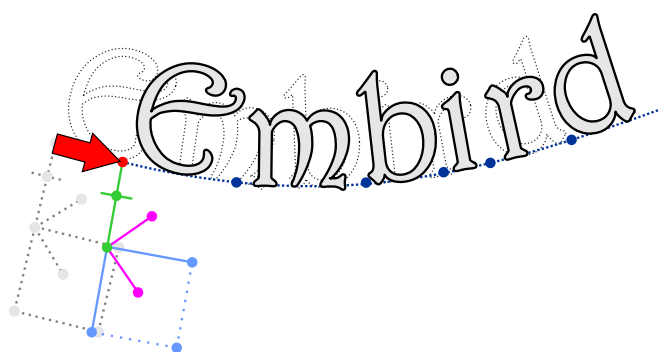
Studio omogoča transformacijo posameznih znakov ali celotnega bloka besedila. Te prilagoditve se izvedejo z uporabo krmilnih ročic. Upoštevajte, da se "vodoravno" in "navpično" nanašata na smeri "vzdolž" in "pravokotno" na osnovnico.

Krmilna vozlišča so oštevilčena od 1 do 8. Njihove funkcije so naslednje:

1. **Izberi/Premakni:** Prilagodi položaj in razmik znaka.
2. **Odmik od osnovnice:** Premakne znak nad ali pod osnovnico (ALT+klik za ponastavitev).
3. **Zavrti:** Zavrti znak (CTRL za 15-stopinjske korake; ALT+klik za ponastavitev na 0).
4. **Spremeni velikost vzdolž osnovnice:** Prilagodi širino (CTRL za ohranjanje razmerij; ALT+klik za ponastavitev).
5. **Pravokotno skaliranje:** Prilagodi višino (CTRL za ohranjanje razmerij; ALT+klik za ponastavitev).
6. **Enakomerno skaliranje:** Prilagodi celotno velikost (CTRL za ohranjanje razmerij; ALT+klik za ponastavitev).
7. **Horizontalni nagib:** Nagne vzdolž osnovne črte (CTRL+klik za vodoravno zrcaljenje; ALT+klik za ponastavitev).
8. **Vertikalni nagib:** Nagne pravokotno na osnovno črto (CTRL+klik za navpično zrcaljenje; ALT+klik za ponastavitev).

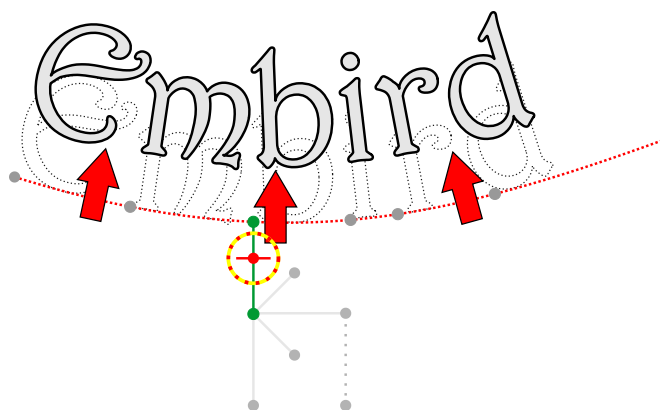


Prilaganje Položaja Besedila Vzdolž Osnovne Črte



Uporabite vozlišče (1) na pajku za premikanje določenega znaka in vsega nadaljnjega besedila vzdolž poti osnovne črte. Premikanje prvega znaka premakne celoten blok besedila.

Globalni Zamik Osnovne Črte



Za sočasno premikanje celotnega besedila nad ali pod osnovno črto omogočite stikalo **Vse črke** v desni plošči in prilagodite drsnik (2) na kontrolniku pajka katerega koli znaka. Alternativno lahko pritisnete in držite tipko SHIFT ter premaknete drsnik (2) na kontrolniku pajka katerega koli znaka. Držanje tipke SHIFT med tem postopkom zagotavlja, da se sprememba uporabi za vse črke v besedilu.



Bližnjice

Med manipulacijo vozlišč pajka lahko uporabite naslednje tipke:

- **SHIFT + premikanje vozlišča:** Uporabi transformacijo na vse znake hkrati.
- **CTRL + vozlišče za skaliranje (4, 5 ali 6):** Zagotavlja sorazmerno skaliranje.
- **SHIFT + CTRL:** Združuje globalno in sorazmerno skaliranje.

Kontrolniki Vmesnika

Kontrolniki za besedilo so razporejeni po več elementih vmesnika:

1. Zgornji glavni meni
2. Vodoravna vrstica z gumbi (zgoraj)
3. Navpična plošča z razdelilnikom
4. Navpična orodjarna
5. Zavihki stranske nadzorne plošče

1. Glavni Meni

Meni vključuje ukaze za datoteke (naloži, shrani, kopiraj, prilepi) in stikala za oblikovanje (krepko, ležeče, navpično in nasprotna stran). Vsebuje tudi orodja za urejanje osnovne črte, kot sta vstavljanje vozlišč in glajenje.

Ukaza **Naloži** in **Shrani** uporabljata datoteke projektov črkovanja, kar vam omogoča prenos sej črkovanja med različnimi vzorci.

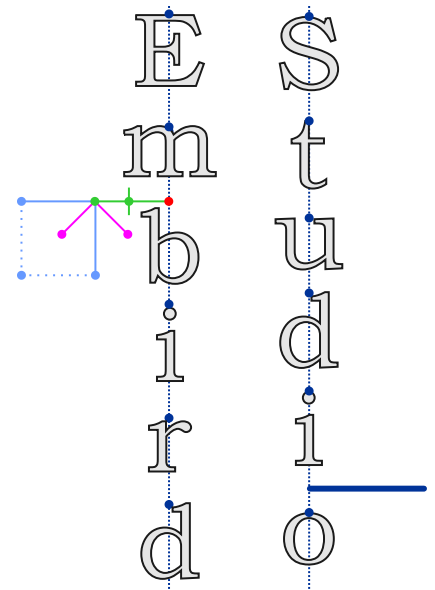
Možnost **Nabor znakov Unicode** je na voljo izključno za sistemske pisave in omogoča dostop do širšega nabora znakov v tabeli znakov.

Za podrobnosti glejte poglavja specializiranih menijev:

■ [Glavni meni - Način črkovanja - Orodja](#)

■ [Glavni meni - Način črkovanja - Pisava](#)

■ [Glavni meni - Način črkovanja - Vozlišča](#)



Primer navpičnega besedila

2. Vodoravna Orodna Vrstica

Ta vrstica se nahaja poleg glavnega menija in vsebuje gumbe za **Prekliči**, **Končaj** (uporabi besedilo) ali **Ustvari šive**. Vključuje tudi spustne menije za poravnavo odstavka, vrstni red šivanja, vrsto šiva, slog konture in nastavitve povezav.

Poravnava Odstavka Besedila



Levo



Sredinsko



Desno



Obojestransko

Vrstni Red Šivanja Besedila



Od leve proti desni



Od sredine navzven



Od sredine navzven (brez deljenja besed)



Od desne proti levi

Vrsta Šiva



Stolpci



Navadno polnilo / Samodejni stolpec /
Motivno polnilo



Sredinska črta (dvoslojna sredinska pot)



Mrežno polnilo

Vrsta Konture



Brez konture



Enopasovna kontura



Dvopasovna kontura

Obris z dvojnim prehodom je tanek obris, sestavljen iz enostavnih vbodov, ki tečejo naprej in nazaj v vsako vejo obrisa. Ta vrsta obrisa omogoča brezšivno povezavo vseh delov obrisa brez rezanja niti.

Obris z enim prehodom nima drugega (povratnega) sloja in zato omogoča uporabo vzorcev, obrob ali drugih okrasnih vbodov obrisa. Ta vrsta obrisa zahteva rezanje niti ali povezovalne vbode med ločenimi deli obrisa.



Redwork napis.

Opomba: Mrežasto polnilo deluje samo pri velikih napisih.

Opomba: Slog redwork je najprimernejši za tanke pisave. Morda ne bo dal optimalnih rezultatov pri težkih ali krepkih pisavah. Kombinirajte redwork z "Najbližjimi točkami" za brezšivno pot vbodov.

Nastavitve Povezav



Povezave z najbližjo točko med vsemi objekti



Povezave z najbližjo točko samo znotraj znakov



Ločeni objekti (prehodni vbodi med objekti)

3. Plošča Za Razdelitev

Plošča za razdelitev vsebuje gumbе, optimizirane za zaslone na dotik, vključno s sprožilcem za **Pojavni meni**, kontrolniki za **Povečavo** ter gumboma **Razveljavi/Ponovi**.

4. Orodjarna

Stranska **Orodjarna** vsebuje izbor **prednastavljenih osnovnih črt** in gumbе za preklapljanje med tremi delovnimi načini za napise.



Način geometrijske transformacije osnovne črte

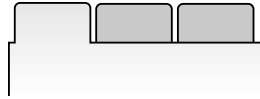


Način urejanja vozlišč osnovne črte



5. Zavihki Stranske Nadzorne Plošče

Glavna nadzorna plošča na strani zaslona vsebuje tiste kontrolnike za napise, ki zahtevajo več prostora. Kontrolniki so organizirani v več zavihkov.



- 📁 **Zavihek Pisava / Abeceda** : Izberite pisave in dostopajte do zemljevida znakov za hitro vstavljanje.
- 📁 **Zavihek Osnovna črta** : Prilagodite rotacijo, merilo in nagib osnovne črte.
- 📁 **Zavihek Mape** : Določite poti za dostop do ne-nameščenih pisav in arhivov.
- 📁 **Zavihek Razmik** : Upravljajte s kerningom (znak), razmikom med besedami in vrsticami.
- 📁 **Zavihek Merilo** : Spremenite absolutne ali relativne dimenzije besedila.
- 📁 **Zavihek Transformacija** : Uporabite natančne numerične transformacije na znakih.
- 📁 **Zavihek Besedilo** : Alternativno polje za vnos besedila z bližnjicami do naborov glifov.

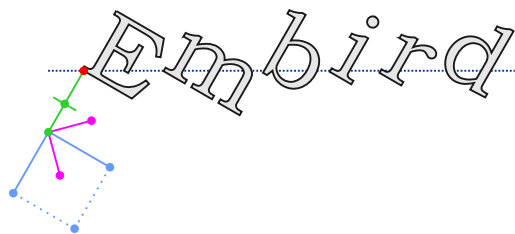
Kliknite ali tapnite tabelo znakov, da vstavite znak, ki ga je težko vtipkati s tipkovnico.



Zavihek Mape je na voljo samo za pisave TrueType in OpenType (tj. ne za predhodno digitalizirane abecede). Kontrolniki na tem zavihku vam omogočajo določanje poti do map z ne-nameščenimi pisavami. Orodje za napise običajno skenira samo pisave, nameščene v operacijskem sistemu. Če imate na svoji napravi shranjene druge pisave, določite poti do map s temi pisavami in uporabite ukaz **Najdi pisave** iz glavnega menija. Postopek skeniranja bo vključil te mape. Poleg datotek pisav lahko te mape vsebujejo tudi arhive pisav (stisnjene datoteke).

Zavihek Osnovna črta je na voljo samo v načinu 1 (transformacija osnovne črte).

Zavihek Transformacija je na voljo samo v načinu 3 (transformacija znakov). Ko je izbrana možnost "Vse črke", se transformacije izvedejo na vseh znakih v besedilu. Spodnji primer prikazuje rotacijo, izvedeno na vseh znakih hkrati.



Prosimo, upoštevajte: Trenutna različica programa ne deluje dobro, če se slog redwork uporablja za zelo debelo pisavo. Priporočamo, da ga uporabljate samo za tanke pisave. Slog redwork lahko kombinirate z možnostjo 'Nearest Points'.



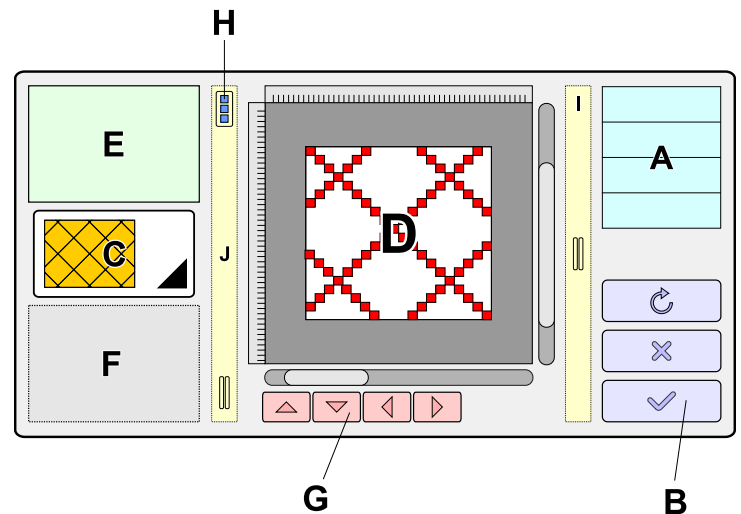
Vzorci Polnila Po Meri

Vzorci so vizualne predloge, ki določajo delitev vbodov polnila. Te točke delitve ustvarijo posebno teksturo na končani vezenini. V Studiu se predloga, ki se uporablja za označevanje teh točk delitve, imenuje **vzorec polnila**.

Poleg različnih vnaprej določenih vzorcev polnila Studio vključuje urejevalnik vzorcev, ki vam omogoča ustvarjanje lastnih tekstur po meri.

Urejevalnik Vzorcev

Za odpiranje urejevalnika izberite [Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov](#) in se pomaknite na zavihek **Urejevalnik vzorcev**.



Kontrolniki vmesnika so definirani takole:

A	Seznam urejevalnikov: Prikazuje urejevalnike po meri, ki so na voljo v Studiu, vključno z Urejevalnikom vzorcev.
B	Ukazni gumbi: Uporabite Ponastavi , Prekliči ali Uporabi za upravljanje sprememb, narejenih na vzorcu.
C	Izbira vzorca: Kombinirano polje, ki se uporablja za izbiro določenega vzorca za urejanje.
D	Delovno območje: Interaktivni prostor, kjer rišete svoj vzorec po meri.
E	Lastnosti vzorca: Kontrolniki za Širino , Višino , Ime , Število plasti in Aktivno plast .
F	Območje z informacijami: Prikazuje koordinate kazalca, sistemska opozorila in druge podatke o stanju.
G	Gumbi za pomikanje: Omogočajo premikanje vzorca po 1 slikovno piko v katero koli smer.

H Gumb za pojavni meni: Omogoča dostop do naprednih funkcij, kot so **Naloži/Shrani vzorec**, **Razveljavi/Ponovi**, **Uvozi sliko ozadja**, **Počisti vzorec** in **Poševni vzorec**.

I Drsnik **razdelilnika**.

J **Razdelilnik orodij**: Vsebuje preklopnike načinov **Čopič/Radirka**, **Pike/Črte**, **Razveljavi/Ponovi** in kontrolnike **Povečave**.

Digitalizacija Novega Vzorca

Navadna polnila se običajno uporabljajo za večje objekte, kar povzroči dolge vrste vbodov. Če bi bila vrsta sestavljena le iz enega vboda (kot je vidno pri stolpčnih objektih), bi bili vbodi pretirano dolgi in ohlapni, kar ne bi ustvarilo stabilnega polnila. Da bi to preprečili, so vrste razdeljene na krajše segmente. Optimalna dolžina teh vbodov je približno 4 milimetre.

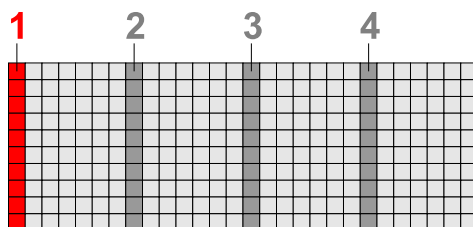
Obarvane pike ali črte natančno označujejo, kje bo vbod polnila razdeljen. Z primarnim gumbom miške **rišite pike**. Če držite tipko **Shift**, lahko **rišete črte**. Za **odstranjevanje pik** držite tipko **Ctrl**, medtem ko uporabljate primarni gumb miške.

Opomba: Za naprave brez strojne tipkovnice uporabite gumb na plošči razdelilnika (J) za preklon med načinoma Čopič in Radirka.

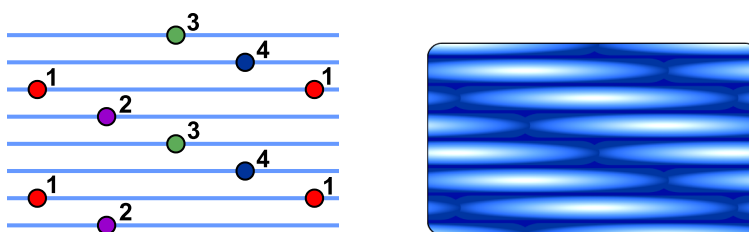


Položaj kazalke v risalnem območju je prikazan z majhnim križcem v predogledu na levi strani okna. To pomaga pri ustvarjanju brezšivnih, neprekinjenih vzorcev.

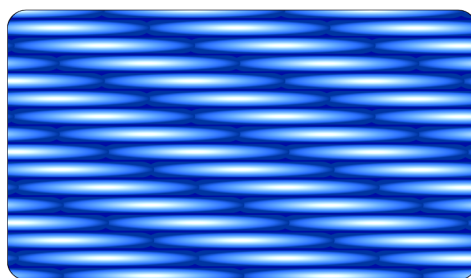
Plasti omogočajo ustvarjanje prepletenih vzorcev. Na primer, če vzorec vsebuje štiri plasti, se vsaka plast uporabi za vsako četrto vrstico šivov. Končna vezenina je videti, kot da so vse štiri plasti prepletene.



Vzorec, ki uporablja 4 plasti. Vsak stolpec slikovnih pik predstavlja ločeno plast; plast, ki se trenutno spreminja, je označena.



4-plastni vzorec, uporabljen na vrsticah šivov. Točke vboda igle se pojavijo tam, kjer se šivi sekajo s slikovnimi pikami vzorca. V tem primeru se vsaka plast uporabi le za vsako četrto vrstico šivov.



3D simulacija polnilnih šivov z uporabljenim vzorcem. Upoštevajte, da prepleten vzorec povzroči bolj plosko teksturo.

Prepleten vzorec ustvari gladko, plosko teksturo. Za doseganje bolj teksturiranega ali "napihnjene" učinka uporabite eno samo plast slikovnih pik brez prepletanja.

Ukazi Vmesnika

Shrani vzorec: Uporabite ta ukaz v [pojavnem meniju](#) za izvoz vašega vzorca. Čeprav se vzorci samodejno shranijo v datoteki dizajna, jih morate izvoziti ročno, če jih nameravate uporabiti v drugih dizajnih.

Odpri vzorec: Dostopajte do tega prek pojavnega menija za uvoz shranjenega vzorca v vaš trenutni projekt.

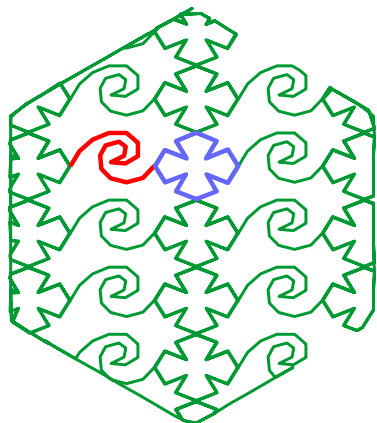
Počisti vzorec: Ponastavi trenutni vzorec v urejevalniku.

Uvozi sliko ozadja: Naloži slikovno datoteko, ki služi kot predloga za sledenje vašemu vzorcu.

Poševno levo in Poševno desno: Ti ukazi matematično premaknejo vzorec. To je pogosto hiter način za ustvarjanje različic obstoječih dizajnov.



Motivi Za Polnilo Po Meri



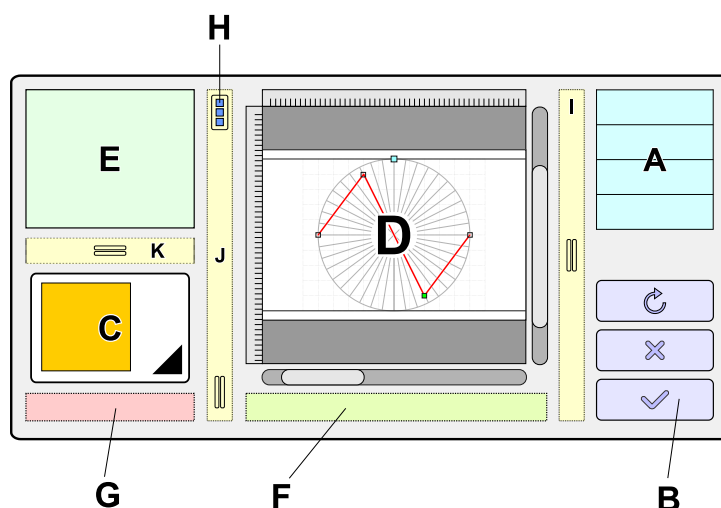
Motivi se uporabljajo za ustvarjanje dekorativnih polnil, sestavljenih iz vzorcev preprostih vbodov. Poravnani so v neprekinjeno zaporedje, kar omogoča tekoče, neprekinjeno šivanje.

Čeprav Studio vključuje več vnaprej določenih motivov, lahko uporabniki ustvarijo tudi do pet motivov za polnilo po meri, ki so shranjeni v datoteki z vzorcem. Studio vključuje vgrajen Motif Editor, ki je posebej zasnovan za to nalogo.

◀ Ilustracija: dva motiva, uporabljena kot dekorativno polnilo.

Motif Editor

Za dostop do urejevalnika se pomaknite na [Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov](#). V tem oknu preklopite na zavihek **Motif Editor**.



Kontrolniki vmesnika so opredeljeni takole:

A	Seznam urejevalnikov: Prikazuje urejevalnike po meri, ki so na voljo v Studiu.
B	Ukazni gumbi: Uporabite Ponastavi , Prekliči ali Uporabi za upravljanje sprememb, narejenih na motivu.
C	Izbira motiva: Kombinirano polje za izbiro enega od petih motivov po meri za urejanje.
D	Delovno območje: Interaktivni prostor, kjer se rišejo motivi po meri.
E	Lastnosti motiva: Prilagodite Širino , Višino in Zamik .
F	Območje z informacijami: Prikazuje koordinate kazalca in sistemska sporočila.

G	Ime motiva: Identifikator za trenutni motiv.
H	Gumb za pojavni meni: Omogoča dostop do naprednih ukazov: Odpri, Shrani, Razveljavi/Ponovi, Uvozi sliko ozadja, Počisti motiv, Pripni na mrežo in Simulacija vbodov.
I	Drsnik razdelilnika.
J	Razdelilnik orodne vrstice: Vsebuje orodja za Razveljavi, Ponovi, Povečava, Vstavi vozlišče in Izbriši vozlišče.
K	Drsnik razdelilnika.

Kontrolniki Urejevalnika

Čeprav so številni kontrolniki intuitivni, naslednje posebne funkcije olajšajo postopek oblikovanja:

Zaženi simulacijo: Izvede animirano simulacijo, ki prikazuje zaporedje, v katerem bodo vbodi motiva šivani.

Shrani motiv: Izvozi motiv v lokalno shrambo, kar omogoča njegovo uporabo v drugih projektih oblikovanja.

Odpri motiv: Uvozi predhodno shranjen motiv v trenutni projekt oblikovanja.

Počisti: Ponastavi izbrani motiv po meri nazaj na privzeto stanje enega samega vboda.

Uvozi sliko ozadja: Omogoča nalaganje slikovne datoteke, ki služi kot predloga za obris v delovnem območju.

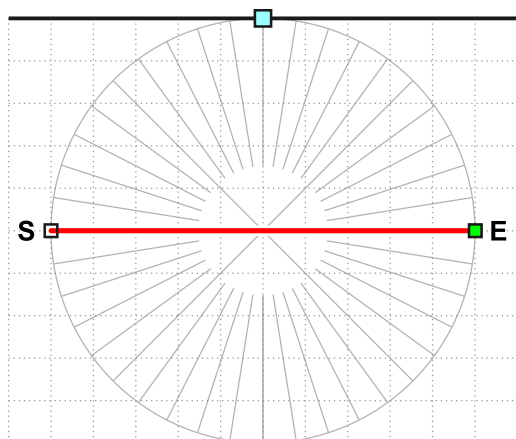
Risanje Novega Motiva

Motivi so sestavljeni iz igelnih točk ali vozlišč. Nov motiv se začne kot en sam vbod; vzorec ustvarite tako, da med začetno in končno točko vstavite vozlišča in jih premaknete.

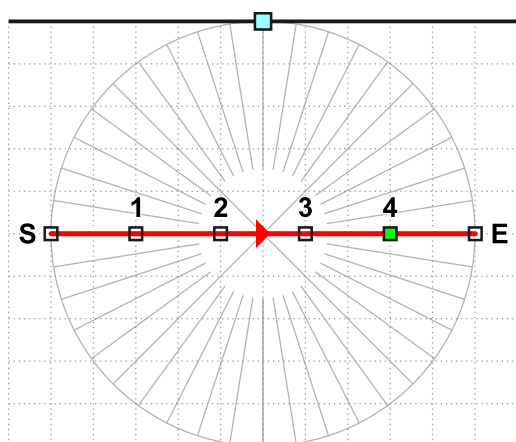
Za začetek novega dizajna izberite poljubno mesto iz kombiniranega polja (C).

Da zagotovite brezšivno povezavo pri ponavljanju motiva, morata položaja začetne (S) in končne (E) točke ostati nespremenjena.

Ustvarjanje Motiva V Obliki Zvezde:



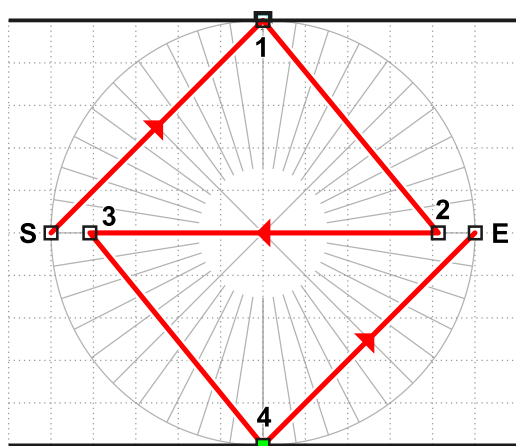
Začetno stanje motiva po meri je en sam vbod med točkama S in E.



Vstavite štiri nova vozlišča med začetno (S) in končno (E) točko. Nova vozlišča ustvarite s klikom na prazen prostor v delovnem območju. Vsako novo vozlišče se vstavi za trenutno označenim vozliščem, to novo ustvarjeno vozlišče pa postane označeno.

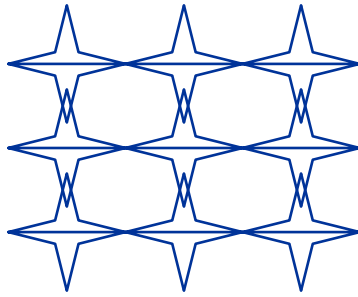
Motiv zdaj vsebuje štiri nova vozlišča: 1, 2, 3 in 4.

Brisanje vozlišča: Če želite odstraniti vozlišče, uporabite dolg klik/tap, desni klik, pritisnite tipko **Delete** ali uporabite gumb **Delete Node**. Prvega in zadnjega vozlišča ni mogoče odstraniti, saj vsak motiv zahteva vsaj en vbod.



Premaknite ta vozlišča, kot je prikazano na sliki.

Vozlišča od 1 do 4 so zdaj premaknjena na nov položaj.



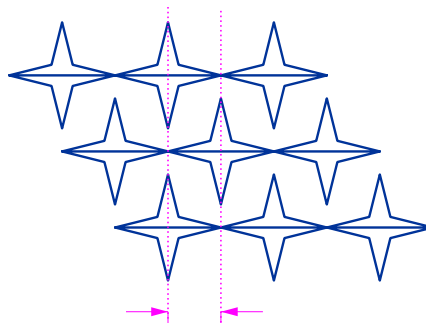
Predogled tega, kako se bodo vrstice motiva prekrivale, ko bodo uporabljene kot polnilo.

Določanje Lastnosti Motiva

Studio uporablja motive tako, da jih projicira v navidezne celice znotraj objekta polnila. Dimenzije teh celic so določene z nastavitvami **Width** (Širina) in **Height** (Višina).

Prilagodljiva siva območja na vrhu in dnu delovnega območja vam omogočajo določitev stopnje **prekrivanja** med sosednjimi vrsticami.

Shift nadzoruje vodoravni odmik naslednjih vrstic motiva, ko so razporejene po polnilu.



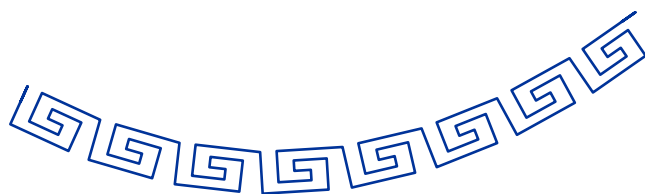
Vrstice motiva, prikazane z vrednostjo zamika, enako polovici širine motiva.



Vzorci Kontur Po Meri

Vzorci so temeljne tvorbe vbodov, ki se uporabljajo za ustvarjanje dekorativnih "domišljjskih" kontur. Te tvorbe so poravnane vzdolž poti konture, da se vzpostavi neprekinjen vzorec šivanja.

Vzorci so zasnovani tako, da zagotavljajo brezšivno, neprekinjeno povezavo med vsako ponovitvijo.

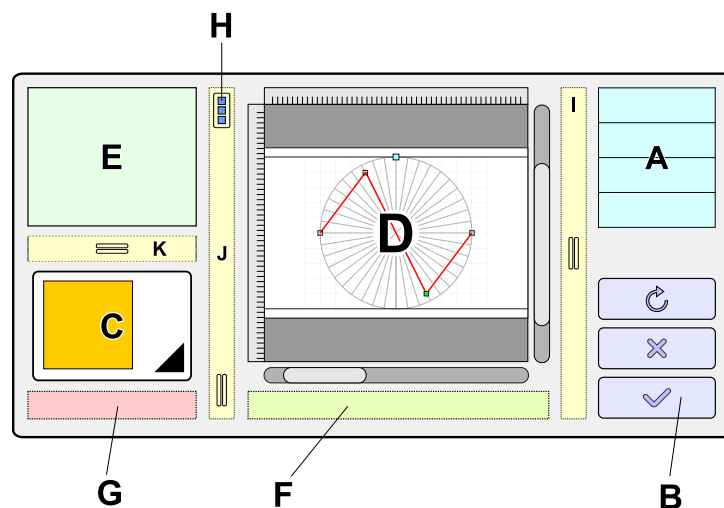


Vzorec, poravnano neprekinjeno vzdolž vektorske konture.

Studio vključuje različne vnaprej določene vzorce vbodov; vendar lahko uporabniki določijo tudi do pet vzorcev kontur po meri, ki se shranijo neposredno z vzorcem. Studio vključuje vgrajen Sample Editor, zasnovan za olajšanje tega postopka.

Sample Editor

Za dostop do urejevalnika se pomaknite na [Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov](#) in preklopite na zavihek **Sample Editor**.



Kontrolniki vmesnika so opredeljeni, kot sledi:

A	Seznam urejevalnikov: Prikazuje urejevalnike po meri, ki so na voljo v Studiu, vključno s Sample Editorjem.
B	Ukazni gumbi: Ponastavi , Prekliči ali Uporabi spremembe, narejene na trenutnem vzorcu.
C	Izbira vzorca: Uporabite to spustno polje za izbiro enega od petih mest po meri za urejanje.
D	Delovno območje: Interaktivni prostor, kjer se digitalizirajo vzorci po meri.
E	Lastnosti vzorca: Določite Širino , Dolžino , Najmanjšo dolžino in metodo Projekcije , ki se uporablja za poravnavo vzorca.
F	Območje z informacijami: Prikazuje koordinate kazalca in statusna sporočila.
G	Ime vzorca: Identifikator za trenutno tvorbo vbodov.
H	Gumb pojavnega menija: Omogoča dostop do ukazov, kot so Odpri/Shrani , Razveljavi/Ponovi , Uvozi sliko ozadja , Počisti vzorec , Pripni na mrežo in Simulacija vbodov .

I Ločilnik.

J Ločilnik orodij: Vsebuje orodja za **Razveljavi/Ponovi**, **Povečaj/Pomanjšaj** in **Vstavi/Izbriši točko**.

K Ločilnik.

Kontrole Urejevalnika

Naslednje kontrole omogočajo specifična tehnična opravila znotraj urejevalnika:

Zaženi simulacijo: Dostopen prek [pojavnega menija](#), ta ukaz zažene animirano simulacijo zaporedja vbodov.

Shrani vzorec: Shrani trenutno tvorbo v vašo shrambo, kar omogoča uvoz v druge projekte vezanja.

Odpri vzorec: Naloži predhodno shranjeno datoteko vzorca v urejevalnik.

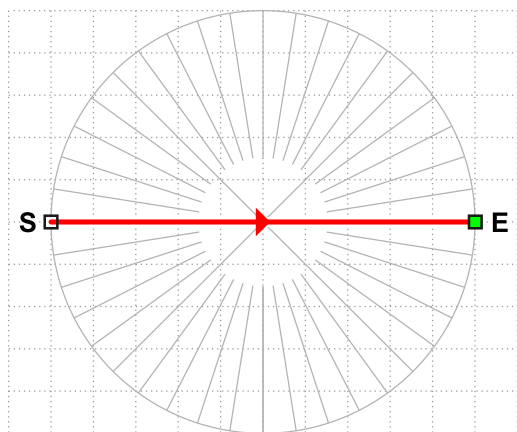
Počisti: Ponastavi mesto vzorca po meri na en sam, osnovni vbod.

Uvozi sliko: Naloži zunanjo sliko, ki služi kot predloga za obris med postopkom risanja.

Pripni na mrežo: Ko je ta možnost omogočena, poravna točke natančno na presečišča mreže, ko jih premikate.

Digitalizacija Novega Vzorca

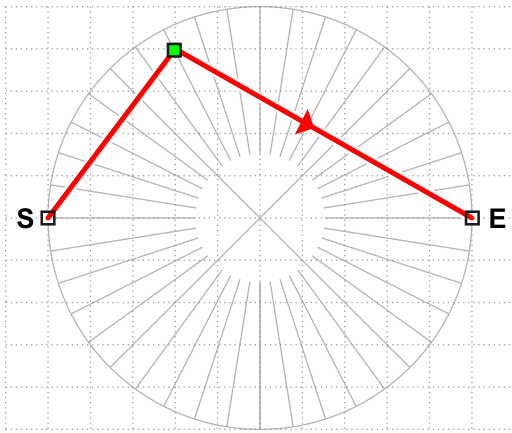
Vzorci so majhne tvorbe vbodov. Sestavljeni so iz enega samega vboda z vstavljanjem točk (točke vboda igle) med začetno in končno točko ter njihovim premeščanjem znotraj delovnega območja.



Za ustvarjanje novega vzorca izberite mesto po meri iz spustnega polja (C). Vsak nov vzorec po meri se začne kot en sam vbod.

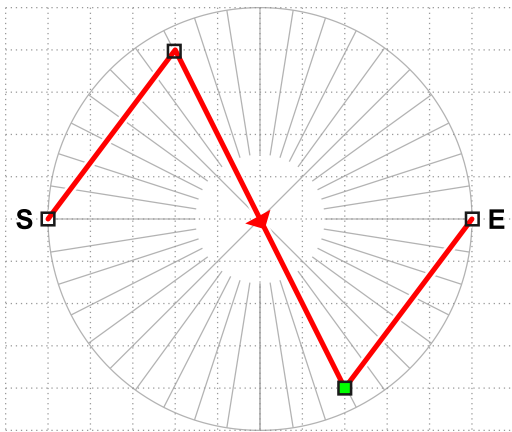
Ohranjanje prvotnega položaja začetne (S) in končne (E) točke je ključnega pomena za zagotavljanje brezšivne povezave, ko se vzorci ponavljajo.

Začetno stanje novega vzorca je en sam vbod.



Vstavite novo točko s klikom znotraj delovnega območja.

Nova točka, vstavljena med začetno in končno točko, razdeli začetni enojni vbod na dva nova vboda.

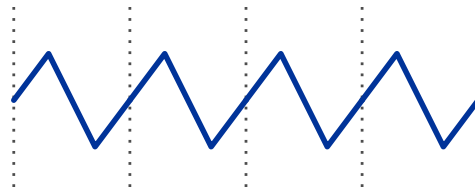


Vstavite dodatno točko s klikom v delovnem območju. Vsaka nova točka se doda takoj za trenutno izbrano točko.

Dokončan vzorec po meri po končni postavitvi točke vsebuje 3 vbode.

Ko je vzorec dokončan in urejevalnik zaprt, se bo pojavil na seznamu izbire znotraj okna [Lastnosti konture](#).

Brisanje točk: Točko lahko odstranite z dolgim klikom/dotikom (približno 1 sekunda), desnim klikom, tipko **Delete** ali gumbom **Izbriši točko**. Prva in zadnja točka sta trajni, saj mora vzorec vsebovati vsaj en vbod.



Neprekinjeno zaporedje vzorcev, projiciranih vzdolž vektorske poti.

Vzorci po meri shranite v trenutno datoteko z motivom. Če želite vzorec uporabiti v drugem motivu, uporabite ukaz **Save Sample**. Nato ga lahko uvozite v kateri koli projekt z motivom, odprt v modulu Studio.

Tehnične Lastnosti

Studio projicira vzorce v navidezne "celice" vzdolž konture ali znotraj polnila. Dimenzije teh celic določajo lastnosti **Min. Length**, **Length** in **Width**. Spremenljiva dolžina celic omogoča bolj gladko prileganje vzdolž ukrivljenih kontur.

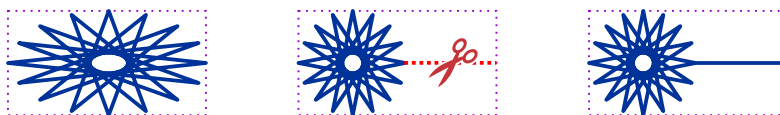
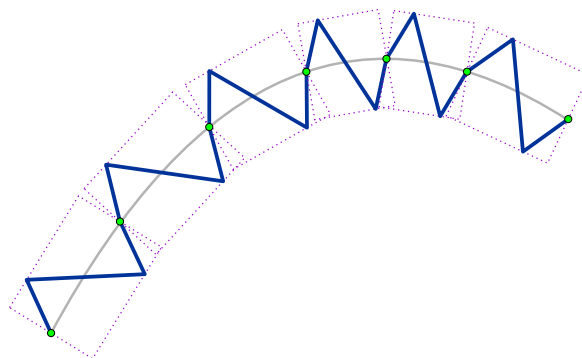
Length: Predstavlja standardno dolžino vzorca.

Min. Length: Določa najmanjšo dovoljeno dolžino celice znotraj krivulj. Za konstantno dolžino vzorca skozi celoten motiv to nastavite tako, da se ujema z vrednostjo **Length**.

Width: Navpična dimenzija vzorca.

Projection: Pri preslikavi vzorcev v celice Studio prilagodi vzorec tako, da se prva in zadnja točka natančno poravnata z robovi celice. Uporabniki lahko izbirajo med tremi metodami prilagajanja:

1. **Stretch:** Celoten vzorec se sorazmerno deformira, da se prilega dimenzijam celice.
2. **Add Jump:** Vzorec ostane nedeformiran, na koncu pa se doda prehodni vbod za premostitev morebitne vrzeli.
3. **Add Stitch:** Vzorec ostane nedeformiran, na koncu pa se doda navadni vbod, da se doseže meja celice.

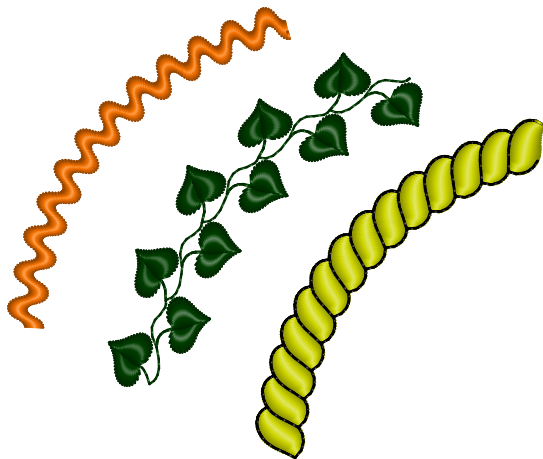


Primerjava metod **Stretch**, **Add Jump** in **Add Stitch**.

Metoda **Stretch** je standardna za večino vzorcev kontur. Posebne dekorativne konture, kot so slogi "Candlewick", ki zahtevajo enakomerne oblike, povezane s prehodnimi vbodi ali navadnimi vbodi, običajno uporabljajo metodi **Add Jump** ali **Add Stitch**.



Prilagojene Konturne Obrobe



Obroba je vektorski objekt, sestavljen iz predhodno digitaliziranih komponent, znanih kot fragmenti obrob, namesto iz standardnih polnilnih šivov. Obroba lahko vključuje konturo v kontrastni barvi. Čeprav Studio ponuja več vnaprej določenih fragmentov obrob, lahko uporabniki določijo tudi svoje. Ta vodič pojasnjuje postopek ustvarjanja prilagojenih fragmentov obrob in njihovo vključevanje v dizajne vezenja.

Ta ilustracija prikazuje različne primere obrob: preprosto obrobo z uporabo enega stolpčnega objekta, kompleksno obrobo v obliki listov s stolpci in povezavami ter vravno obrobo z integrirano konturo.

Digitalizacija Fragmenta Obrobe

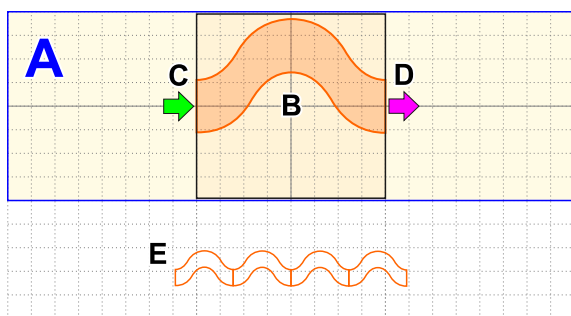
Fragmenti obrob so majhni dizajni, ustvarjeni znotraj Studia. Za razliko od polnilnih vzorcev ali motivov, ki uporabljajo ločene urejevalnike, se fragmenti obrob digitalizirajo neposredno v glavnem delovnem območju. Ker pa imajo ti fragmenti posebne tehnične zahteve, so nekatera orodja Studia med njihovim ustvarjanjem onemogočena.

Za začetek novega fragmenta obrobe izberite [■ Glavni meni > Dizajn > Obroba > Nova obroba](#). V [delovnem območju](#) se bo pojavila specializirana predloga obrobe.

Tehnična opomba: Fragment obrobe je omejen na objekte Stolpec (Column), Stolpec z vzorcem (Column with Pattern), Kontura (Outline) in [Povezava](#). Orodja za druge vrste objektov v tem načinu niso na voljo.

Primer 1 - En Sam Stolpčni Objekt

V tem prvem primeru je obroba sestavljena iz enega samega stolpčnega objekta. Objekt je vsebovan znotraj **celice obrobe**, izvira na levi in se konča na desni. Ohranjanje vzporednih smeri šivov na začetni in končni točki zagotavlja neprekinjen videz, ko je obroba izvezena; v tej konfiguraciji dodatne povezave med fragmenti niso potrebne.



Predloga, uporabljena za digitalizacijo fragmentov obrob.

A	Trak obrobe: Fragment se lahko razteza preko celice obrobe (B) v območje traku. To ustvari prekrivanje med zaporednimi fragmenti.
B	Celica obrobe: Primarno območje, kjer je narisana fragment obrobe.
C	Začetna stran: Natančna lokacija vstopne točke ali roba. Pravilna postavitev je ključna za neprekinjeno šivanje.
D	Končna stran: Natančna lokacija izstopne točke ali roba. Pravilna postavitev je ključna za neprekinjeno šivanje.
E	Predogled: Prikazuje, kako se fragmenti poravnajo, ko se ponovijo.

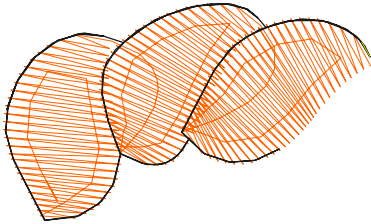


Fragment z enim stolpčnim objektom, kot je prikazan v [Pregledovalniku objektov](#).

Za določitev **imena**, **privzete širine** in **višine** fragmenta uporabite **■ glavni meni > Možnosti > Lastnosti**, da odprete okno Lastnosti. Pomaknite se na zavihek [Lastnosti celotnega dizajna](#) in nastavite **Ime**, **Referenčno širino** in **Referenčno višino**.

Ko je fragment dokončan, uporabite **■ Glavni meni > Dizajn > Obroba > Shrani obrobo kot**, da shranite datoteko. Obrobe so shranjene kot kompaktne datoteke EOF brez slik v ozadju. Za urejanje obstoječe obrobe vedno uporabite **■ Glavni meni > Oblikovanje > Obroba > Odpri obrobo**, da zagotovite, da se naloži specializirana predloga za risanje.

Primer 2 - Objekt Stolpca S Konturo

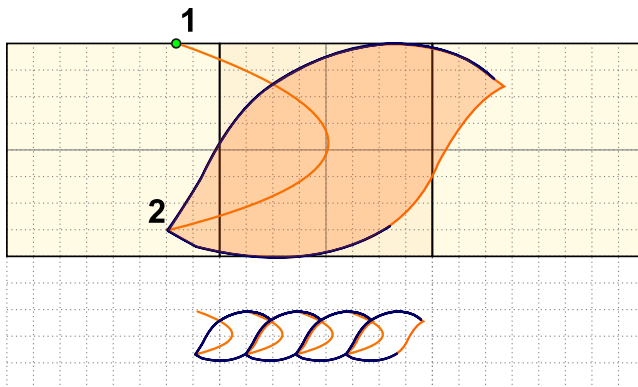


Ta fragment vključuje objekt stolpca in konturo v drugi barvi. Med postopkom kompilacije vbodov Studio samodejno prerazporedi objekte tako, da se konture izvežejo po tem, ko so vsi stolpci in povezave končani. Učinkovito je digitalizirati fragment tako, da se stolpci izvežejo brez rezanja niti, in enako velja za konture. Upoštevajte, da bo med stolpci in konturami prišlo do rezanja niti zaradi spremembe barve.

Ilustracija: Elementi obrobe iz vrvi v Pregledovalniku objektov. Objekti so razvrščeni po barvah, pri čemer pride do rezanja niti pred konturami. ►

Objekt stolpca v tem primeru je narisano tako, da presega meje celice na obeh straneh. To prekrivanje v elementih vrvi preprečuje vrzeli v končnem vezenju. Zaradi tega prekrivanja mora objektu stolpca predhoditi objekt povezave, da se zagotovi neprekinjeno vezenje. Začetno točko povezave (1) lahko postavite poljubno; Studio jo med kompilacijo poravna s prejšnjim fragmentom. Končna točka (2) se mora neposredno povezati z objektom stolpca.

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

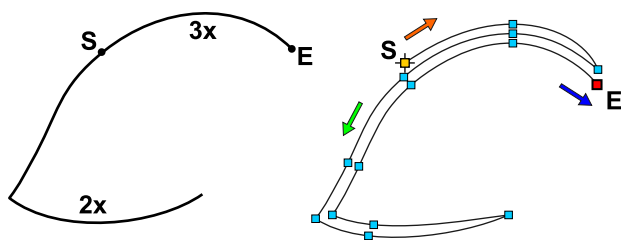


Fragment obrobe iz vrvi je sestavljen iz povezave, stolpca in konture.

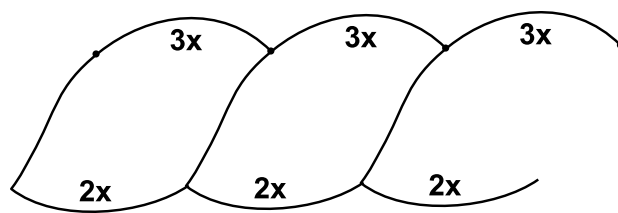
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 2

Struktura fragmenta obrobe iz vrvi v Pregledovalniku objektov.

Kontura je zasnovana tako, da se njena začetna točka poravna s koncem konture prejšnjega fragmenta. Naslednja ilustracija prikazuje, kako je kontura narisana za ustvarjanje plastnega vezenja ob ohranjanju ustreznih vstopnih (S) in izstopnih (E) položajev.



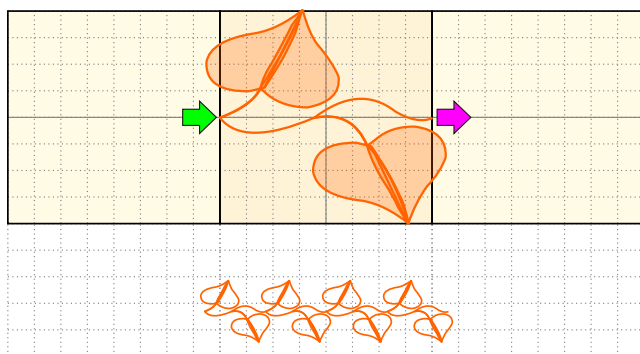
Kontura fragmenta obrobe iz vrvi, ki omogoča neprekinjene povezave. (S) označuje začetno točko in (E) označuje končno točko.



Diagram, ki prikazuje odseke z dvema in tremi plastmi vezenja znotraj konture.

Primer 3 - Objekti Stolpca In Povezave

V tej konfiguraciji fragment uporablja stolpce in [povezave](#). Natančna postavitev začetnih in končnih povezav je ključna za brezšivno obrobo. Prva povezava se mora začeti na levi strani celice, medtem ko se mora zadnja povezava končati na desni strani. Vmesne povezave se uporabljajo le za povezovanje objektov stolpcev znotraj fragmenta.



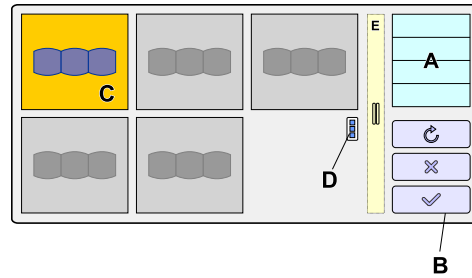
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1
				6. / 1
				7. / 1
				8. / 1
				9. / 1

Kako Uporabljati Vzorce Obrob Po Meri

Če je Studio še vedno v načinu ustvarjanja obrobe, shranite svoje delo in začnite novo obliko prek [Glavni meni > Oblikovanje > Novo](#) ali odprite obstoječo obliko.

Da bodo vaši fragmenti po meri na voljo v [oknu Lastnosti](#) med standardno digitalizacijo, jih morate dodati na seznam Uporabniške obrobe v Urejevalnikih fragmentov.

Izberite [Glavni meni > Pripomočki > Urejevalniki fragmentov](#) in izberite **Uporabniške obrobe**. Izberite eno od petih mest za obrobe, določene s strani uporabnika, in naložite svojo datoteko EOF iz shrambe. Zaprite okno **Urejevalniki fragmentov**.



A	Seznam urejevalnikov: Izberite element Uporabniške obrobe.
B	Kontrolni gumbi: Ponastavi, Prekliči ali Uveljavi spremembe.
C	Aktivna reža za obrobo: Ukaza Naloži in Ponastavi se uporabita za izbrano režo.
D	Gumb menija: Omogoča dostop do ukazov Naloži obrobo in Ponastavi obrobo.
E	Ločilnik (nadzor).

Vaši fragmenti obrob po meri so sedaj povezani z dizajnom in se pojavijo v izbirah znotraj okna [Parametri obrisa](#). Sedaj jih lahko uporabite na [objektih obrisa](#) po celotnem dizajnu.

Uporabniški priročnik - Studio Next > Napredna orodja > Ocena števila vbodov

Ocenjevanje Števila Šivov

Komercialni digitizatorji vezenin morajo pogosto določiti približno število šivov, preden začnejo projekt, saj cene za storitve digitiziranja po meri pogosto temeljijo na končnem številu šivov v vzorcu.

Kadar je predložena grafika jasna [rastrska slika](#) ali fotografija, Studio omogoča hitro ocenjevanje števila šivov s pomočjo [orodja za sledenje](#).

Metoda vključuje uporabo orodja za sledenje za samodejno vektorizacijo grobega "poskusnega" vzorca z nekaj kliki. Z ustvarjanjem šivov za te objekte lahko dobljeno vsoto uporabite kot zanesljivo oceno.

1. Uvoz Rastrske Slike



Uvozite rastrsko grafiko v Studio, kot bi to storili za običajen projekt digitiziranja. Grafiko lahko zdaj prilagodite na dejanske dimenzije ali pa pozneje spremenite velikost vektoriziranih objektov. Natančna ocena zahteva delo z vzorcem v njegovi predvideni končni velikosti.

Za spremembo velikosti rastrske slike uporabite **okno Uredi sliko**, ki je dostopno prek **Glavni meni > Slika > Orodja > Okno Uredi sliko** .

2. Sledenje Vzorcju

Izberite **orodje za sledenje** (predstavljeno z ikono čarobne palice), da prepoznate posamezna območja grafike in jih pretvorite v objekte, zapolnjene s šivi. Ta postopek ponavljajte, dokler niso zajeta vsa primarna območja.

Orodje za sledenje se nahaja v plošči **Orodjarna**.

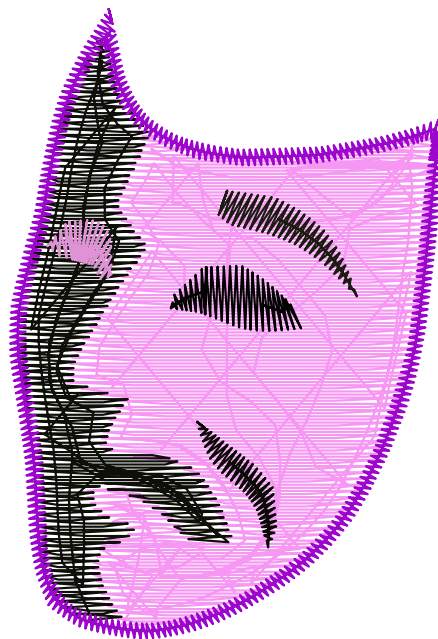


Ikona orodja za sledenje

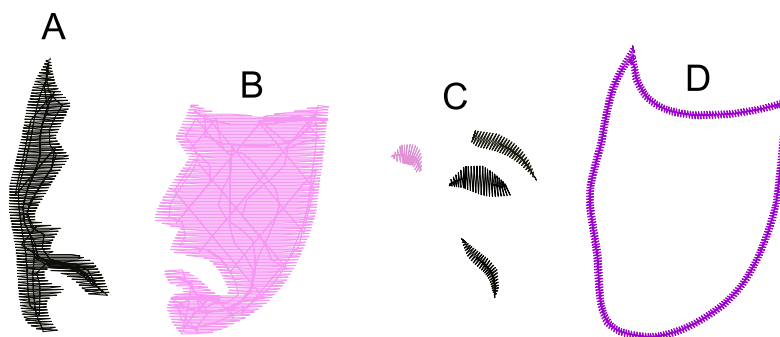
Izberite med razpoložljivimi **slogi sledenja** – kot sta **navadno polnilo** ali **stolpec** – za sledenje območjem z uporabo enake logike, kot bi jo uporabili pri dejanskem digitiziranju.

Opomba: Ni nujno ustvariti popolnega vzorca z zapletenimi podrobnostmi; cilj je zgolj pridobiti kvantitativno oceno.

Opomba: Pri sledenju ozadja, ki leži pod majhnimi napisi ali drugimi finimi podrobnostmi, uporabite nastavitev **Prezri odprtine**, da ustvarite trdno, kompaktno polnilo.



Vektorizirani objekti, zapolnjeni s šivi



Vektorizirani objekti, zapolnjeni s šivi. Objekta (A) in (B) sta vektorizirana kot navadna polnila z uporabo možnosti 'Prezri odprtine'. Objekta (C) in (D) sta vektorizirana kot stolpca.

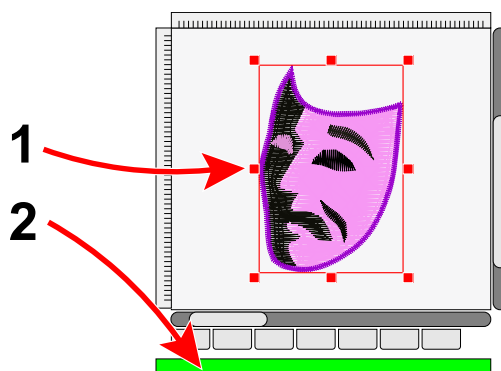
3. Nastavitev Končnih Dimenzij

Če slika pred sledenjem ni bila pomanjšana ali povečana, zdaj spremenite velikost vektorskih objektov. Uporaba napačnega merila bo povzročila netočno število šivov.

4. Ustvarjanje Šivov

Izberite vse objekte in ustvarite šive.

Skupno število šivov za izbrani vzorec je prikazano v **statusni vrstici** Studia. Ta številka služi kot **ocenjeno število šivov**.



Prepričajte se, da so objekti izbrani (1). Skupno število šivov izbora je vidno v statusni vrstici (2).

Opomba: Kjer je primerno, lahko uporabite orodje [Samodejna kontura](#) za dodajanje dvoslojne konture šivov objektom, kar dodatno poveča natančnost ocene.



Studio - Pogosta Vprašanja In Odpravljanje Težav

Če imate vprašanje, nas kontaktirajte na embird@embird.net. Deljenje vaših poizvedb nam pomaga izboljšati našo dokumentacijo za vse uporabnike.

● Kakšna je razlika med Digitizing Tools in Sfumato Stitch?

Digitizing Tools je ena od dveh primarnih komponent Embird Studio, ki se uporablja za ustvarjanje standardnih vzorcev vezenja, kot so logotipi, napisi in okrasni vzorci. Sfumato Stitch je specializirana komponenta, zasnovana za ustvarjanje realističnih vzorcev vezenja, podobnih fotografijam, neposredno iz digitalnih slik.

● Kakšna je glavna razlika med elektronsko datoteko šivov in vektorsko datoteko v Embird?

Elektronska datoteka šivov (npr. .PCS, .PES) je končni izhod, ki vsebuje določene koordinate in ukaze za stroj za vezenje. Te datoteke je težko urejati ali spreminjati velikost brez zmanjšanja kakovosti. Vektorska datoteka (.EOF) je "izvirna datoteka", ki se uporablja v Studio. Sestavljena je iz raztegljivih kontur in lastnosti, zaradi česar jo je enostavno urejati in spreminjati velikost. V elektronsko datoteko šivov se prevede šele, ko je vzorec dokončan.

● Kako Studio spreminja velikost vzorcev?

Spreminjanje velikosti je treba izvesti neposredno v Studio, medtem ko vzorec ostane v vektorskem formatu. Ker so vektorski objekti matematično raztegljivi, lahko Studio ponovno ustvari šive, da se popolnoma prilagodijo novim dimenzijam. To ohranja veliko višjo kakovost kot poskus spreminjanja velikosti obdelane elektronske datoteke šivov.

● Kaj je vektorizacija?

Vektorizacija je postopek določanja kontur objektov - ročno ali samodejno - za ustvarjanje vektorske datoteke. To omogoča programski opremiti, da izračuna in zapolni oblike s šivi, kar tvori jedro postopka digitalizacije v Studio.

● Kaj so Bézierove krivulje in zakaj so pomembne?

Bézierove krivulje so napredna metoda za risanje kontur v Studio. Zagotavljajo večjo prilagodljivost in nadzor kot preproste krivulje, kar omogoča ustvarjanje kompleksnih, gladkih oblik z manj vozlišči. To ima za posledico učinkovitejši postopek digitalizacije in čistejšo geometrijo vzorca.

● Zakaj so dolgi satenasti šivi na zaslonu videti nepopolni?

Večina strojev za vezenje ima fizično omejitev za največjo dolžino posameznega šiva (običajno okoli 12,7 mm). Če satenasti šiv preseže to dolžino, ga Studio samodejno razdeli na zaporedje prehodnih šivov, ki jim sledi navaden šiv. Čeprav je to na zaslonu lahko videti kot prekinjena ali črtkana črta, bo stroj za vezenje zaporedje izvedel pravilno.

● Ali je priročnik na voljo v formatu PDF?

Da, priročnik lahko izvozite v format PDF. Za podroben vodnik si oglejte poglavje [Okno za pomoč > Izvoz datotek pomoči v PDF](#).

● Ali lahko pretvorim datoteko SVG v datoteko vzorca za stroj za vezenje?

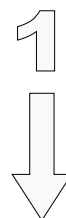
Neposredna pretvorba je redko optimalna. Uvoziti morate vektorske konture iz datoteke SVG v **Studio NEXT** in ročno prilagoditi vrstni red šivanja, prekrivanja in vrste polnil. Prevajanje teh objektov v Studio NEXT nato ustvari podatke o šivih, ki jih zahteva stroj. Opozorilo: Datoteke SVG lahko vsebujejo elemente - kot so povezave do rastrskih slik, neoblikovano besedilo ali animacije - ki jih ni mogoče pretvoriti v podatke za vezenje.

● Ali lahko pretvorim sliko JPG v vzorec za vezenje?

Datoteka **JPG** ali **JPEG** je rastrska slika. Metoda, ki se uporablja za interpretacijo teh slik v šive, je odvisna od vsebine, kot je logotip, portret ali pokrajina. Logotipe je najbolje upodobiti z uporabo standardnih objektov, kot so saten (stolpec), tatami (navadno polnilo) in konture z navadnimi šivi. Za vsebino, podobno fotografijam, je najbolje uporabiti različne tehnike foto-šivov. Čeprav lahko **Studio NEXT** ustvari vezenje iz rastrske slike, postopek vključuje ročno ali samodejno vektorizacijo (sledenje) posameznih elementov in ne preprosto pretvorbo formata datoteke.

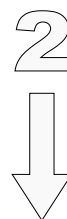
Kazalo

O Programu Studio	1
Projektna datoteka programa Studio (*.EOF)	2
Začetek	3
Objekti: Načela	8
Vrste objektov	10
Vektorski obrisi	18
Vektorizacija po točkah	22
Stolpčni način A, B in C	29
Označevalne točke	36
Sidrni šivi	38
Povezave	41
Ročno digitiziranje napisov	44
Obrisi	49
Razporeditev delov obrisa	53
Združevanje objektov v skupine	54
Barve	57
Gumb za razširitev	60
Osnovne oblike	61
Katalog niti	65
Mešalnik barv	67
Navigacija po mapah	69
Brskanje po datotekah in mapah	70
Glavno Okno	72
Delovno območje	74
Načini prikaza	75
Glavna nadzorna plošča	77
Inšpektor	80



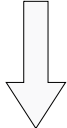
Seznam niti	85
Orodjarna	88
Glavni meni	92
Razdelilna vrstica	93
Pojavni meni	95
Urejanje Vozlišč	
Smerne črte	95
Vstavljanje elementov	96
Osnovne oblike v načinu vektorizacije	98
Kako Digitalizirati Logotip	
Kako digitalizirati logotip - 1. del	101
Kako digitalizirati logotip - 2. del	104
Kako digitalizirati logotip - 3. del	110
Kako digitalizirati logotip - 4. del	113
Glavni Meni - Način Izbire/Preoblikovanja	114
Dizajn	115
Izbira	118
Možnosti	120
Slika	121
Besedilo	123
Objekti	125
Preoblikovanje	126
Skupine	128
Izdelava	129
Pretvorba	132
Pogled	136
Pripomočki	138
Pomoč	138
Glavni Meni - Način Urejanja Vozlišč	139
Uredi	140
Oblika	141
Vozlišča	143
Rob	145
Glavni Meni - Način Črkovanja	147
Orodja	148
Pisava	149
Vozlišča	149
Slika	150
Orodja za urejanje slik	151

Bližnjične Tipke	155
Preoblikovanja	
Interaktivna preoblikovanja	159
Poravnaj objekte	161



Porazdeli objekte	163
Preoblikuj objekte s številčnimi kontrolami	164
Ovojnica	165
Oblikovanje	166
Parametri Objektov	168
Celoten vzorec	171
Izbrani objekti	174
Polnilo	174
Polnilo z več motivi	183
Mreža	185
Mreža - prešivanje	190
Mreža - ploščice	192
Mreža - mreža	195
Mreža - vozli	198
Mreža - križci	200
Mreža - glifi	203
Mreža - rastlina	204
Stolpec	211
Stolpec z vzorcem	215
Aplikacija	218
Povezava	220
Ročni vbodi	221
Kontura	222
Sfumato	228
Sfumato	
Portret	239
Barvna maska	246
Nastavitve	232
Kako To Storiti?	
Okno pomoči - Izvoz v PDF	252
Mreža kodrastih rastlin – Osnovni vodnik	255
Mreža kodrastih rastlin – Napredne tehnike	269
Samostoječa čipka	275
Samostoječa čipka – Lekcija	276
Prešivanje	281
Overlock	282
Prilagojene nastavitve podloge	283
Pomožna Orodja	
Vodilne črte	285
Laso	286
Razdelitev objektov z masko	287
Orodje za merjenje	290
Simulator šivanja	292
Orodje za vogale	293
Orodje za samodejno ponavljanje	294
Analiza šivov	295
Prilagoditev barv	296
Razširitev / skrčenje objektov	298
Zmanjšanje števila vozlišč	299

Zmanjšanje števila barv slike	300
Posterizacija slike	303
Kaj je novega?	305

Napredna Orodja		3 
Slogi	307	
Vektorska grafika	307	
Samodejne obrobe	310	
Prostoročno	312	
Orodje za sledenje	316	
Orodje za sledenje – Lekcija	320	
Napisovanje	324	
Vzorci polnila po meri	333	
Motivi polnila po meri	335	
Vzorci obrisov po meri	340	
Obrobe obrisov po meri	344	
Ocenjevanje števila šivov	349	
Pogosta Vprašanja	351	

© BALARAD, s.r.o.