



Studio NEXT

Digitizing Tools dhe Sfumato Stitch

Udhëzuesi i Përdoruesit

Rreth këtij manuali

Kapitujt në këtë manual janë kategorizuar në tri fusha:

1. Koncepte
2. Kontrolle
3. Udhëzues hap pas hapi

Koncepte shpjegojnë logjikën funksionale të Embird Studio, duke përfshirë parimet e dixhitalizimit dhe bazën strukturore të dizajneve të qëndisjes.

Kontrolle përshkruajnë mjetet specifike bazuar në konceptet e lartpërmendura dhe ofrojnë udhëzime për vendndodhjen e tyre brenda ndërfaqes.

Udhëzues ofrojnë procedura të detajuara, hap pas hapi, për krijimin dhe redaktimin e dizajneve ose komponentëve të ndryshëm të qëndisjes duke përdorur konceptet dhe kontrollet e vendosura.

Rradha e kapitujve është krijuar për t'ju ndihmuar të krijoni një dizajn të thjeshtë qëndisjeje sa më shpejt të jetë e mundur, duke ndërtuar më pas njohuritë e nevojshme për të zotëruar të gjithë paketën e veçorive të Studio. Kapitujt janë organizuar në tri nivele me detaje dhe kompleksitet në rritje.

Rreth Studio NEXT

Studio NEXT është një modul për softuerin e qëndisjes Embird që u mundëson përdoruesve të dixhitalizojnë dizajne të personalizuar për qëndisje me makinë.

Studio përbëhet nga dy pjesë: **Digitizing Tools** dhe **Sfumato Stitch**.



qasje mund të përdoren në kombinim.

1. Digitizing Tools

Digitizing Tools përdoren për të dixhitalizuar dizajne zburuese qëndisjeje, shkronja dhe logo kompanish. Dizajnet dixhitalizohen duke krijuar objekte konturi (vektoriale), ose në një sfond bosh ose duke përdorur një [imazh](#) raster si shabllon. Këto objekte vektoriale më pas mbushen me qepje.

Objektet vektoriale mund të krijohen manualisht [nyje pas nyje](#), përmes [dixhitalizimit me dorë të lirë](#), duke përdorur [mjetin e gjurmimit](#), ose duke importuar [skedarë grafikë vektorialë](#) (format SVG). Të gjitha këto



2. Sfumato Stitch

Sfumato Stitch u mundëson përdoruesve të krijojnë [dizajne fotorealistike](#) nga imazhet dixhitale. Ai mund të kombinohet me Digitizing Tools për të shtuar shkronja, bordura dhe elemente të tjera. Sfumato përdor objekte vektoriale të ngjashme me ato në Digitizing Tools, por ato mbushen me një lloj qepjeje të specializuar. Qepjet Sfumato formojnë gjarpërimet me densitet të ndryshueshëm për të replikuar imazhin bazë duke lejuar që pëlhura të duket përmes qepjes.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Rreth Studio > Skedari i projektit të Studio (*.EOF)



Kuptimi I Skedarit EOF Të Embird Studio

Një **skedar EOF** është skedari kryesor i projektit i përdorur nga Embird Studio, shtojca për digjitalizim për paketën softuerike të qëndisjes Embird. Për ndryshim nga skedarët standardë të qëndisjes që përmbajnë koordinata specifike të qepjeve, një skedar EOF ruan **konture me bazë vektoriale** dhe udhëzime objektesh.

Skedari EOF shërben si "kod burimor" ose plan origjinal i një dizajni. Ndërsa një skedar gati për makinë, siç është .PES ose .DST, siguron lëvizje specifike të gjilpërës, skedari EOF përcakton gjeometrinë themelore dhe ndërtimin e formave.

Rëndësia e formatit EOF

Përparësia kryesore e punës me skedarët EOF është **redaktueshmëria pa humbje**. Për shkak se formati ruan shtigje matematikore në vend të qepjeve fikse, disa veprime mund të kryhen pa degraduar cilësinë e dizajnit:

- **Ndryshimi i madhësisë:** Dizajnet mund të shkallëzohen ndjeshëm. Softueri rillogarit automatikisht numrin e qepjeve për të ruajtur densitetin e specifikuar.
- **Rregullimi i vetive:** Përdoruesit mund të modifikojnë llojet e qepjeve (p.sh., konvertimi i një qepjeje mbushëse në një qepje saten), të rregullojnë kompensimin e tërheqjes ose të përsosin vetitë e shtresës së poshtme në çdo kohë.
- **Redaktimi i nyjeve:** Konturet e një forme mund të modifikohen duke lëvizur, shtuar ose fshirë pika për të ndryshuar strukturën e dizajnit.

Rrjedha e punës: Nga EOF te makina e qëndisjes

Meqenëse makinat e qëndisjes nuk mund t'i interpretojnë skedarët EOF drejtpërdrejt, kërkohet një rrjedhë specifike pune për të përgatitur një dizajn për prodhim:

1. **Dizajnoni në Studio:** Krijoni dhe ruani projektin si një skedar **.eof**.
2. **Kompiloni:** Ekzekutoni komandën "Compile and Put into Embird Editor". Ky proces përkthen format vektoriale në një model qepjesh.
3. **Ruani si:** Pasi dizajni të jetë ngarkuar në Editor, ruajeni në një "format qepjesh" të pajtueshëm me makinën specifike (p.sh., .PES, .HUS, .JEF, ose .DST).

Praktikat më të mira për menaxhimin e projektit

Një gabim i zakonshëm është fshirja e skedarit EOF pas gjenerimit të skedarit të qepjeve. Ruajtja e skedarit EOF është thelbësore për arsyet e mëposhtme:

- Nëse një provë qepjeje zbulon probleme regjistrimi ose boshllëqe, është dukshëm më efikase të rregulloni **konturin EOF** sesa të manipuloni qepjet individuale në formatin përfundimtar.
- Studio NEXT përfshin veçori të avancuara EOF që ofrojnë funksionalitet të përmirësuar krahasuar me formatet e vjetra të Studio-s së rregullt.
- Skedari EOF ruan "Imazhin e sfondit", duke lejuar që vepra artistike origjinale e përdorur për gjurmim të mbetet e dukshme për korrigjime të ardhshme.

Ruajtja e skedarëve për Studio-n e rregullt

Dizajnet e krijuara në Studio Next përdorin veçori më të avancuara se ato në versionin standard të Studio. Si rrjedhim, skedarët e rinj *.eof nuk mund të hapen në Studio-n e rregullt. Nëse një dizajn duhet të zhvendoset nga Studio Next në versionin më të vjetër, përdorni komandën **Save in Regular Studio compatible format** për ta ruajtur atë në hapësirën e ruajtjes. **Shënim:** Veçoritë specifike të Studio Next, si objektet rrjetë dhe vetitë e tyre përkatëse, nuk do të ruhen në këtë format.

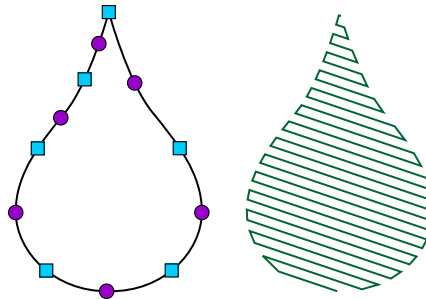
Çfarë Është Digjitalizimi I Qëndisjes?

Dizajnet E Qëndisjes Dhe Skedarët E Qepjeve

Makineritë e kompjuterizuara të qëndisjes përdorin skedarë specifikë hyrës që ofrojnë udhëzime se si të qepet një dizajn në pëlhurë. Këta skedarë dixhitalë njihen si **dizajne qëndisjeje** ose skedarë qepjesh. Një skedar qepjesh përbëhet nga një listë gjithëpërfshirëse e koordinatave të qepjeve, ndryshimeve të ngjyrave dhe komandave të prerjes. Procesi i krijimit të këtyre skedarëve quhet **digjitalizim i qëndisjes**. Dizajnet mund të zhvillohen nga fotografi, vepra arti, shkronja ose koncepte origjinale. Skedari i qepjeve shërben si lidhja thelbësore midis një koncepti dixhital dhe qëndisjes fizike të prodhuar nga makineria.

Aplikacionet Softuerike Për Digjitalizim

Digjitalizimi i një dizajni për makineri qëndisjeje kërkon softuer të specializuar. Këto aplikacione automatizojnë pjesën më të madhe të punës që përfshihet në gjenerimin e qepjeve individuale. Përgjegjësia kryesore e përdoruesit është të përcaktojë objektet dhe t'u caktojë atyre stile specifike qepjesh për t'i mbushur ato. Megjithëse rezultati përfundimtar është vazhdimisht një skedar qepjesh, procesi dhe metodat e digjitalizimit mund të ndryshojnë. Aplikacione të ndryshme ofrojnë mjete të specializuara të përshtatura për lloje të ndryshme të digjitalizimit të qëndisjes.



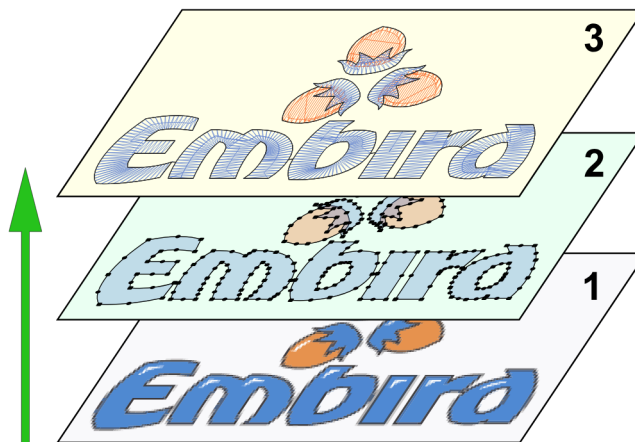
Majtas: Një kontur objekti i krijuar me nyje dhe kthesa. Djathtas: Qepje të gjeneruara për të mbushur objektin e përcaktuar.

Vizatimi I Objekteve: Vektorizimi Manual Dhe Automatik

Ndërsa është e mundur të vizatohen qepje individuale manualisht, digjitalizimi zakonisht përfshin krijimin e kontureve të objekteve të cilat softueri më pas i mbush me qepje. Përdoruesit gjithashtu mund të përdorin mjete si "shkopi magjik" për të gjurmuar automatikisht objektet nga imazhet raster. Procesi i vizatimit ose gjurmimit të këtyre kontureve njihet si **vektorizim**. Nëse një **skedar vektorial i gatshëm** (siç është një SVG) është i disponueshëm nga një program i dizajnit grafik, ai mund të konvertohet drejtpërdrejt në një dizajn qëndisjeje, duke anashkaluar nevojën për vektorizim manual.

Kompilimi Në Qepje

Krijimi i një dizajni qëndisjeje nga objektet rezulton në një produkt të ndërmjetëm: një skedar burim që përmban konture vektoriale. Këto konture përfundimisht mbushen me qepje dhe ruhen në formatin specifik të skedarit të qepjeve të kërkuar nga një makineri qëndisjeje. Në Embird, ky proces quhet **kompilim**. Skedari burim duhet të ruhet për çdo redaktim të ardhshëm, pasi skedarët vektorialë janë të shkallëzueshëm; gjatë kompilimit, softueri rregullon automatikisht numrin e qepjeve dhe paraqitjen për t'iu përshtatur dimensioneve të zgjedhura.



Rrjedha e punës nga imazhi raster përmes kontureve të vektorizuara deri te qepjet e gjeneruara. Skedari burim i ruan këto elemente në shtresa të organizuara.

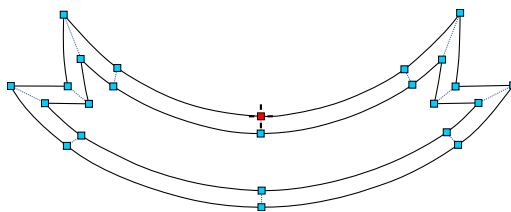
Embira Ofron Disa Aplikacione Për Digjitalizim:

1. **Digitizing Tools:** Përdoret për digjitalizimin e logove dhe dizajneve zbukuruese. Hyrja mund të jetë një foto ose vepër arti.
2. **Sfumato Stitch:** Krijon dizajne fotorealiste, portrete dhe peizazhe. Kërkon një foto si hyrje.
3. **Cross Stitch:** E specializuar për modele të pikëkryqëzuara (cross-stitch). Mund të përdorë foto ose vepra arti si hyrje.
4. **Font Engine:** Konverton shkronjat TrueType dhe OpenType në shkronja qëndisjeje dhe konverton formate vektoriale si SVG në dizajne qëndisjeje.

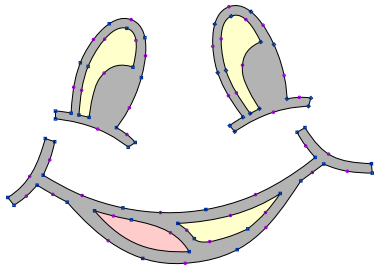
Digitizing Tools Dhe Sfumato Stitch Ndajnë Të Njëtin Ndërfaqe, E Njohur Si Studio.

Koncepti Bazë: Objektet Vektoriale

Ndërsa programi kryesor Embird punon kryesisht me **skedarë qepjesh**, Studio përdor **objekte vektoriale** për të thjeshtuar krijimin e dizajnit. Skedarët e qepjeve përmbajnë koordinata për çdo depërtim të gjilpërës dhe komanda specifike të makinerisë, duke e bërë redaktimin qepje-pas-qepje një proces të lodhshëm. Përkundrazi, Studio përdor mjete të ngjashme me programet e grafikës vektoriale, duke u lejuar përdoruesve të vizatojnë konture të cilat më pas mbushen me lloje uniforme qepjesh.



Një ndryshim i rëndësishëm midis dizajnit të qëndisjes dhe grafikës standarde vektoriale është rëndësia e renditjes së objekteve dhe mbivendosjes. Në qëndisje, objektet duhet të jenë të **lidhura** në mënyrë strategjike për të minimizuar prerjet e perit, të cilat mund të ndikojnë si në cilësinë e dizajnit ashtu edhe në kohën e prodhimit.



Skedarët vektorialë të krijuar në Studio funksionojnë si "skedarë burim". Kur përpunohen dhe dërgohen në Embird Editor, ata gjenerojnë skedarë qepjesh të gatshëm për formatin specifik të përputhshëm me një makinë qëndisjeje. Për shkak se janë të bazuara në vektorë, këto dizajne mund të ndryshojnë madhësinë lehtësisht pasi qepjet rigjenerohen automatikisht për t'iu përshtatur përmasave të reja.

Modelet digjitalizohen në Studio si **konture vektoriale**, me paraqitje të qepjeve të përcaktuara nga llojet e objekteve dhe **vetitë**. Përpunimi gjeneron qepje për të gjitha objektet, duke e përgatitur dizajnin për rregullimet përfundimtare në modulin e rregullimit të dizajnit të Embird.

Rregulla Të Përgjithshme

Ndiqni këto rregulla të përgjithshme për të siguruar që dizajnet të duken profesionale dhe të qepen pa probleme:

- Strukturojini objektet në mënyrë që qepjet e tranzicionit të ndodhin vetëm aty ku synohet. Përdorni shtigje me qepje të zakonshme për të lidhur objektet kudo që të jetë e mundur.
- Renditja e objekteve është kritike për minimizimin e tranzicioneve dhe ndryshimeve të ngjyrave. Dizajnet me cilësi të lartë ruajnë një numër të ulët të prerjeve të fijos dhe tranzicioneve të ngjyrave.
- Kur krijoni një dizajn me disa zona ngjitur, konsideroni përdorimin e një shtrese bazë zig-zag në të gjithë zonën e dizajnit fillimisht për të stabilizuar pëlhurën.
- Tensioni i fijos bën që qepjet fizike të duken pak më të shkurtra se sa në ekran. Aplikoni kompensimin e tërheqjes për ta marrë parasysh këtë, veçanërisht kur punoni me pëlhura elastike.
- Për dizajne komplekse, digjitalizoni nga qendra drejt jashtë për të parandaluar rrudhosjen e pëlhurës.
- Përdorni shtresa bazë anësore për objekte të gjera dhe shtresa bazë qendrore për objekte të holla për të parandaluar deformimin. Shtresat bazë zig-zag mund të ofrojnë një efekt 3D. Shtresat bazë duhet të përdoren vetëm për objekte mjaft të mëdha për t'i fshehur ato.
- Zonat ngjitur duhet të mbivendosen pak për të parandaluar boshllëqet e shkaktuara nga efekti i tërheqjes së fijos.

Rregulla Specifike Për Embird Studio

- Kryeni të gjitha ndryshimet e madhësisë brenda Studio-s në vend të Embird Editor. Ndryshimi i madhësisë së kontureve vektoriale në Studio ruan cilësi shumë më të lartë sesa ndryshimi i madhësisë së skedarëve të qepjeve.
- Studio lejon që një **imazh raster** të vendoset në sfondin e **zonës së punës**. Si parazgjedhje, Studio trajton 100 pikselë si 1 centimetër (ose 254 pikselë për inç).

Mësimet Bazë (Renditja E Rekomanduar)

Për të filluar, rishikoni mësimet që ndodhen në panelin e majtë të **dritares së ndihmës** të Studio-s, të cilat janë renditur në një renditje të rekomanduar leximi. Ky skedar ndihme përmban gjithashtu përshkrime të detajuara të artikujve të menisë dhe vetive të objekteve. Referojuni indeksit për tema specifike.

Dallimet Midis Skedarëve Të Qepjeve Dhe Skedarëve Vektorialë

Embriod përdor dy lloje kryesore skedarësh:

1. **Skedarë qepjesh:** Këta ngarkohen direkt në makinat e qëndisjes, por janë të vështirë për t'u redaktuar ose për t'u ndryshuar madhësia me saktësi.
2. **Skedarë vektorialë:** Këta redaktohen dhe ndryshojnë madhësinë lehtësisht, por duhet të përpunohen përpara përdorimit nga një makinë qëndisjeje.

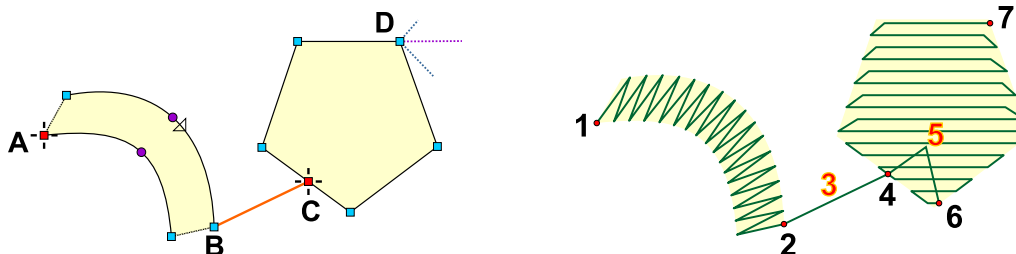
Kjo është e krahasueshme me ndryshimin midis imazheve raster (të bazuara në pikselë) dhe grafikëve vektorialë. [Skedarët vektorialë \(*.cof\)](#) krijohen dhe redaktohen kryesisht në Embird Studio dhe shërbejnë si plan për gjenerimin e skedarëve të qepjeve.

Skedarët e qepjeve përmbajnë një listë të qepjeve individuale dhe komandave të makinës. Për shkak se atyre u mungon informacioni rreth objekteve themelore (si mbushjet ose konturet), rregullimet automatike të softuerit janë më pak të besueshme. Skedarët vektorialë, megjithatë, ruajnë konturet dhe vetitë e nevojshme për të gjeneruar qepje, duke lejuar kontroll të saktë dhe shkallëzim me cilësi të lartë.

Rrjedha E Fijes Në Dizajnet E Qëndisjes

Dizajnet efikase minimizojnë prerjet e fijos. Kur punojnë me objekte vektoriale, përdoruesit duhet të ndjekin tre parime bazë:

1. Renditini objektet në një sekuencë logjike për të lejuar lidhjen.
2. Shtoni lidhje midis objekteve aty ku ato mund të fshihen nën shtresat pasuese.
3. Përcaktoni siç duhet pikat e fillimit dhe të mbarimit të çdo objekti për të siguruar një shteg të vazhdueshëm të fijos.

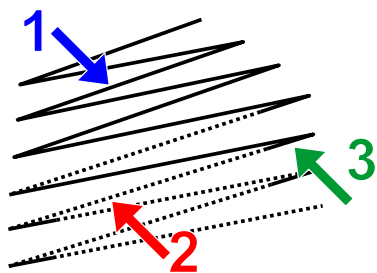


Në shembullin e mësipërm, një objekt kolone dhe një objekt mbushjeje janë të lidhura nga një objekt lidhjeje. Kolona përfundon në pikën B, dhe lidhja e zhvendos fijen në pikën C (fillimi i mbushjes) për të shmangur një prerje. Softueri më pas llogarit shtegun më efikas për të mbushur zonën e mbetur, duke rezultuar në një rrjedhë të vazhdueshme të fijos nga fillimi i dizajnit deri në fund.

Qepjet E Zakonshme Dhe Qepjet E Tranzicionit

Qepjet e zakonshme janë qepje standarde të qëndisura në një seri të vazhdueshme, zakonisht midis 0.5 mm dhe 5 mm në gjatësi. Kur makina duhet të lëvizë në një pozicion të ri, jo ngjitur, ajo përdor një **qepje tranzicioni**. Një qepje tranzicioni është një komandë lëvizjeje ku gilpëra nuk qep, megjithëse makina ende depërton në pëlhurë në fillim dhe në fund të lëvizjes.

Kufijtë E Qepjes Më Të Gjatë

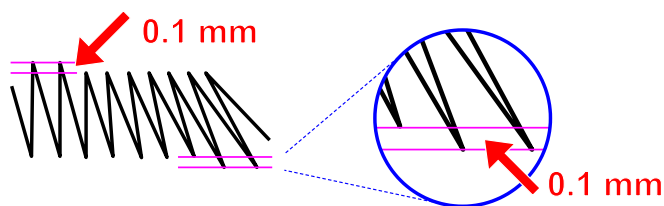


Shumica e makinave të qëndisjes kanë një kufi fizik për qepjen më të gjatë të mundshme të zakonshme (zakonisht 12.1 mm deri në 12.7 mm). Për qepjet saten që e tejkalojnë këtë kufi, Embird i kodon ato si një seri qepjesh tranzicioni që përfundojnë me një qepje të vetme të zakonshme. Ndërsa këto mund të shfaqen si vija të ndërprera në ekran, ato qepen saktë në makinë. Vini re se qepjet shumë të gjata saten (që tejkalojnë 8-10 mm) janë të prirura ndaj dëmtimit gjatë larjes. Prandaj, rekomandohet përdorimi i një teksture ose modeli për të ndarë qepjet e gjata.

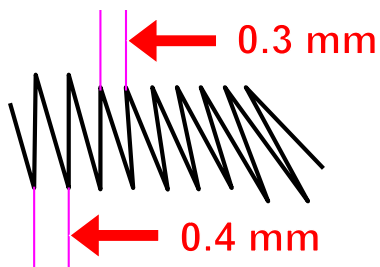
Shigjeta (1) tregon një qepje standarde të zakonshme. Qepjet që tejkalojnë kufirin e makinës ndahen në seri qepjesh tranzicioni (2) dhe një qepje të shkurtër të zakonshme (3).

Hapi Më I Vogël I Gjilpërës

Shumica e makinave të qëndisjes lëvizin me hapa deri në 0.1 mm. Skedarët e qepjeve kodohen bazuar në këtë rrjetë prej 0.1 mm. Në nivele të larta zmadhimi, mund të vëreni hapa të vegjël në skajet që përndryshe duken të lëmuara; këto janë rezultat i kësaj rrjete koordinatash.



Dendësia E Qepjes



Dendësia e qepjes në Embird përcaktohet si distanca midis pikave të gjilpërës në rrjetën prej 0.1 mm. Një dendësi prej 4.0 korrespondon me një hapësirë prej 0.4 mm. Dendësitë e zakonshme për qepjet saten dhe mbushëse variojnë midis 3.0 dhe 4.0, në varësi të trashësisë së fillit. Për shkak se rrjeta prej 0.1 mm nuk mund të ndahet më tej, një dendësi prej 3.5 përfaqëson një distancë mesatare, me disa pika 0.3 mm larg dhe të tjera 0.4 mm larg.

Skedarët E Ndhmës

Një listë e plotë e skedarëve të ndihmës së Studio është e disponueshme përmes [Menysë Kryesore > Ndhmë](#). Gjithashtu mund të përdorni tastin **F1** në një tastierë harduerike për të hyrë në Udhëzuesin kryesor të Përdoruesit. Butonat e specializuar të ndihmës brenda kutive të dialogut ofrojnë informacion specifik për kontekstin, përkatës për atë dritare.

Shënim: [Dritarja e ndihmës](#) lejon eksportimin e dokumentacionit, i cili mund të konvertohet lehtësisht në [format PDF](#).



Objektet Vektoriale: Parimet



Digjitalizimi në Embird Studio përfshin në thelb vizatimin e objekteve vektoriale të cilat mbushen automatikisht me qepje sipas vetive të vendosura individualisht për secilin prej tyre. Kjo qasje është shumë efiçente sepse një dizajn qëndisjeje zakonisht përmban zona të dallueshme që kërkojnë lloje specifike qepjesh - siç janë mbushjet e lëmuara (Tatami), qepjet saten (Columns), ose konturet.

Këto zona digjitalizohen si objekte të veçanta të karakterizuara nga **lloji** dhe ngjyra e tyre. Programi më pas gjeneron automatikisht qepjet individuale të nevojshme, duke e lehtësuar përdoruesin nga detyra e përcaktimit manual të çdo shpimi të gjilpërës.

Çdo lloj objekti digjitalizohet duke përdorur një **mjet** të dedikuar. Për shembull, një kolonë me qepje saten përdor një mjet, ndërsa një zonë komplekse e mbushur përdor një tjetër. Ky rrjedhë pune i bazuar në objekte thjeshton të gjithë procesin e dizajnit.

Sekuena e qepjes dhe kontrolli

Rendi i qepjeve brenda një objekti kontrollohet kryesisht nga algoritmet e programit, të cilët llogaritin rrugën më efiçente. Megjithatë, përdoruesi ruan kontrollin mbi një aspekt kritik: pikat e fillimit dhe të mbarimit të objektit.

- Qepja fillon në pikën e fillimit dhe përfundon në pikën e mbarimit.
- Përcaktimi i saktë i këtyre pikave është jetik për **lidhjen** dhe sekuencën e duhur me objektet e mëparshme dhe të ardhshme, gjë që ndihmon në minimizimin e qepjeve të dukshme të tranzicionit dhe prerjeve të perit.

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

[Inspektori i Objekteve](#)

Objektet e krijuara organizohen dhe listohen në

panelin e Inspektorit të objekteve. Kjo listë shfaq objektet në radhën e tyre aktuale të qepjes nga lart poshtë, duke i lejuar përdoruesit të menaxhojë sekuencën në të cilën makina do të qepë dizajnin.

Konturet E Objektivit

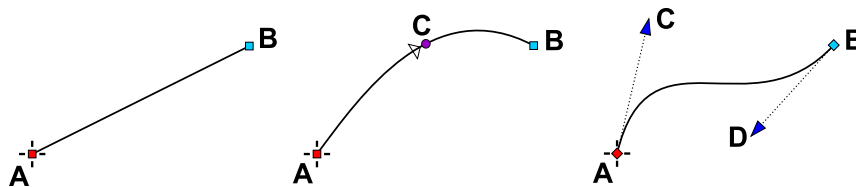
Objektet përdorin **konture vektoriale**, që do të thotë se ato mund të ndryshojnë madhësinë pa humbje të cilësisë.

Një objekt në Studio zakonisht vizatohet duke përdorur disa elemente konturi. Elementet e drejta dhe të lakuara mund të kombinohen lirisht. Këto elemente përcaktohen nga pika të quajtura nyje.

Studio mbështet tre lloje të elementeve të konturit:

- Segmentet e vijës

- Kurbat e thjeshta
- Kurbat Bézier



Një segment vije (majtas) përcaktohet nga 2 pika. Një kurbë e thjeshtë (në qendër) përcaktohet nga 3 pika. Një kurbë Bézier (djathtas) përcaktohet nga 4 pika.

Markerat: Kontrolli I Avancuar I Objektivit

Markerat janë pika ose doreza të specializuara, të lëvizshme, të lidhura me [lloje specifike objektesh](#). Ato nuk janë pjesë e konturit të objektit; përkundrazi, ato i lejojnë përdoruesit të përcaktojnë vendndodhjen e operacioneve ose efekteve të specializuara:

- **Shembuj të përdorimit të Markerit:** Ato mund të përcaktojnë fokusin e një efekti, origjinën e një modeli mbushjeje me rrjetë, ose pozicionin e një modeli qepjeje ankoruese fillestare për ankorimin e avancuar të perit.
- **Fleksibiliteti:** Markerat mund të lëvizen lirisht - shpesh edhe jashtë objektit të cilit i përkasin - për të pozicionuar në mënyrë strategjike një efekt ose pikë ankorimi aty ku është më efektiv ose lehtësisht i fshehur nga elemente të tjera të dizajnit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Llojet e objekteve



Llojet E Objekteve

Studio përdor llojet e mëposhtme të [objekteve vektoriale](#):

- Mbushje
- Sfumato
- Kolonë
- Kolonë me model
- Lidhje
- Qepje manuale
- Kontur (Kornizë)
- Aplikacion (Appliqué)
- Rrjetë

Çdo lloj zotëron një paraqitje specifike të qepjes dhe veti të rregullueshme, si densiteti dhe këndi (shih kapitullin [Parametra](#)).

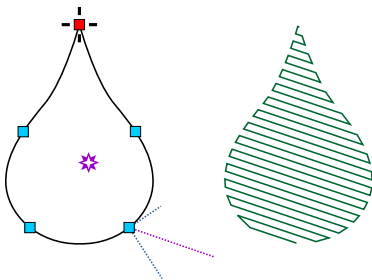
Mbushje

Mbushje - Modaliteti i mbushjes së thjeshtë

Në qëndisjen me makinë të kompjuterizuar, një **Mbushje e thjeshtë** (e njohur gjithashtu zakonisht si **mbushje Tatami** ose **mbushje Ceed**) është një teknikë që përdoret për të mbuluar zona të mëdha me rreshta të qepjeve të zakonshme paralele. Për ndryshim nga qepja saten, e cila shtrihet në të gjithë gjerësinë e një forme në një lëvizje të vetme, një Mbushje e thjeshtë përbëhet nga qepje të shumta më të shkurtra të vendosura krahas krahas. Është mënyra më efektive për të mbushur forma komplekse që janë shumë të gjera për qepjet saten (të cilat zakonisht kanë një gjerësi maksimale prej 10-12 mm). Për shkak se qepjet individuale janë relativisht të shkurtra, ato kanë më pak gjasa të kapen, të krijojnë lule ose të lirohen me kalimin e kohës, duke i bërë ato ideale për artikuj me përdorim të rëndë si uniformat ose xhaketat.

Komponentët kryesorë teknikë të një Mbushjeje të thjeshtë përfshijnë:

- **Rreshtat:** Softueri ndan një zonë të madhe vektoriale në rreshta. Këta rreshta pozicionohen sipas një vlere specifike të **Hapësirës** (densitetit). Hapësira e ngushtë siguron mbulim të plotë të pëlhurës, ndërsa hapësira më e gjerë krijon një efekt të lehtë dhe gjysmëtransparent.
- **Modelet e pikës së gjilpërës:** Ndërsa makina lëviz përgjatë një rreshti, gjilpëra duhet të shpojë pëlhurën në intervale të rregullta. Rregullimi i këtyre pikave të gjilpërës krijon një strukturë të dukshme. Zhvendosja e pikave të gjilpërës midis rreshtave krijon një sipërfaqe të lëmuar dhe uniforme.
- **Strukturat dekorative:** Duke rregulluar qëllimisht pikat e gjilpërës, përdoruesit mund të krijojnë modele gjeometrike - si tulla ose diamante - pa ndryshuar ngjyrat e fijos. Është gjithashtu e mundur të përcaktohen deri në pesë modele të personalizuar përmes **Menuja Kryesore > Veglat > Redaktuesit e fragmenteve > Modelet e përdoruesit**.
- **Kontrolli i drejtimit (Këndi):** Këndi i rreshtave të mbushjes është një zgjedhje kritike e digjitalizimit. Ai ndikon si në "shkëlqim" (se si drita reflektohet nga fija) ashtu edhe në stabilitetin e dizajnit. Zakonisht, këndet e mbushjes vendosen pingul me fibrat e pëlhurës ose me shtresën e poshtme për të parandaluar rrudhosjen.



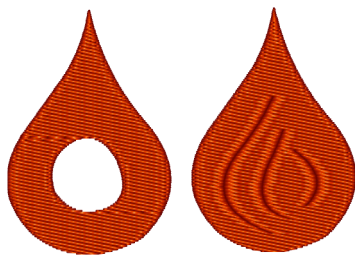
Skaji i një objekti mbushës përbëhet nga vija dhe kurbat. Ikona e kryqit tregon fillimin e vijës së konturit. Vijat diagonale tregojnë vendndodhjen e qepjes përfundimtare të mbushjes, si dhe **këndet e qepjeve mbuluese (vija më e gjatë) dhe shtresave të poshtme zig-zag (vija të shkurtra dhe të mesme)**.

Ylli i vogël brenda objektit është **pika e fokusit** për efekte të tilla si mbushjet rrethore. Kjo pikë fokusi mund të pozicionohet ose të lëvizet në **modalitetin e redaktimit të nyjeve**. Në këtë modalitet, përdorni komandën nga menya pop-up për të vendosur pikën e fokusit, pastaj përdorni kursoren për

ta lëvizur atë në vendndodhjen e dëshiruar.

Studio gjeneron automatikisht një shtresë të poshtme skajore dhe dy shtresa të poshtme zig-zag, përveç mbivendosjeve dhe lidhjeve. Objektet mbushëse mund të përmbajnë gjithashtu vrima.

Përdoruesit mund të rregullojnë vetitë e ndryshme të objektit të mbushjes, duke përfshirë densitetin e qepjeve në pikat e fillimit dhe të mbarimit dhe efekte të tilla si mbushjet me valë ose rrethore. Objektet e mbushjes gjithashtu mund të mbushen me qepje automatike të kolonës (satin). Një objekt mbushjeje mund të pasohet nga një objekt gdhendjeje.



Objekti i mbushjes me vrima (majtas) dhe linja të gdhendura (djathtas). Një objekt me një mbushje të vetme mund të përmbajë vrima dhe/ose gdhendje të shumta.



Majtas: Mbushje e thjeshtë me gradient densiteti. Djathtas: Mbushje me valë dhe gradient.

Majtas: Mbushje me qepje rrethore dhe gradient. Djathtas: Mbushje konturi me gradient.

Mbushje - Modaliteti i kolonës automatike

Mbushja me kolonë automatike është një modalitet i specializuar i gjenerimit të qepjeve që mbush një formë të madhe, shpesh komplekse, sikur të ishte e përbërë nga kolona të shumta të lidhura **Satin (Zig-Zag)**.

Ndërsa një Mbushje e thjeshtë përdor rreshta paralele qepjesh që lëvizin para-mbrapa nëpër një formë pavarësisht nga konturi i saj, Mbushja me kolonë automatike llogarit automatikisht "rrjedhën" ose drejtimin e qepjeve bazuar në skajet e formës. Softueri ndan brenda vetes format komplekse në seksione më të vogla dhe të menaxhueshme për të përcaktuar rrjedhën më të mirë të qepjes. Kjo bëhet automatikisht, duke i kursyer dixhitalizuesit kohën e krijimit manual të objekteve individuale të Kolonës.

Karakteristikat kryesore të Mbushjes me kolonë automatike përfshijnë:

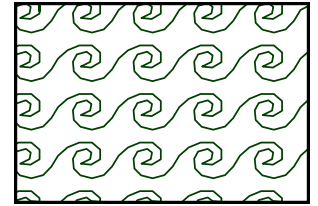
- **Qepje që ndjekin konturin:** Për dallim nga këndi fiks i një Mbushjeje të thjeshtë, qepjet e kolonës automatike ndryshojnë orientimin e tyre për të mbetur përafërsisht pingul me skajet e formës. Kjo është ideale për objekte të lakuara si petalet e luleve ose shkronjat.
- **Gjatësi e ndryshueshme e qepjes:** Për shkak se qepjet shtrihen në gjerësinë e segmenteve të "kolonës" të krijuara nga softueri, gjatësia e qepjes ndryshon sipas trashësisë së formës në çdo pikë të dhënë.
- **Shtresë e poshtme (underlay) në stilin satin:** Objektet e kolonës automatike përdorin shtresa të poshtme specifike për kolonën (si Qendër, Skaj, ose Zig-Zag) në vend të shtresave të poshtme të bazuara në rrjetë që përdoren për mbushjet standarde.



Mbushje e thjeshtë (majtas) dhe mbushje me kolonë automatike (djathtas).

Mbushje - Mënyra Motiv

Mbushja me Motiv është një teknikë dekorative ku një zonë mbushet me modele të përsëritura ose dizajne të vogla qëndisjeje (motive) në vend të rreshtave të ngjeshur të qepjeve. Ajo funksionon ngjashëm me një model letër-muri, duke vendosur motivin e zgjedhur në të gjithë formën vektoriale.



Komponentët kryesorë teknikë të një Mbushjeje me Motiv përfshijnë:

- **Motiv:** Në vend të shpimeve të thjeshta të gjilpërës, softueri përdor një "mostër" ose "fragment" të quajtur motiv.
- **Sistemi i rrjetës:** Motivet janë të rregulluara në një rrjetë matematikore. Ju mund të kontrolloni **Hapësirën** midis këtyre motiveve si horizontalisht ashtu edhe vertikalisht, duke lejuar ose një strukturë të dendur, si dantellë, ose një pamje të shpërndarë dhe të rrallë.

Karakteristikat dhe avantazhet kryesore teknike:

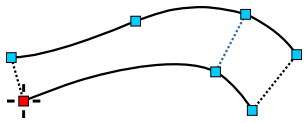
1. **Numër i reduktuar i qepjeve:** Për shkak se Mbushjet me Motiv shpesh përmbajnë hapësirë boshe midis elementeve dekorative, ato zakonisht përdorin shumë më pak qepje sesa një Mbushje e thjeshtë e ngjeshur. Kjo e bën qëndisjen më të butë dhe më fleksibël, gjë që është ideale për pëlhura të lehta.
2. **Rrjeta me shumë motive:** Cilësimet e avancuara ju lejojnë të **përcaktoni një rrjetë (deri në 3x3) që përmban motive të ndryshme**. Më pas, softueri i ndërron këto motive përgjatë objektit, duke krijuar efekte komplekse, si mozaik.

Qepje Sfumato

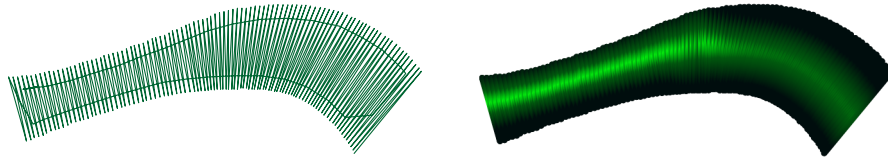


Objektet Sfumato përdoren për të krijuar dizajne qëndisjeje fotorealiste. Një objekt Sfumato vizatohet në të njëjtën mënyrë si një objekt Mbushjeje, por qepjet e brendshme gjenerohen ndryshe. Filli krijon gjarpërime të madhësive të ndryshme për të imituar imazhin ose foton e pozicionuar poshtë objektit.

Kolonë

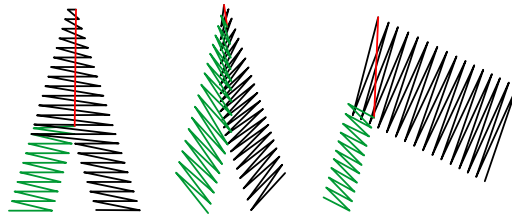


Një objekt me qepje sateni referohet si kolonë në Studio. Një kolonë përbëhet nga dy skaje, secili prej të cilëve mund të ketë një numër të ndryshëm elementesh (vija dhe kthesa). Vija e ndërprerë shënon fundin e një segmenti të futur nga përdoruesi; këto funde segmentesh përcaktojnë drejtimin e qepjes. Fillimi dhe fundi i kolonës shërbejnë automatikisht si funde segmentesh. Programi gjeneron një hapësirë të vogël në fillim dhe në fund të kolonës për të parandaluar fryrjen e qepjeve.



Qepjet mbulesë tepër të gjata zëvendësohen me qepje tranzicioni që përfundojnë me një qepje të shkurtër. Programi gjeneron nën-shtresa qendrore, anësore dhe zig-zag, dhe shkurton automatikisht qepjet në seksionet e lakuara.

Këndet shumë të mprehta ose asimetrike të një objekti sateni nuk duhet të krijohen duke përdorur një kolonë të vetme. Në vend të kësaj, ato duhet të dixhitalizohen si kënd çatie, i palosur ose i ndarë. Këto kënde formohen nga kolona të veçanta dhe objektet lidhëse midis tyre.



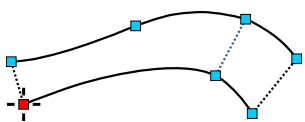
Një objekt Gdhendjeje mund të pasojë një objekt Kolonë.

Mesazh i zakonshëm gabimi: "Nuk mund të përpilohet një objekt i tillë i përdredhur. Futni ndonjë fund segmenti në objekt ose rregulloni konturet."

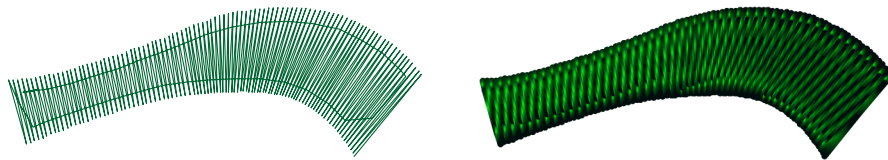
Zgjidhje:

1. Shmangni përdorimin e shumë nyjeve. Kthesat lejojnë konture të lëmuara edhe me një numër të vogël nyjesh.
2. Sigurohuni që dy anët e kolonës të mos priten me njëra-tjetrën.
3. Përdorni funde segmentesh brenda kolonës për të përcaktuar drejtimin e qepjes.

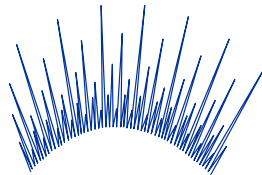
Kolonë Me Model



Një **Kolonë me model** është i njëjti objekt si Kolona, por përdoruesi mund të përcaktojë një model sipas të cilit ndahen qepjet. Përdoruesit gjithashtu mund të përcaktojnë [modelet e tyre](#).

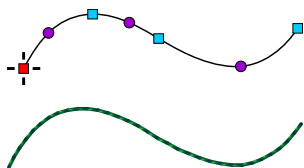


Si objektet Kolonë ashtu edhe **Kolonë me model** mund të përdoren me efektin e zarfit.



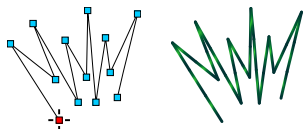
Një objekt **Kolonë me model** mund të pasohet nga një objekt gdhendjeje.

Lidhje



Objektet që nuk preken lidhen automatikisht me qepje tranzicioni kur ndërtohet dizajni i përfunduar. Për të shmangur qepjet e tranzicionit, përdorni [Objektin e Lidhjes](#) për të krijuar një shteg me qepje të zakonshme midis objekteve.

Qepje Manuale



Qepjet manuale janë një lloj specifik objekti ku digjitalizuesi ruan kontrollin absolut mbi çdo depërtim të gjilpërës. Për ndryshim nga objektet automatike - si qepjet e mbushjes ose saten - ku softueri llogarit vendosjen e qepjes bazuar në densitet, një objekt i Qepjes manuale ndjek nyjet e sakta të vendosura nga përdoruesi.

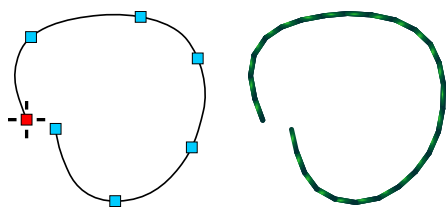
Qepjet manuale përdoren kryesisht për:

Shtigje precize: Krijimin e lidhjeve specifike midis elementeve të dizajnit që duhet të ndjekin një shteg të veçantë për të mbetur të fshehura.

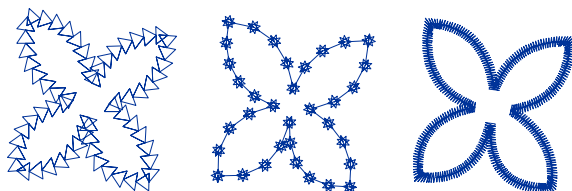
Detaje të imta: Digjitalizimin e elementeve të vogla, si p.sh. shkëlqimi në sy, ku qepja automatike mund të jetë tepër e trashë.



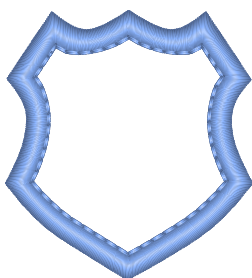
Kontur



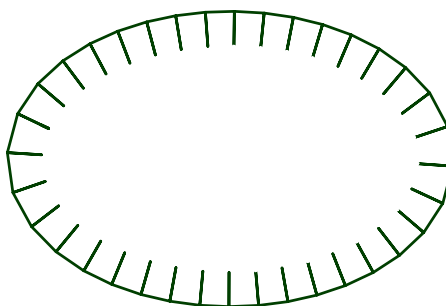
Një kontur përbëhet nga një skaj i vetëm që mund të jetë i hapur ose i mbyllur. Përdoruesit mund të aplikojnë **mostra të ndryshme qepjesh** në kontur. Ky lloj objekti përdoret zakonisht për konturet e shtuara mbi një mbushje ose kolonë. Konturi mund të konvertohet në skicë, qepje saten, bordurë, overlok ose aplikacion, dhe anasjelltas.



Mostra të ndryshme të projektuara mbi objektin kontur.

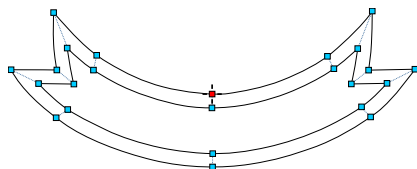


Modaliteti Overlok mund të përdoret për të krijuar një kontur për arnim, duke përfshirë qoshet.



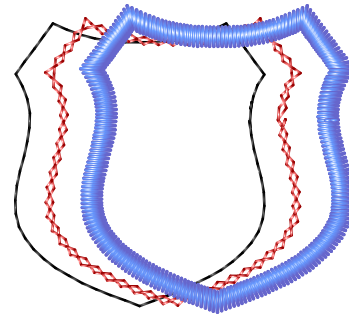
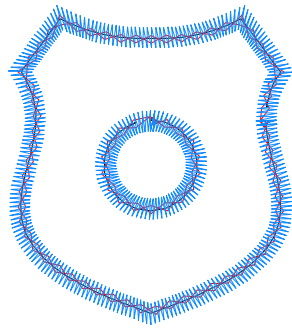
Një shembull tjetër i një konturi që përdor modalitetin Overlok.

Aplikacion



Objekti Aplikacion është i ngjashëm me objektin Kolonë, por duhet të jetë i mbyllur. Ai përdoret për të siguruar një copë pëlhurë në vend që të mbushë një zonë me qepje. Objekti Aplikacion gjeneron automatikisht qepje shënuese, qepje fiksimit dhe qepje mbuluese. Qepjet e fiksimit përdorin një ngjyrë të veçantë për të nxitur ndalimin e makinës, duke lejuar prerjen e pëlhurës.

Objektet Aplikacion mund të përfshijnë gjithashtu vrima. Qepjet shënuese, të fiksimit dhe mbuluese për aplikacionin kryesor dhe vrimat e tij renditen automatikisht: së pari të gjitha qepjet shënuese, të ndjekura nga të gjitha qepjet e fiksimit, dhe së fundi të gjitha qepjet mbuluese.

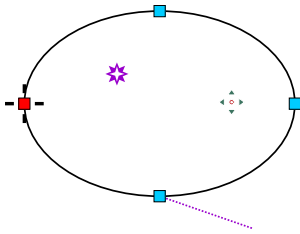


Rrjetë

Objekti Rrjetë është i ngjashëm me objektin **Mbushje**, por qepet lirshëm në mënyrë që pëlhura poshtë të mbetet e dukshme. Rrjeta është e përshtatshme për **stippling** dhe mbushje të tjera dekorative me densitet të ulët.

Disa mbushje Rrjetë i ngjajnë **qëndisjes Sashiko**, një teknikë tradicionale japoneze që përdor qepje të thjeshta dhe të barabarta të zakonshme për të krijuar modele geometrike.

Mbushje të tjera Rrjetë janë të përshtatshme për stippling, **dantellë të pavarur**, ose tekstura dekorative. Objekti Rrjetë vizatohet saktësisht si objekti **Mbushje**, duke përfshirë vrimat dhe skalitjet opsionale.

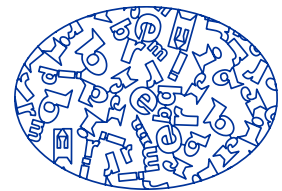
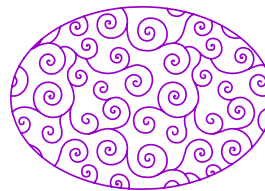
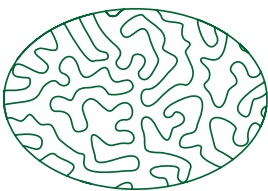


Qepjet e rrjetës formojnë një shteg të vazhdueshëm të zbukuruar, si p.sh. pllaka blackwork, kryqe, glife shkronjash, nyje kelte ose fraktale. Mbushja mund të modifikohet përmes **transformimit** (rrotullim, zhvendosje, pjerrësi dhe projektion perspektiv) dhe **efekteve** (fisheye, valëzim, rrotullim, etj.).

Ylli i vogël brenda objektit shërben si **pikë fokusi** për efekte të tilla si Fisheye ose Rrotullim. Kjo pikë fokusi mund të lëvizet në **modalitetin e redaktimit të nyjeve**.

Pasi pika e fokusit të vendoset përmes menyse pop-up, përdorni kursoren për ta zhvendosur atë.

Shënuesi i dytë **shënues** brenda objektit është pika e Origjinës së Rrjetës. Disa mbushje bimore e përdorin këtë pikë si origjinë rritjeje. Pozicionimi dhe lëvizja e Origjinës së Rrjetës është e ngjashme me menaxhimin e pikës së Fokusit.



Shembuj të mbushjeve të ndryshme me rrjetë.

Skalitim



Vegla Skalitim ndodhet në [shiritin kryesor të veglave](#).

Skalitjet janë shtigje të vizatuara drejtpërdrejt mbi objekte (të ngjashme me vrimat). Funkcioni i tyre varet nga lloji i objektit prind:

1. Për objektet Mbushje dhe Kolonë, ato shërbejnë si shtigje për të ndarë qepjet dhe për të shtuar teksturë.
2. Për objektet Sfumato, ato ofrojnë një shteg shtesë qepjeje.
3. Për objektet Rrjetë, ato ofrojnë një shteg shtesë qepjeje ose një bazë nga e cila buron mbushja.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Konturet vektoriale



Konturet Vektoriale

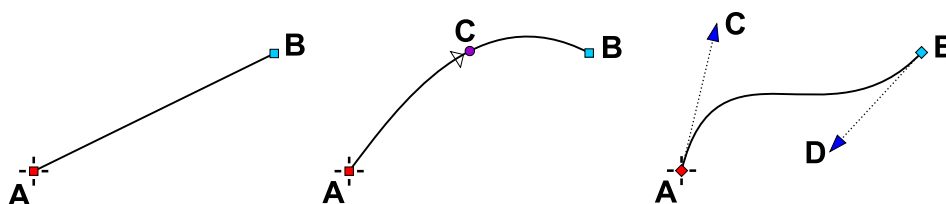
Kthesat Kubike Bézier, Kthesat E Thjeshta Kuadratike Dhe Segmentet E Vijave

Konturet e [objekteve vektoriale](#) të dixhitalizuara në Studio NEXT quhen spline. Një spline është një kthesë e përcaktuar pjesë-pjesë, e përbërë nga segmente të shumta kthesash ose vijash të bashkuara së bashku. Splinet ofrojnë shkathësi të lartë për krijimin e formave të lëmuara dhe komplekse në dizajnin e qëndisjes me makinë.

Studio NEXT mbështet llojet e mëposhtme të segmenteve të splinit (elementeve):

1. Segmente vijash të drejta
2. Kthesa të thjeshta (kthesa kuadratike)
3. Kthesa Bézier (kthesa kubike)

Një objekt në Studio NEXT zakonisht ndërtohet nga disa elemente konturi. Këto elemente përcaktohen nga pikat e kontrollit të njohura si nyje.



Një segment vije (majtas) përcaktohet nga dy pika. Një kthesë e thjeshtë (në qendër) përcaktohet nga tri pika. Një kthesë Bézier (djathtas) përcaktohet nga katër pika.

Një segment vije përbëhet nga dy nyje: një nyje fillestare dhe një nyje përfundimtare.

Kthesat e thjeshta përmbajnë tri nyje: një pikë fillestare, një pikë të mesme dhe një pikë përfundimtare. Nyja në qendër të kthesës përcakton harkun.

Kthesa Bézier është lloji më i shkathët, i përcaktuar nga një nyje fillestare, një nyje përfundimtare dhe dy doreza kontrolli ndërmjetëse.

Shënim: Nyja e mesme e një kthese të thjeshtë kuadratike gjendet gjithmonë mbi vetë kthesën. Përkundrazi, nyjet e kontrollit (dorezat) e një kthese kubike Bézier zakonisht nuk gjenden mbi kthesë.



Ikonat që përfaqësojnë llojet e segmenteve: Segmenti i vijës (majtas), kthesa e thjeshtë (në qendër) dhe kthesa Bézier (djathtas).

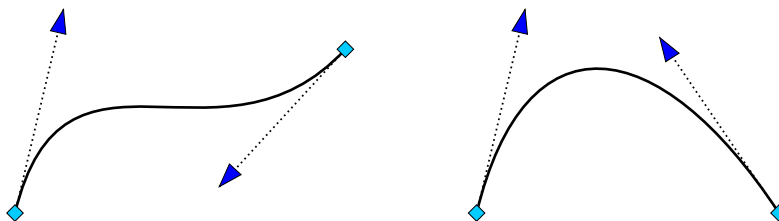
Gjatë procesit të redaktimit, të gjitha llojet e segmenteve mund të konvertohen në lloje të tjera sipas nevojës. Kur konvertohet në një lloj më të thjeshtë, forma e segmentit mund të thjeshtohet automatikisht.

Kthesat Bézier

Një kthesë kubike Bézier është një mjet thelbësor në grafikën kompjuterike, i përdorur për të krijuar shtigje të lëmuara dhe të shkallëzueshme. Ajo përcaktohet nga një grup nyjesh kontrolli, me shtegun e saj të llogaritur përmes një formule matematikore të bazuar në këto pika. Vendosja e këtyre nyjeve të kontrollit përcakton formën e kthesës. Nyja e parë dhe e fundit përcaktojnë pozicionet e fillimit dhe të mbarimit. Dy nyjet e mesme, shpesh të quajtura doreza, ndikojnë në drejtimin dhe shkallën e lakimit. Kthesat Bézier vlerësohen për prodhimin e vijave të lëmuara dhe të vazhdueshme, duke i bërë ato ideale për grafikën vektoriale. Për shkak se ato janë të përcaktuara matematikisht, kthesat Bézier mund të ndryshojnë madhësinë në çdo shkallë pa humbje të rezolucionit.

Kthesa nuk kalon gjithmonë përmes dy nyjeve të mesme të kontrollit; përkundrazi, këto pika veprojnë si ankorues që e tërheqin kthesën drejt tyre. Duke rregulluar pozicionin e këtyre dorezave, forma dhe lakimi mund të akordohen me saktësi.

Duke lidhur shumë kthesa kubike Bézier, mund të krijoni konture të ndërlikuara për çdo formë, duke filluar nga format e thjeshta të rrumbullakosura deri te figurat shumë të detajuara.

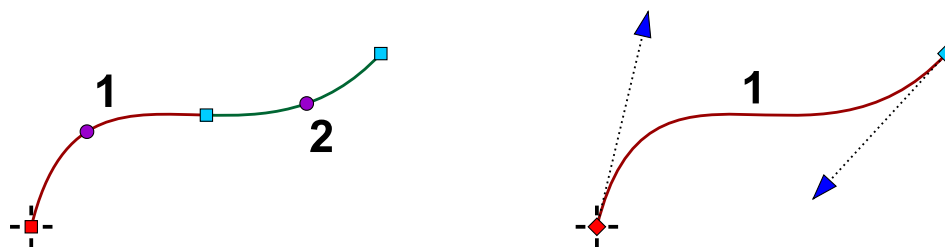


Kthesa kubike Bézier mund të krijojë segmente si në formë S ashtu edhe në formë U.

Dallimet Midis Kthesave Të Thjeshta Kuadratike Dhe Kthesave Kubike Bézier

Dallimi kryesor midis një kthese të thjeshtë kuadratike dhe një kthese kubike Bézier është numri i pikave të kontrollit të përdorura, gjë që ndikon në fleksibilitet. Me vetëm një pikë kontrolli, kthesat e thjeshta kuadratike janë më pak efektive në përcaktimin e formave komplekse. Një kthesë e vetme kuadratike mund të krijojë vetëm një segment në formë U,

ndërsa një kthesë kubike Bézier mund të krijojë segmente si në formë S ashtu edhe në formë U. Për pasojë, përgjithësisht kërkohen më pak segmente për të vektorizuar një skaj kompleks kur përdoren kthesat Bézier. Kjo efikasitet rezulton në një [proces dixhitalizimi](#) më të shpejtë.



E njëjta formë kërkon një numër më të lartë kthesash të thjeshta kuadratike (majtas) për t'u përafëruar krahasuar me kthesat kubike Bézier (djathtas).

Shënim: Versionet më të vjetra të Studio nuk mbështesnin kthesat Bézier. Skedarët e krijuar në këto versione më të vjetra përmbajnë kthesa të thjeshta kuadratike, të cilat mbeten funksionale. Megjithatë, për projekte të reja, rekomandohen kthesat Bézier për të përshpejtuar dhe thjeshtuar dixhitalizimin. Nëse eksportoni dizajne në formatin ".SVG" për përdorim në programe të jashtme grafike, kthesat Bézier gjithashtu sigurojnë tranzicione krejtësisht të lëmuara midis segmenteve.

Lëmuarsia

Kur ndërtohen siç duhet, splajnet Bézier krijojnë tranzicione të pandërprera midis segmenteve të kurbës.

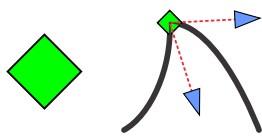
Përkundrazi, kurbat e thjeshta kuadratike formojnë një hark të vetëm, duke e bërë më të vështirë arritjen e tranzicioneve të buta midis segmenteve të shumta.

Studio ju lejon të caktoni një lloj butësie për nyjet e përbashkëta të kurbave të njëpasnjëshme Bézier. Butësia e caktuar ruhet edhe kur nyjet lëvizen, duke ruajtur integritetin e konturit. Lloji i parazgjedhur është "cusp", i cili nuk aplikon asnjë zbutje. Lloji "smooth" rregullon automatikisht pikat e kontrollit të kurbave të njëpasnjëshme Bézier për të siguruar një tranzicion fluid. Lloji "symmetrical" siguron që tranzicioni të jetë edhe i butë edhe i balancuar rreth nyjes së përbashkët.

Tranzicionet Cusp, Smooth Dhe Symmetrical

Kur lidhni kurbat e shumta Bézier për të formuar splajne, tranzicioni midis segmenteve është kritik. Për të ndihmuar në identifikim, Studio shfaq pikat e takimit (nyjet) midis kurbave duke përdorur forma të ndryshme.

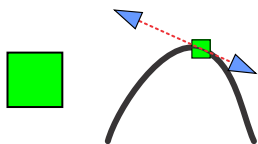
1. Cusp



Tranzicioni Cusp midis kurbave Bézier. Nyja e përbashkët përfaqësohet nga një formë diamanti.

Tranzicioni Cusp ndodh kur dy segmente të kurbës Bézier takohen në një pikë të mprehtë, duke rezultuar në një ndryshim të papritur të drejtimit. Kjo përdoret zakonisht për të krijuar qoshe të mprehta ose kënde të dallueshme.

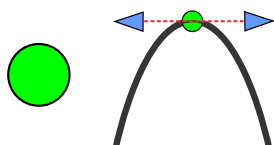
2. Tranzicioni Smooth



Tranzicioni Smooth midis kurbave Bézier. Nyja e përbashkët përfaqësohet nga një formë katrore.

Tranzicioni Smooth ndodh kur dy segmente të kurbës Bézier takohen për të formuar një rrjedhë të pandërprerë. Kurbat shfaqen si një vijë e vetme e vazhdueshme pa ndryshime të menjëhershme në drejtim. Për ta arritur këtë, dorezat e kontrollit të kurbave ngjitur duhet të jenë të drejtuara në pikën e takimit.

3. Tranzicioni Symmetrical



Tranzicioni Symmetrical midis kurbave Bézier. Nyja e përbashkët përfaqësohet nga një formë rrethore.

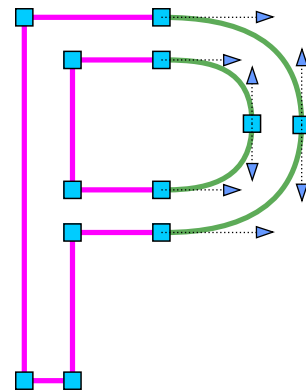
Tranzicioni Symmetrical përmirëson më tej zbutjen duke siguruar kurbaturë të balancuar. Kjo nënkupton që pikat e kontrollit janë të rregulluara në një model simetrik në lidhje me pikën e takimit. Ky tranzicion është ideal për krijimin e formave të rrumbullakosura dhe të njëtrajtshme.

Konture Komplekse - Splajne

Elementet e drejta dhe të lakuara mund të kombinohen lirisht për të krijuar forma komplekse.

Ilustrim: Një objekt i ndërtuar nga segmente të vijave të drejta dhe kurbave Bézier.

Shënim: Elementet nuk duhet të kryqëzohen me veten ose me elemente të tjera brenda të njëjtit kontur. Kryqëzime të tilla mund të shkaktojnë gabime gjatë përpilimit në qepje qëndsisjeje.



Modelimi I Skajeve

Kurbat Bézier mund të redaktohen në mënyrë intuitive në modalitetin e redaktimit të nyjeve duke tërhequr çdo pjesë të kurbës. Pika në kurbë nën kursor mund të kapet gjithashtu (snap) në rrjeta ose vija udhëzuese, ngjashëm me nyjet standarde.

Mbajtja e butonit kryesor të mausit në çdo pjesë të skajit për një sekondë do të **fusë një nyje të re** në atë vendndodhje. Klikimi i dyfishtë me butonin kryesor të mausit arrin të njëjtin rezultat.

Mbajtja e butonit kryesor të mausit mbi një nyje ekzistuese për një sekondë do ta **fshijë** atë nyje. Klikimi i dyfishtë mbi nyje arrin të njëjtin rezultat.

Shënim: Sjellja për futjen dhe fshirjen e nyjeve përmes klikimit të gjatë ose klikimit të dyfishtë mund të ndryshohet. Këto opsione ndodhen në preferencat e pulitit kryesor të Embird, konkretisht nën seksionin "Controls-General".

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Vektorizimi nyje pas nyje



Vektorizimi Nyje-Pas-Nyje

(Dixhitalizimi)

Një dizajn qëndisjeje në Studio përbëhet nga objekte në format vektorial. Studio ju lejon të krijoni objekte vektoriale manualisht, nyje-pas-nyje, ose gjysmë-automatikisht duke përdorur [Veglën Freehand](#) ose [Veglën Trace](#). Ju gjithashtu mund të importoni objekte vektoriale nga [skedarë grafikë vektorialë](#).

Ky kapitull përqendrohet në dixhitalizimin manual (vektorizimin) e objekteve duke përdorur metodën nyje-pas-nyje.

● Objekte me një skaj (Mbushje, Rrjetë, Sfumato, Kontur, Lidhje)

Dixhitalizimi përmes vektorizimit nyje-pas-nyje përfshin vendosjen manuale të pikave të kontrollit, ose nyjeve, për të krijuar objekte vektoriale të shkallëzueshme të përbëra nga [konture vektoriale](#).

Objekti më i thjeshtë në **Studio** përbëhet nga një skaj i vetëm, i cili është një seri segmentesh vije ose kurbash të njohura gjithashtu si "spline". Lloje të caktuara objektësh kërkojnë një skaj të "mbyllur", që do të thotë se pika e parë dhe e fundit duhet të zënë të njëjtin pozicion. Për të krijuar një objekt me një skaj të vetëm (siç është një kontur), ndiqni këto hapa:

1. Klikoni butonin e **Veglës Kontur (Outline Tool)** në [shiritin e veglave](#) në anën e ekranit. Kjo aktivizon modalitetin e krijimit/redaktimit.



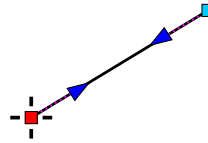
2. Sigurohuni që **Lloji i Elementit të Skajit (Edge Element Type)** në shiritin e veglave të jetë vendosur në kurbat Bézier.



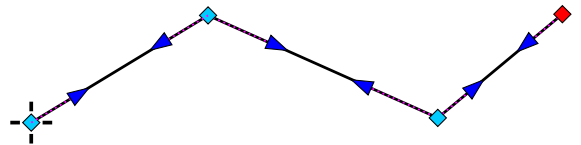
3. Klikoni brenda zonës së punës për të vendosur nyjen e parë të objektit. Nyja e parë identifikohet nga një kryq i hollë.



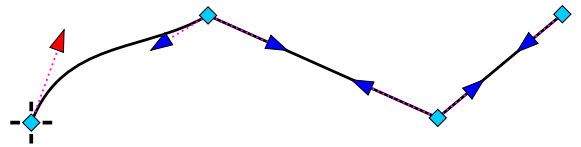
4. Klikoni në një vend tjetër për të krijuar nyjen e dytë. Elementi që lidh nyjen e parë dhe të dytë fillimisht shfaqet i drejtë; megjithatë, funksionalisht është një kurbë sepse posedon doreza kontrolli (të treguara nga shigjeta të vogla).



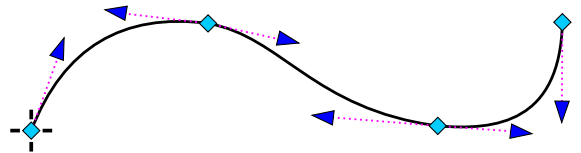
5. Shtoni dy nyje shtesë. Për të redaktuar pozicionin e çdo nyjeje, zgjidhni atë duke klikuar dhe tërhiqeni në një vend të ri ndërsa mbani shtypur butonin kryesor të miut. Aktualisht, të gjitha elementet midis nyjeve janë të drejta. Tani do t'i përkulim ato për të krijuar harqe të lëmuara.



6. Klikoni nyjen e parë të dorezës (shigjetës) të elementit të parë për ta zgjedhur atë. Ndërsa mbani shtypur butonin kryesor të miut, lëvizni nyjen në një pozicion të ri. Kjo e shndërron segmentin e vijës në një kurbë.



7. Zgjidhni dhe lëvizni nyjet e mbetura të dorezave individualisht derisa i gjithë objekti të jetë i lëmuar.



8. Tani mund të klikoni butonin dytësor të miut (ose të prekni një **buton pop-up**) për të thirrur menunë për përfundimin e objektit ose gjenerimin e qepjeve. Një objekt konturi nuk kërkon mbyllje. Megjithatë, objektet si mbushja, hapja ose sfumato duhet të mbyllen. Për të mbyllur një objekt, zgjidhni komandën **Mbyll Skajin (Close Edge)** nga menya pop-up.



9. Zgjedhja e komandës **Finish Object** ose **Generate Stitches** nga menya pop-up do të përfundojë modalitetin e vektorizimit dhe do ta përfshijë objektin vektorial në dizajin.

Karakteristikat kryesore të menisë pop-up në modalitetin e vektorizimit përfshijnë:

- **Change Start Point:** Ripërcaktoni nyjen fillestare të një objekti me një skaj të vetëm.

- **Last Stitch Position:** Përcaktoni pikën e daljes për objektet me një skaj të vetëm ku nyja e fundit nuk korrespondon domosdoshmërisht me pozicionin përfundimtar të qepjes.
- **Marker Points:** Vendosni **pika shënuese** për të përcaktuar pozicionin e efekteve, origjinave ose qepjeve ankoruese (tie-up) brenda objektit vektorial.

Menyja pop-up përmban gjithashtu komanda për futjen ose fshirjen e nyjeve, konvertimin e elementeve midis vijave të drejta dhe kurbave, si dhe disa komanda të tjera specifike për redaktimin e objekteve. Shumica e këtyre funksioneve janë gjithashtu të disponueshme përmes shiritit horizontal të butonave në krye të ekranit.

Funksione shtesë janë të aksesueshme përmes **Menyja Kryesore > Nyjet**. Këto përfshijnë opsione për t'i lidhur (snap) nyjet me vijat e rrjetës, **vijat udhëzuese**, nyjet e tjera, skajet e zonës së punës ose skajet e objekteve të tjera.

Modelimi I Skajeve

Kurbat Bézier në modalitetin e redaktimit të nyjeve mund të rregullohen në mënyrë intuitive duke tërhequr çdo pjesë të kurbës. Pikat në kurbë nën kursor mund të lidhen (snap) me rrjetat dhe vijat udhëzuese, ngjashëm me nyjet e rregullta.

Mbajtja e butonit kryesor të mausit në çdo element të skajit për një sekondë do të **fusë një nyje të re** në atë vendndodhje. Klikimi i dyfishtë me butonin kryesor të mausit arrin të njëjtin rezultat.

Mbajtja e butonit kryesor të mausit mbi një nyje për një sekondë do të **fshijë** nyjen. Klikimi i dyfishtë me butonin kryesor të mausit gjithashtu arrin këtë rezultat.

Shënim: Sjellja për futjen dhe fshirjen e nyjeve përmes klikimit të gjatë ose klikimit të dyfishtë mund të ndryshohet. Këto opsione ndodhen në preferencat e panelit kryesor të Embird, konkretisht nën seksionin "Controls-General".

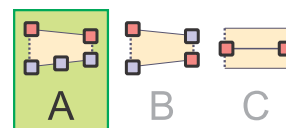
Objektet me Dy Skaje (Kolonë, Kolonë me Model, Aplikacion)

Objektet me dy skaje mbushen me qepje që shtrihen nga njëri skaj në tjetrin në kënde të ndryshme. Ky lloj objekti përdoret për qepje saten dhe aplikacione. Për të krijuar një objekt me dy skaje, ndiqni këto hapa:

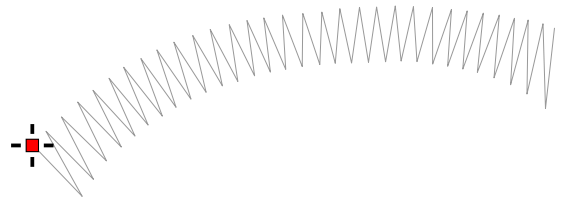
1. Klikoni butonin **Column Tool** në shiritin e veglave në anën e ekranit. Kjo aktivizon modalitetin e krijimit/redaktimit.



Sigurohuni që **"Mode A"** të jetë i zgjedhur në menynë rënese të modalitetit të kolonës në këndin e sipërm djathtas; ky modalitet lejon një numër të ndryshëm nyjesh në secilën anë të kolonës.

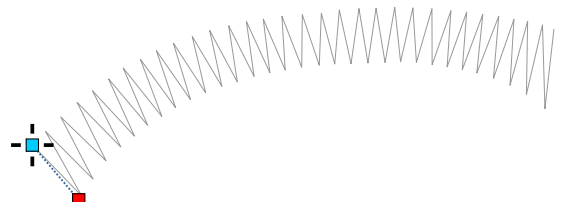


2. Klikoni në zonën e punës për të vendosur nyjen e parë të objektit. Nyja e parë shënohet me një kryq të hollë.

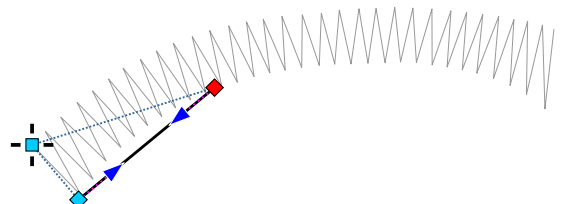


Shënim: Qepjet në ngjyrë gri të çelur që shfaqen janë vetëm për qëllime ilustruese. Ato shërbejnë si një ndihmë vizuale për të përfaqësuar rezultatin përfundimtar. Gjatë procesit të digjitalizimit, janë të dukshme vetëm konturet vektoriale. Softueri gjeneron qepjet aktuale pasi të përfundojë përcaktimi i formës.

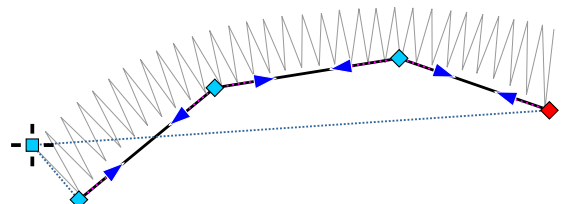
3. Klikoni në një vend tjetër për të krijuar bazën e objektit të kolonës. Baza shfaqet si një vijë e ndërprerë. Të dy skajet do të fillojnë në këtë bazë dhe do të përfundojnë në një bazë të dytë në skajin e kundërt të kolonës. Bazat e fillimit dhe të mbarimit janë gjithmonë elemente lineare; ato përcaktojnë këndin e qepjes në fillim dhe në fund të kolonës. Këndet e qepjes midis këtyre pikave interpolohen nga dy bazat.



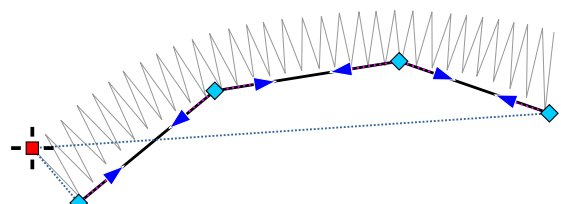
4. Krijoni një nyje të re duke klikuar në zonën e punës. Kjo formon elementin e parë të skajit.



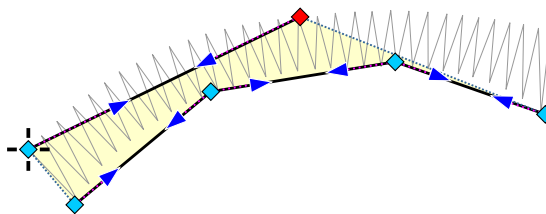
5. Krijoni disa nyje shtesë për skajin e parë.



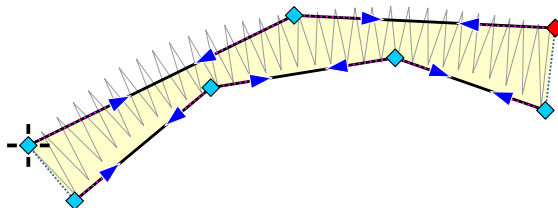
6. Tani zgjidhni nyjen në anën tjetër të bazës. Ky hap është thelbësor, pasi informon programin se nyjet pasuese i përkasin anës së dytë.



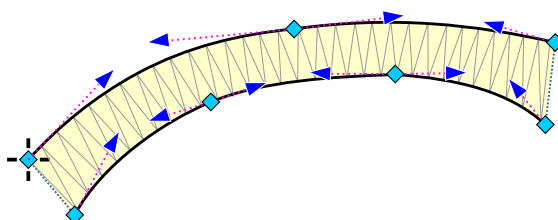
7. Klikoni në mënyrë të përsëritur në zonën e punës për të krijuar nyje për skajin e dytë.



8. Të dy skajet aktualisht përbëhen nga segmente vijash. Dorezat e kurbës Bézier (aktualisht të drejta) shfaqen si shigjeta të vogla.



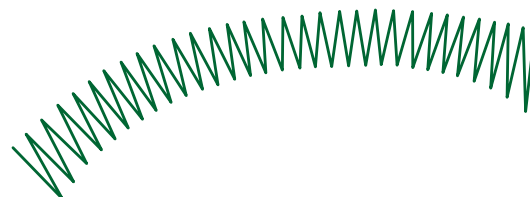
9. Zgjidhni dhe lëvizni nyjet e dorezave për të zbutur të dy skajet. Mbani shtypur butonin kryesor të mausit për të tërhequr nyjet e dorezave në pozicione të reja. Kjo metodë lejon rregullimin e çdo nyjeje, jo vetëm të dorezave. Qepja fillon në vendndodhjen e nyjes së parë (të shënuar me një kryq) dhe përfundon në nyjen përfundimtare në anën e dytë. Për të ndryshuar anët e kolonës, përdorni komandën **Menuja Kryesore > Skaji > Ndërro Skajet**.



10. Klikoni butonin dytësor të mausit kudo në zonën e punës (ose prekni butonin e menysë pop-up) për të thirrur menyne. Zgjidhni **Generate Stitches**. Kjo përfundon modalitetin e krijimit/redaktimit dhe mbush objektin me qepje. Nëse preferoni të mos gjeneroni qepje menjëherë, përdorni komandën "Finish Object" në vend të saj.

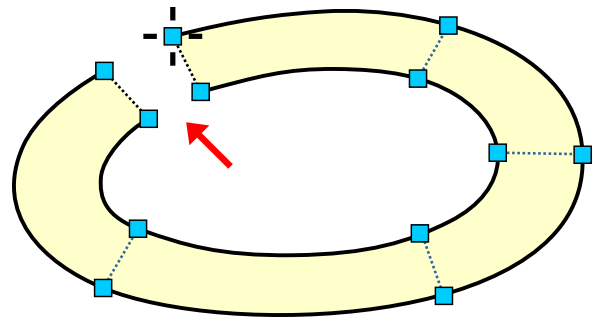


11. Objekti i kolonës së përfunduar shfaq qepje që ecin në një model zig-zag nga baza e fillimit deri te baza e fundit. Bazat mund të mos jenë të mjaftueshme për të përcaktuar këndet e qepjes për kolona komplekse. Në raste të tilla, përdorni komandën **End of Segment** nga menyja pop-up për të përcaktuar këndet brenda kolonës. Kjo komandë lidh një nyje të zgjedhur me nyjen më të afërt në anën e kundërt, duke përcaktuar këndin e qepjes për atë segment specifik.

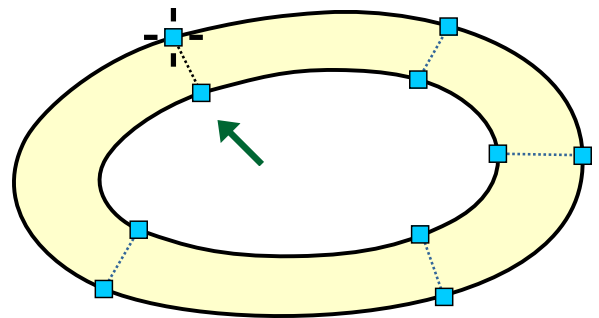


Appliqué

Dixhitalizimi i një objekti Appliqué është identik me krijimin e një objekti kolone, me përjashtimin se Appliqué duhet të formojë një figurë të mbyllur. Imazhi më lart përshkruan një Appliqué përpara se skajet të mbyllen, duke treguar një hapësirë midis bazave të fillimit dhe të fundit.



Ky imazh tregon një objekt Appliqué me skaje të mbyllura. Për të siguruar shtrirjen e saktë të bazave të fillimit dhe të fundit, përdorni menyën pop-up nga hapi 10 dhe zgjidhni komandën **Close Edge**.



Futja e Nyjeve të Reja

Menyja pop-up mund të përdoret për të futur ose fshirë nyje në një skaj vektorial. Për të shtuar nyje të shumta me shpejtësi, ju lutemi përdorni [Insert Elements Mode](#).

Objektet me Dy Skaje: Një Vështrim më i Thellë

Në softuerin e dizajnit të qëndisjes si Studio, objektet me dy skaje janë një koncept i specializuar i ndryshëm nga grafika tradicionale kompjuterike. Për dallim nga një shteg i vetëm vektorial që përcakton perimetrin e një forme, objektet me dy skaje përdorin dy shtigje të ndara për të përcaktuar kufijtë e një mbushjeje me qepje sateni. Kjo qasje është thelbësore për kontrollin e drejtimit dhe densitetit të qepjes, të cilat janë kritike për qëndisje me cilësi të lartë.

Pse Dy Skaje?

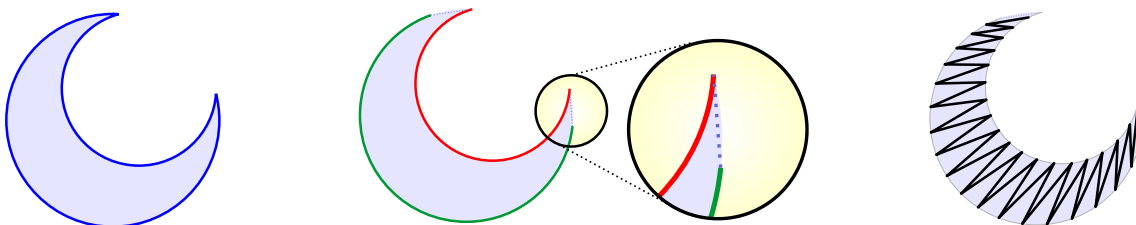
Arsyeja kryesore për përdorimin e dy skajeve është përcaktimi i saktë i drejtimit të qepjes përgjatë një forme. Në grafikën standarde kompjuterike, një mbushje është një zonë e kufizuar nga një kontur i vetëm. Në qëndisje, mbushja përbëhet nga qepje individuale. Qepja saten krijon një sipërfaqe të lëmuar dhe me shkëlqim duke vendosur qepje të sheshta paralelisht me njëra-tjetrën, duke mbuluar plotësisht pëlhurën. Dy skajet përcaktojnë kufijtë e jashtëm të këtyre qepjeve, ndërsa vijat e këndit (të quajtura "baza") përcaktojnë drejtimin e tyre.

Ky sistem me shteg të dyfishtë lejon:

1. **Kontroll i Saktë i Këndit të Qepjes:** Qepjet në një objekt me dy skaje shkojnë nga njëri skaj në tjetrin. Duke manipuluar këndin e bazave të fillimit dhe të fundit, dhe duke shtuar vija këndore të brendshme, dizajneri kontrollon me saktësi rrjedhën e qepjeve. Kjo është thelbësore për kthesa të buta dhe forma komplekse.
2. **Gjerësia e ndryshueshme:** Distanca midis dy skajeve mund të ndryshojë. Kjo është një veçori themelore për shkrimin e shkronjave dhe format e ndërlikuara. Softueri rregullon automatikisht gjatësinë e qepjes për të mbushur hapësirën midis skajeve.
3. **Kornizat e Appliqué:** Për appliqué, objekti me dy skaje përcakton rrugën për qepjet dekorative. Skaji i parë zakonisht ndjek perimetrin e pëlhurës, ndërsa skaji i dytë është i zhvendosur pak për të krijuar një kornizë të pastër.

Si funksionon

Për të krijuar një formë të thjeshtë hëne gjysmëhënë në qëndisje, do të vizatoni një skaj për kthesën e jashtme dhe një të dytë për kthesën e brendshme. Softueri gjeneron qepje që lëvizin pingul midis kthesave, duke krijuar efektin e qepjes saten.



Majtas: Një formë grafike e thjeshtë e përcaktuar nga një vijë vektoriale e vetme e lakuar. **Në mes:** E njëjta formë e përgatitur për qëndisje me dy skaje vektoriale të dallueshme dhe "vija bazë" të pjerrëta. **Djathtas:** Qepjet përfundimtare saten të gjeneruara nga softueri.

Bazat e fillimit dhe të mbarimit veprojnë si **drejtues të qepjes**. Duke vizatuar këto baza në kënde të ndryshme, ju ndikoni në pjerrësinë e qepjeve në të gjithë objektin. Për forma komplekse, komanda **Fundi i Segmentit** lejon vija shtesë këndore, duke siguruar një nivel kontrolli që e dallon digjitalizimin e qëndisjes nga grafika standarde vektoriale.

● Krijimi dhe lëvizja e pikave shënuese

Në modalitetin e redaktimit të nyjeve, mund të vendosni dhe manipuloni **pika shënuese** të veçanta për të përcaktuar pozicionin e efekteve, origjinave ose qepjeve ankoruese brenda objektit vektorial.

● Shumëzgjedhja e nyjeve

Zgjedhja e shumë nyjeve njëkohësisht është e dobishme për lëvizjen, fshirjen ose konvertimin e shumë segmenteve të konturit (skajeve) menjëherë. Shumëzgjedhja lehtëson manipulimin efikas të gjeometrisë komplekse.

Metodat për shumëzgjedhje

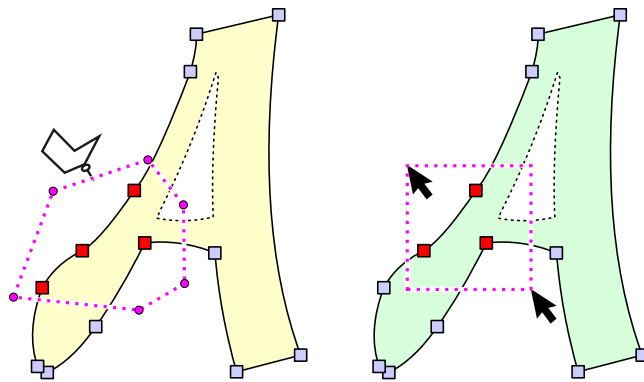
Ekzistojnë dy metoda kryesore për zgjedhjen e grupeve të nyjeve:

1. **Mjeti Lasso (Zgjedhje e parregullt):**

Aktivizoni mjetin Lasso nga shiriti kryesor i veglave. Klikoni dhe tërhiqni kursorin për të vizatuar një formë me dorë të lirë rreth nyjeve të dëshiruara. Zgjidhen vetëm nyjet e mbyllura plotësisht nga lasso. Kjo është ideale për nyjet e grupuara ngushtë.

2. **Zgjedhja drejtkëndore:**

Shtypni dhe mbani shtypur tastin SHIFT ndërsa klikoni dhe tërhiqni kursorin për të vizatuar një kuti zgjedhjeje. Të gjitha nyjet brenda drejtkëndëshit shtohen në zgjedhje.



Manipulimi i grupit

Pasi të jenë zgjedhur shumë nyje, mund të kryeni veprimet e mëposhtme:

- Fshini nyjet dhe segmentet midis tyre.
- Lëvizni nyjet dhe segmentet midis tyre.
- Konvertoni segmentet midis kthesave të thjeshta ose Bézier dhe vijave të drejta.

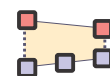
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Mënyra e kolonës A, B dhe C



Modaliteti I Kolonës A, B Dhe C

Në Digitizing Tools (Studio), **Mjeti i Kolonës** përdoret kryesisht për krijimin e elementeve me qepje saten si shkronja, rrotulla dhe korniza. Kur aktivizoni këtë mjet, mund të zgjidhni nga tre sjellje vizatimi përmes menisë rënëse të modalitetit të kolonës në këndin e sipërm të djathtë të dritares. Këto modalitete - A, B dhe C - janë të aksesueshme gjatë **vektorizimit** të objekteve të kolonës dhe ato përcaktojnë saktësisht se si i vendosni nyjet e kontrollit për të përcaktuar skajet e majta dhe të djathta të kolonës.

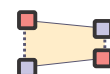
Shënim: këto modalitete zbatohen edhe për **mjetin Appliqué**.



Modaliteti i Kolonës A: Skajet e Ndara

Modaliteti A është opsioni manual më i përdorur kur dëshironi kontroll të plotë mbi kurbën, formën dhe këndin e qepjes suaj saten.

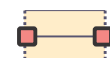
- Ai lejon një numër të ndryshëm nyjesh në secilën anë të kolonës. Kjo është e dobishme kur vektorizoni shtigje komplekse ku një skaj është një kurbë e lëmuar dhe e gjerë që kërkon më pak nyje, dhe skaji tjetër përmban kthesa të mprehta ose qoshe të detajuara që kërkojnë një densitet më të lartë nyjesh.
- Mund të vektorizoni një anë të plotë ose pjesë të njërës anë të kolonës (p.sh., anën e majtë) duke vendosur nyjet e saj. Më pas mund të kaloni në vektorizimin e anës së kundërt (p.sh., anën e djathtë) në çdo kohë, duke alternuar midis dy anëve sipas nevojës.



Modaliteti i Kolonës B: Anët Alternative

Modaliteti B është mënyra klasike, tradicionale e vizatimit të kolonave me qepje saten.

- Ju alternoni anë më anë ndërsa lëvizni poshtë formës. Ju vendosni nyjen 1 në anën e majtë, nyjen 2 drejtpërdrejt përballë në anën e djathtë, nyjen 3 në të majtë, nyjen 4 në të djathtë, e kështu me radhë.
- Ai ju detyron të ndërtoni shkallët e kolonës ndërsa ecni, gjë që ju jep kontroll të drejtpërdrejtë dhe të menjëhershëm mbi drejtimin e qepjes (këndet) përgjatë gjithë gjatësisë së shtegut.



Modaliteti i Kolonës C: Anët e Njëkohshme (Gjerësi e Fiksuar)

Modaliteti C sillet më shumë si një mjet stilolapsi me një goditje të trashë, duke tërhequr të dyja anët e elementit tuaj të qëndisjes përpara nga një vijë e vetme qendrore.

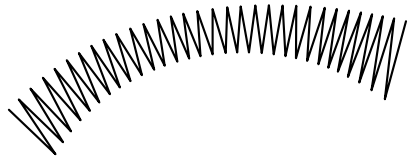
- Ju vektorizoni vetëm një vijë të vetme poshtë qendrës së shtegut. Embird duplikon automatikisht vijën për të krijuar të dyja anët e kolonës njëkohësisht bazuar në një gjerësi të para-përcaktuar.
- Është ideale për elementet që ruajnë një trashësi uniforme gjatë gjithë kohës, siç janë konturet e kornizave ose format gjeometrike. Mund ta rregulloni trashësinë uniforme përmes kutisë Gjerësia e Kolonës (Column Width) pikërisht pranë përzgjedhjes së modalitetit.

Ndërsa Modaliteti A ofron aplikimin më universal, Modalitetet B dhe C janë shumë efikase për objekte më të thjeshta. Për më tepër, kolonat e krijuara me Modalitetin B ose Modalitetin C mund të [zgjerohen ose ngushtohen](#) lehtësisht duke lëvizur skajet e tyre drejt ose larg njëri-tjetrit.

Shënim: Çdo nga tre modalitetet e kolonës mund të kombinohet brenda një objekti të vetëm kolone. Mund të kaloni midis këtyre modaliteteve lirisht gjatë procesit të vektorizimit për t'iu përshtatur kërkesave të formës.

Modaliteti i Kolonës A: Skajet e Ndara

Udhëzues Hap pas Hapi



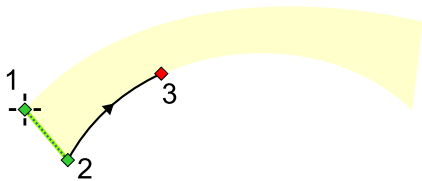
Ne do të krijojmë një objekt kolone si ai që tregohet në ilustrim.



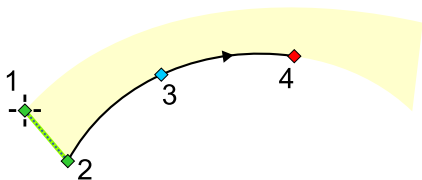
Filloni vektorizimin. Zgjidhni modalitetin e kolonës A. Vendosni dy nyjet e para për të formuar bazën fillestare. Nyja 1 ndodhet në fillim të skajit të parë, dhe Nyja 2 ndodhet në fillim të skajit të dytë. Qepjet saten do të udhëtojnë nga njëra anë në tjetrën dhe prapa në një model zig-zag. Për momentin, Nyja 2 është e fokusuar (e theksuar). Kjo do të thotë se nyje të reja do të shtohen në këtë **të njëjtin skaj** pas nyjes së fokusuar kur klikoni në një zonë bosh. Kjo sjellje ndodh vetëm nëse nyja e fundit në një skaj është e fokusuar. Nëse zgjidhni një nyje që nuk është e fundit, klikimi mbi

të ju lejon të modifikoni pozicionin e saj në vend që të shtoni një të re.

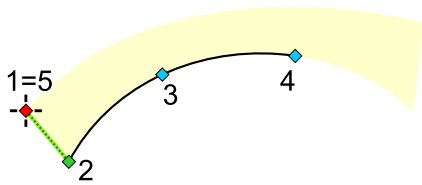
Forma me sfond të verdhë shërben si një udhëzues referimi për të ilustruar formën përfundimtare të synuar.



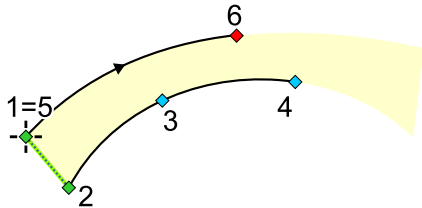
Vendosni Nyjen 3 në skajin e dytë të kolonës. Një segment i ri krijohet midis Nyjes 2 të fokusuar dhe Nyjes 3. Nyja 3 tani bëhet nyja e fokusuar.



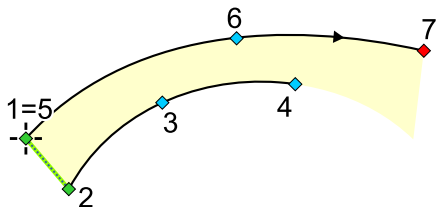
Vendosni Nyjen 4 në skajin e dytë të kolonës. Një segment i ri krijohet midis Nyjes 3 të fokusuar dhe Nyjes 4. Nyja 4 tani bëhet nyja e fokusuar.



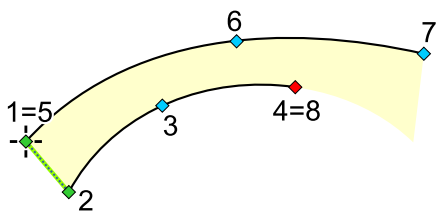
Për të vazhduar punën në skajin e parë, klikoni Nyjen 1 për ta fokusuar atë. Ky veprim ndryshon fokusin pa krijuar një nyje të re. Etiketa 1=5 tregon se klikimi i pestë kryhet direkt në vendndodhjen e Nyjes 1 për ta zgjedhur atë.



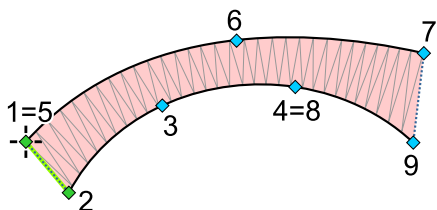
Për shkak se fokusi aktiv është zhvendosur në skajin e parë, klikimi pasues (Klikimi 6) krijon një nyje të re në atë anë, duke zgjatur skajin e parë.



Vendosni Nyjen 7 në skajin e parë për të vazhduar përcaktimin e lakimit të tij.



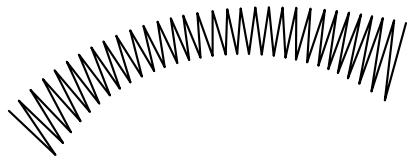
Kryeni klikimin e tetë në vendndodhjen e Nyjes 4. Ky veprim e zhvendos fokusin përsëri në skajin e dytë të kolonës pa gjeneruar një nyje të re.



Meqenëse nyja e fundit në skajin e dytë është tani e fokusuar, klikimi tjetër krijon Nyjen 9. Objekti i kolonës tani është i plotë, me të dyja anët të përcaktuara plotësisht nga një numër i pabarabartë nyjesh.

Column Mode B: Anët Alternuese

Udhëzues hap pas hapi

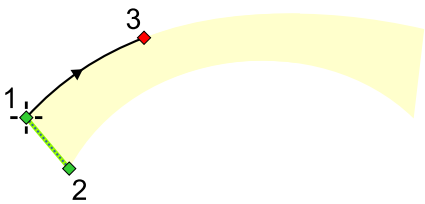


Ky udhëzues tregon se si të krijoni një objekt kolone duke përdorur modalitetin Anët Alternuese (Alternating Sides), siç ilustrohet në formën e synuar.

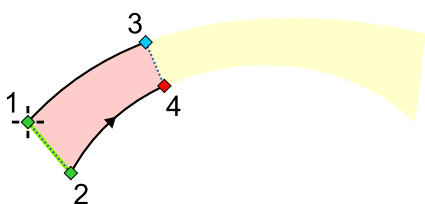


Filloni vektorizimin. Zgjidhni Column Mode B. Vendosni dy nyjet e para për të krijuar bazën fillestare. Nyja 1 formon fillimin e skajit të parë, dhe Nyja 2 formon fillimin e skajit të dytë. Qepjet saten do të alternojnë midis këtyre dy skajeve në një model zig-zag. Aktualisht, Nyja 2 është e fokusuar (e theksuar), që do të thotë se nyjet pasuese do t'i shtohen **një skaji tjetër** kur klikoni në një zonë bosh të kanavacës. Ky sjellje ndodh vetëm kur nyja e fundit e një skaji aktiv është e fokusuar. Zgjedhja e një nyjeje jo-terminale ju lejon të modifikoni pozicionin e saj në vend që të shtoni një të re.

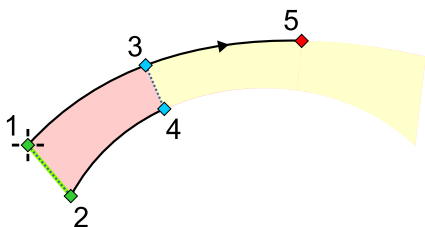
Sfondi i verdhë shërben si një udhëzues referimi vizual për formën përfundimtare të synuar.



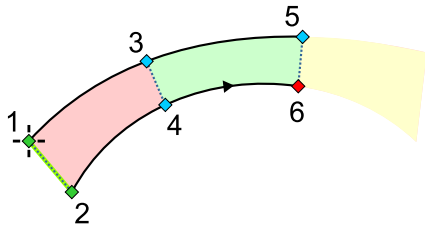
Me Nyjen 2 të fokusuar, klikimi tjetër alternon automatikisht anët për shkak të cilësimeve të Mode B, duke vendosur Nyjen 3 në skajin e kundërt (të parë). Nyja 3 tani bëhet nyja e fokusuar, duke zhvendosur statusin aktiv përsëri në skajin e parë. Një element i ri i lakuar gjenerohet automatikisht midis Nyjes 1 dhe Nyjes 3.



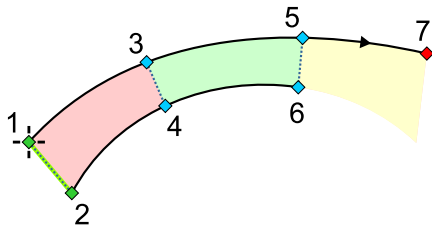
Me Nyjen 3 të fokusuar, klikimi pasues krijon Nyjen 4 në skajin e dytë. Nyja 4 bëhet e fokusuar, duke e bërë skajin e dytë aktiv, dhe duke krijuar një element lakimi midis Nyjes 2 dhe Nyjes 4. Një fund segmenti që lidh Nyjen 3 dhe Nyjen 4 futet automatikisht. Fundi i segmentit përcakton drejtimin e qepjes në këtë vendndodhje; prandaj, poziciononi këto nyje për të marrë parasysh si gjeometrinë e skajit të jashtëm ashtu edhe këndin e dëshiruar të qepjeve saten që rezultojnë.



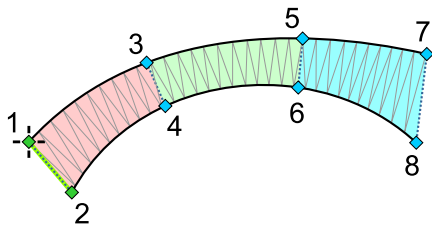
Gjeneroni nyjet 5 dhe 6 duke përdorur të njëjtën metodë alternuese. Vini re se si struktura e kolonës ndërtohet vazhdimisht duke alternuar vendosjen e nyjeve midis skajit të parë dhe të dytë.



Në këto ilustrime teknike, segmentet e shtuara rishtazi janë të koduara me ngjyra për të demonstruar se si struktura e kolonës segmentohet duke përdorur Modalitetin B. Gjatë digjitalizimit aktual, këto mbushje të përkohshme me ngjyra nuk do të shfaqen në hapësirën e punës.



Vazhdoni sekuencën për të vendosur nyjet 7 dhe 8 duke përdorur të njëjtën teknikë alternative përgjatë formës së referencës.

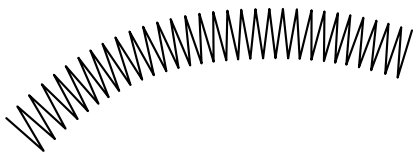


Konturi vektorial i objektit të kolonës tani është i plotë. Të dyja anët janë të përcaktuara plotësisht nga një numër i barabartë nyjesh. Këto çifte nyjesh përkatëse krijojnë si kufirin fizik të jashtëm të kolonës ashtu edhe vektorët e shpërndarjes së brendshme për qepjet.

Gjeneroni qepjet aktuale të qëndisjes për objektin e kolonës së përfunduar. Sistemi përpunon çiftet (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) për të interpoluar mbushjen e dendur të qepjes satin midis dy shtigjeve të skajeve të përcaktuara.

Modaliteti i Kolonës C: Anët e Njëkohshme (Gjerësi Fikse)

Udhëzues Hap-pas-Hapi



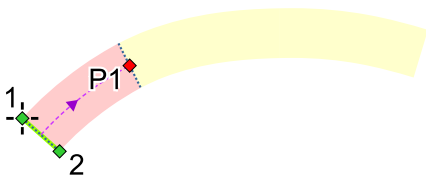
Ky udhëzues demonstroi se si të krijoni një objekt kolone duke përdorur Modalitetin C, siç ilustrohet në formën e synuar. Vini re se kjo metodë prodhon një objekt me gjerësi konstante përgjatë gjithë gjatësisë së tij.



Filloni vektorizimin. Zgjidhni modalitetin e kolonës C. Vendosni dy nyjet e para për të krijuar vijën bazë fillestare. Nyja 1 formon fillimin e skajit të parë, dhe Nyja 2 formon fillimin e skajit të dytë. Qepjet satin do të alternohen midis këtyre dy skajeve në një model të vazhdueshëm zig-zag.

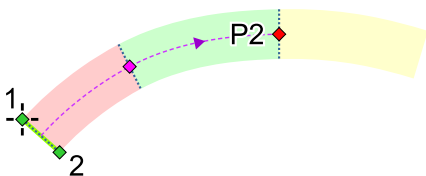
Sfondi i verdhë shërben si një udhëzues vizual referimi për formën përfundimtare të synuar.

Gjerësia fikse e kolonës përcaktohet fillimisht nga distanca midis Nyjes 1 dhe Nyjes 2. Kjo vlerë gjatësie kopjohet automatikisht në fushën e kontrollit **Gjerësia e Kolonës, ku mund të modifikohet në çdo moment gjatë digjitalizimit. Vini re se përditësimi i vlerës së gjerësisë ndikon vetëm në segmentet e krijuara pas ndryshimit; nuk do të ndryshojë në mënyrë retroaktive formën ekzistuese.**



Klikoni në pozicionin P1 përgjatë shtegut qendror të kolonës së synuar. Nyjet përkatëse të skajit të jashtëm gjenerohen automatikisht në të dyja anët bazuar në preferencën aktive të gjerësisë. Një vijë fundore e segmentit që lidh këto dy nyje të reja futet gjithashtu automatikisht për të përcaktuar drejtimin e qepjes në këtë vendndodhje.

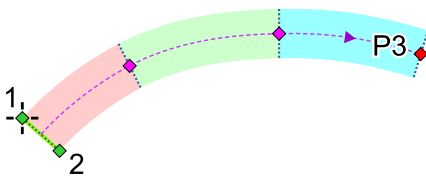
Pasi të vendoset segmenti, gjeometria e tij përcaktohet nga këto nyje të skajit të jashtëm dhe jo nga pika fillestare e shtegut qendror. Megjithatë, çiftet e nyjeve që rezultojnë mbeten të lidhura; nëse lëvizni një nyje, çifti i saj përkatës do të pasqyrojë lëvizjen për të ruajtur gjerësinë konstante të kolonës sa herë që është e mundur strukturalisht.



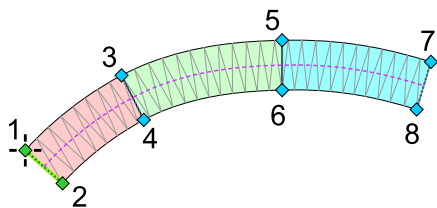
Shtoni segmente të reja kolone duke klikuar vazhdimisht pikat e synuara përgjatë shtegut qendror të objektit.

Ju mund të rregulloni imët çdo segment duke redaktuar drejtpërdrejt nyjet ose elementet e kurbës në cilindro skaj të kolonës. Skaji i kundërt përshtatet automatikisht për të ruajtur marrëdhënien e gjerësisë fikse. Vini re se redaktimi manual rreth qosheve të mprehta ose rrezeve të ngushta mund të shkaktojë herë pas here deformim të skajit ose vetë-ndërprerje, duke

kërkuar vendosje të kujdesshme të nyjeve.



Në këto ilustrime teknike, segmentet e shtuara rishtazi janë të koduara me ngjyra për të demonstruar se si struktura e kolonës segmentohet duke përdorur Modalitetin C. Gjatë digjitalizimit aktual, këto mbushje të përkohshme me ngjyra nuk do të shfaqen në hapësirën e punës.



Konturi vektorial i objektit të kolonës tani është i plotë. Të dyja anët janë të përcaktuara plotësisht nga një numër i barabartë nyjesh. Këto çifte nyjesh përkatëse krijojnë si kufirin fizik të jashtëm të kolonës ashtu edhe vektorët e shpërndarjes së brendshme për qepjet.

Gjeneroni qepjet aktuale të qëndisjes për objektin e kolonës së përfunduar. Sistemi përpunon çiftet (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) për të interpoluar mbushjen e dendur të qepjes satin midis dy shtigjeve të skajeve të përcaktuara.

Pikat Shënuese

Udhëzues për krijimin dhe lëvizjen e shënuesve të objekteve vektoriale

Shënuesit janë pika ose doreza të specializuara dhe të lëvizshme që përdoren në Embird Studio për të përcaktuar koordinatat e operacioneve ose efekteve specifike. Për ndryshim nga nyjet standarde, shënuesit nuk janë pjesë e konturit vektorial të një objekti. Shënuesit krijohen dhe manipulohen ekskluzivisht ndërsa programi është në mënyrën e redaktimit të nyjeve - faza që përdoret për digjitalizimin ose redaktimin e objekteve vektoriale në nivelin e nyjeve.

1. Kuptimi i funksioneve të shënuesve

Shënuesit lejojnë kontrollin e saktë mbi aspektet jo-kontur të një objekti, duke përfshirë:



Pozicioni i modelit të qepjeve ankoruese hyrëse (Tie-In): Përcakton vendndodhjen për ankorimin e avancuar të fjes në fillim të një objekti.



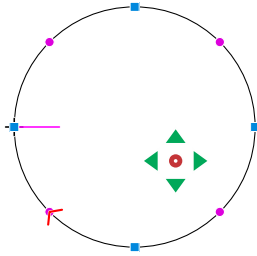
Pozicioni i modelit të qepjeve ankoruese dalëse (Tie-Off): Përcakton vendndodhjen për ankorimin e avancuar të fjes në fund të një objekti.



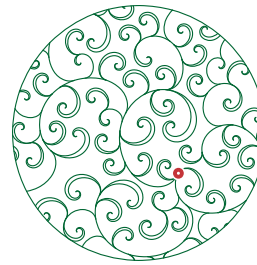
Fokusi i efektit: Vendos pikën qendrore për efekte të tilla si mbushjet rrethore ose efekti i rrotullimit (Swirl) në objektet Mesh.



Origjina e mbushjes së rrjetës (Mesh): Pika specifike nga e cila fillojnë mbushjet komplekse, siç janë modelet e bimëve.



Objekt Mesh me pikë origjine



Mbushje bimore që rritet nga pika e origjinës

2. Krijimi (Vendosja) e shënuesve të Fokosit dhe qepjeve ankoruese (Tie-Up)

Shënuesit zakonisht vendosen duke përdorur një rrjedhë pune të standardizuar, zakonisht përmes menysë kontekstuale të një objekti ndërsa jeni në mënyrën e redaktimit të nyjeve.

A. Shënuesi i pikës së fokusit (p.sh., Mbushje, Mesh)

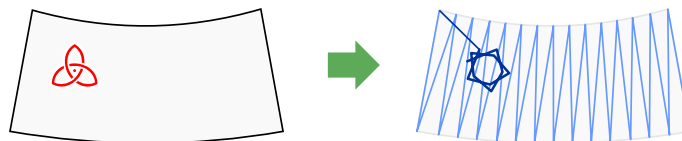
Një shënues në formë ylli shërben si pikë fokale për efekte specifike brenda objekteve të Mbushjes dhe Mesh.

- Hyni në [Mënyrën e redaktimit të nyjeve](#): Sigurohuni që objekti të jetë aktiv në mënyrën e redaktimit të nyjeve.
- Thirrni menynë pop-up duke klikuar me të djathtë.
- Vendosni pikën e fokusit: Zgjidhni komandën përkatëse nga menya për të inicializuar shënuesin e pikës së fokusit (ikona e yllit) brenda objektit.

B. Shënuesit e qepjeve ankoruese hyrëse (Tie-In) dhe dalëse (Tie-Off)

Shënuesit e qepjeve ankoruese hyrëse dhe dalëse specifikojnë vendndodhjet e sakta për qepjet e avancuara ankoruese shumëdrejtimëshe.

- Hyni në [Mënyrën e redaktimit të nyjeve](#): Sigurohuni që objekti të jetë aktiv në mënyrën e redaktimit të nyjeve.
- Thirrni menynë pop-up duke klikuar me të djathtë.
- Vendosni modelin e qepjeve ankoruese hyrëse dhe/ose dalëse: Zgjidhni komandën për të pozicionuar shënuesin e lidhur me qepjet ankoruese hyrëse dhe/ose dalëse.



Shembull i një shënuesi të qepjeve ankoruese hyrëse. Majtas: Objekt kolone me një shënues të qepjeve ankoruese hyrëse të pozicionuar manualisht. Djathtas: Qepjet rezultuese me ankorimin hyrës të theksuar për qartësi.

3. Lëvizja e shënuesve

Pasi një shënues të jetë inicializuar, ai mund të ripozicionohet për t'iu përshtatur kërkesave të dizajnit.

- Përdorni kursoren për të zgjedhur shënuesin (ikonën e yllit për pikat e fokusit ose simbolin e qepjeve ankoruese hyrëse).
- Zvarritni shënuesin në vendndodhjen e dëshiruar.
- Shënuesit janë shumë fleksibël dhe mund të pozicionohen jashtë kufijve të objektit. Kjo ju lejon të vendosni në mënyrë strategjike efektet ose pikat e ankorimit aty ku janë më efektive ose mund të fshihen lehtësisht nga elementë të tjerë të dizajnit.

Aktivizimi

Për të siguruar që një shënues funksionon siç synohet, ju duhet gjithashtu të aktivizoni vetitë përkatëse të tij (siç është efekti specifik ose modeli i qepjeve ankoruese) brenda [dritares së vetive](#).

Shënime të rëndësishme

Shënuesit kundrejt nyjeve të konturit: Është thelbësore të bëhet dallimi midis shënuesve (yjet e fokusit ose simbolet e qepjeve ankoruese hyrëse) dhe nyjeve standarde të konturit (pikat që përcaktojnë gjeometrinë vektoriale të një objekti).

Nyjet përcaktojnë konturet gjeometrike të formës.

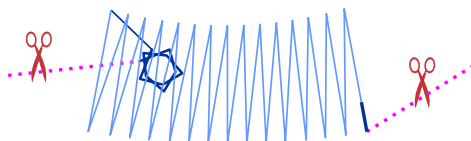
Shënuesit përcaktojnë vendndodhjen e efekteve të brendshme ose funksioneve të specializuara të qëndisjes.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Qepje lidhëse



Qepje spirancë

Qepjet spirancë janë krijuar për të parandaluar tërheqjen e fijos përmes pëllhurës pasi ajo të jetë prerë.



Qepje drejtuese spirancë dhe qepje pasuese spirancë

Në qëndisjen me makinë, qepjet drejtuese spirancë dhe qepjet pasuese spirancë janë thelbësore për sigurimin e fijos në fillim dhe në fund të një elementi të dizajnit. Këto qepje sigurose gjenerohen vetëm për objektet që paraprihen ose pasohen nga një qepje tranzicioni—një lëvizje pa qepje ku fija synohet të pritët. Ndërsa qepjet spirancë mund të formojnë një shteg të thjeshtë linear, ato gjithashtu mund të përfshijnë modele të ndërlikuara, si një formë ylli, për të siguruar një spirancë më të fortë. Në mënyrë ideale, qepja drejtuese spirancë fshihet nga shtresat pasuese të qëndisjes.

Një **qepje drejtuese spirancë** është një qepje përforcuese e vendosur në fillim të një objekti për të parandaluar shturjen.



Ikona që përfaqëson pikën e vendosjes së qepjes drejtuese spirancë.

Përkundrazi, një **qepje pasuese spirancë** kryhet në fund të një objekti për të ankoruar fijen dhe për të parandaluar lirimimin e qepjes përfundimtare. Për ndryshim nga qepja drejtuese spirancë, qepja pasuese spirancë është zakonisht një qepje e vogël dhe e thjeshtë; qëllimi i saj është të sigurojë fijen në mënyrë diskrete pa shtuar trashësi të panevojshme ose modele të dukshme. Për shkak se qepja pasuese spirancë zakonisht qëndron mbi shtresën përfundimtare mbuluese, dukshmëria e saj duhet të mbahet në minimum. Një model mund të përdoret gjithashtu për qepjen pasuese spirancë, me kusht që të vendoset aty ku qepja pasuese do ta fshehtë atë.



Ikona që përfaqëson qepjet pasuese spirancë.

Kuptimi i qepjeve spirancë

Këto dy lloje të qepjeve siguroese referohen kolektivisht si **qepje spirancë**. Ky term i përgjithshëm përfshin mekanizmat siguroes të pikës së fillimit (qepje drejtuese spirancë) dhe pikës së fundit (qepje pasuese spirancë). Funkzioni i tyre kryesor është të sigurojnë qëndrueshmërinë dhe jetëgjatësinë e dizajnit të qëndisur duke parandaluar tërheqjen e fijes gjatë veshjes ose larjes.



Ikona e zakonshme për qepjet spirancë. Kjo shënon seksionet ku menaxhohen si preferencat e qepjeve drejtuese spirancë ashtu edhe ato të qepjeve pasuese spirancë.

Preferencat globale për qepjet spirancë

Në Studio NEXT, kontrolli i qepjeve spirancë menaxhohet në mënyrë hierarkike për të siguruar si konsistencë ashtu edhe fleksibilitet. Kontrolli qeveriset në dy nivele të dallueshme:

1. **Niveli Global:** Preferencat aksesohen përmes dritares së Vetive, konkretisht [Skeda e Dizajnit të Plotë](#).
2. **Niveli i Objektit:** Preferencat aksesohen përmes dritares së [Vetive](#) të Objektit individual.

Preferencat globale të qepjeve spirancë shërbejnë si veti të parazgjedhura për të gjithë dizajnin. Ato sigurojnë një siguri konsistente të fijes dhe minimizojnë nevojën për rregullime manuale. Këto preferenca kontrollojnë si qepjet drejtuese spirancë ashtu edhe ato pasuese spirancë për çdo objekt (si mbushjet, konturet dhe kolonat) përveç nëse ato anashkalohen në mënyrë specifike në nivelin e objektit.

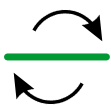
Preferencat globale janë identike si për qepjet drejtuese spirancë ashtu edhe për ato pasuese spirancë, duke përdorur struktura të thjeshta lineare të qepjeve që vendosen automatikisht.

Anashkalimi i parazgjedhjeve për objekte individuale

Ndërsa preferencat globale ofrojnë një bazë të besueshme, përdoruesit kanë fleksibilitetin t'i anashkalojnë ato për objekte specifike brenda dritares individuale të **Vetive**. Rregullimi i preferencave të qepjeve drejtuese spirancë dhe pasuese spirancë për një objekt të veçantë lejon akordimin e imët si të procesit të qëndisjes ashtu edhe të estetikës përfundimtare.

Qepje spirancë e thjeshtë, automatike

Qepja spirancë e parazgjedhur është një strukturë lineare e gjeneruar automatikisht. Ajo krijohet duke ndarë dhe shtresuar qepjen fillestare (për qepjen drejtuese spirancë) ose përfundimtare (për qepjen pasuese spirancë) të një objekti në një vend të vetëm. Për shkak se ajo vendoset saktësisht në qepjen ekzistuese, nuk kërkohet shënim manual i pozicionit për këtë lloj bazë.



Ikona që përfaqëson strukturën e thjeshtë lineare të qepjes drejtuese spirancë.

Qepje të vogla përpara dhe prapa vendosen direkt mbi njëra-tjetrën ose pak të zhvendosura për të krijuar një nyjë të përforcuar. Kjo qasje me shumë kalime bllokon fijen pa krijuar trashësi të konsiderueshme, duke lejuar që ajo të mbulohet lehtësisht nga qepjet e zakonshme të objektit. Megjithatë, kjo nyjë bazë mund të jetë e pamjaftueshme për aplikime të caktuara me stres të lartë.

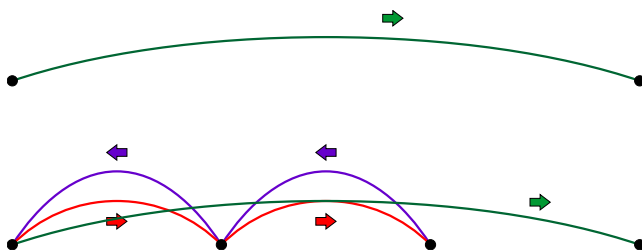


Diagram konceptual i një qepjeje ankoruese bazë të krijuar duke ndarë qepjen e parë ose të fundit të një objekti.

Përdorimi i modeleve të avancuara të qepjeve ankoruese për siguri të shtuar

Për elementet e dizajnit që kërkojnë një ankorim më të fortë, janë të disponueshme modele të avancuara të qepjeve ankoruese.



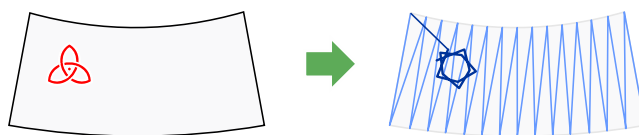
Shembuj të modeleve të avancuara të qepjeve ankoruese.

Struktura e modelit të qepjes ankoruese

Për ndryshim nga një qepje lineare njëdimensionale, një model i qepjes ankoruese është një strukturë dydimensionale, që kryqëzohet me veten. Këto qepje shumëdrejtimëshe të mbivendosura e bllokojnë në mënyrë efektive fijen në pëlhurë, duke reduktuar ndjeshëm rrezikun e shthurjes.

Vendosja manuale

Për shkak se një model zë një zonë më të madhe dhe vendosja e tij mund të ndikojë në pikën e fillimit ose të mbarimit të një objekti, pozicioni i tij duhet të përcaktohet manualisht. Kjo arrihet duke vendosur një **shënues** në **modalitetin e redaktimit të nyjeve** në vendndodhjen e dëshiruar përpara se të përcaktoni vetitë e modelit (llojin dhe madhësinë) në dritaren e Vetive. Ky proces siguron që modeli i sigurt të vendoset saktësisht aty ku është synuar.

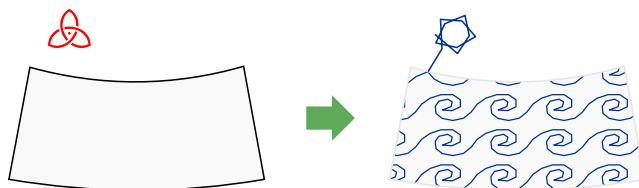


Shembull i aplikimit të modelit të qepjes ankoruese hyrëse. Majtas: Objekt kolone me një shënues të vendosur manualisht. Djathtas: Qepjet rezultuese me qepjen ankoruese hyrëse të theksuar për dukshmëri.

Gjatë ekzekutimit, softueri qep modelin e para-programuar në vendndodhjen e shënuar, duke e rrotulluar atë automatikisht drejt drejtimit të qepjes lidhëse.

Vendosja strategjike e qepjes ankoruese jashtë objektit

Shënuesi i modelit të qepjes ankoruese nuk ka nevojë domosdoshmërisht të vendoset brenda objektit që ankoron. Shënuesi mund të lëvizet lirisht duke përdorur modalitetin e redaktimit të nyjeve për të optimizuar si sigurinë ashtu edhe pamjen.



Shembull i një modeli të qepjes ankoruese hyrëse të vendosur jashtë objektit kryesor.

Vendosja e jashtme është thelbësore kur punoni me objekte që kanë mbushje të lirshme. Nëse një model i dendur i qepjes ankoruese që kryqëzohet me veten do të vendosej brenda një rrjete të rrallë ose mbushjeje me motive, ai do të mbetej shumë i dukshëm dhe do të krijonte një nyjë të shëmtuar. Për të ruajtur një dizajn të pastër, është e preferueshme që qepja ankoruese të vendoset aty ku do të mbulohet nga një objekt tjetër, si p.sh. një bordurë ose një qepje sateni e mbivendosur. Kjo vendosje strategjike siguron që fija të ankororet në mënyrë të sigurt pa kompromentuar cilësinë vizuale të mbushjes.

Lidhjet

Një dizajn qëndisjeje duhet të përmbajë sa më pak prerje peri të jetë e mundur. Prerjet kërkojnë kohë dhe mund të ulin cilësinë e qëndisjes për shkak të lirimit të mundshëm të perit. Prandaj, përdorni lidhjet midis objekteve sa herë që është e mundur për të reduktuar numrin total të prerjeve. Një lidhje është një seri qepjesh të zakonshme që synojnë vetëm të lëvizin perin nga një vend në tjetrin, duke anashkaluar nevojën për një prerje. Studio ofron një mjet të specializuar për krijimin e këtyre lidhjeve, i vendosur në [Shiritin e Mjeteve](#) në anën e majtë të dritares së Studio.

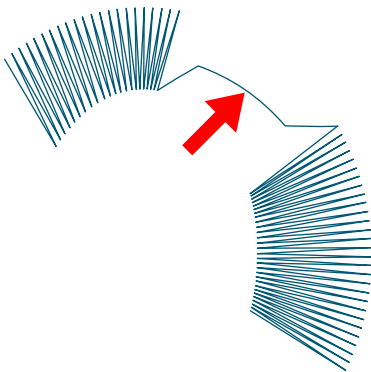


Lidhjet duhet të përdoren midis objekteve të së njëjtës ngjyrë në zona ku ato janë ose të fshehura ose nuk ndikojnë ndjeshëm në pamjen vizuale të dizajnit. Ato shpesh pozicionohen poshtë objekteve të tjera ose përgjatë kontureve. Në rastin e shkronjave të vogla ose objekteve të vogla ngjitur ku lidhjet nuk mund të fshihen, ato duhet të bëhen sa më të shkurtra të jetë e mundur. Ky lloj lidhjeje referohet si lidhje e "pikës më të afërt".

Renditja e qepjes së objekteve duhet të zgjidhet gjithmonë për të kërkuar numrin minimal të prerjeve. Për shembull, nëse një dizajn përmban dy objekte blu dhe një objekt të verdhë, objektet blu duhet të qepen të parat, të ndjekura nga objekti i verdhë sipër. Për të shmangur prerjen midis objekteve blu, ato mund të lidhen

me një lidhje të fshehur poshtë shtresës së mëpasshme të objektit të verdhë.

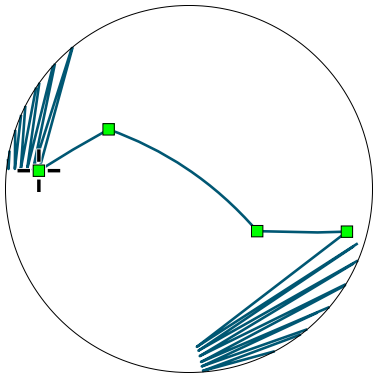
Përcaktoni pikat e fillimit dhe të mbarimit të çdo objekti blu në mënyrë që lidhja e futur të mos ndërpresë vazhdimësinë e qepjes. Objekti i parë blu duhet të përfundojë saktësisht aty ku fillon lidhja, dhe objekti i dytë blu duhet të fillojë aty ku përfundon lidhja.



Ka dy metoda për krijimin e një lidhjeje:

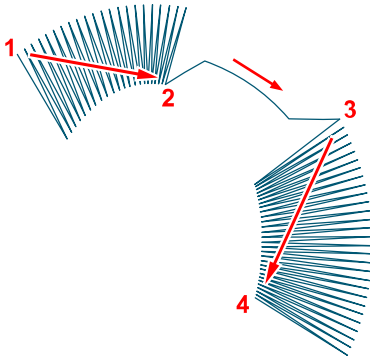
1. Përdorni **Mjetin e Lidhjes** për të digjitalizuar lidhjen manualisht nyje pas nyje.
2. Zgjidhni objektin e dytë blu dhe klikoni me të djathtën për të thirrur menunë pop-up. Zgjidhni **Krijo Lidhje me Objektet e Mëparshme**. Kjo gjeneron një lidhje me vijë të drejtë që më vonë mund të redaktohet nyje pas nyje. Ky komandë është gjithashtu e disponueshme përmes [Menysë Kryesore > Ndërtimi](#) .

Shënim: Për të rregulluar shpejt një lidhje me vijë të drejtë duke shtuar nyje të shumta, përdorni [Modalitetin e Futjes së Elementeve](#).



Në këtë shembull, lidhja përbëhet nga tre elementë: një vijë e drejtë, një kurbë dhe një vijë tjetër e drejtë. Pika e fillimit të lidhjes tregohet nga një kryq.

Forma e lidhjes është projektuar në mënyrë që qepjet të kalojnë thellë brenda zonës së objektit të verdhë që do të qepet mbi të. Kjo parandalon që lidhja të bëhet e dukshme nëse ndodh një zhvendosje e lehtë gjatë qepjes. Një zhvendosje e tillë shpesh rezulton nga kornizimi i lirshëm i pëlhurës ose "efekti tërheqës" i perit. Nëse objekti mbivendosës është mjaft i madh, vendoseni lidhjen të paktën 2-3 mm brenda kufirit të tij. Për objekte më të vogla, poziciononi lidhjen përmes qendrës.



Lidhja siguron një rrugë të vazhdueshme të perit nga fillimi i objektit të parë (1) deri në fund të objektit të dytë (4).

Lidhjet përmbajnë gjatësi të rregullueshme të qepjes **Minimale** dhe **Maksimale**. Qepjet me gjatësi maksimale aplikohen në segmente me vijë të drejtë, ndërsa segmentet e lakuara përdorin qepje më të shkurtra për të ruajtur kurbat e lëmuara. Preferenca e Qepjes Minimale përcakton qepjen më të shkurtër të lejuar brenda lidhjes.

Në zonat ku qepjet e zakonshme midis objekteve nuk janë të dëshiruara, objekti i lidhjes lejon krijimin e një "**qepjeje kalimtare të kontrolluar**" për të lehtësuar

prerjen manuale.

Lidhje të Mençura

Lidhjet inteligjente gjenerohen duke përdorur versione të avancuara të komandës **Krijo Lidhje me Objektin e Mëparshëm**. Këto veçori, të titulluara **Lidhje Inteligjente me Objektin e Mëparshëm (Vija Qendrore)** dhe **Lidhje Inteligjente me Objektin e Mëparshëm (Kontur)**, janë të aksesueshme përmes [Menysë Kryesore > Ndërto](#) dhe në disa mjete të Studio, siç është [mjete Freehand](#).

Ngjashëm me komandën standarde, Lidhja Inteligjente lidh objekte të shkëputura; megjithatë, ajo gjeneron një shteg lidhjeje kompleks dhe të optimizuar.

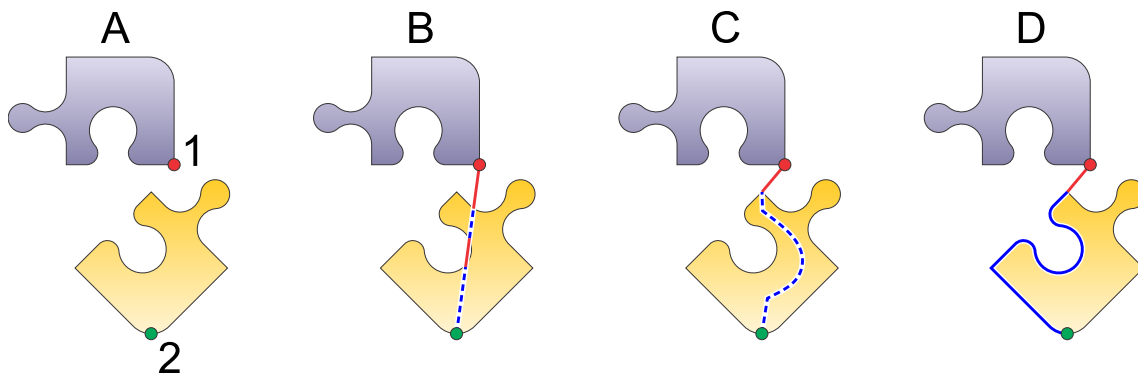
Lidhje Inteligjente me Vijë Qendrore

Shtegu i Vijës Qendrore fillon në pikat më të afërta midis objekteve dhe më pas vazhdon si një shteg i fshehur nën objektin e synuar. Shtegu përshtatet automatikisht me formën e objektit, duke lundruar rreth hapjeve (vrimeve). Kjo komandë lehtëson digjitalizimin më efikas duke reduktuar ndjeshëm përpjekjen manuale të kërkuar për të ndërtuar shtigjet e lidhjes.

Lidhje Inteligjente me Kontur

Shtegu i Konturit fillon në pikat më të afërta midis objekteve dhe vazhdon përgjatë skajit të jashtëm të objektit të synuar. Kjo metodë është menduar për objekte me mbushje të lirshme, si rrjetë, motive, ose mbushje të thjeshta me gradient. Për më tepër, një shteg lidhjeje që ndjek konturin e objektit të synuar mund të fshihet nga një bordurë zigzag me qepje saten.

Imazhet e mëposhtme përshkruajnë mënyra të ndryshme për të lidhur dy objekte të shkëputura. Në këto shembuj, segmentet e lidhjes të mbuluara nga objekti i zgjedhur përfaqësohen nga vija të ndërprera, ndërsa segmentet e dukshme tregohen si vija të kuqe të plota.



- | | |
|----------|--|
| A | Objekte të shkëputura. Pika e fundit e objektit të sipërm është etiketuar 1, dhe pika e fillimit e objektit të poshtëm është etiketuar 2. |
| B | Objektet shfaqin një lidhje të thjeshtë, të drejtë, jo të optimizuar. |
| C | Objekte të lidhura duke përdorur komandën e Lidhjes Inteligjente "Vija Qendrore". Pjesa më e madhe e lidhjes është e fshehur nën objektin e zgjedhur. I vetmi segment i dukshëm i lidhjes shtrihet në distancën midis pikës së fundit të objektit të mëparshëm dhe pikës më të afërt në konturin e objektit të synuar. |
| D | Objekte të lidhura duke përdorur komandën e Lidhjes Inteligjente "Kontur". Shtegu i lidhjes ndjek kufirin e jashtëm të objektit të synuar. |

Shënim: Termi "Inteligjente" i referohet momentit kur krijohet shtegu i lidhjes, duke përdorur formën e objektit të synuar për të gjetur shtegun optimal. Pasi krijohet, ai sillet si një objekt lidhjeje normal dhe nuk përshtatet automatikisht nëse forma e objektit të synuar ndryshohet më vonë. Nëse forma ndryshon, lidhja duhet të fshihet dhe të rikrijohet për të pasqyruar gjeometrinë e re.



Mësim: Dixhitalizimi Manual I Shkronjave



Ndërsa Studio përfshin një [Mjet Shkronjash](#) të dedikuar për krijimin e shpejtë të tekstit, ai kërkon një Alfabet ose skedar fonti të përputhshëm me stilin e dëshiruar. Dixhitalizuesit profesionistë shpesh hasin logo të personalizuara të kompanive ku asnjë font standard nuk përputhet, duke kërkuar që shkronjat të dixhitalizohen manualisht.

Ky mësim përqendrohet në [dixhitalizimin](#) manual të shkronjave të vogla me qepje satin. Nëse projekti juaj kërkon shkronja të mëdha, të mbushura thjesht me konture, ju lutemi referojuni mësimit [Si të dixhitalizoni një logo](#).

Parimet e dixhitalizimit të shkronjave demonstrohen duke përdorur karakterin "A". Paraqiten dy qasje kryesore: **1. Dixhitalizimi manual me kolona dhe lidhje**, dhe **2. Dixhitalizimi me kolonë automatike**. Qasja e dytë është gjysmë e automatizuar dhe mund të përdorë mjete gjurmimi për vektorizim.

Të dyja metodat supozojnë se përdoruesi ka një shabllon grafik ([imazh raster](#)) të logos për të shërbyer si udhëzues.

Qasja 1: Kontroll Maksimal Mbi Drejtimin E Qepjes

Në këtë metodë, çdo objekt vizatohet [nyje-pas-nyje](#) në një sekuencë specifike. Dixhitalizimi manual i shkronjave me qepje satin kërkon dy mjete kryesore: [Mjetin e Kolonës](#) (qepje satin) dhe Mjetin e Lidhjes.

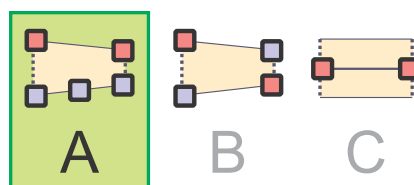
Karakteret zakonisht përbëhen nga kolona të shumta. Për të siguruar një qepje të vazhdueshme pa qepje kalimtare të panevojshme ose prerje të fillit, duhet të përdorni [Lidhje](#) midis segmenteve të kolonës. Këto shtigje lidhjeje shpesh përdoren për të lidhur karakteret e veçanta së bashku.

Meqenëse karakteri "A" nuk mund të paraqitet si një kolonë e vetme e vazhdueshme, ne do ta ndërtojmë atë duke përdorur disa segmente të lidhura me lidhje.

Zgjidhni [Mjetin e Kolonës](#) (ikona majtas) ose [Mjetin e Kolonës me Model](#) (ikona djathtas):

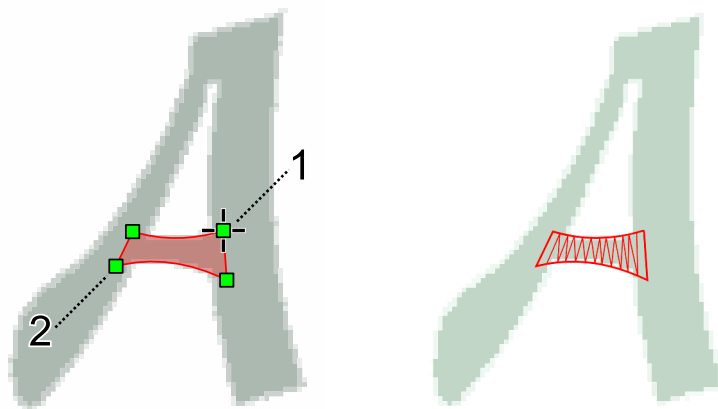


Mjeti i Modelit funksionon në mënyrë të ngjashme me Mjetin standard të Kolonës, por aplikon një teksturë në segmente më të gjera. Sigurohuni që ["Mode A"](#) të jetë zgjedhur në menyne rënëse të modalitetit të kolonës në këndin e sipërm djathtas; ky modalitet lejon një numër të ndryshëm nyjesh në secilën anë të kolonës.



Modaliteti i kolonës A - "Skajet e ndara".

Dixhitalizoni kolonën e parë duke vendosur nyje për të përcaktuar skajet. Në diagram, (1) tregon pikën e fillimit të objektit dhe (2) tregon pikën e fundit. Qepjet do të mbushin kolonën nga fillimi në fund. Vini re se kolona mbivendoset pak me zonat ngjitur për të kompensuar efektin e tërheqjes së pëlhurës, duke parandaluar boshllëqet gjatë qepjes.



Klikoni me të djathtë dhe zgjidhni **Gjenero Qepjet**. Kolona do të shfaqet si më poshtë:

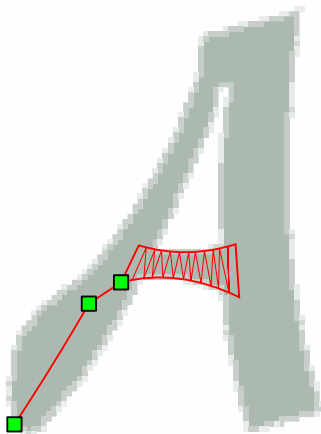
Ky objekt tani menaxhohet përmes [Inspektorit të Objekteve](#) në anën e djathtë të ekranit.



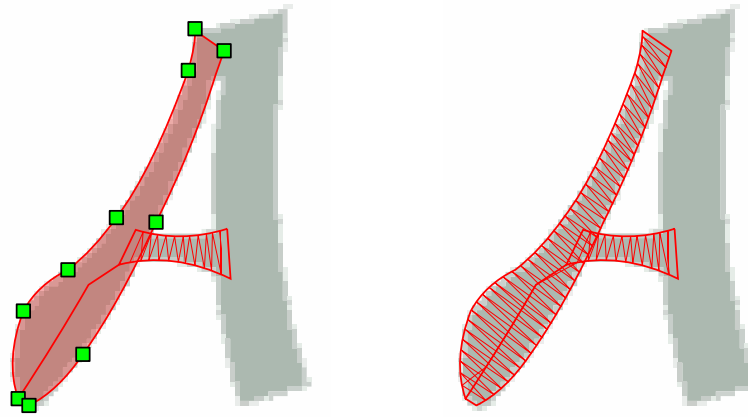
Për të filluar seksionin tjetër të "A" pa një qepje kalimtare, zgjidhni **Mjetin e Lidhjes**:



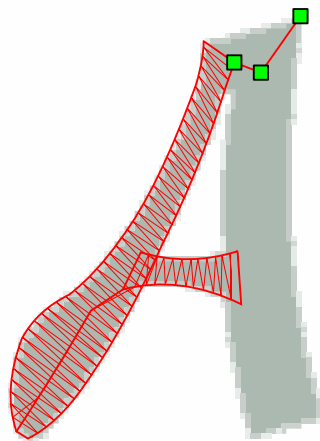
Krijoni një shteg drejt pikës tjetër të fillimit. Përdorni **Gjenero qepjet** ose **Përfundo** nga menya pop-up.



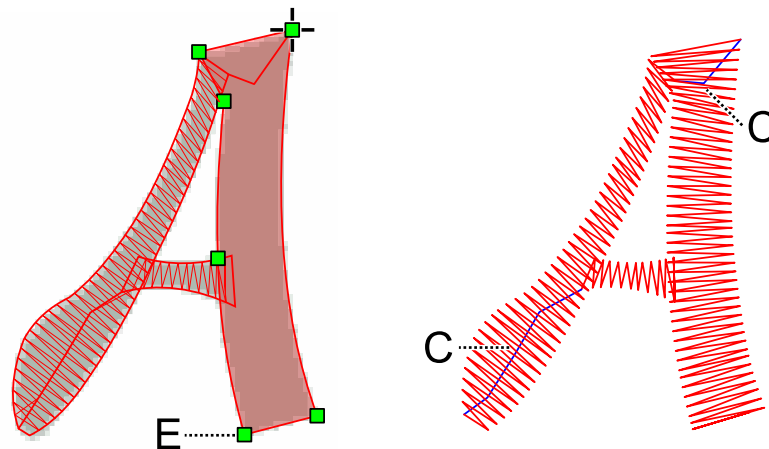
Dixhitalizoni kolonën e dytë. Për shkak se maja e sipërme e "A" është shumë e mprehtë për një kolonë të vetme të vazhdueshme, ndaloni kolonën në kulm:



Përpara se të filloni kolonën përfundimtare, futni një lidhje nga objekti i mëparshëm. Për t'u siguruar që lidhja të mbetet e padukshme, vizatojeni atë në formë "V" në mënyrë që të fshihet nën qepjet mbuluese pasuese:

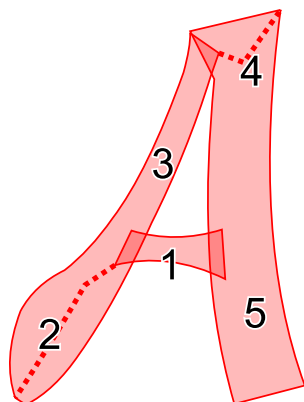


Plotësoni kolonën përfundimtare. Karakteri i përfunduar tani përbëhet nga tre kolona dhe dy lidhje (të shënuara me C). Kjo renditje specifike siguron që të gjitha lidhjet të jenë të fshehura.



Vini re se pika e fundit (E) e kolonës përfundimtare është në të majtë poshtë. Nëse jeni duke lidhur karaktere të shumta duke përdorur lidhje të "pikës më të afërt", mund t'ju duhet të ndryshoni anët e fillimit/mbarimit të kolonës së fundit për ta vendosur pikën e daljes në anën e djathtë.

The **Inspektori i Objekteve** tani liston të pesë komponentët në rendin e qepjes (nga lart poshtë).



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

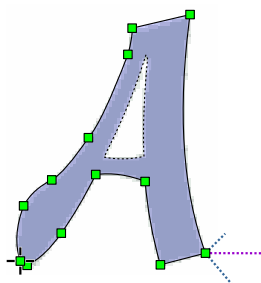
Ju mund t'i zgjidhni këto objekte dhe t'i **gruponi** ato për shkallëzim ose lëvizje më të lehtë. Përdorni komandën "Group 1" për grupim bazë.



Qasja 2: Rrjedhë Pune Më E Shpejtë Me Auto-Column

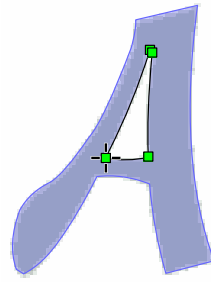
Kjo metodë përdor veçorinë **Auto-Column** për të gjeneruar automatikisht sekuencën e qepjeve dhe lidhjet e brendshme. Megjithëse kjo është më e shpejtë sepse nuk kërkon dixhitalizimin e segmenteve të veçanta, përdoruesi ka më pak kontroll granular mbi shtegun e saktë të fijes.

Dixhitalizoni kufirin e jashtëm të karakterit duke përdorur **Mjetin Mbushje**:



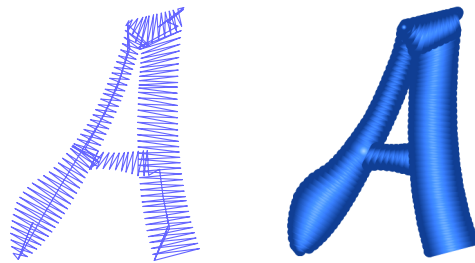
Pika e fillimit tregohet nga një kryq i vogël (poshtë-majtas) dhe pika e fundit nga "këmbët e merimangës" (poshtë-djathtas).

Më pas, dixhitalizoni vrimën e brendshme duke përdorur **Mjetin Hapje**:



Nëse shablloni grafik është me rezolucion të lartë, mund të përdorni [Mjetin Gjurim](#) për të vektorizuar skajet automatikisht.

Së fundi, zgjidhni opsionin "**Auto-Column**" në **dritaren e Vetive** dhe gjeneroni qepjet. Studio do të llogarisë automatikisht mbushjen me qepje saten dhe lidhjet e nevojshme.



Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Konturet

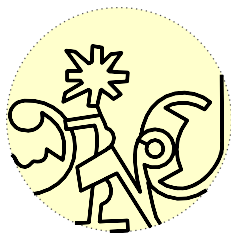


Konturet - Përmbledhje

Ky kapitull ofron një përmbledhje të metodave të ndryshme për krijimin e kontureve të holla si qime. Këto metoda përshkruhen në më shumë detaje në mësimet përkatëse.



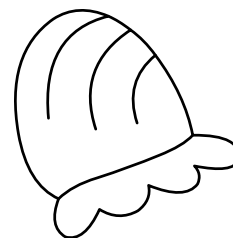
Kontur I Vazhdueshëm Si Qime



Konturet e holla, siç tregohet në këto imazhe, përdoren shpesh për shkronja, logo dhe motive vizatimore. Një nga rregullat themelore në qëndisje është minimizimi i numrit të prerjeve të perit.

Rrjedhimisht, mënyra më efektive për të prodhuar këto konture është t'i digjitalizoni ato si një rrugë e vetme e vazhdueshme e qepjes. Për të eliminuar prerjet e perit, seksione specifike duhet të qepen dy herë: një herë në drejtimin përpara (rruga përpara) dhe

një herë në drejtimin e kundërt (rruga e pasme). Në praktikë, një kontur kompleks mund të krijohet duke qepur secilin nga elementet e tij dy herë. Pika e fundit e një konturi të tillë është identike me pikën e fillimit të tij. Në Studio, kjo referohet si kontur me dy shtresa.



Objektet E Konturit Në Inspektorin E Objekteve

[Inspektori i objekteve](#) lehtëson identifikimin e shkëputjeve në konture.

Boshllëqet ose ndërprerjet shënohen me një ikonë gërshërësh. Mjeti gjithashtu ndihmon në identifikimin e rrugëve përpara dhe të pasme brenda një konturi.

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

Rrugët E Pasme



Rrugët e pasme përfaqësojnë rrugët e kthimit në degët e një konturi me dy shtresa. Në Inspektorin e objekteve, këto identifikohen nga një ikonë gjurmësh.

Kur një rrugë e pasme është e pranishme në një kontur me dy shtresa, qëndisja mbetet e vazhdueshme dhe nuk kërkon prerje të perit.

Kontur Me Dy Shtresa

Studio ofron disa metoda për krijimin e kontureve me dy shtresa, të cilat ndryshojnë sipas nivelit të automatizimit të ofruar. Ndërsa shumë digjitalizues preferojnë një rrjedhë pune specifike, qasja më efektive është zakonisht përdorimi i kontureve plotësisht automatike. Megjithatë, metodat manuale ose gjysmë-automatike mund të jenë të nevojshme në skenarë të caktuar, si për shembull kur kombinoni një kontur të hollë me një objekt kolone.

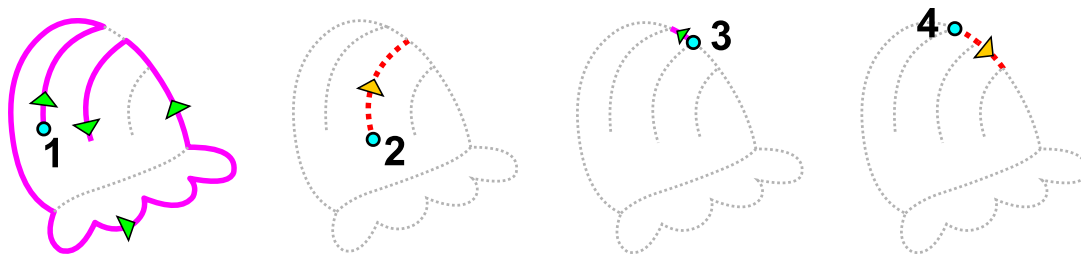
Metoda 1

Digjitalizimi manual i të gjitha elementeve, duke përfshirë rrugët e pasme, në sekuencën e duhur.

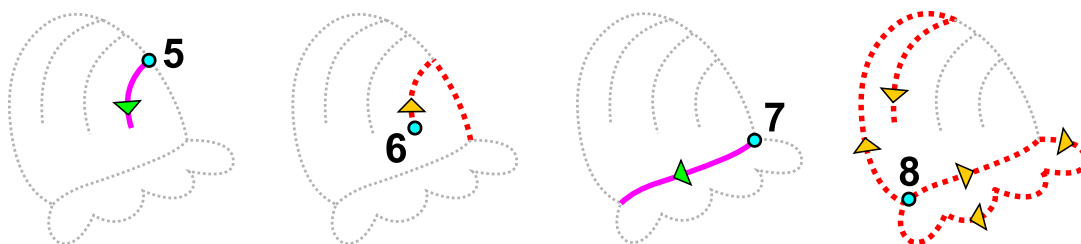


Ikona e Mjetit të Konturit.

Kërkohet një sekuençë e saktë e objekteve të konturit për të siguruar qepje të vazhdueshme. Kjo metodë përgjithësisht nuk rekomandohet dhe përfshihet vetëm për plotësi.



Sekuenca e elementeve 1-4. Ngjyra vjollcë dhe e kuqe tregojnë elementin aktual. Elementi vjollcë përfaqëson shtresën e parë të qepjes, ndërsa elementi i kuq përfaqëson shtresën e dytë.



Sekuenca e elementeve 5-8.

Vini re se pika e fundit e elementit 8 është identike me pikën e fillimit të elementit 1.

Metoda 2

Digjitalizimi manual duke përdorur komandën [menya kryesore > Ndërtimi > Konturet > Krijò rrugë të pasme](#).



Elementet e shtegut të prapëm janë identike me ato të shtegut përpara, por qepen në rend të kundërt. Si rezultat, softueri mund t'i gjenerojë ato automatikisht.

Megjithëse softueri ndihmon, renditja e saktë e elementeve është ende e nevojshme. Kjo metodë është e përshtatshme për krijimin e kontureve të vogla në kombinim me lloje të tjera objektësh.

Metoda 3

Metodë gjysmë-automatike: digjitalizimi manual i elementeve përpara në çfarëdo rendi, i ndjekur nga rregullimi automatik duke përdorur komandën [menuja kryesore > Ndërto > Konturet > Rregullo Pjesët e Konturit](#).



Elementet mund të kryqëzohen dhe mund të digjitalizohen në çfarëdo rendi. Për saktësi optimale, sigurohuni që elementet të lidhen siç duhet në bashkimet e tyre. Softueri ndan dhe rendit elementet për të vendosur një sekuencë të saktë dhe gjeneron të gjitha shtigjet e nevojshme të prapme.

Pika e fillimit e elementit të parë shërben si pikë fillimi për të gjithë konturin. Për shkak se konturi është me dy shtresa, kjo shërben gjithashtu si pikë mbarimi.

Nëse elemente të caktuara formojnë objekte të ndara (si p.sh. pika mbi një "i") ose janë pozicionuar larg nga elemente të tjera, programi krijon një [lidhje](#) për të siguruar që konturi të mbetet një objekt i vetëm. Për t'i mbajtur këto objekte të ndara, përdorni komandën [Rregullo Pjesët e Konturit \(pa Lidhje\)](#).



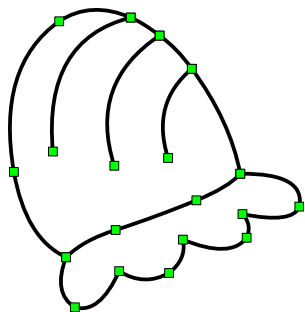
Mjeti Rregullo Pjesët e Konturit (pa Lidhje).



Elementet 1-4. Rendi i digjitalizimit nuk është i rëndësishëm në këtë metodë.

Pikat e fillimit dhe të mbarimit të konturit janë identike me nyjen e parë të elementit të parë (të treguar nga rrethi blu).

Është e rëndësishme të shmangen skajet e dyfishta dhe të drejtohen saktë pikat e mbarimit të skajeve individuale.



Ilustrimet më lart përshkruajnë sekuencën dhe vendosjen e elementeve të konturit.

Elementet e rregulluara kombinohen në segmente më të mëdha për të optimizuar vendosjen e qepjeve. Për t'i mbajtur elementet origjinale të ndara për redaktim më të lehtë, çaktivizoni veçorinë **Kombino Pjesët e Rregulluara të Konturit** në [Dritarja e vetive > I gjithë Dizajni > skeda Preferencat Kryesore](#).

Krahasuar me Metodën 1, kjo kërkon afërsisht 50% më pak elemente për t'u digjitalizuar pasi shtigjet e prapme nuk krijohen manualisht. Rendi i elementeve është fleksibël dhe nuk ka nevojë të gjurmohet se cilat seksione kanë tashmë një shtresë të

dytë qepjeje.

Kjo metodë gjysmë-automatike rekomandohet për konture komplekse kur Metoda 4 nuk mund të përdoret.

Metoda 4

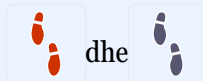
[Krijimi automatik i kontureve](#) nga objektet e mbushjes dhe kolonës. Përdoruesi zgjedh objektet që do të konturohen dhe zbaton komandën [menuja kryesore > Ndërto > Konturuesi Automatik](#). Kjo qasje rekomandohet sa herë që është e mundur.



Konturimi automatik mund të dështojë nëse objektet e mbushjes ose kolonës kanë skaje identike (zona ngjitur pa mbivendosje). Kjo ndodh shpesh kur punohet me objekte vektoriale të importuara nga skedarë grafikë (SVG). Në këto raste, redaktori skajet ngjitur për të krijuar një mbivendosje ose përdorni një metodë tjetër konturimi.

Metodat 3 dhe 4 janë më të përdorurat.

Shënim: Shtigjet përpara dhe të prapme identifikohen brenda Inspektorit të Objekteve nga ikona specifike:



Këto ikona ndihmojnë në identifikimin e elementeve për përzgjedhje dhe redaktim. Për më tepër, komanda **menuja kryesore > Zgjidh > Konturet > Shtigjet e Prapme** lejon përzgjedhjen e shpejtë të të gjitha shtigjeve të prapme. Pasi të jenë zgjedhur, mund të aplikoni qepje saten në këto elemente - për shembull - ose të kryeni redaktime të tjera të nevojshme.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Organizoni pjesët e konturit



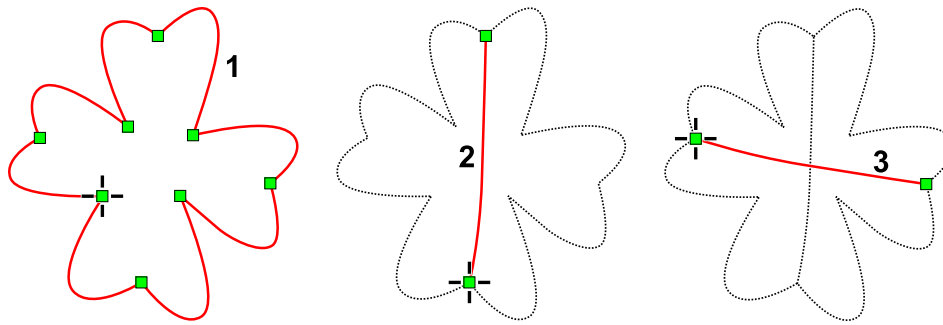
Rregullimi I Pjesëve Të Konturit

Komanda **Rregullimi i Pjesëve të Konturit** është krijuar për të krijuar konture komplekse dhe të holla duke përdorur qepje të dyfishtë, të ngjashme me dizajnet Redwork. Ky funksion mund të përdoret për të gjeneruar çdo kontur me qepje të zakonshme, pavarësisht nga kompleksiteti i tij.

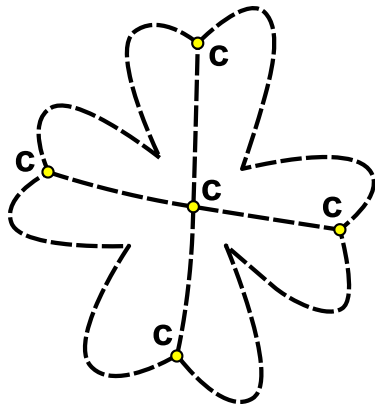
Për të përdorur këtë veçori, përdoruesi duhet të vizatojë objekte të veçanta konturi. Renditja e vizatimit të këtyre objekteve është arbitrare; megjithatë, segmentet duhet përafërsisht të prekin njëri-tjetrin. Funksioni operon duke kombinuar konturet individuale, duke i ndarë ato aty ku është e nevojshme, duke i renditur ato në një sekuencë logjike dhe duke gjeneruar një shteg të pasmë për të krijuar shtresën e dytë të qepjeve.

Konturet E Thjeshtuara

Rezultati përfundimtar është një objekt i ri që përbëhet nga një seri e grupuar konturesh me qepje të dyfishtë në renditjen e optimizuar. Studio rregullon automatikisht sekuencën e segmenteve të konturit.



Tre segmente konturi të përgatitura për funksionin **Rregullimi i Pjesëve të Konturit**.



Pikat E Kryqëzimit

Funksioni **Rregullimi i Pjesëve të Konturit** ndan automatikisht konturet origjinale në pikat e nevojshme të kryqëzimit (të shënuara me C). Ai gjithashtu organizon sekuencën dhe gjeneron shtegun e kthimit (shtresa e dytë e qepjeve).

Vetëm segmenti i parë i konturit mbetet në pozicionin e tij origjinal. Për shkak se procesi krijon qepje të dyfishtë, fundi i konturit përfundon në të njëjtën pikë ku filloi. Prandaj, vendosni segmentin e parë të konturit në pikën e dëshiruar të fillimit dhe mbarimit për të gjithë konturin.

Konsolidimi I Elementeve Për Qepje Të Vazhdueshme

Elementet e rregulluara bashkohen në segmente më të mëdha për të optimizuar paraqitjen e qepjeve. Nëse preferoni të mbani elementet origjinale individuale për redaktim manual më të lehtë, mund ta çaktivizoni këtë veçori te [Veti >](#) [Dizajni i Plotë > Skeda Kryesore](#) .

Shënim: Komanda Rregullimi i Pjesëve të Konturit nuk do të funksionojë nëse një **shteg i pasmë** është tashmë i pranishëm midis objekteve të zgjedhura.

Lidhjet

Nëse dizajni përmban segmente të veçanta konturi që nuk prekin konturin kryesor (siç është pjesa e brendshme e një vrime), funksioni do të gjenerojë një [lidhje](#) me këto objekte të izoluar. Nëse dëshironi t'i shmangni këto lidhje të automatizuara, përdorni komandën tjetër alternative:

Rregullimi i Pjesëve të Konturit (Pa Lidhje) funksionon në mënyrë identike me komandën standarde, por nuk i lidh objektet e izoluar me konturin kryesor.

Për më shumë informacion, shihni temat përkatëse mbi [Konturuesin Automatik](#) dhe [përmbledhjen e metodave të konturit](#).



Grupet E Objekteve

Një grup kombinon disa objekte vektoriale në një entitet të vetëm për të lehtësuar përzgjedhjen dhe manipulimin gjatë procesit të digjitalizimit.

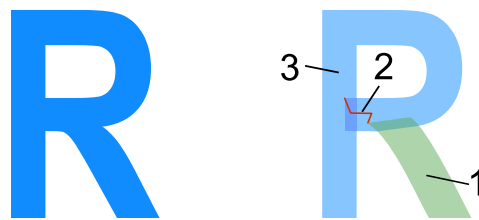
Një model qëndisjeje me makinë të kompjuterizuar përbëhet nga pjesë të shumta elementare, si mbushje, kolona dhe shtigje lidhëse. Këto objekte përdoren për të digjitalizuar entitete komplekse duke përfshirë shkronja, motive lulesh ose kafshë.

Përdorimi I Grupeve

Grupimi i lejon softuerit të njohë se pjesë specifike elementare i përkasin një entiteti të vetëm (si një karakter në një fjalë). Kjo i mundëson përdoruesit të zgjedhë, lëvizë ose transformojë të gjithë grupin e objekteve njëkohësisht.

Komandat E Grupimit

Komandat për grupimin dhe zhgrupimin e objekteve të zgjedhura ndodhen në **Menyja Kryesore > Grupet** dhe janë gjithashtu të disponueshme përmes **menysë pop-up** kur jeni në modalitetin Përzgjedhje/Transformim.



Një shkronjë e digjitalizuar "R" zakonisht përbëhet nga tri pjesë: 1. Objekti i kolonës, 2. Shtegu lidhës, 3. Objekti i kolonës.

Kur digjitalizoni shkronja, pjesët elementare (kolonat dhe lidhjet) mund të bashkohen duke përdorur komandën **Grupi 1** në mënyrë që çdo shkronjë të veprojë si një njësi e vetme. Shkronjat më pas mund të bashkohen në fjalë duke përdorur **Grupi 2**, dhe fjalët mund të konsolidohen më tej në fjali duke përdorur **Grupi 3**.

Numrat 1, 2 dhe 3 përfaqësojnë nivelin hierarkik të grupit. Për ndryshim nga shumë programe që ofrojnë vetëm një nivel grupi, Embird Studio NEXT ofron nivele të shumta për të lejuar menaxhimin e sofistikuar të dizajnit. Kjo ju lejon të izoloni dhe modifikoni objektet në një nivel (p.sh., një shkronjë specifike) duke ruajtur grupimin strukturor të fjalës ose fjalisë.

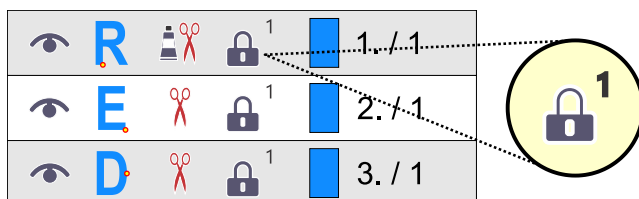
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1



Shkronja "R" e përbërë nga kolona dhe një shteg lidhës.

Në këtë shembull, pjesët elementare të shkronjës "R" - kolona, lidhja dhe kolona përfundimtare - janë të zgjedhura në listën e [Inspektorit të Objekteve](#).

Aplikoni **Grupi 1** për t'i kombinuar këto në një objekt të vetëm. Ky proces duhet të përsëritet për çdo shkronjë individuale në dizajn.

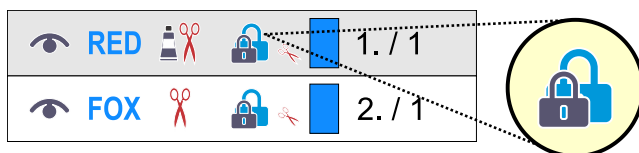


Një ikonë e vogël dryni tregon se objekti përbëhet nga pjesë të grupuara në Nivelin 1.

Ndërsa çdo shkronjë përbëhet nga disa pjesë elementare, ato tani sillen si objekte të vetme. Një ikonë e vetme dryni që shfaqet në anën e djathtë të një objekti në Inspektorin e Objekteve tregon se ai është i grupuar në Nivelin 1.



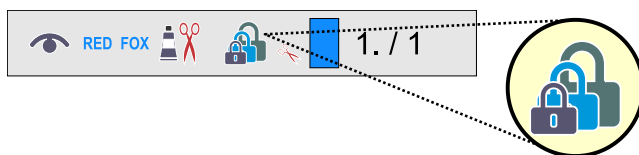
Më pas, zgjidhni shkronjat e grupuara që formojnë fjalën "RED" dhe aplikoni komandën **Grupi 2**. Përsëriteni këtë për fjalët pasuese. Çdo fjalë tani do të trajtohet si një grup i Nivelit 2.



Një ikonë e dyfishtë dryni tregon se objekti përbëhet nga pjesë të grupuara në të dy Nivelet 1 dhe 2.



Së fundi, zgjidhni fjalët e grupuara dhe aplikoni **Grupi 3** për t'i kombinuar ato në një objekt të vetëm fjalie.



Një ikonë e trefishtë dryni tregon se objekti përbëhet nga grupe të ndërthurura në Nivelet 1, 2 dhe 3.

Ndarja E Grupeve

Për t'i çmontuar këto struktura, përdorni komandat **Zhgrupi 1**, **Zhgrupi 2** dhe **Zhgrupi 3** për të zbërthyer grupet në nivelet e tyre përkatëse. Në këtë rrjedhë pune, **Zhgrupi 3** do ta ndante fjalinë në fjalë, **Zhgrupi 2** do t'i ndante fjalët në shkronja, dhe **Zhgrupi 1** do t'i kthente shkronjat në objektet e tyre bazë vektoriale.

● Pse Përdoret Grupimi Me Shumë Nivele

Në **Embird Studio NEXT**, sistemi hierarkik i grupimit (Nivelet 1, 2 dhe 3) është krijuar për të menaxhuar kompleksitetin e natyrshëm të digjitalizimit profesional të qëndisjes. Për ndryshim nga aplikacionet standarde grafike që shpesh përdorin një komandë të vetme grupimi, Studio përdor nivele të ndërthurura për të lejuar redaktimin e saktë pa komprometuar integritetin e përgjithshëm strukturor të një dizajni.

1. Organizimi Hierarkik

Dizajnet e qëndisjes ndërtohen nga poshtë lart. Një sistem me tre nivele u mundëson digjitalizuesve t'i organizojnë dizajnet në njësi logjike:

- **Niveli 1 (Niveli i komponentëve):** Përdoret për të grupuar pjesët elementare, siç janë dy kolonat dhe një shteg lidhës që kërkohen për të formuar një shkronjë të vetme "R".
- **Niveli 2 (Niveli i entiteteve):** Përdoret për të grupuar objektet e Nivelit 1 në njësi më të mëdha, siç është kombinimi i shkronjave individuale në një fjalë të plotë.
- **Niveli 3 (Niveli i dizajnit):** Përdoret për të grupuar entitetet e Nivelit 2 në një paraqitje përfundimtare, siç është kombinimi i fjalëve të shumta në një fjali ose bashkimi i një logoje me tekst.

2. Redaktimi I Izoluar Dhe Saktësia

Përparësia kryesore e niveleve hierarkike është aftësia për të modifikuar një pjesë të vogël të një dizajni pa shpërbërë të gjithë strukturën. Për shembull, nëse një nyje në shkronjën "R" ka nevojë për rregullim, përdoruesi duhet vetëm të aplikojë **Shpërbashko 1** në atë shkronjë specifike. Për shkak se fjala ishte grupuar në **Nivelin 2** dhe fjalia në **Nivelin 3**, ato struktura të nivelit më të lartë mbeten të paprekura. Kjo e kursen digjitalizuesin nga detyrat e përsëritura të ri-grupimit pas bërjes së rregullimeve të vogla.

3. Menaxhimi Vizual Në Inspektorin E Objekteve

Studio ofron tregues specifikë vizualë për të identifikuar "thellësinë" e një grupi me një shikim. Kjo parandalon konfuzionin në dizajnet që përmbajnë qindra objekte vektoriale:

1. **Ikona me një dry:** Tregon një grup të Nivelit 1 (karaktere individuale ose segmente të vogla).
2. **Ikona me dy dry:** Tregon grupe të ndërthurura të Nivelit 1 dhe Nivelit 2 (fjalë të plota ose elemente të dallueshme të dizajnit).
3. **Ikona me tre dry:** Tregon një ndërthurje komplekse të të tre niveleve (fjali ose paraqitja e të gjithë dizajnit).



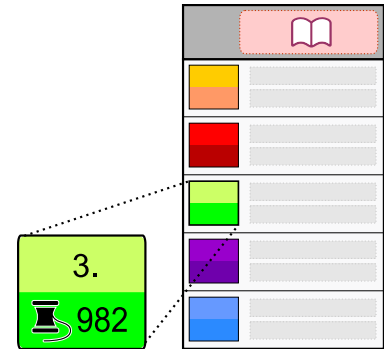
Ngjyrat, Zgjedhësi I Ngjyrave Dhe Katalogu I Peve

Menaxhimi i ngjyrave brenda një dizajni qëndisjeje është një detyrë kritike. Kontrolli efektiv i ngjyrave siguron që dizajni të shfaqet saktë në ekran dhe optimizon numrin e ndërrimeve të peve dhe prerjeve gjatë prodhimit. Sasia dhe sekuenca e ngjyrave ndikojnë drejtpërdrejt në cilësinë përfundimtare të qëndisjes dhe kohën totale të prodhimit. Prandaj, Studio ofron mjete gjithëpërfshirëse për analizimin e paraqitjeve të ngjyrave dhe rregullimin e ngjyrave specifike.

● Lista E Peve

The **Lista e peve** siguron një sekuençë ngjyrash të thjeshtuar dhe kronologjike, të gjeneruar automatikisht nga dizajni në çdo fazë të procesit të digjitalizimit.

Kur një dizajn hapet ose krijohet, Lista e peve mapon të dhënat gjenerike të ngjyrës së skedarit me gamën e një prodhuesi specifik, të njohur si **Katalogu i Parazgjedhur i Peve**. Kjo siguron që përfaqësimi digjital në ekran të përputhet saktësisht me specifikimet fizike të peve për prodhim. **Lista e peve**, duke punuar në tandem me **Paletën** që ndodhet në të njëjtin skedë, shërben si ndërfaqja kryesore për menaxhimin gjithëpërfshirës të ngjyrave.



Funksionet Kryesore Të Listës Së Peve

Lista e peve përmbush katër role teknike kritike:

- 1. Përmbledhje e thjeshtuar:** Ajo siguron një listë të ngjeshur të ndërrimeve të peve në rendin e tyre të saktë të qepjes, pavarësisht nga numri i objekteve vektoriale individuale të caktuara për çdo ngjyrë.
- 2. Qasja e brendshme e ngjyrës:** Objektet komplekse si Sfumato ose Appliqué përmbajnë ngjyra "të brendshme" që zakonisht menaxhohen përmes dritares së Vetive. Lista e peve lejon një pasqyrë më të shpejtë të nivelit të lartë dhe redaktim të drejtpërdrejtë të këtyre shtresave të brendshme.
- 3. Përputhja e katalogut:** Ajo lehtëson konvertimin e saktë të vlerave digjitale në kode reale të peve nga Katalogu i Parazgjedhur i zgjedhur.
- 4. Përzgjedhja dhe redaktimi global:** Ajo lejon modifikimin universal të një ngjyre specifike. Ndryshimi i një hyrjeje ngjyre këtu përditëson çdo instancë të asaj ngjyre në të gjithë dizajnin, edhe nëse ngjyra është e ngulitur brenda objekteve komplekse ose e shpërndarë nëpër objekte të shumta të njëpasnjëshme.

● Ngjyrat Në Inspektorin E Objekteve

Lista e [Inspektorit të Objekteve](#) siguron të dhëna ngjyrash për objekte individuale. Kutia e vogël drejtkëndëshe në çdo rresht të Inspektorit të Objekteve shërben si një mostër ngjyre për atë objekt. Nëse një rresht përmban objekte të grupuara, kutia shfaq ngjyrën e objektit të parë në atë grup.

Numri i treguar nga shigjeta tregon sekuencën e ngjyrave. Ngjyrat numërohen sipas rendit të shfaqjes së tyre brenda dizajnit. Në këtë shembull, lista përmban katër ngjyra të dallueshme; objektet #2, #3 dhe #4 ndajnë të njëjtën ngjyrë.

Përdorimi i sekuencës së ngjyrave lejon optimizimin e ndërrimeve të peve në makinën e qëndisjes.

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

Ndërsa të gjitha objektet vektoriale zotërojnë një veti ngjyre, kjo veti nuk është e zbatueshme për [lloje specifike objektesh](#) si gdhendjet dhe hapjet (vrmat).

● Paleta E Ngjyrave

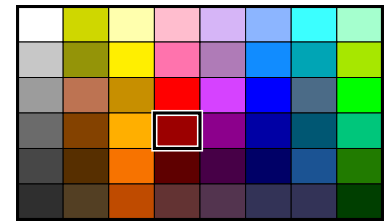
Paleta përfaqëson grupin e disponueshëm të ngjyrave për projektin. Objektet e sapokrijuara adoptojnë automatikisht ngjyrën e qelizës së theksuar aktualisht (vjollcë e errët, në këtë shembull).

Paleta mbështet operacionet e mëposhtme:

- 1. Klikimi parësor:** Thekson një qelizë specifike në paletë.
- 2. Klikimi dytësor:** Hap menyne pop-up të paletës.
- 3. Prekje e gjatë:** Hap [dritaren e përzierjes së ngjyrave](#) për të përcaktuar një ngjyrë të re.
- 4. Drag-and-Drop (Qelizë në qelizë):** Kopjon një ngjyrë nga një qelizë në tjetrën.
- 5. Drag-and-Drop (Paletë në objekt):** Ndryshon ngjyrën e objekteve të synuara në [Zonën e Punës](#) ose në Inspektorin e Objekteve.

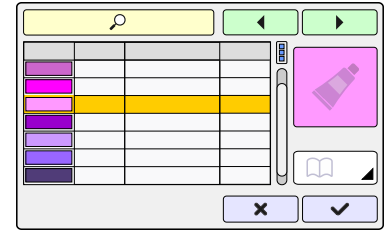
Për më tepër, paletat mund të ruhen ose ngarkohen përmes [> Paleta e ngjyrave](#) .

■ [Menyja Kryesore > Dizajn > Eksporto/Importo](#)



● Katalogu I Fijeve

Për të arritur pamje paraprake realiste dhe për të thjeshtuar krijimin e dokumentacionit në programin kryesor Embird, përdoruesit mund të digjitalizojnë duke përdorur ngjyrat aktuale të fijeve. Studio përfshin një mjet [Katalogu i fijeve](#) që siguron akses në grupe ngjyrash të paracaktuara që përputhen me markat tregtare të fijeve.



Pajisja **Katalogu i fijeve** është e aksesueshme përmes [Menyja Kryesore > Objekt](#) ose menysë kontekstuale pop-up. Kjo meny shfaqet kur klikoni me të djathtën mbi objektet e zgjedhura në Zonën e Punës ose në Inspektorin e Objekteve. Ajo gjithashtu mund të aksesohet përmes butonit [Pop-Up](#).

Si parazgjedhje, Katalogu i fijeve përdor ngjyrën e objektit të parë të zgjedhur si referencë. Fijet që përputhen më ngushtë me këtë ngjyrë priorizohen automatikisht në krye të listës.

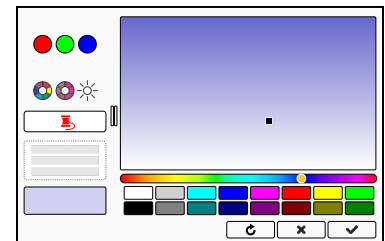
● Përzgjedhësi I Ngjyrave

Mjeti **Përzgjedhësi i ngjyrave**, i disponueshëm në menynë pop-up, përdoret për të marrë mostra ngjyrash direkt nga një [imazh raster](#) nën të. Për imazhe me zhurmë vizuale, përdorimi i opsioneve të marrjes së mostrave mesatare të pikselëve 3x3 ose 5x5 mund të përmirësojë saktësinë e ngjyrave.



● Përzierësi I Ngjyrave

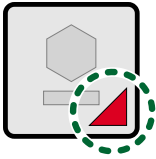
Pajisja [Përzierësi i ngjyrave](#) është një panel i dedikuar për përcaktimin e ngjyrave të personalizuar duke përdorur komponentët RGB ose HSL, ose duke zgjedhur nga një plan ngjyrash. Një version i specializuar i këtij mjeti është i disponueshëm për objekte ose qepje specifike të qëndisjes, duke i lejuar përdoruesit të zgjedhin ngjyra nga katalogët e fijeve dhe t'i ruajnë ato si mostra për përdorim në të ardhmen.



Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Butoni i zgjerimit

Butoni Expander

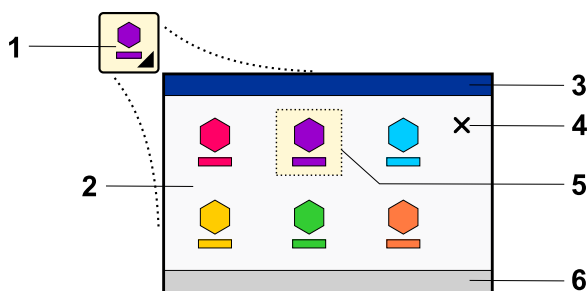
Butoni Expander është një **buton me funksionalitet të ndryshueshëm**, i njohur gjithashtu si buton fly-out. Ai përfshin një panel pop-up që përmban opsione të ndryshme; funksioni kryesor i butonit ndryshon bazuar në opsionin e zgjedhur aktualisht.



Efikasiteti i hapësirës së punës së programit është kritik për shkak të numrit të lartë të mjeteve specifike (dixhitalizim, redaktim i qepjeve, rregullim i densitetit, etj.) të kërkuara për një projekt. **Butoni Expander (Fly-out)** është një element i UI-së i dizajnuar për të grupuar mjete të lidhura pa e ngarkuar ekranin. Ai vepron si një kontejner dinamik. Ai shfaq ikonën e mjetit të përdorur më së fundi në atë grup. Kjo e mban ndërfaqen të pastër ndërkohë që i mban mjetet vetëm një klikim

larg.

Butoni Expander përdor një ikonë në këndin e poshtëm djathtas të ngjashme me një combo box. Kjo ikonë shigjetë tregon se opsione shtesë janë të disponueshme për kontrollin. Këto opsione janë të organizuara brenda një paneli që shfaqet pas një **klikimi të gjatë** me butonin kryesor të mausit ose një **prekje të gjatë** (kur përdorni një ekran me prekje).



Një **klikim normal** ose prekje ekzekuton funksionin aktual të butonit. Siç u përmend më lart, funksioni specifik i kryer nga butoni ndryshon sipas opsionit të zgjedhur. Zakonisht, butoni Expander grumbullon funksione që janë të lidhura me njëri-tjetrin.

◀ Paneli i thirrur që shfaq opsionet e disponueshme.

1	Butoni.
2	Paneli. Nëse ka hapësirë të mjaftueshme në ekran, paneli shfaqet poshtë butonit expander në anën e majtë ose të djathtë.
3	Koka (header) opsionale. Nëse është e pranishme, koka përmban titullin.
4	Butoni Mbyll (Close). Klikimi i këtij butoni fsheh panelin. Paneli gjithashtu do të mbyllet nëse klikoni kudo jashtë tij.
5	Opsioni aktiv. Opsioni aktualisht aktiv është i theksuar.
6	Fundi (footer) opsional. Nëse është i pranishëm, fundi përmban një sugjerim ose përshkrim të shkurtër.

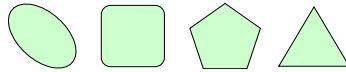
Opsioni aktualisht aktiv është i theksuar brenda panelit. Nëse zgjidhet një opsion tjetër, butoni përditëson ikonën, etiketën e tekstit dhe funksionalitetin e tij për t'iu përshtatur zgjedhjes së re.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Format bazë

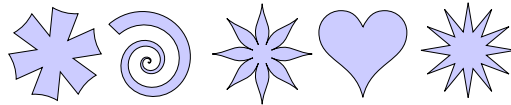
Mënyra E Krijimit/Transformimit

Format bazë janë modele gjeometrike dhe ornamentale që përdoren shpesh si blloqe ndërtimi themelore në dizajnin e qëndisjes.

Format gjeometrike përfshijnë elipset, trekëndëshat, shumëkëndëshat e rregullt dhe figura të tjera standarde.



Format ornamentale përfshijnë lule, yje, zemra dhe spirale.



Përdorimi

Format bazë mund të përdoren në dy mënyra të ndryshme pune brenda Studio:

1. Mënyra e Përzgjedhjes/Transformimit - krijoni shpejt forma të gatshme për përdorim.
2. **Mënyra e Vektorizimit** - krijoni forma bazë si pjesë e skajit spline të një objekti të digjitalizuar.

Ky kapitull fokusohet te opsioni #1 - krijimi i formave të gatshme për përdorim në **Mënyrën e Përzgjedhjes/Transformimit**.

Parametrizimi

Për ndryshe nga modelet standarde të ngarkuara nga një **bibliotekë**, format e krijuara me këtë mjet nuk janë të digjitalizuara paraprakisht. Studio i gjeneron këto forma në mënyrë dinamike, duke lejuar rregullimin e imët të gjeometrisë së tyre përmes vetive të rregullueshme gjatë procesit të krijimit.

Seti i disponueshëm i vetive ndryshon në varësi të formës specifike dhe llojit të objektit të qëndisjes që do të bëhet. Këto veti përfshijnë, por nuk kufizohen në: këndin, trashësinë (për kolonat), mprehtësinë dhe numrin e brinjëve ose pikave.



Shembull i vetive: preferencat e lakut horizontal dhe vertikal për një formë drejtkëndëshi të rrumbullakosur.

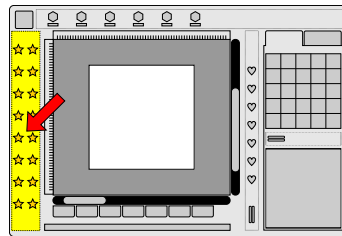
Shënim: Për shkak se këto forma janë menduar për t'u përdorur si dizajne qëndisjeje, vetitë duhet të zgjidhen me kujdes për të siguruar qëndisje me cilësi të lartë. Një kombinim i papërshtatshëm i preferencave mund të rezultojë në qepje të shpërndara ose një dizajn që nuk është i përshtatshëm për prodhim.

Mënyra E Përzgjedhjes/Transformimit, Forma Të Gatshme Për Përdorim

Format e vizatuara në këtë mënyrë konvertohen automatikisht në [objekte qëndisjeje](#), si mbushje e thjeshtë, rrjetë, kontur ose kolonë. Për këtë arsye, ato konsiderohen të gatshme për përdorim.



Format bazë krijohen në këtë mënyrë duke përdorur **Mjetin e formave**, që ndodhet në [shiritin kryesor të veglave](#) në ekranin kryesor të Studio Next.



Shiriti kryesor i veglave.

The **Mjeti i formave** përmban një [buton zgjerimi](#), duke ju lejuar të zgjidhni opsione specifike nga një panel që shfaqet.



Opsionet tregojnë llojin e objektit të qëndisjes në të cilin do të konvertohet forma e zgjedhur.

Vizatimi I Një Forme

Zgjidhni Opsionin E Duhur, Filloni Mënyrën E Formës

Mbani shtypur butonin e **Mjetit të formave** për të hapur panelin e opsioneve, pastaj zgjidhni llojin e dëshiruar të objektit. Ky veprim e kalon programin në mënyrën e vizatimit të formës. Përndryshe, një klikim standard mbi butonin e **Mjetit të formave** do të fillojë vizatimin duke përdorur opsionin aktualisht aktiv.



Shembull: një opsion i mjetit të formës i konfiguruar për të krijuar një objekt kolone.

Zgjidhni Dhe Vizatoni Formën

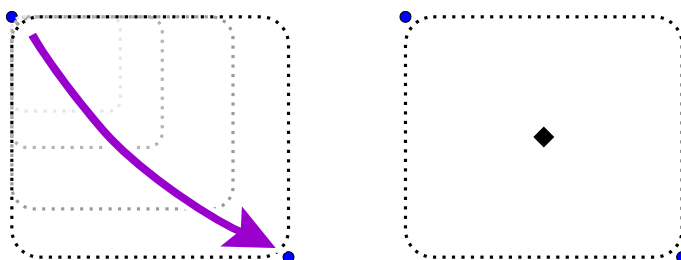
Paneli i majtë, i djathtë dhe ai i sipërm i Studio do të përditësohen për të shfaqur kontrollet për **mënyrën e formës**. Zgjidhni formën e dëshiruar nga menyuja në panelin e sipërm, pastaj vizatoni formën direkt në **zonën e punës**.

Dorezat

Një formë përmban dy doreza (nyje të vogla rrethore) që përcaktojnë madhësinë dhe përmasat e saj, së bashku me një dorezë qendrore që lejon lëvizjen.

Ngjitja

Paneli i majtë përfshin çelësa për të aktivizuar ose çaktivizuar ngjitjen e dorezave në rrjetë, udhëzuesit dhe elementë të tjerë. Përdorni këto preferenca për të pozicionuar ose rreshtuar format me saktësi të lartë.



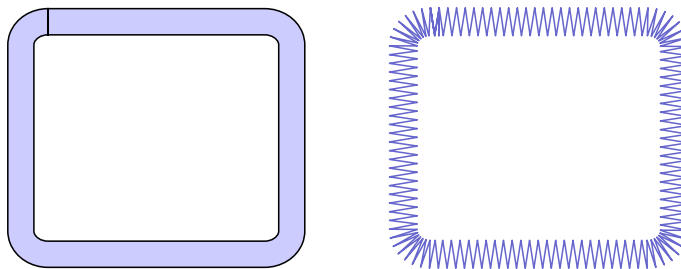
Shembull: Një formë drejtkëndëshi i rrumbullakosur duke u përcaktuar duke përdorur dorezat.

Vetitë

Ndërsa jeni në **mënyrën e formave**, rregulloni vetitë e formës në **panelin kryesor të kontrollit** sipas nevojës. Për një drejtkëndësh të rrumbullakosur, kjo zakonisht përfshin lakimin e këndit. Nëse objekti që rezulton është një kolonë, duhet të rregullohet edhe vetia e trashësisë.

Përfundimi I Formës, Konvertimi Në Objekt Qëndisjeje

Pas daljes nga mënyra e formës, forma konvertohet në objektin vektorial të zgjedhur - në këtë shembull, një objekt kolone.



Shembull: Një objekt kolone i krijuar nga një formë drejtëndëshi i rumbullakosur dhe i mbushur me qepje.

Shënim: Konvertimi i formave në kolona përdor **vetinë e këndit**, e cila përcakton se si këndet e mprehta priten ose zbuten.



Shënim: Përveç përdorimit të formave bazë si objekte të drejtpërdrejta qëndisjeje, ato gjithashtu mund të shërbejnë si shabllone të përkohshme. Këta shabllone ndihmojnë në pozicionimin e saktë të objekteve të tjera të qëndisjes përpara se të fshihen. Kjo teknikë është e dobishme për krijimin e dizajneve simetrike, siç janë mandalat. Çdo lloj objekti, siç është një kontur, mund të shërbejë si shabllon.

Shënim: Format bazë mund të përdoren gjithashtu për të krijuar një **vijë bazë të personalizuar** për **shkrimin**.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Katalogu i fijeve

Katalogu I Fijeve

Katalogu i fijeve është një bazë të dhënash dixhitale brenda softuerit të qëndisjes që përmban specifikime të sakta të ngjyrave, emra dhe kode identifikimi për marka të ndryshme fizike të fijeve. Në vend që të punoni me ngjyra gjenerike (si "E kuqe" ose "Blu"), një katalog fijesh lejon caktimin e fijeve specifike të markës në një dizajn.

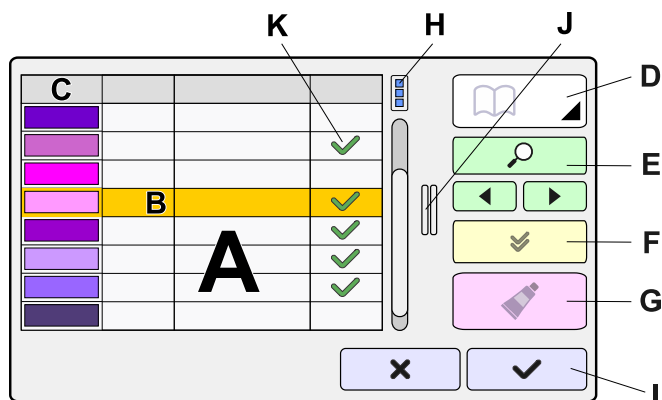
Përdorimi i ngjyrave të sakta të fijeve është thelbësor për punë të saktë qëndisjeje. Për shkak se makineritë e qëndisjes nuk "shohin" ngjyrën - ato interpretojnë vetëm komandat e ndryshimit të ngjyrës - katalogu i fijeve siguron që pamja paraprake në ekran të përputhet ngushtë me perin fizik të ngarkuar në makineri.

Embriard përfshin një mjet **Katalogu i fijeve** që përmban paleta ngjyrash të paracaktuara nga prodhues të shumtë. Kur punoni me një dizajn duke përdorur ngjyra gjenerike, Embird mund t'i përdorë këta katalogë për të identifikuar përputhjen më të afërt bazuar në fijet e disponueshme nga një markë e preferuar.

Mjeti **Katalogu i fijeve** hapet në një dritare të dedikuar që përmban një listë fijesh dhe kontrolle të ndryshme menaxhimi.

Përdorimi I Katalogut Të Fijeve

1. Për të **zgjedhur ngjyrën** për çdo objekt në dizajn, përdorni tabelën (A).
2. Për të **menaxhuar një grup fijesh të preferuara (të shënuara)**, përdorni kolonën (K) dhe kontrollet (F).
3. Për të **zgjedhur katalogun kryesor** për eksportimin dhe printimin e dokumentacionit të projektit, përdorni kutinë e kombinuar (D).



Kontrollet janë përcaktuar si më poshtë:

A	Tabela e fijeve nga katalogu i zgjedhur në kutinë e kombinuar (D). Renditja e fijeve varet nga kriteri i renditjes i zgjedhur ose në menynë e kontekstit (H) ose duke klikuar kokën përkatëse të kolonës në rreshtin (C).
B	Artikulli i zgjedhur. Klikoni çdo rresht në tabelën (A) për të zgjedhur një ngjyrë nga katalogu. Ngjyra e zgjedhur shfaqet në kutinë (G).
C	Përmbajtja e kolonës: kampion ngjyre, kod i fijes, emër i fijes dhe statusi i zgjedhjes. Klikimi mbi qelizën e kokës së çdo kolone i rendit fijet sipas kriterëve të përfaqësuar nga ajo kolonë (p.sh., përputhja e ngjyrës, numri, emri ose statusi i etiketuar). Këto kritere janë gjithashtu të disponueshme përmes butonit pop-up (H). Klikimi i dyfishtë mbi qelizën e kokës së kolonës ndryshon renditjen midis rritëse dhe zbritëse.
D	Filtri i katalogut - lejon shfaqjen e të gjithë katalogëve ose një përzgjedhjeje specifike. Tabela (A) mbushet me fije nga katalogu i zgjedhur këtu. Nëse dritarja e Katalogut të fijeve është hapur për të zgjedhur një katalog kryesor për funksionet e eksportit ose printimit, katalogu kryesor është ai i zgjedhur në këtë fushë.
E	Fusha e kërkimit për futjen e një emri ose kodi të fijes, e shoqëruar me butona për të gjetur përputhjen tjetër ose të mëparshme.
F	Kontrollet për shënimin e fijeve të zgjedhura, duke përfshirë një opsion për të shfaqur vetëm fijet e shënuara. Kjo është e dobishme për kufizimin e pamjes në inventarin e fijeve që keni aktualisht në posedim.
G	Fusha e pamjes paraprake për ngjyrën e zgjedhur në tabelën (A). Nëse dritarja është hapur për të ndryshuar ngjyrën e një objekti, shfaqet gjithashtu ngjyra origjinale për të ndihmuar në gjetjen e një përputhjeje të përshtatshme. Në këtë skenar, rekomandohet renditja e tabelës (A) sipas përputhjes së ngjyrës.
H	Butoni i hyrjes për menynë pop-up. Kjo meny ofron opsione për vizatimin e modelit të fijeve (3D ose e sheshtë) dhe preferencat e renditjes.
I	Butonat <input type="checkbox"/> Anulo dhe <input type="checkbox"/> Apliko.
J	Ndarës horizontal.
K	Kolona e fundit lejon shënimin e perijeve të preferuara. Klikimi i qelizave në këtë kolonë ndryshon shënimin për perijet individuale. Mbajtja e shtypur e tastit Shift lejon shënimin e shumë perijeve njëkohësisht, ndërsa mbajtja e shtypur e tastit Ctrl lejon heqjen e shënit për shumë perije me një klikim të vetëm.

Shih Gjithashtu

- [Katalogët e mbështetur të perijeve](#)

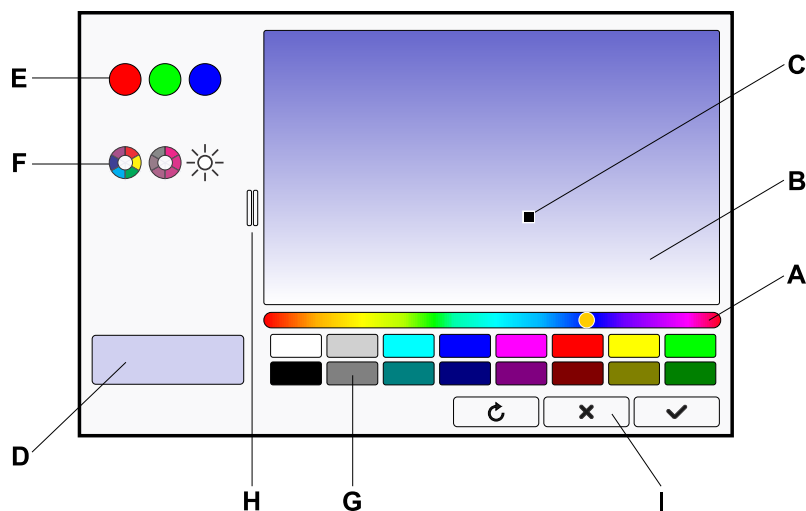
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Përzierësi i ngjyrave

Përzierësi I Ngjyrave

Ngjyrat Me Porosi

Përzierësi i ngjyrave është një panel që përmban kontrolle që ju lejojnë të përcaktoni ngjyra me porosi duke përdorur komponentët RGB ose HSL, ose duke i zgjedhur ato nga një plan ngjyrash.

Paleta E Ngjyrave Të Paracaktuara



Ky panel gjithashtu përmban një rrjetë mostrash, e cila shërben si një **paletë e ngjyrave të paracaktuara (G)** për qasje të shpejtë. Paleta mund të përshtatet duke tërhequr ngjyrën aktuale nga kutia e madhe e ngjyrave (D) në të majtë në qelizat e paletës, ose duke lëvizur ngjyrat nga një qelizë e paletës në tjetrën.

Kontrollet

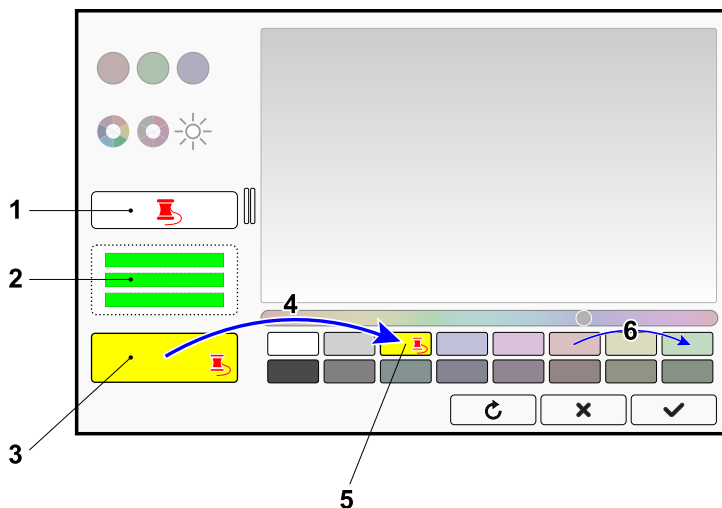
A	Shiriti i nuancës
B	Plani i ngopjes-ndriçimit për nuancën e vendosur me shiritin (A)
C	Pozicioni i ngjyrës aktuale në plan
D	Kutia që shfaq ngjyrën aktuale

E	Komponentët e rregullueshëm të ngjyrës aktuale në skemën RGB (e kuqe jeshile blu)
F	Komponentët e rregullueshëm të ngjyrës aktuale në skemën HSL (nuancë ngopje ndriçim)
G	Paletë me qasje të shpejtë me ngjyra të paracaktuara. Ngjyra aktuale nga kutia (D) mund të tërhiqet në çdo një nga këto kuti për ta ruajtur atë si një ngjyrë të paracaktuar.
H	Ndarës vertikale
I	<input type="checkbox"/> Rivendos, <input type="checkbox"/> Anulo dhe <input type="checkbox"/> Zbato butonat

Si Të Përziëni Një Ngjyrë Të Re?

Së pari, përdorni shiritin e nuancës (A) për të vendosur nuancën e dëshiruar. Pastaj, zgjidhni një ngjyrë nga plani i Ngopjes-Ndriçimit (B). Nëse është e nevojshme, bëni rregullime të imta të komponentëve të ngjyrës në fushat (E) ose (F).

Ngjyrat Nga Katalogët E Fijeve



Një version i specializuar i Përzierësit të ngjyrave përdoret kur ngjyra është specifike për një objekt të qëndisur ose qepje. Përveç përcaktimit të ngjyrave të reja, ky version i Përzierësit të ngjyrave ju lejon të zgjidhni ngjyra nga [katalogët e fijeve të qëndisjes](#) dhe t'i ruani ato në mostra për qasje të shpejtë.

Kontrollet Lidhur Me Fijet

1	Butoni <input type="checkbox"/> Nga Katalogu . Klikimi i këtij butoni hap një dritare me katalogë fijesh nga të cilët mund të zgjidhni një ngjyrë.
2	Informacioni në lidhje me ngjyrën e zgjedhur nga katalogu do të shfaqet në këtë fushë teksti.
3	Ngjyra e zgjedhur nga katalogu do të shfaqet në fushën kryesore të ngjyrës (D). Një ikonë e një bobine fije do të shfaqet në cep për të treguar se është një ngjyrë fije e përcaktuar nga katalogu.

- 4 Për të ruajtur një ngjyrë të re në një mostër për përdorim të mëvonshëm, tërhiqeni atë në mostrën përkatëse. Mostrat ruajnë ngjyrën e tyre, duke ju lejuar të përcaktoni një grup ngjyrash të preferuara të fijeve për përzgjedhje të shpejtë.
- 5 Mostrat që përmbajnë një ngjyrë filli nga një katalog shfaqin një ikonë të bobinës së fillit.
- 6 Ju mund të tërhiqni një ngjyrë filli nga një mostër në një tjetër. Ky veprim klonon ngjyrën nga mostra burim në mostrën destinacion.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Navigimi në dosje

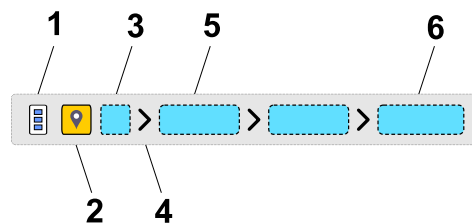
Navigimi Në Dosje

Kontrolli Bread Crumbs

Bread Crumbs është një kontroll navigimi për dosjet që përdoret në zona të ndryshme të Embird Next për të zgjedhur një dosje skedarësh të kërkuar. Ai ju lejon të zgjidhni vendin e ruajtjes dhe të shfletoni strukturën e dosjeve.

Ky kontroll shfaq shtegun e dosjes nga rrënja e volumit (diskut) deri te dosja aktuale. Shtegu përbëhet nga elementë të veçantë të quajtur bread crumbs. Çdo element vepron si një buton, duke lejuar shfletim të shpejtë dhe operacione të ndryshme mbi dosjet.

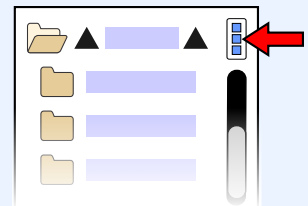
Diagrami i mëposhtëm ilustron paraqitjen e këtij kontrolli.



Butoni për aksesimin e Menusë Pop-Up me **Komandat e Dosjeve**. Klikimi i këtij butoni thërret menunë pop-up për operacionet e zakonshme të dosjeve. Ju lutemi lexoni kapitullin [Menuja Pop-Up](#) për të mësuar më shumë rreth menuve pop-up.

1

Nëse përdoret një listë e veçantë dosjesh krahas kontrollit bread crumbs, butoni i menusë pop-up mund të ndodhet në listën e dosjeve.

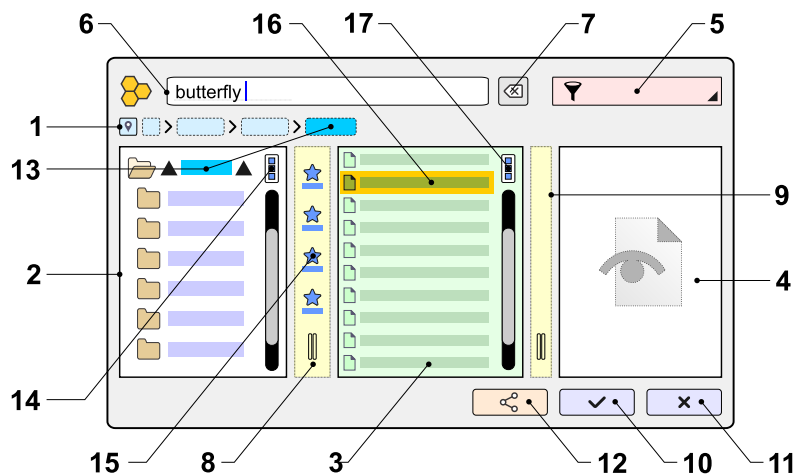


- 2 Depozita.** Ky buton thërret një listë të disqeve (volumeve) të aksesueshme të integruara, të jashtme dhe cloud, si dhe vendet e zakonshme të ruajtjes si dosja **Downloads**, dosja **Pictures**, etj. Përdorni këtë listë për të zgjedhur vendin e ruajtjes për navigim.
- 3 Rrënja.** Ky buton përfaqëson dosjen rrënjë të vendndodhjes.
- 4 Ndarësi i shtegut.** Këta butona ndajnë dosjet përkatëse në shteg. Klikoni një buton ndarës për të shfaqur një listë të nëndosjeve që i përkasin dosjes prind. Zgjidhni një nëndosje nga kjo listë për të naviguar më thellë në strukturën e dosjeve. Nëndosja e zgjedhur bëhet pjesa e fundit e shtegut (dosja aktuale). Kështu ndërtohet shtegu i dosjes (bread crumbs). Nëse një dosje nuk ka nëndosje, asnjë buton Ndarës Shtegu nuk do të shfaqet pas atij butoni dosjeje.
- 5 Dosje.** Çdo dosje në shteg përfaqësohet nga një buton që përmban emrin e dosjes. Klikoni një buton dosjeje për të naviguar deri te ajo dosje specifike. Dosja e klikuar bëhet më pas dosja aktuale.
- 6 Dosja aktuale.** Dosja aktuale është elementi përfundimtar në shteg. Klikimi i butonit Dosja aktuale thërret një meny me komanda për fshirjen, riemërtimin, shtimin e dosjes te [të preferuarat](#), ose shtimin e një nëndosjeje të re.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Fillimi > Shfletimi i skedarëve dhe dosjeve

Dritarja e Dialogut për Shfletimin e Skedarëve dhe Dosjeve

Kjo dritare dialogu përdoret për **hapjen, ruajtjen, importimin dhe eksportimin** e skedarëve. Ajo gjithashtu shërben si ndërfaqe për **shfletimin e dosjeve** gjatë operacioneve të ndryshme të softuerit.

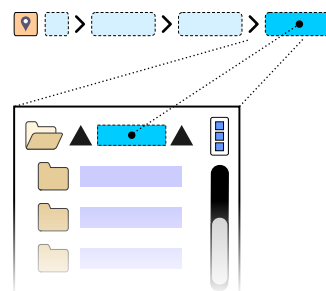


Struktura

- 1 [Lundrimi në Dosje \(Breadcrumbs\)](#).** Përdorni këtë kontroll për të vendosur dosjen rrënjë. Kërkimi përshkon të gjitha nëndosjet dhe skedarët brenda rrënjës.

2

Lista e dosjeve. Kjo listë është e lidhur me kontrollet e lundrimit (1) dhe lehtëson shfletimin më të shpejtë të drejtorive. Artikujt në këtë listë janë nëndosje të drejtorisë aktuale (segmenti përfundimtar në zinxhirin e dosjeve).



3

Lista e skedarëve që ndodhen brenda dosjes aktuale.

4

Pamja paraprake e skedarit (16) të zgjedhur në listën e skedarëve (3). Nëse një pamje paraprake nuk është e disponueshme, ky panel mbetet i fshehur.

5

Kutia e zgjedhjes për **prapashtesat e skedarëve**. Kjo listë zbritëse përmban formatet e skedarëve dhe prapashtesat përkatëse për dritaren aktuale të dialogut. Këto opsione ndryshojnë në varësi të operacionit; për shembull, formatet e disponueshme për importimin e një imazhi raster ndryshojnë nga ato të disponueshme për ruajtjen e një dizajni si skedar qepjesh.

6

Shënim: Është e mundur të ngjisni një shteg nga clipboard-i direkt në këtë kuti. Programi më pas do të lundrojë te ai skedar ose dosje specifike. Kjo është e dobishme kur kopjoni një shteg nga një aplikacion i jashtëm për ta shfletuar brenda Embird.

7

Butoni **Pastro emrin e skedarit.**

8

Ndarësi vertikal #1. Kjo shirit ndarës përfshin butona për qasje të shpejtë te [dosjet e preferuara](#).

9

Ndarësi vertikal #2.

10

Butoni **Konfirmimi.** Mbyll dritaren për të vazhduar me operacionin në pritje (p.sh., hapje, ruajtje ose bashkim). Ikona në këtë buton ndryshon për të pasqyruar operacionin specifik në zhvillim.

11

Butoni **Anulo.** Mbyll dritaren dhe ndërpret operacionin aktual.

12

Butoni **Ndaj skedarin.** Ky buton është i dukshëm vetëm kur skedari i zgjedhur (3) mund të ndahet përmes panelit të ndarjes së sistemit operativ.

13

Dosja aktuale siç është zgjedhur në kontrollin e navigimit (1) dhe listën e dosjeve (2). Shigjetat tregojnë se klikimi mbi këtë element do të kalojë te dosja prind.

14

Butoni i menisë pop-up. Klikimi mbi këtë buton hap një meny për operacionet e **dosjeve**.

15

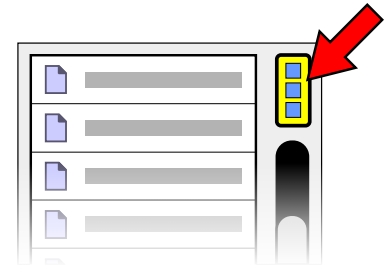
Butonat e të preferuarave. Këta lejojnë një kalim të menjëhershëm te çdo [dosje e preferuar](#) e ruajtur. Shënimi ose heqja e shënimit të të preferuarave menaxhohet përmes menisë pop-up (14).

16

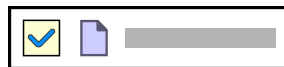
Skedari i zgjedhur. Skedari i theksuar aktualisht në listë (3) shfaqet në panelin e pamjes paraprake (4), me kusht që të jetë e disponueshme një pamje paraprake. Emri i skedarit futet gjithashtu automatikisht në fushën e tekstit (5).

Zgjedhja E Elementëve Të Shumtë

Në kontekste specifike, skedarë të shumtë mund të zgjidhen duke mbajtur shtypur tastin **Ctrl (Cmd)** në një tastierë fizike ose duke përdorur kutitë e zgjedhjes në ekran. Modaliteti i zgjedhjes me kuti për listën e skedarëve (3) aktivizohet përmes menisë pop-up (17).

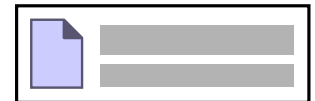


Ky modalitet lehtëson zgjedhjen dhe heqjen e zgjedhjes së skedarëve të shumtë duke përdorur një mi, stilolaps (stylus) ose hyrje me prekje pa pasur nevojë për tastierë.




Modaliteti I Thjeshtë Dhe I Detajuar

Menya pop-up e listës së skedarëve (17) ofron një opsion për të kaluar midis modaliteteve të shfaqjes **të thjeshtë** dhe **të detajuar** për informacionin e skedarit.



Dosjet E Preferuara

Dosjet e preferuara veprojnë si shënues vendndodhjeje për median tuaj të ruajtjes, duke lejuar navigim të shpejtë drejt drejtorive të përdorura shpesh.

Gjatë shfletimit, një dosje mund të shënohet si e preferuar duke përdorur  [Kontrollin e Navigimit të Dosjeve \(Breadcrumbs\)](#) (1) ose menunë pop-up (14).

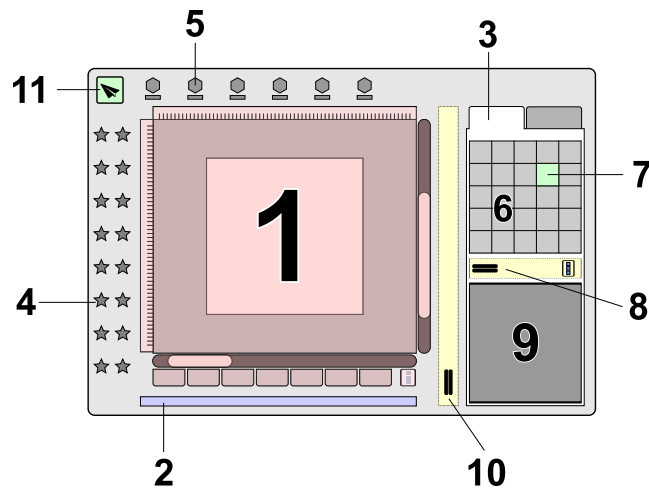
Menya pop-up (14) ofron gjithashtu opsione për të hequr shënimin ose për të pastruar një dosje nga lista e të preferuarave.

Të gjitha dritaret e dialogut ndajnë një grup të përbashkët të preferuarash. Ju lutemi vini re se ekziston një kufi i përcaktuar për numrin e të preferuarave të lejuara. Të preferuarat janë të përhershme dhe mbeten të ruajtura midis sesioneve të softuerit.



Dritarja Kryesore

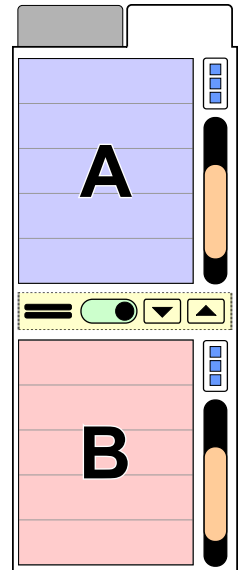
Dritarja kryesore e Studio përmban një **Zonë Pune** të madhe dhe disa panele me përmbajtje të ndjeshme ndaj kontekstit, që do të thotë se ato përshtaten bazuar në modalitetin aktiv të punës. Struktura e tyre është ilustruar në diagramin më poshtë. Ju mund të rregulloni përmasat e disa paneleve duke përdorur ndarësit e integruar.



1	Zonë Pune. Referojuni kapitullit Zonë Pune për informacion të detajuar në lidhje me këtë element të ndërfaqes.
2	Shiriti i statusit. Kjo zonë shfaq koordinatat e kursorit të miut, nivelet e zmadhimit, këshillat për mjetet dhe të dhëna të tjera kontekstuale. Kur një objekt është i zgjedhur, shiriti i statusit tregon përmasat dhe numrin e qepjeve të tij. Gjatë krijimit ose redaktimit të një objekti Mbushje (Fill), ai shfaq këndet për qepjet mbuluese dhe shtresat e poshtme (underlays).
3	Paneli Kryesor i Kontrollit. Në varësi të modalitetit aktual të punës, ky panel përmban një ose më shumë skeda që ofrojnë kontrolle dhe informacion përkatës. Shihni seksionet vijuese për më shumë detaje.
4	Kutia e Mjeteve vertikale. Lëvizja e kursorit mbi butonat e mjeteve shfaq këshilla për mjetet në shiritin e statusit (2).
5	Paneli i Menyë Kryesore i ndjeshëm ndaj kontekstit dhe kontrolle plotësuese.
6	Paleta e Ngjyrave. Klikimi me butonin dytësor të miut (klikim i djathtë) ose klikimi i gjatë me butonin parësor mbi çdo ngjyrë lejon rregullimet e ngjyrave. Për të ndryshuar ngjyrën e një objekti ekzistues, klikoni dhe tërhiqni një ngjyrë nga paleta mbi objektin(et) e zgjedhur në Zonën e Punës. Për të vendosur ngjyrën e paracaktuar për objekte të reja, klikoni një ngjyrë me butonin parësor të miut.
7	Ngjyra Aktive. Ngjyra e zgjedhur aktualisht për objekte të reja tregohet nga një kontur bardh e zi.
8	Ndarësi Vertikal. Përdoreni këtë për të ndryshuar gjerësinë e paneleve anësore.
9	Dritarja e zmadhimit. Kjo dritare ofron një pamje të zmadhuar të zonës përreth kursorit të miut. Ajo lehtëson vendosjen e saktë të nyjeve (nodes) duke i lejuar përdoruesit të mbajë një pamje të përgjithshme të dizajnit në Zonën e Punës.
10	Ndarësi për rregullimin e madhësisë së Panelit Kryesor të Kontrollit. Ky ndarës gjithashtu përmban butona për qasje të shpejtë në funksionet e përdorura shpesh. Këto funksione janë gjithashtu të disponueshme përmes menysë kryesore dhe menysë pop-up.

Inspektori I Objekteve

Skeda më e përdorur shpesh brenda Panelit Kryesor të Kontrollit është [Inspektori i Objekteve](#). Struktura e tij është paraqitur në diagramin më poshtë.



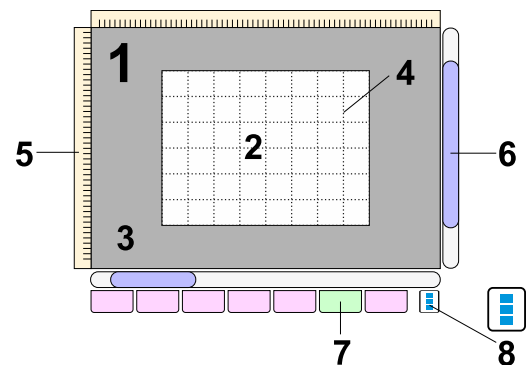
A **Inspektori i Objekteve.** Të gjitha objektet e krijuara në dizajn janë renditur këtu sipas radhës së tyre të qepjes. Kjo listë shfaq miniaturën e objektit, llojin e objektit, ngjyrën, statusin e dukshmërisë dhe nëse një objekt është i lidhur me atë të mëparshëm me një qepje tranzicioni.

B **Parts Inspector.** Kjo listë detajon elementet e brendshme, siç janë vrimat brenda objekteve mbushëse, gdhendjet, si dhe komponentët e objekteve të lidhura ose të grupuara. Kjo dritare lejon manipulimin e pjesëve që nuk mund të zgjidhen drejtpërdrejt në Zonën e Punës ose në Object Inspector-in kryesor. Vini re se në Modalitetin e Redaktimit të Nyjeve, Object Inspector (A) dhe Parts Inspector (B) zëvendësohen nga një panel i vetive të objektit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Dritarja kryesore](#) > Zona e punës

Zona E Punës

Zona e Punës është hapësira kryesore e punës brenda [dritares kryesore të Studio](#). Është vendi ku përdoruesit digjitalizojnë modelet, kryejnë detyra redaktimi dhe shikojnë pamjet paraprake të modeleve. Diagrami dhe përshkrimet e mëposhtme shpjegojnë komponentët dhe funksionalitetin e Zonës së Punës.



1 **Zona e shikimit.** Kjo është zona e dukshme e modelit për përdoruesin. Ajo përfshin zonën e kornizës (2) dhe hapësirën boshe përreth (3) e cila bëhet e dukshme kur zona e shikimit është zmadhuar mjaftueshëm.

2 **Zona e kornizës.** Kur fillohet një model i ri, korniza është bosh. Përdoruesit mund të importojnë një [imazh raster](#) këtu për të shërbyer si shabllon digjitalizimi.

3	Hapësira boshe. Zona përreth kornizës ose shabllonit të imazhit të importuar.
4	Rrjeta. Rrjeta ndihmon në përmasimin dhe rreshtimin e objekteve të modelit. Objektet dhe nyjet mund të kapen pas rrjetës kur aktivizohet opsioni përkatës i kapjes, duke lehtësuar rreshtimin e saktë.
5	Vizoret. Ndërsa kursori lëviz brenda zonës së shikimit, shfaqen vija të holla në vizore për të treguar pozicionin e tij të saktë. Përtej pozicionimit dhe matjes, vizoret përdoren për të krijuar linja udhëzuese . Vizoret mund të fshihen për të maksimizuar hapësirën e punës përmes Menyja Kryesore > Pamja > Paraqitja . Njësitë e vizores konfigurohen në preferencat rajonale të vendosura në Panelin kryesor të Embird ose duke përdorur menyne pop-up (8).
6	Shiritat e lëvizjes. Përveç shiritave të lëvizjes, Zona e Punës mund të zhvendoset duke mbajtur të shtypur butonin dytësor të mausit dhe duke tërhequr kursorin në një pozicion të ri. Ky funksion është identik me mjetin e zhvendosjes (pan) që gjendet në softuerë të tjerë grafikë.
7	Skedat e Mënyrës së Shfaqjes. Këto skeda ju lejojnë të ndryshoni mënyrën se si modeli shfaqet në zonën e shikimit. Skeda aktive është gjithmonë e theksuar.
8	Butoni i Menysë Pop-up. Siguron akses në një meny ku përdoruesit mund të vendosin trashësinë e linjave të përdorura në modalitetin e redaktimit të nyjeve.

Ngjyrat E Paracaktuara

Ngjyrat e paracaktuara për kornizën dhe linjat e rrjetës mund të përshtaten përmes **Menyja Kryesore > Opsione > Preferenca > Preferenca > Hapësira e Punës**.

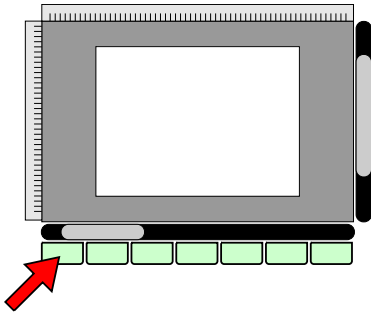
Nivelet E Zmadhimit

Një nivel zmadhimi 1:1 tregon se modeli shfaqet në ekran në madhësinë e tij aktuale fizike.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Dritarja kryesore > Mënyrat e shfaqjes



Mënyra E Shfaqjes



Studio ofron disa metoda për renderimin e dizajneve të qëndisjes në ekran gjatë proceseve të dixhitalizimit dhe redaktimit. Këto mënyra ndihmojnë në identifikimin e zonave problematike që kërkojnë vëmendje dhe ndihmojnë në ruajtjen e kontrollit mbi paraqitjen e qepjeve, edhe kur objektet janë të mbuluara nga shtresat e sipërme.

Zgjidhni mënyrën e kërkuar të shfaqjes duke përdorur skedat që ndodhen në fund të [Zonës së punës](#). Klikoni mbi një skedë për të ndërruar mënyrën aktive të shfaqjes.

Skedat Normal, Image Dhe Vector

Në **mënyrën Normal**, të gjithë elementët (imazhi i sfondit dhe objektet vektoriale të dixhitalizuara) janë të dukshëm. Në **mënyrën Image**, shfaqet vetëm [imazhi](#) i sfondit. Në **mënyrën Vector**, janë të dukshme vetëm objektet e dixhitalizuara.

Skeda 3D

Në **mënyrën 3D**, dizajni i qëndisjes shfaqet duke përdorur një simulim realist, tredimensional të qepjes aktuale.

Skeda Flat

Në **mënyrën Flat**, dizajni i qëndisjes renderohet me ngjyra të thjeshta pa hije ose dritëhije, ndërkohë që ruan gjerësinë teknike të perit. Kjo mënyrë është efektive kur punoni në seksione të detajuara ku teksturat e perit mund të jenë shpërqendruese.



3D



Flat

Skeda Density Map

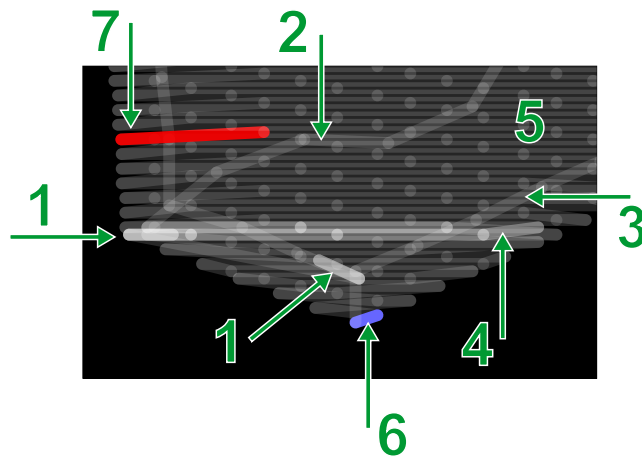
Density Map shfaq dizajnin duke përdorur një shkallë ngjyrash false me një gradient që varion nga bluja në jeshile dhe nga e verdha në të kuqe. E kuqja intensive tregon zonat me densitet kritik të qepjeve. Kjo mënyrë është veçanërisht e dobishme kur konvertoni [skedarë grafikë](#) (siç është SVG) në dizajne qëndisjeje. Skedarët grafikë shpesh përmbajnë shtresa të fshehura ose të mbivendosura që duhet të menaxhohen për qëndisje; Density Map nxjerr në pah zonat ku mbivendosja e tepërt ka krijuar densitet të lartë të qepjeve.



Shkalla e ngjyrave të Density Map: blu-vjollcë përfaqëson zonat bosh, ndërsa portokalli-e kuqe tregon zonat me densitet të lartë.

Skeda X-Ray

Mënyra X-ray i renderon qepjet si gjysmë-transparente, duke lejuar inspektimin e shtresave bazë, [qepjeve ankorese](#), dhe mbivendosjeve nën qepjet mbuluese. Kjo mënyrë mundëson rishikimin e të gjitha shtresave të dizajnit njëkohësisht për të identifikuar zonat me densitet të lartë. Gjithashtu nxjerr në pah gabimet teknike, siç janë qepjet që janë shumë të shkurtra ose shumë të gjata, duke i renderuar ato me ngjyra të gjalla dhe kontrastuese.



Elementët e një objekti mbushës në mënyrën X-ray:

1 - qepje ankoruese, 2 - shteg lidhës, 3 - shtresë bazë e skajit, 4 - mbivendosje e seksioneve mbushëse, 5 - model i qepjes mbuluese, 6 - qepje tepër e shkurtër, 7 - qepje tepër e gjatë.

Shënim: Dialogu [menysë kryesore > Opsione > Preferenca > Renderim](#) ofron akses në [preferenca](#) shtesë që ndikojnë në këto mënyra shfaqjeje.

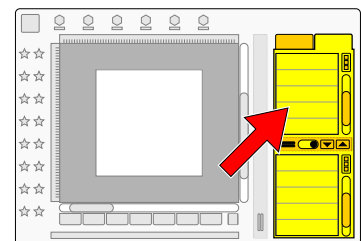
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Dritarja kryesore > Paneli kryesor i kontrollit



Paneli Kryesor I Kontrollit

Në Studio NEXT, **Paneli Kryesor i Kontrollit** shërben si ndërfaqja kryesore për menaxhimin, organizimin dhe redaktimin e komponentëve të projektit. Në vend që të funksionojë si një shirit mjetesh statik, ai operon si një "qendër komandimi" dinamike që përshtat ndërfaqen dhe mjetet e saj bazuar në detyrën aktive.

Paneli Kryesor i Kontrollit ndodhet në anën e djathtë të [dritares së Studio](#). Ky qendër e centralizuar u lejon dizajnerëve të anashkalojnë menutë komplekse të ndërthurura duke vendosur mjetet dhe të dhënat thelbësore brenda një paneli të vetëm me shumë skeda.



Ndërfaqja Dinamike dhe Kontrollat e Mjeteve

Një karakteristikë përcaktuese e Panelit Kryesor të Kontrollit është përgjegjshmëria e tij ndaj mënyrës së punës së softuerit. Kur zgjidhet një mjet specifik - siç është mjeti i redaktimit të nyjeve ose një komandë transformimi - paneli përditësohet automatikisht për të siguruar akses të menjëhershëm në preferencat përkatëse për atë funksion. Kjo siguron që kontrollat më të rëndësishme të jenë gjithmonë të disponueshme.

Paneli Kryesor i Kontrollit është krijuar për të thjeshtuar rrjedhën e punës duke reduktuar nevojën për klikime navigimi. Duke konsoliduar menaxhimin e objekteve, vetitë e mjeteve dhe ndihmat vizuale në një ndërfaqe të vetme, adaptive, ai i lejon dizajnerit të përqendrohet në aspektet krijuese dhe teknike të dizajnit të qëndisjes.

Skedat Kryesore Funksionale

Paneli është i organizuar në disa skeda të dallueshme, secila e dedikuar për një aspekt specifik të procesit të dizajnit të qëndisjes:

1. Skeda e Inspektuesit

Skeda e Inspektuesit është mjeti kryesor për menaxhimin e strukturës së një dizajni. Ajo është e ndarë në dy seksione kryesore:

- **Inspektuesi i Objekteve:** Kjo dritare shfaq çdo element vektorial (linja, mbushje, shkronja) në një listë kronologjike. Kjo listë përfaqëson rendin e qepjes; objektet në krye të listës qepen të parat, ndërsa ato në fund qepen të fundit.
- **Inspektuesi i Pjesëve:** Ky seksion lejon kontroll granular. Ai i mundëson përdoruesit të zgjedhë dhe manipulojë komponentët e brendshëm që mund të jenë të vështirë për t'u arritur në zonën kryesore të punës, siç janë hapjet (vrimat) brenda një objekti mbushës ose nënelemente individuale brenda objekteve të grupuara.

2. Skeda e Mostrave

Skeda "Mostrat" (Swatches) strehon mjetet e menaxhimit të ngjyrave:

- **Paleta:** Një hapësirë e dedikuar për menaxhimin e ngjyrave të dizajnit.
- **Lista e Fijeve:** Lista e Fijeve ofron një sekuençë të thjeshtuar ngjyrash të gjeneruar automatikisht nga dizajni në çdo fazë të procesit të punës.

3. Skeda e Saktësisë

Skeda "Saktësia" përmban kontrolle dhe ndihma vizuale që ndihmojnë me saktësinë teknike të digjitalizimit:

- **Çelësat e Përshtatjes (Snap):** Përfshin ndërprerës për përshtatjen e objekteve, nyjeve, udhëzuesve ose **pikave shënuese** me udhëzuesit, rrjetën ose objekte të tjera për të siguruar rreshtim të saktë gjeometrik.
- **Zmadhimi BirdEye:** Një mjet preciz që ofron një pamje të zmadhuar të zonës përreth kursorit. Kjo i lejon dizajnerit të vendosë nyje me saktësi të lartë.

Opsionet E Përshtatjes Së Objekteve








Përshtat objektet e lëvizura me çdo **udhëzues** aktiv.







Përshtat objektet e lëvizura me rrjetën e sfondit.

Opsionet E Përshtatjes Së Nyjeve Dhe Pikave Shënuese

- ✓  Përshtat nyjet e lëvizura me drejtkëndëshin kufizues të kornizës (hoop) kur janë në afërsi.
- ✓  Përshtat nyjet e lëvizura me nyjen më të afërt ekzistuese.
- ✓  Përshtat nyjet e lëvizura me [çdovijë udhëzuese](#) aktive.
- ✓  Përshtat nyjet e lëvizura me rrjetën e sfondit.
- ✓  Përshtat nyjet e lëvizura me konturin e një objekti fqinj.

Opsionet E Përshtatjes Së Vijave Udhëzuese

- ✓  Përshtat vijën udhëzuese të lëvizur me drejtkëndëshin kufizues të kornizës kur është në afërsi.
- ✓  Përshtat vijën udhëzuese të lëvizur me nyjen më të afërt ekzistuese.
- ✓  Përshtat vijën udhëzuese të lëvizur me rrjetën e sfondit.
- ✓  Përshtat vijën udhëzuese të lëvizur me konturin e një objekti fqinj.

Pse Të Përshtaten Vijat Udhëzuese?

Duke e përshtatur fillimisht një vijë udhëzuese me një objekt, ju krijoni një shteg të drejtë "magnetik". Për shkak se skeda Accuracy ju lejon të përshtatni objektet dhe nyjet me këto vija udhëzuese, vija udhëzuese shërben si një urë për dixhitalizimin e dizajneve simetrike, siç janë logot ose modelet florale të pasqyruara.

Vijat udhëzuese mund të përdoren gjithashtu për [prerjen e objekteve](#). Duke e përshtatur një vijë udhëzuese me rrjetën ose me një nyje të një objekti ekzistues përpara prerjes, ju siguroni që prerja të bëhet saktësisht aty ku kërkohet.

4. Skeda Instrument

Përmbajtja e skedës Instrument është shumë fluide, duke ndryshuar sipas modalitetit aktiv, siç është [lettering](#), [tracing](#), ose [vizatimi me dorë të lirë](#).

- **Kontrollet kontekstuale:** Ajo shfaq preferencat specifike për mjetin që është aktualisht në përdorim.
- **Pamjet paraprake të drejtpërdrejta:** Kur përdorni mjetet e planifikimit - siç janë [Align](#), [Distribute](#), [Autorepeat](#), ose [Transform](#) - kjo skedë gjeneron një pamje paraprake. Kjo i lejon përdoruesit të shohë saktësisht se si preferencat aktuale do të ndikojnë te objektet përpara se ndryshimet të aplikohen përgjithmonë.

5. Skeda Veti

Skeda Veti bëhet kritike gjatë fazës së rafinimit të dixhitalizimit. Ndërsa jeni në modalitetin e redaktimit të nyjeve, kjo skedë ofron qasje të drejtpërdrejtë te vetitë e objektit të zgjedhur. Në vend që të hapin një **dritare të veçantë Veti**, përdoruesit mund të rregullojnë shpejt densitetet, stilet e qepjes ose preferencat e shtresës së poshtme (underlay) direkt brenda panelit.

Shënim: Skedat joaktive fshihen për të thjeshtuar ndërfaqen e përdoruesit; ato bëhen të dukshme vetëm kur modaliteti përkatës i punës i aktivizon ato.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Dritarja kryesore > Inspektori

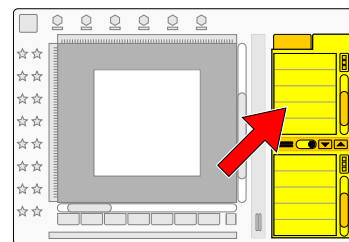


Inspektori i Objekteve

Paneli Kryesor i Kontrollit përmban disa skeda (1) që përshtaten me mënyrën aktuale të punës. Ky kapitull përqendrohet në **Skedën Inspektor**, e cila është thelbësore për zgjedhjen dhe manipulimin e objekteve të dizajnit.

Inspektori i Objekteve është qendra kryesore e menaxhimit brenda Skedës Inspektor. Ai shfaq të gjitha objektet vektoriale të qëndrës në radhën e tyre të saktë të qepjes. Lista ofron të dhëna kritike, duke përfshirë llojin e objektit, statusin e dukshmërisë (ikona e syrit) dhe statusin e lidhjes (duke treguar qepjet tranzicioni, prerjet e fijos, ose lidhjet me qepje të zakonshme).

Si mjeti kryesor i përzgjedhjes, Inspektori është veçanërisht i dobishëm për dizajne komplekse ku përzgjedhja e objekteve direkt në Zonën e Punës është e vështirë. Përdoruesit mund të modifikojnë lehtësisht radhën e qepjes përmes tërheqjes dhe lëshimit (drag-and-drop), të rregullojnë vetitë, të ndryshojnë dukshmërinë dhe të përditësojnë ngjyrat. Inspektori i Pjesëve (B) ngjitur është dedikuar për zgjedhjen e elementeve që nuk mund të zgjidhen, siç janë hapjet e objekteve mbushëse (vrimat) dhe nën-pjesët e objekteve të grupuara.



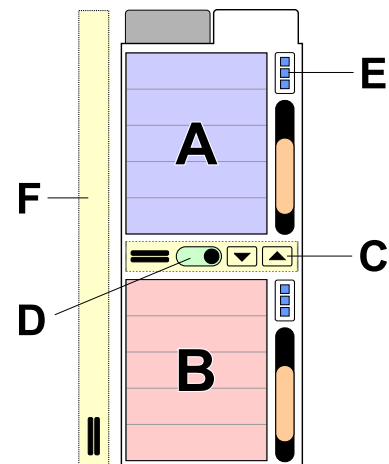
Skedat

Shumica e veçorive brenda këtyre skedave janë të aksesueshme përmes menuve të kontekstit. Nëse përdorni një maus, klikoni butonin dytësor për të hapur menunë pop-up. Në pajisjet me ekran me prekje, aksesoni këto menu duke prekur **butonin e menusë pop-up** (E).



Skeda Inspektor

A	Inspektori i Objekteve: Shfaq të gjitha objektet e dizajnit në radhën e tyre aktuale të qepjes, duke përfshirë llojin, dukshmërinë dhe statusin e lidhjes.
B	Inspektori i Pjesëve: Shfaq hapjet e brendshme në objektet mbushëse dhe komponentët e objekteve të grupuara. Kjo dritare lejon manipulimin e elementeve që nuk mund të zgjidhen direkt në Zonën e Punës.
C	Butonat e shfletimit të objekteve. Ikonat e shigjetave lejojnë përdoruesit të kalojnë midis objekteve të së njëjtës ngjyrë ose atyre të lidhura me lidhje, duke lehtësuar navigimin më të shpejtë nëpër lista të gjata.
D	Kontrolli i Ndërrimit: Aktivizon ose çaktivizon mënyrën e përzgjedhjes me kuti kontrolli , e cila është veçanërisht e dobishme për përdoruesit me ekran me prekje.
E	Butoni i menisë pop-up: Siguron akses në menunë e kontekstit të listës për përdoruesit me ekran me prekje ose ata me një maus me një buton.
F	Ndarësi Kryesor: Rregullon gjerësinë e përgjithshme të Panelit të Kontrollit. Kjo është e dobishme kur shikoni etiketa të gjata teksti për objektet e shkronjave. Përkundrazi, zvogëlimi i Panelit të Kontrollit siguron më shumë hapësirë për Zonën e Punës.



Skeda Inspektor.

Mënyra E Përzgjedhjes Me Kuti Kontrolli

Në modulet e Embird, **Checkbox Selection Mode** është një cilësim i specializuar i ndërfaqes i krijuar për të thjeshtuar procesin e përzgjedhjes së artikujve të shumtë në listë. Ajo aktivizohet përmes **Switch control** ose një menyje pop-up të vendosur pranë listës së Object Inspector, ose ngjitur me listën e skedarëve në dritaret e dialogut të hapjes / ruajtjes.



Kjo mënyrë është veçanërisht e dobishme për përdoruesit që operojnë në **pajisje me ekran me prekje**, siç janë tabletët, ku një tastierë fizike nuk është e disponueshme për të kryer shkurtoret standarde të përzgjedhjes si Ctrl+Click.

Si funksionon Mënyra e përzgjedhjes me kuti kontrolli:

- 1. Kuti kontrolli vizuale:** Kur aktivizohet, një kuti e vogël kontrolli shtohet në të majtë të çdo artikulli në listë.
- 2. Përzgjedhje e shumëfishtë me një prekje:** Në vend që të mbani shtypur tastin Ctrl, thjesht mund të prekni kutitë e kontrollit të artikujve të ndryshëm të listës për t'i shtuar ato në përzgjedhjen tuaj. Kjo lehtëson përzgjedhjen e thjeshtë të artikujve të shumtë jo-të njëpasnjëshëm.

3. **Përpunimi në grup:** Pasi të jenë zgjedhur artikuj të shumtë, çdo veprim që kryeni - si ndryshimi i ngjyrave, modifikimi i parametrave, ose aplikimi i komandave të transformimit gjeometrik - do të zbatohet për çdo artikull të zgjedhur njëkohësisht.

4. **Përdorimi i miut:** Kjo mënyrë është gjithashtu e dobishme për përdoruesit e miut që preferojnë një stil përzgjedhjeje "toggle" (ndërrimi) sesa mbajtjen shtypur të tasteve të tastierës për të ruajtur një përzgjedhje grupi.

Puna Me Objekte Dhe Pjesë

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

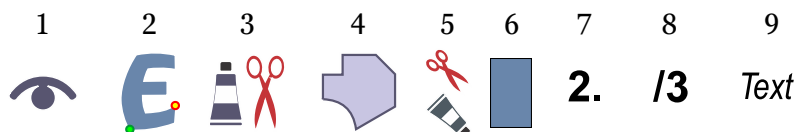
Bërthama e Object Inspector është lista e detajuar e objekteve. Përtej një pamjeje paraprake të imazhit, ajo ofron të dhëna teknike mbi vazhdimësinë e qepjeve, duke ju ndihmuar të identifikoni dhe zgjidhni prerjet e padëshiruara duke shtuar [qepje lidhëse](#).

Për të ndryshuar renditjen e qepjes, thjesht zgjidhni objektet në listë dhe zvarritini ato në një pozicion të ri. Pas lëshimit, një meny ju lejon të zgjidhni **Insert Before** ose **Insert After**. Gjithashtu mund të zgjidhni **Set Identical Parameters** ose **Set Identical Color** për të sinkronizuar shpejt cilësimet midis objekteve.

Për të fshehur ose shfaqur një objekt, klikoni gjatë ose klikoni dy herë ikonën e syrit. Për operacione si duplikimi, fshirja ose modifikimi i parametrave, klikoni me të djathtën mbi përzgjedhjen ose përdorni butonin e menysë pop-up (E). Për të zgjedhur objekte të shumtë jo-të njëpasnjëshëm, mbani shtypur **Ctrl** ndërsa klikoni.

Shënim: Për pajisjet me ekran me prekje, aktivizoni çelësin e kutisë së kontrollit (D) për përzgjedhje më të lehtë me një prekje.

Anatomia E Një Rreshti Objekti:



1 - Dukshmëria



I dukshëm. Klikoni gjatë ose klikoni dy herë për ta fshehur.



I fshehur. Klikoni gjatë ose klikoni dy herë për ta shfaqur.



Grup me dukshmëri të përzier. Klikim i gjatë ose klikim i dyfishtë për të shfaqur/fshur të gjitha.

2 - Miniaturë

Klikoni dy herë mbi ikonën e objektit për të gjeneruar qepjet.



Pika e vogël jeshile tregon pozicionin e qepjes së parë të objektit. Pika e vogël e kuqe tregon pozicionin e qepjes së fundit të objektit.

Nëse shfaqet simboli i pikëçuditës (!) në vend të ikonës së objektit, është një paralajmërim se objekti ka madhësi zero. Kjo ndodh ndonjëherë kur importoni objekte nga grafika vektoriale, siç janë skedarët .svg. Objektet me madhësi zero duhet të fshihen.

3 - Vazhdimësi



Ikona e gërshërëve tregon një qepje tranzicioni (prerje e fijos) para objektit. Ikona e tubit tregon një ndryshim ngjyre.

4 - Lloji I Objektit

Klikimi i dyfishtë mbi ikonën e [objektit](#) lejon hyrjen në [dritaren e Vetive](#). Për të kopjuar vetitë ose ngjyrën në objekte të tjera, zgjidhni artikullin, shtypni butonin kryesor të miut dhe tërhiqeni e lëshojeni mbi artikullin tjetër.



Objekti është Mbushje e thjeshtë.



Objekti është Mbushje me kolonë automatike.



Objekti është Mbushje me motive.



Objekti është Sfumato.



Objekti është një vrimë në objektin Mbushje ose Sfumato.



Objekti është Gdhendje.



Objekti është Kontur.



Objekti është Kontur skicë.



Objekti është Kontur i përdorur si Bordurë.



Objekti është sekuençë e Qepjeve manuale.



Objekti është Lidhje.



Objekti është Kolonë.



Objekti është Kolonë me modalitet Shiritash.



Objekti është Kolonë me modalitet Shumështresor.



Objekti është Kolonë me Model. Është objekt i ngjashëm me objektin Kolonë, por qepjet e tij mbuluese janë të ndara sipas një modeli. Kjo lejon përdorimin e kolonave më të gjera dhe shtimin e teksturës në qepjet mbuluese.



Objekti është Aplikacion.



Objekti është një vrimë në Aplikacion.



Objekti është Rrjetë.



Objekti është një vrimë në Rrjetë.



Artikulli përbëhet nga disa objekte të tjera që janë **të grupuara** së bashku.

5 - Prerje Të Brendshme Të Perit



Tregon prerje brenda **objekteve të grupuara**. Kjo mund të sinjalizojë një ndryshim ngjyre, një lidhje të munguar, ose një shteg të kundërt të munguar brenda grupit.

6 - Ngjyra



Një klikim i dyfishtë mbi kutinë e ngjyrës thërret një **përzierës ngjyrash**. Lexoni kapitullin **Skeda e Listës së Perijve dhe Mostrave** për një mënyrë më efektive për të menaxhuar ngjyrat e dizajnit.

7 - Numri I Objektivit



Një klikim i dyfishtë mbi etiketën e tekstit (numri i objektivit dhe ngjyrës) për të ndryshuar **vetitë e objektivit**

8 - Numri I Ngjyrës

Ngjyrat numërohen sipas radhës së shfaqjes. Ky numër ndihmon në identifikimin e objekteve me të njëjtën ngjyrë, gjë që është e dobishme veçanërisht në rastin e ngjyrave shumë të ngjashme. Lexoni kapitullin **Skeda e Listës së Perijve dhe Mostrave** për një mënyrë më efektive për të menaxhuar ngjyrat e dizajnit.

9 - Komente & Shkrim



Përmban të dhëna meta, si emrat e mostrave të kontureve ose detajet e fontit. Për [shkrimin](#) e krijuar përmes Font Engine ose Alphabet, ai shfaq përmbajtjen e tekstit. Klikoni me të djathtë për të zgjedhur **Edito tekstin**.

Ngjyrat

Çdo artikull në Inspektorin e Objekteve lejon qasjen në ngjyrat e tij përmes dritares së Vetive ose panelit të Përzierësit të Ngjyrave. Ndërsa Inspektori i Objekteve përcakton në mënyrë efikase gjeometrinë dhe radhitjen, mbikëqyrja dhe redaktimi i ngjyrave menaxhohen më efektivisht përmes [Skedës së Listës së Perijve dhe Mostrave](#). Lista e Perijve ofron një përmbledhje të shkurtuar të të gjitha ngjyrave të përdorura aktualisht në projekt, duke lehtësuar kontrollet e shpejta dhe përditësimet në grup.

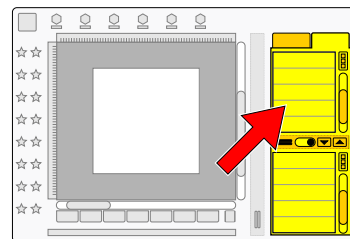
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Dritarja kryesore](#) > Lista e fijeve



Skeda Lista E Fijeve Dhe Mostrat

Brenda Embird Studio, Lista e Fijeve gjendet brenda **Skedës së Mostrave** në [Panelin Kryesor të Kontrollit](#). Ky panel përmban disa skeda që përshtatin automatikisht konfigurimin e tyre bazuar në modalitetin aktual të redaktimit ose përzgjedhjen e objektit.

Kur një dizajn hapet ose krijohet, Lista e Fijeve hartëzon të dhënat gjenerike të ngjyrave të skedarit në gamën e një prodhuesi specifik, të njohur si **Katalogu i Parazgjedhur i Fijeve**. Kjo siguron që përfaqësimi dixhital në ekran të përputhet saktësisht me specifikimet fizike të fijos për prodhim. **Lista e Fijeve**, duke punuar në tandem me **Paletën** që ndodhet në të njëjtën skedë, shërben si ndërfaqja kryesore për menaxhimin gjithëpërfshirës të ngjyrave.

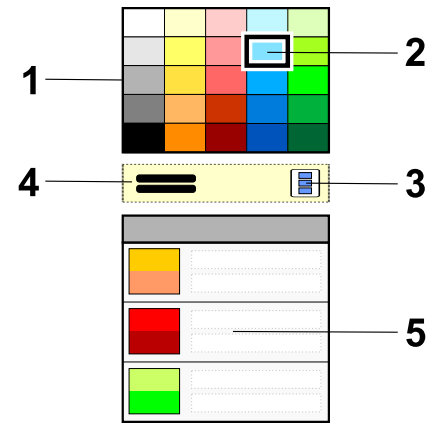


Struktura E Skedës Së Mostrave



Skeda e Mostrave është zona specifike e ndërfaqes që përmban si **Listën e Fijeve** (ngjyrat që përdoren aktualisht në dizajnin tuaj) ashtu edhe **Paletën** (koleksionin e ngjyrave të disponueshme nga të cilat mund të zgjidhni). Mostrat i referohen një biblioteke vizuale të përkufizimeve specifike dhe të ripërdorshme të ngjyrave. Mendojeni si një libër mostrash dixhital ose një kuti fijos. Në vend që të zgjidhni një ngjyrë të rastësishme nga një spektër çdo herë, ju përdorni "Mostrat" për të siguruar konsistencë në të gjithë dizajnin tuaj.

- 1 **Paleta:** Menaxhoni koleksionin e ngjyrave për qasje të shpejtë të ngjyrat e paracaktuara.
- 2 **Ngjyra Aktive:** Ngjyra e theksuar që përdoret kur krijoni objekte të reja, ose ngjyra që duhet të tërhiqet te një objekt ekzistues ose te një artikull i listës së fijeve.
- 3 **Menuja e Paletës:** Qasuni te komandat specifike të paletës.
- 4 **Ndarësi:** Menaxhoni proporcionin e paletës kundrejt listës së fijeve.
- 5 **Lista e Fijeve:** Një listë kronologjike e të gjitha ngjyrave të përdorura në dizajn.

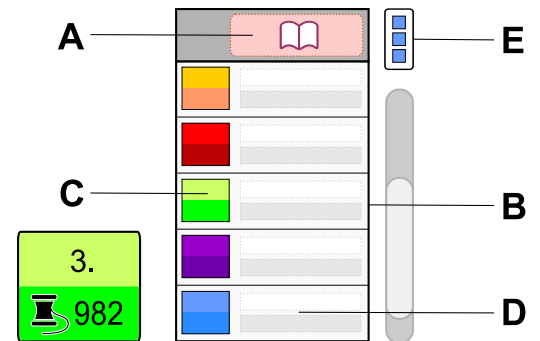


Shumica e veçorive brenda skedës së Mostrave janë të aksesueshme përmes menuve të ndjeshme ndaj kontekstit. Nëse përdorni një maus, klikoni **butonin dytësor** për të hapur menunë pop-up. Në pajisjet me ekran me prekje, aksesoni këto menu duke prekur **butonin e menysë pop-up**.



Lista E Fijeve

Lista e Fijeve ofron një sekuençë ngjyrash të thjeshtuar dhe kronologjike, të gjeneruar automatikisht nga dizajni në çdo fazë të procesit të digjitalizimit.



Struktura E Listës Së Fijeve

- Katalogu i Parazgjedhur i Fijeve:** Ngjyrat e dizajnit përputhen me këtë katalog, i cili zgjidhet nga bibliotekat e disponueshme. Klikoni këtë titull table për të vendosur një katalog tjetër si të parazgjedhur. Një mënyrë tjetër për të vendosur këtë katalog është përdorimi i komandës **menuja kryesore > Opsione > Katalogu i Parazgjedhur i Fijeve**.
- A**
- Shënim:** Ngjyrat përputhen me këtë katalog edhe nëse ato janë zgjedhur fillimisht nga një bibliotekë tjetër fijesh.
- B** **Lista e ngjyrave të dizajnit:** Përdorni drag-and-drop (tërhiq e lësho) për të kopjuar ngjyrat nga paleta ose nga një artikull tjetër i listës. Klikimi me butonin dytësor të miut mbi çdo artikull hap një meny kontekstuale, e cila është gjithashtu e aksesueshme përmes shkurtorës **Control (E)**.
- C** **Kutia e ngjyrave - Ngjyra e ekranit dhe ngjyra e fillit:** Gjysma e sipërme përfaqëson "ngjyrën e ekranit" të caktuar për objektet. Gjysma e poshtme tregon ngjyrën më të përafërt nga Katalogu i Fijeve të Parazgjedhur. Vini re se ngjyrat mund të ndryshojnë, pasi katalogët e fijeve përmbajnë një përzgjedhje të kufizuar krahasuar me miliona ngjyra dixhitale të ekranit. Numri i sipërm tregon rendin kronologjik të ngjyrës në dizajn, ndërsa kodi i poshtëm identifikon fillin brenda katalogut.

- | | |
|----------|---|
| D | Përshkrimi tekstual: Pjesa e sipërme përshkruan objektin ose shtresën e lidhur me ngjyrën (p.sh., "Objekt Sfumato, nuanca #3"). Pjesa e poshtme shfaq emrin zyrtar të fillit përkatës nga katalogu i parazgjedhur. |
| E | Butoni i Menysë Pop-Up: Siguron akses në operacione specifike për kontekstin, si përcaktimi i ngjyrave të reja, zgjedhja e ngjyrave direkt nga një imazh sfondi, ose sinkronizimi i ngjyrave të fijeve me ngjyrat e ekranit. |

Funksionet Kryesore Të Listës Së Fijeve

Lista e Fijeve përmbush katër role teknike kritike:

- Përmbledhje e thjeshtuar:** Ajo ofron një listë të ngjeshur të ndryshimeve të fijeve në rendin e tyre të saktë të qepjes, pavarësisht nga numri i objekteve vektoriale individuale të caktuara për secilën ngjyrë.
- Akses i brendshëm i ngjyrave:** Objektet komplekse si Sfumato ose Appliqué përmbajnë ngjyra "të brendshme" që zakonisht menaxhohen përmes dritares së vetive (Parameters). Lista e Fijeve lejon një përmbledhje më të shpejtë të nivelit të lartë dhe redaktim të drejtpërdrejtë të këtyre shtresave të brendshme.
- Përputhja me katalogun:** Ajo lehtëson konvertimin e saktë të vlerave dixhitale në kode fijesh të botës reale nga Katalogu i Parazgjedhur i zgjedhur.
- Përzgjedhja dhe redaktimi global:** Ajo lejon modifikimin universal të një ngjyre specifike. Ndryshimi i një hyrjeje ngjyre këtu përditëson çdo instancë të asaj ngjyre në të gjithë dizajnin, edhe nëse ngjyra është e ngulitur brenda objekteve komplekse ose e shpërndarë nëpër objekte të shumta të njëpasnjëshme.

Paleta Kundrejt Listës Së Fijeve

Ndërsa Lista e Fijeve tregon **sekuencën** e ngjyrave ashtu siç shfaqen në dizajn, Paleta përfaqëson grupin e disponueshëm të ngjyrave për projektin. Përdoruesit mund të tërheqin dhe lëshojnë ngjyrat nga Paleta direkt mbi objektet në **Zonën e Punës** ose mbi hyrjet në Listën e Fijeve për të rish caktuar shpejt vlerat e ngjyrave pa hapur preferenca të thella të menysë.

Krahasimi Me Inspektuesin E Objekteve

Ndërsa **Inspektuesi i Objekteve** është mjeti kryesor i navigimit për menaxhimin e hierarkisë strukturore të një dizajni - duke detajuar llojet e objekteve, grupet dhe shtresat - ai nuk është i optimizuar për përmbledhjen e ngjyrave. Në dizajne që përmbajnë qindra objekte, identifikimi i sekuencës së ngjyrave në Inspektues mund të jetë i rëndë.

Në Studio, marrëdhënia midis objekteve dhe ngjyrave kategorizohet si më poshtë:

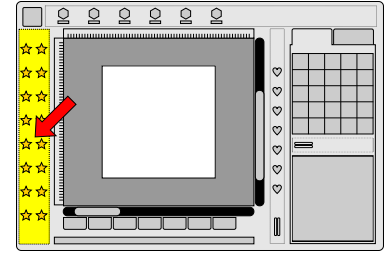
- Ngjyrat e përbashkëta:** Objekte të shumta vektoriale të dallueshme shpesh përdorin të njëjtën ngjyrë filli për të minimizuar ndalesat gjatë qëndisjes.
- Objekte me shumë ngjyra:** Llojet e specializuara të objekteve, si **Sfumato**, **Appliqué**, ose **Objektet e kornizës (Border)**, shpesh përmbajnë nëngrupe ngjyrash të brendshme brenda një entiteti të vetëm strukturor.



Shiriti Kryesor I Veglave

Shiriti kryesor i veglave në Studio përdoret për të krijuar dhe redaktuar objekte brenda Zonës së Punës. Ai përmban vegla krijuese si dhe vegla të specializuara për zmadhimin, përzgjedhjen dhe matjen e objekteve.

Shiriti kryesor i veglave është me ndjeshmëri ndaj kontekstit, që do të thotë se përmbajtja e tij përditësohet në mënyrë dinamike bazuar në modalitetin aktual të punës.



Treguesi I Zmadhimit

Treguesi i zmadhimit, i vendosur në krye të këtij paneli, mbetet i disponueshëm në të gjitha modalitetet e punës. Ai shfaq nivelin aktual të zmadhimit të [Zonës së Punës](#). Ky kontroll mund të klikohet për të rivendosur shpejt zmadhimin në madhësinë e tij aktuale (1:1).

3.5x

Faktori i zmadhimit. Ky buton shërben për një funksion të dyfishtë: 1. Ai shfaq raportin aktual të zmadhimit. 2. Klikimi i butonit e vendos raportin e zmadhimit në 1:1, duke e paraqitur dizajnin në madhësinë që do të shfaqet kur të qepet.

1:1

Pamja e butonit të faktorit të zmadhimit kur shkalla është vendosur saktësisht në 1:1.

Modaliteti #1 - Përzgjidh Dhe Transformo

Veglat në pjesën e sipërme të panelit përdoren për të përzgjedhur dhe manipuluar objektet e përfunduara, dhe për të rregulluar zmadhimin e Zonës së Punës.

Pjesa pasuese përmban vegla për krijimin e objekteve të reja, krahas një kategorie të specializuar për Veglën e Matjes.

Veglat E Përzgjedhjes



Vegla treguese (Pointer). Përzgjidhni me kursor



Redakto Skajet



Zmadho



Përzgjedhja me Litar (Lasso)

Lëvizja (Panning) e Zonës së Punës kryhet duke lëvizur kursorin ndërsa mbani shtypur butonin dytësor të mausit.

Veglat Krijuese



Mbushje (Mbushje e thjeshtë, Mbushje me motive, Autocolumn)



Sfumato.



Rrjetë (Mesh)



Hapje (Vrimë). Hapjet mund të shtohen në objekte ekzistuese të tipit Mbushje, Sfumato ose Rrjetë (Mesh).



Skulpturim (Carving)

. Gdhendjet mund të shtohen te objektet Mbushje (Fill), Sfumato, Rrjetë (Mesh) ose Kolonë (Column).



Kolonë



Kolonë me model



Kontur (E thjeshtë, Shembuj, Skicë, Bordurë, Satin, **Overlock**)



Qepje manuale



Aplikacion



Hapje (vrimë) për Aplikacion



Lidhje



Mjeti për gjurmim (Kliko-për-mbushje)



Mjeti për vizatim të lirë



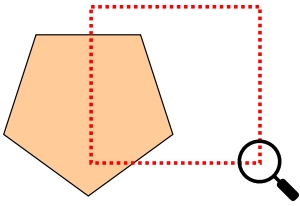
Forma bazë

Mjete Ndhmëse



Mjet matës

Zmadhim



t'iu përshtatur Zonës së punës.

Mjeti i zmadhimit rrit shkallën e zmadhimit përmes një klikimi me butonin kryesor dhe e zvogëlon atë përmes një klikimi me butonin dytësor në një pikë specifike. Kjo gjithashtu mund të kryhet duke përdorur rrotën e miut.

Për të zmadhuar një rajon specifik, shtypni butonin kryesor të miut dhe tërhiqeni për të krijuar një kornizë drejtkëndore. Pas lëshimit, zona e përzgjedhur do të zgjerohet për

Përzgjedhje

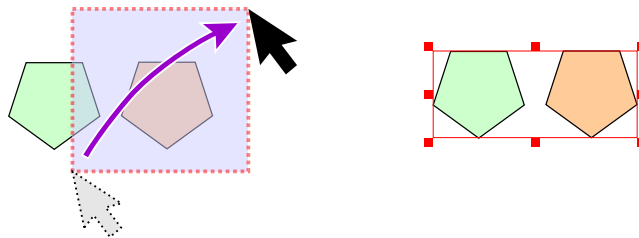
Mjeti Tregues/Përzgjedhje identifikon një objekt të vetëm përmes një klikimi të drejtpërdrejtë, ose objekte të shumta përmes një kornize përzgjedhjeje.

Për të shtuar ose hequr objekte nga një përzgjedhje, mbani të shtypur tastin "Shift" ndërsa klikoni mbi to.

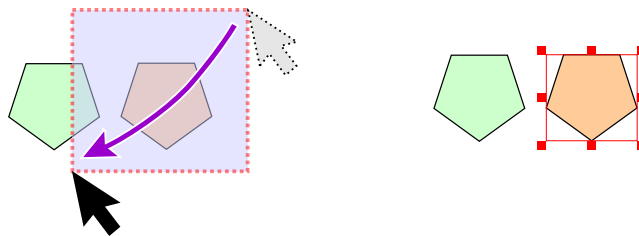
Për të përdorur kornizën e përzgjedhjes për përzgjedhje të shumëfishtë, tërhiqni kursorin me butonin kryesor të miut të shtypur. Logjika e përzgjedhjes përcaktohet nga drejtimi i tërheqjes:

Majtas në të djathtë: Përzgjedh të gjitha objektet që preken nga ose përmbahen brenda kornizës.

Djathtas në të majtë: Përzgjedh vetëm objektet që janë tërësisht të mbyllura brenda kornizës.



Tërheqja nga e majta në të djathtë përzgjedh të gjitha objektet e prekura nga korniza e përzgjedhjes.



Tërheqja nga e djathta në të majtë përzgjedh vetëm objektet që janë plotësisht të mbyllura.

Hapje

Një Hapje mund të krijohet vetëm pas një objekti Mbushje (Fill), Rrjetë (Mesh) ose Sfumato, ose një Hapjeje tjetër. Ajo nuk shfaqet si një hyrje e veçantë në Inspektorin e objekteve (Object Inspector) dhe nuk mund të përzgjidhet

drejtpërdrejt. Për të përzgjedhur një hapje për transformim, përdorni Inspektorin e pjesëve (Part Inspector). Ky protokoll vlen gjithashtu për Hapjet për Aplikacion.

Për të shtuar një hapje, objekti prind duhet të jetë i përzgjedhur ose të jetë hyrja më e fundit në listën e Inspektorit të objekteve.

Gdhendje

Mjeti i Gdhendjes është efektiv vetëm kur aplikohet te një objekt Mbushje (Fill), Rrjetë (Mesh), Sfumato, Kolonë (Column), Kolonë me model ose Hapje.

Objekte Me Skaj Të Vetëm

Objektet Mbushje (Fill), Rrjetë (Mesh), Sfumato, Hapje (Opening), Gdhendje (Carving), Kontur (Outline), Lidhje (Connection) dhe Qepje Manuale (Manual Stitch) përbëhen nga një [skaj i vetëm](#). Për objektet Mbushje, Rrjetë, Sfumato dhe Hapje, ky skaj duhet të formojë një lak të mbyllur, ku pika përfundimtare përputhet me pikën fillestare.

Objekte Me Dy Skaje

Objektet Kolonë (Column), Kolonë me Model (Column with Pattern) dhe Aplikacion (Appliqué) gjithmonë posedojnë [dy skaje të dallueshme](#). Nëse funksionet "Finish Object" ose "Edit" janë joaktive, kjo zakonisht tregon se skaji i dytë i objektit nuk është përcaktuar ende.

Rrjedha E Qepjes Së Aplikacionit

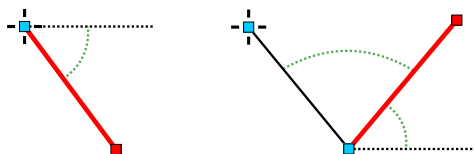
Kur një Hapje Aplikacioni përdoret me një [objekt Aplikacioni](#) kryesor, sekuenca e qepjes është si më poshtë:

1. Qepje shënuese për objektin kryesor dhe për hapjen.
2. Qepje fiksimi për objektin kryesor dhe për hapjen.
3. Qepje mbuluese për objektin kryesor dhe për hapjen.

Mjeti Matës



Mjeti Matës llogarit distancat dhe këndet brenda një dizajni. Ai mund të krijojë një ose dy vija matëse; kur janë të pranishme dy, mjeti gjithashtu llogarit këndin midis tyre. Vlerat e matura shfaqen në [panelin kryesor të kontrollit](#).



Mënyra #2 - Krijimi/Editimi Nyje-Pas-Nyje

Kontrollet e mëposhtme janë specifike për Krijimin dhe Editimin Nyje-pas-nyje. Këto opsione shfaqen në Shiritin e Veglave pas hyrjes në këtë mënyrë.



Lloji i Elementit të Skajit. Përdore këtë për të [llojin e elementit](#) për digjitalizimin e skajeve të zgjedhur reja.



Pika e Mesit si e Parë. Kur aktivizohet, një element i ri kurbë inicializohet me klikimin e parë si një vijë. Një klikim i dytë e konverton atë në një kurbë, duke përdorur pikën e mëparshme si pikë të mesit. Nëse çaktivizohet, [kurbë](#) krijohet me klikimin e parë, duke kërkuar që pika e mesit ose dorezat Bézier të pozicionohen manualisht.



Dorezat me Shigjetë. Kjo ndërron [dorezat e kontrollit Bézier](#) midis formave shigjetë dhe rrethore.



Mënyra e Futjes. Kjo ndërron mënyrën [Futja e Elementeve](#) NDEZUR ose FIKUR.

Mënyra #3 - Shkrimi (Lettering)

Kontrollet e mëposhtme janë specifike për mënyrën e Shkrimit (Lettering) dhe shfaqen në Shiritin e Veglave pas aktivizimit.



Menyja rënëse që përmban vija bazë të paracaktuara për rreshtimin e tekstit.



Aktivizon mënyrën e editimit të përgjithshëm për objektin e [shkrimit](#).



Aktivizon editimin për karaktere individuale.



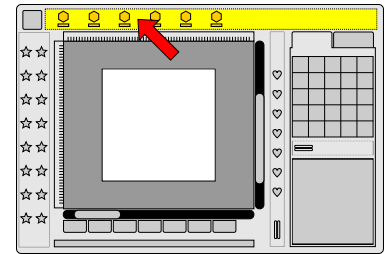
Aktivizon editimin në nivel nyjeje për vijën bazë të tekstit.



Paneli I Menysë Kryesore

Paneli i Menysë Kryesore është i pozicionuar në krye të [Dritares Kryesore](#) në Studio.

Ky panel integron kontrolle të ndryshme, duke përfshirë meny, butona dhe kuti të kombinuara. Ai është i ndjeshëm ndaj kontekstit, duke siguruar që opsionet dhe kontrollet e disponueshme të përditësohen automatikisht bazuar në modalitetin aktiv të punës.



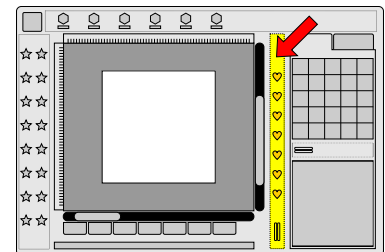
Për informacion të detajuar në lidhje me elementet individuale të menysë, ju lutemi referojuni kapitullit [Menyja Kryesore](#).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Dritarja kryesore](#) > Paneli ndarës



Paneli Ndarës

Ndarësi horizontal i vendosur në [Dritaren Kryesore të Studio](#) rregullon gjerësinë e përgjithshme të [Panelit Kryesor të Kontrollit](#). Ai gjithashtu ofron butona për qasje të shpejtë në operacionet e përdorura shpesh. Shumica e këtyre butonave dyfishojnë funksionet që gjenden brenda menuve kryesore ose shiritave të veglave. Përdorimi i këtyre butonave mund të rrisë efikasitetin, veçanërisht kur përdorni një ekran me prekje ose kur punoni gjërësisht me maus.



Seti i disponueshëm i butonave përditësohet në mënyrë dinamike sipas mënyrës aktive të punës. Për shembull, paneli shfaq opsione të ndryshme në varësi të faktit nëse mënyra e shkrimit (lettering) ose [mënyra e vektorizimit](#) është aktualisht aktive.

Paneli Ndarës - Butonat E Përbashkët Për Të Gjitha Mënyrat E Punës



Hyni në [menunë Pop-Up](#). Kjo është e njëjta menu që thirret duke klikuar në [Zonën e Punës](#) me butonin dytësor të mausit.



Zmadhimi: Rrit zmadhimin e Zonës së Punës. Ky buton përmban funksionalitetin e përsëritjes automatike; mbajtja e butonit parësor të mausit të shtypur lejon që niveli i zmadhimit të ndryshojë në mënyrë të butë dhe të vazhdueshme derisa të lëshohet.



Zvogëlimi: Ulet zmadhimi i Zonës së Punës. Ashtu si vegla e Zmadhimit, ky buton përfshin funksionalitetin e përsëritjes automatike, duke mundësuar një reduktim të butë dhe të vazhdueshëm të shkallës së pamjes kur mbahet i shtypur.

Mënyra #1 - Zgjidh Dhe Transformo



Zhbëj ndryshimet



Ribëj ndryshimet



Ruaj dizajnin në hapësirën e ruajtjes



Gjenero qepje për objektin(et) e zgjedhur.



Ndërro dukshmërinë e qepjeve të tranzicionit në Zonën e Punës.



Ekzekuto [Simulatorin e Qepjes](#).



Zmadho Zonën e Punës te objekti ose objektet e zgjedhura.

Mënyra #2 - Krijimi Dhe Redaktimi Nyje-Pas-Nyje

Seti i sipërm i butonave është identik me Modalitetin #1. Mjetet shitesë përfshijnë:



Krijoni një [Shteg të Pasmë](#) (shtresa e dytë) për një objekt Kontur.



Rreshtoni pikën e fillimit me objektin e mëparshëm.



Rreshtoni pikën e fundit me objektin tjetër.



Ndaj skajin e zgjedhur.



Krijoni një ndarje segmenti në një objekt Kolonë ose Aplikacion.

Modaliteti #3 - Shkronja

Seti i sipërm i butonave është identik me Modalitetin #1. Mjetet shitesë përfshijnë:



Ngarko Shkronja



Ruaj Shkronja



Fshi Tekstin

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Dritarja kryesore](#) > Menyja pop-up



Menuja Pop-Up

Menuja **Pop-up** është një menu kompakte, e ndjeshme ndaj kontekstit, që ofron akses të shpejtë në komanda dhe opsione përkatëse për modalitetin aktual të punës. Kjo menu mbetet e fshehur derisa të thirret manualisht.



Klikoni këtë buton për të hapur menunë pop-up.

Në pajisjet e pajisura me maus, menutë pop-up aksesohen duke klikuar **butonin dytësor të mausit** (klikim me të djathtën).



Studio përmban disa butona të dedikuara të menysë pop-up brenda dritareve dhe paneleve të saj. Këta janë projektuar kryesisht për përdorim me **ekran me prekje** në pajisje pa maus, megjithëse mbeten plotësisht funksionale për përdoruesit që preferojnë një rrjedhë pune me maus me një buton.



Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Redaktimi i nyjeve](#)

Redaktimi i nyjeve

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Redaktimi i nyjeve](#) > Linjat e drejtim

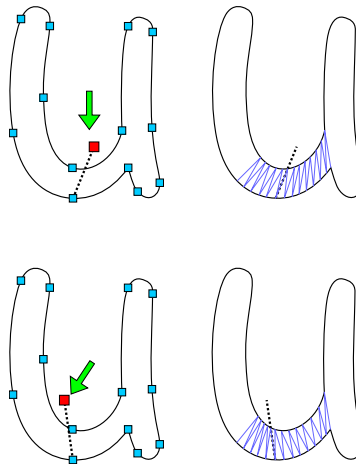


Linjat E Drejtimit Për Mjetin Auto Column

Mjeti Auto Column përdor algoritme të avancuara për të mbushur objektet me qepje satin, duke imituar nga afër teknikat manuale të përdorura nga digjitalizuesit profesionistë. Megjithatë, dizajne specifike mund të kërkojnë rregullime manuale të orientimit të qepjes në zona të caktuara.

Ky kontroll arrihet përmes **linjave të drejtimit**. Një linjë drejtimi përcaktohet duke vizatuar një shteg nga një nyje ekzistuese e skajit përtej zonës së mbushur. Vini re se një linjë drejtimi duhet të kryqëzojë zonën e mbushur për të ndikuar në orientimin e qepjes; nëse ajo mbetet jashtë kufijve të objektit, nuk do të ketë asnjë efekt.

Shembulli më poshtë ilustron se si një linjë drejtimi modifikon rrjedhën e qepjeve brenda një kolone automatike.



Për ta zbatuar këtë, hyni në **modalitetin Krijim/Redaktim** dhe zgjidhni nyjen e synuar si pikënisje për linjën e drejtimit. Më pas, klikoni butonin dytësor të miut në vendndodhjen ku duhet të përfundojë segmenti i linjës. Ky veprim shënon pikën e fundit dhe hap një meny kontekstuale.

Për të finalizuar rregullimin, zgjidhni komandën "**Vendos Nyjen e Drejtimit Këtu**" nga menya. Softueri do të rillogarisë menjëherë këndet e qepjes bazuar në vektorin e ri.

Për t'u kthyer te rrjedha origjinale e automatizuar e qepjes, thjesht fshini nyjen e vendosur në fund të linjës së drejtimit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Redaktimi i nyjeve > Futja e elementeve



Futja E Elementeve

Kur punoni në modalitetin standard të **vektorizimit**, nyjet e reja zakonisht mund të shtohen vetëm në mënyrë sekuenciale pas nyjes së fundit në një skaj. Ndërsa mund të përdorni komandën **Fut** nga menya e kontekstit për të shtuar nyje diku tjetër, ky proces mund të jetë joefikas kur punoni me pika të shumta. Për më tepër, vendosja e një nyjeje të re në afërsi të një nyjeje ekzistuese mund të shkaktojë pa dashje përzgjedhjen e nyjes në vend që të krijojë një pikë të re. Modaliteti **Fut elemente** është krijuar për të zgjidhur këto probleme me dy përparësi kryesore:

1. Lejon shtimin e nyjeve të reja pas çdo nyjeje të përzgjedhur, në vend që të jetë vetëm në fund të një sekuence.

2. Anashkalon logjikën e përzgjedhjes së nyjeve, duke ju lejuar të vendosni një nyje të re direkt mbi ose pranë një nyjeje ekzistuese pa e përzgjedhur atë aksidentalisht.



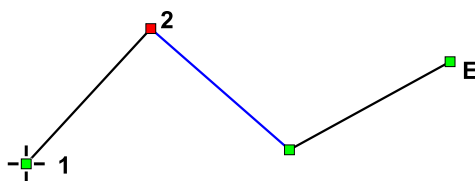
Për të aktivizuar modalitetin **Fut elemente** duke përdorur një tastierë, shtypni dhe mbani shtypur tastin "a" ndërsa klikoni butonin kryesor të mausit në vendndodhjen e dëshiruar brenda [Zonës së punës](#).

Për pajisjet pa tastierë, shkoni te **Menyja (modaliteti krijim/redaktim) > Redakto > Fut**, ose përdorni butonin **Modaliteti i elementit** në shiritin e menysë për të aktivizuar këtë veçori.

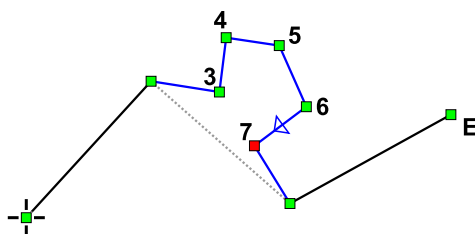


Futja e nyjeve të reja është veçanërisht e dobishme kur rafinoni [lidhjet](#) e gjeneruara automatikisht midis objekteve ose kur digjitalizoni efekte komplekse hijezimi duke përdorur qepje manuale. Kur krijoni një vëllim të madh të qepjeve manuale, ky modalitet parandalon përzgjedhjen aksidentale të nyjeve ekzistuese, duke thjeshtuar rrjedhën e punës së digjitalizimit.

Shembulli i mëposhtëm ilustron futjen e nyjeve të reja. Në këtë skenar, polilinia përfundon në pikën **(E)**, por ne duhet të fusim disa nyje pas nyjes **(2)**. Filloni duke klikuar për të përzgjedhur nyjen **(2)**.



Aktivizoni modalitetin **Fut elemente** dhe klikoni aty ku dëshironi të vendosni pikat shtesë. Krijoni nyjet e reja **(3)**, **(4)**, **(5)**, **(6)** dhe **(7)**. Pasi të keni mbaruar, dilni nga modaliteti **Fut elemente**. Vini re se këto pika tani janë integruar në mes të sekuencës së nyjeve menjëherë pas nyjes **(2)**. Vija me pika në imazhin e mëposhtëm përfaqëson shtegun origjinal të polilinisë.



Shënim: Ndërsa modaliteti **Fut elemente** është aktiv, nyjet ekzistuese nuk mund të përzgjidhen ose të lëvizin. Për të rifituar aftësitë e përzgjedhjes, fillimisht duhet të dilni nga modaliteti duke lëshuar tastin "a" ose duke shpërzgjedhur opsionin në meny.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Redaktimi i nyjeve > Format bazë në mënyrën e vektorizimit



Format Bazë Në Modalitetin E Vektorizimit

Modaliteti i vektorizimit është një mjedis parësor për përdorimin e formave bazë, duke shërbyer si një alternativë e avancuar ndaj [modalitetit të Përzgjedhjes/Transformimit](#).

Për ndryshim nga modaliteti i Përzgjedhjes/Transformimit, i cili është i kufizuar në krijimin e formave të paracaktuara dhe të gatshme për përdorim, modaliteti i Vektorizimit ju mundëson të redaktoni format në nivel nyjesh dhe të bashkoni forma të shumta në një entitet të vetëm. Një formë mund të integrohet gjithashtu me skajin spline të objektit që po vektorizohet aktualisht. Për më tepër, ky modalitet ofron fleksibilitetin për të ripozicionuar pikën fillestare të çdo forme.

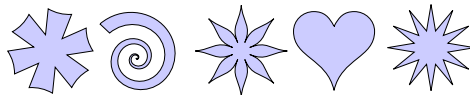
Format Bazë

Format bazë përbëhen nga modele gjeometrike dhe ornamentale që shërbejnë si blloqe ndërtimi themelore për krijimin e dizajneve të qëndisjes.

Format gjeometrike përfshijnë elipsat, trekëndëshat dhe shumëkëndëshat e rregullt.



Format ornamentale përfshijnë lulet, yjet, zemrat dhe spiralet.



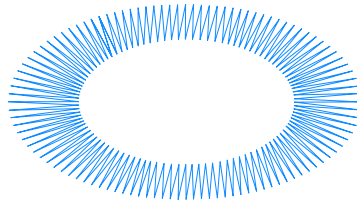
Në modalitetin e Vektorizimit, këto forma janë të aksesueshme përmes [Menuja Kryesore > Forma](#).

Përkufizimet e vetive të formës dhe funksionaliteti i kontrolleve të kapjes (snap) mbeten në përputhje me ato në modalitetin e Përzgjedhjes/Transformimit.

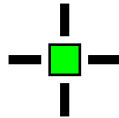
Megjithatë, vetitë **Trashësia** dhe **Këndi** specifike për objektet e kolonës nuk janë të disponueshme në këtë modalitet. Kjo ndodh sepse këndet dhe dy anët e një kolone përcaktohen manualisht këtu në vend që të gjenerohen përmes një zhvendosjeje të formës. Ndonëse kjo kërkon më shumë hyrje manuale, ajo lejon krijimin e kolonave me **trashësi të ndryshueshme**, një veçori që nuk mbështetet nga mjeti Shapes (Format) në modalitetin e Përzgjedhjes/Transformimit.

Shembull - Elipsë me Qepje Satin

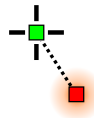
Modaliteti i vektorizimit e bën të thjeshtë kombinimin e disa formave në një objekt. Një aplikim i zakonshëm është krijimi i një elipse me qepje satin me trashësi të ndryshueshme.



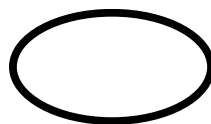
Klikoni butonin [Mjeti i Kolonës](#) në shiritin e mjeteve në anën e majtë të ekranit. Kjo e kalon Studio-n në modalitetin e Vektorizimit.



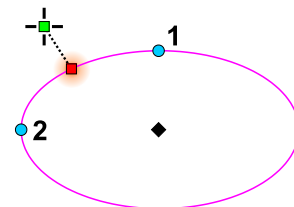
Klikoni në zonën e punës për të vendosur nyjen e parë. Nyja e parë identifikohet nga një shënjestër e hollë.



Klikoni në një vendndodhje tjetër për të vendosur bazën e objektit të kolonës. Vini re se nyja e fokusuar është e theksuar. Baza shfaqet si një vijë e ndërprerë. Të dy skajet e kolonës do të fillojnë në këtë bazë dhe do të përfundojnë në një bazë të dytë në skajin e kundërt. Bazat janë gjithmonë vija të drejta dhe përcaktojnë **këndin e qepjes** në fillim dhe në fund të kolonës; këndet ndërmjet tyre interpolohen.



Navigoni te [Menuja Kryesore > Forma > Elipsë](#). Cilësimi i paracaktuar prej katër elementësh është zakonisht i mjaftueshëm për një elipsë, megjithëse mund të shtohen më shumë nëse kërkohet saktësi më e lartë.

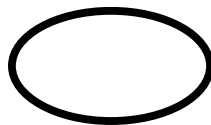


Vizatoni një elipsë pranë pikës së fokusit. Përdorni dorezat rrethore (1 dhe 2) për të rregulluar përmasat dhe dorezën qendroze në formë diamanti për të pozicionuar formën.

Klikoni me të djathtën kudo në zonën e punës dhe zgjidhni **Në Elementë** nga menya e kontekstit. Kjo e konverton elipsën në një sekuençë elementësh vektorialë, me pikat e fillimit dhe të mbarimit të pozicionuara pranë pikës së fokusit.

Ana e parë e kolonës tani është e plotë dhe forma është integruar në skajin e kolonës.

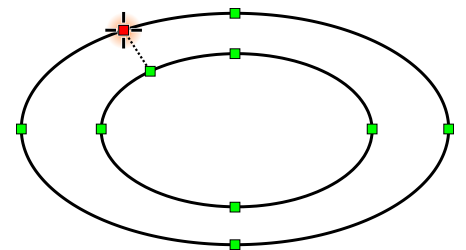
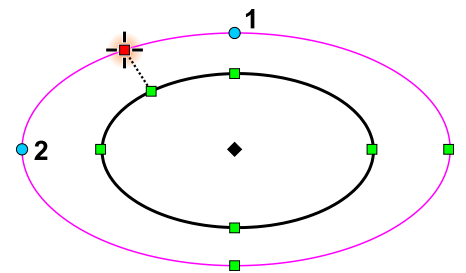
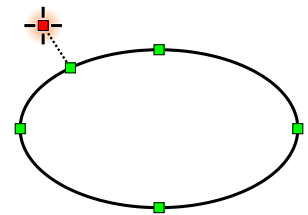
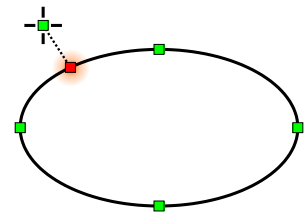
Klikoni në nyjen e parë të anës së dytë për ta sjellë atë në fokus.



Përsëri, zgjidhni [Menya Kryesore > Forma > Elipsi](#) .

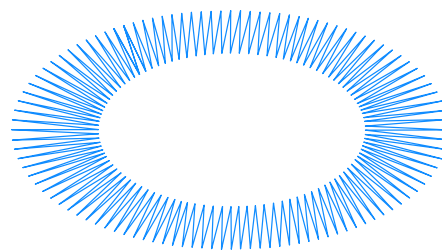
Vizatoni një elips të dytë pranë pikës së fokusuar.

Klikoni me të djathtën dhe zgjidhni **To Elements** nga menya pop-up. Kjo e konverton elipsin e dytë në një seri elementesh, duke plotësuar kufirin.



Të dyja anët e elipsit tani janë të plota.

Klikoni përsëri me të djathtën në zonën e punës dhe zgjidhni **Generate Stitches**. Objekti që rezulton është një elips me qepje satin që shfaq trashësi të ndryshueshme.

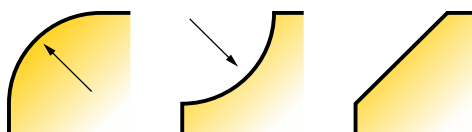


Shënim: Në pajisjet pa maus, përdorni butonin **Pop-Up Menu** për të hyrë në menynë e kontekstit në vend të klikimit me të djathtën.



Drejkëndëshi - Qoshet

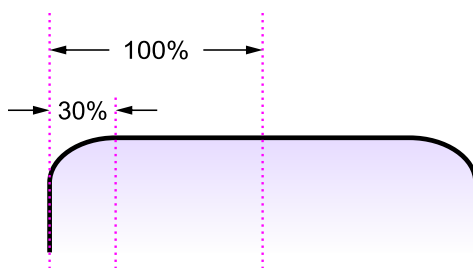
Përveç drejkëndëshave standardë, mjeti Shapes ofron tri metoda për modifikimin e qosheve:



Llojet e modifikimeve të qosheve.

1. **Qoshe e rrumbullakosur** (E lëmuar): Zëvendëson një kënd të mprehtë 90-gradësh me një kurbë të lëmuar, të jashtme.
2. **Qoshe e dhëmbëzuar:** Zëvendëson një kënd të mprehtë me një prerje të brendshme, konkave për efekt dekorativ.
3. **Qoshe e fazuar:** Zëvendëson qoshen me një prerje të drejtë, diagonale.

Intensiteti i modifikimit të qoshes përcaktohet si përqindje, ku 100% përfaqëson gjysmën e gjatësisë së brinjës së drejkëndëshit.



Një vlerë prej 100% korrespondon me gjysmën e gjatësisë së brinjës.

Si të dixhitalizoni një logo



Digjitalizimi I Qëndisjes - Si Të Digjitalizoni Një Logo - Pjesa 1

Në këtë mësim, do të mësojmë se si të digjitalizojmë një logo kompanie. Ky mësim është krijuar për fillestarët dhe të gjithë hapat përfshijnë komente të detajuara.

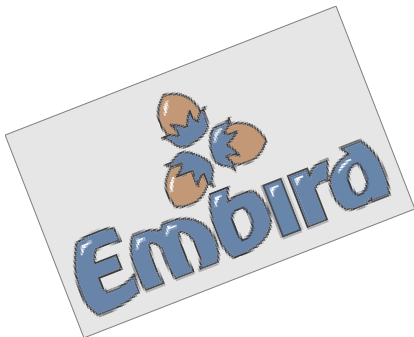
Studio mbush objektet vektoriale - të vizatuara nga përdoruesi ose të importuara nga një skedar vektorial - me qepje qëndisjeje.

Pasi të përfundojë, dizajni i përfunduar ngarkohet në Embird Editor për rregullimet përfundimtare dhe ruhet në formatin e dëshiruar.

Për procesin e digjitalizimit, nëse tashmë keni një logo të vektorizuar të krijuar në një program grafik (të ruajtur si SVG), mund të përdorni veçorinë e konvertimit të [grafikave vektoriale](#). Përdorni funksionin [Menuja Kryesore > Dizajn > Eksporto/Importo > Importo Skedar Vektorial](#) për të konvertuar grafikët vektorialë direkt në dizajnin tuaj, duke shmangur nevojën për të rishkruar objektet manualisht. Megjithatë, ky mësim përqendrohet në digjitalizimin manual për të ilustruar teknikat thelbësore të Studio, pasi rregullimi manual është shpesh i nevojshëm për të arritur rezultate optimale.

Kur digjitalizoni në Studio, përdoruesi mund të importojë një [imazh ose fotografi](#) të skanuar në [Zonën e Punës](#) për të shërbyer si shabllon. Procesi përfshin vizatimin e objekteve vektoriale mbi imazh dhe mbushjen e tyre me qepje. Për të përmirësuar dukshmërinë e këtyre objekteve vektoriale, imazhi i sfondit mund të ndriçohet, errësohet ose filtrohet.

Importimi I Imazhit



Hapi i parë në digjitalizimin e një logoje ose dizajni është zakonisht importimi i imazhit burimor. Imazhet burimore shpesh janë të rrotulluara, të deformuara ose të shtrembëruara në mënyra të tjera.

Përdorni komandën [Menuja Kryesore > Imazh > Importo](#) për të ngarkuar imazhin në sfondin e [Zonës së Punës](#). Gjatë importimit, Studio do të pyesë nëse dëshironi ta ndryshoni madhësinë e imazhit për t'iu përshtatur kornizës (Hoop) aktuale (Zona e Punës). Zgjidhni **Jo** për këtë ushtrim, pasi ne do ta përcaktojmë madhësinë e imazhit manualisht më vonë.

Studio mbështet importimin e imazheve deri në 5000 pikselë në gjerësi dhe lartësi.

Rregullimi I Imazhit

Rrotullimi

Imazhi burimor shpesh kërkon rrotullim për të arritur një pozicion krejtësisht horizontal. Përdorni komandën [Menuja Kryesore > Imazh > Mjetet > Dritarja e Redaktimit të Imazhit](#) për të hapur kontrollet e rregullimit. Kontrolli **Rrotullo Imazhin** ndodhet në skedën e parë; përdoreni atë për të rrotulluar imazhin në orientimin e dëshiruar.

Këndi i rrotullimit mund të rregullohet duke përdorur disa metoda:

- **Klikimi me butonin kryesor të mausit** mbi vlerën numerike të këndit për të rritur këndin.
- **Klikimi me butonin dytësor të mausit** mbi vlerën numerike të këndit për të zvogëluar këndin.
- **Klikimi me butonin kryesor të mausit** mbi faqen e orës për të vendosur këndin direkt.
- **Klikimi me butonin dytësor të mausit** mbi faqen e orës për të hapur një dritare rrëshqitëse për rregullimin manual të këndit.

Pas rregullimit të këndit, lëreni Studio-n një moment për të përpunuar rrotullimin. Vazhdoni rregullimin derisa imazhi të arrijë pozicionin e duhur.



Klikoni butonin **Apliko** për të finalizuar rrotullimin.

Mjeti "Rrotullo Në Horizontal"

Një metodë alternative për rreshtimin është mjeti [Menuja Kryesore > Imazh > Mjetet > Rrotullo në Horizontal](#).

Poziciononi dorezat e mjetit përgjatë çdo linje në imazh që duhet të jetë horizontale, pastaj klikoni OK. Softueri do ta rrotullojë automatikisht imazhin në mënyrë që linja e zgjedhur të jetë krejtësisht horizontale.

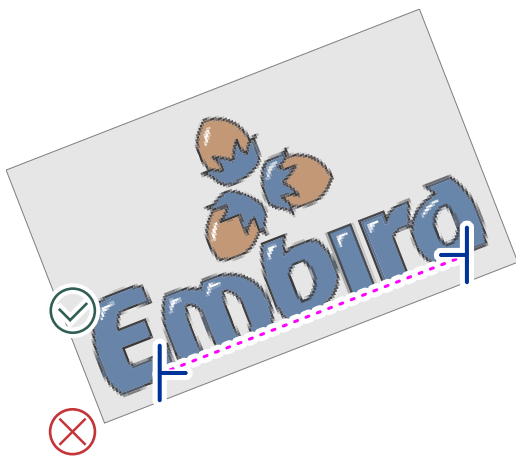


Fig. 2. Rrotullimi duke përdorur mjetin **Rrotullo në Horizontal**.



Fig. 3. Imazhi i drejtuar.

Krasitja

Për të izoluar zonën e dizajnit, aktivizoni mjetin Krasitje përmes [Menuja Kryesore > Imazh > Mjete > Krasitje](#).

Zvarritni linjat e krasitjes drejt skajeve të logos. Këto linja kanë doreza për rregullim të lehtë. Mund të përdorni mjetet e zmadhimit dhe rrëshqitësit e Zonës së Punës për të lëvizur dhe zmadhuar për vendosjen e saktë të kufijve të krasitjes.

Klikoni OK për të krasitur imazhin në zonën e përcaktuar.

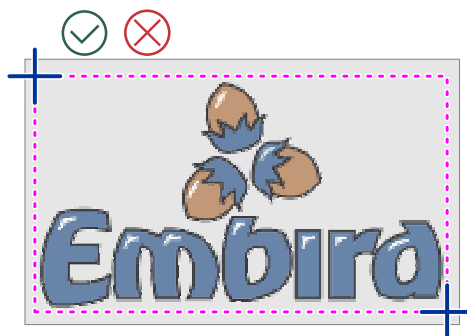


Fig. 4. Logoja e kufizuar nga linjat e krasitjes.

Madhësia E Imazhit

Caktimi i madhësisë së imazhit përcakton dimensionet përfundimtare të dizajnit të qëndisjes.

Hapni kontrollet e rregullimit përmes [Menuja Kryesore > Imazh > Mjete > Dritarja e Redaktimit të Imazhit](#).

Navigoni te skeda e dytë për të caktuar dimensionet e kërkuara. Skeda e tretë ju lejon të përcaktoni një kornizë me hapësirë boshe që do të shtohet pas ndryshimit të madhësisë. Kjo diferencë është e dobishme gjatë dixhitalizimit, pasi e pengon përdoruesin të punojë shumë afër skajeve të Zonës së Punës.

Klikoni butonin **Zbato**. Imazhi tani do të rrotullohet, krasitet dhe do t'i ndryshohet madhësia në përputhje me rrethanat.

Shënim: Nëse imazhi burim është i shtrembëruar ose i deformuar ndryshe, përdorni mjetin **Drejtimi i Imazhit** që gjendet në [■ Menuja Kryesore > Imazh](#) . Ky hap nuk kërkohet për këtë mësim specifik.

Filtrat E Ngjyrave


Për të përmirësuar dukshmërinë gjatë vektorizimit, përdorni filtrin e ndriçimit. Kjo siguron që detajet e dizajnit të mbeten të qarta duke siguruar kontrast më të lartë midis sfondit dhe objekteve vektoriale të dixhitalizuara. Navigoni te [■ Menuja Kryesore > Imazh > Mjete > Filtrat e Sfondit](#) për të hapur dritaren e rregullimit të ngjyrave. Përdorni rrëshqitësin për të rritur ndriçimin dhe klikoni butonin  **Zbato**.



Fig. 5. Efekti i ndriçimit të rritur në imazhin shabllon.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të dixhitalizoni një logo > Si të dixhitalizoni një logo - Pjesa 2



Digjitalizimi I Qëndisjes - Si Të Digjitalizoni Një Logo - Pjesa 2

Digjitalizimi (Vektorizimi) I Zonave Të Imazhit

Mbushjet Dhe Konturet

Pasi të jetë përgatitur [vizatimi i sfondit](#), procesi aktual i [digjitalizimit](#) mund të fillojë.

Ne do të përdorim [objekte mbushëse](#) për të digjitalizuar zonat me ngjyrë të plotë, si shkronjat dhe elementet grafike. Më pas, do të vendosim [objekte konturi](#) të zeza të holla mbi këto zona.

Objektet mbushëse përbëhen nga qepje të gjata paralele (kur përdoret preferenca standarde "mbushje e thjeshtë"). Këto qepje ndahen automatikisht në segmente më të shkurtra për të ruajtur tensionin e duhur të fillit dhe për të parandaluar lakët e lirshme. Këto ndarje gjithashtu i japin mbushjes së thjeshtë një strukturë vizuale delikate. Për shkak të këtyre qepjeve të ndara dhe këndit të tyre konsistent të qepjes, objektet mbushëse janë ideale për digjitalizimin e elementeve më të mëdha të dizajnit.

Shënim: Kur përdorni objekte mbushëse për shkronja, karakteret duhet të jenë të paktën 1 cm (1/2 inç) të larta për të siguruar rezultate të qepjes me cilësi të lartë. Ato nuk janë të përshtatshme për shkronja shumë të vogla ose objekte të ngushta të stilit saten.

Prerjet Dhe Lidhjet

Një dizajn qëndisjeje me cilësi të lartë duhet të minimizojë qepjet e tranzicionit për të përshpejtuar procesin e qepjes dhe për të siguruar një përfundim më të pastër. Nëse një dizajn nuk përmban prerje të fillit ose ndryshime ngjyrash, ai mund të qepet vazhdimisht. Ndërsa disa prerje të fillit janë të pashmangshme, një digjitalizues duhet të synojë të zvogëlojë frekuencën e tyre gjatë gjithë dizajnit.

Për të minimizuar prerjet e fillit, është thelbësore të vendosni në mënyrë strategjike pikat e fillimit dhe të mbarimit të çdo zone të digjitalizuar. Nëse objektet janë të pozicionuara afër njëri-tjetrit, pikat e tyre të fillimit dhe të mbarimit duhet të jenë të drejtuara në mënyrë që të mund të lidhen duke përdorur objekte **Lidhjeje**. Kjo krijon një "lidhje të pikës më të afërt", duke e mbajtur fillin lidhës sa më të shkurtër të jetë e mundur.

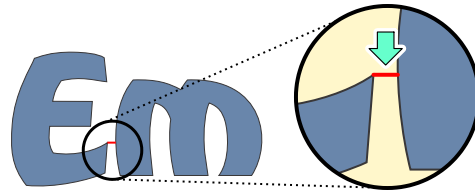
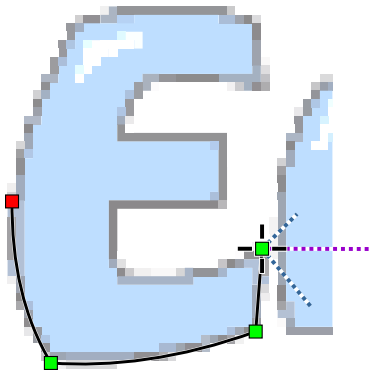


Fig. 1. Lidhja e pikës më të afërt midis dy objekteve mbushëse.

Shënim: Lidhjet e pikës më të afërt nuk janë gjithmonë të detyrueshme. Nëse një hapësirë midis objekteve të lidhura do të mbulohet nga një objekt pasues me ngjyrë tjetër, rruga e lidhjes duhet të fshihet nën atë objekt, edhe nëse nuk është rruga fizike më e shkurtër.

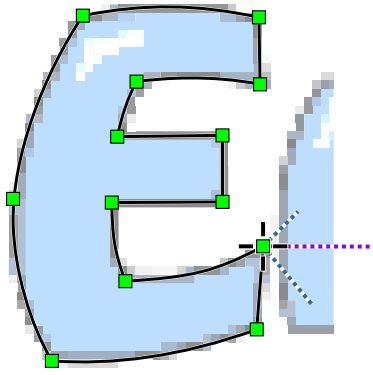
Fillimi I Procesit Të Digjitalizimit



Zgjidhni të kuqen nga **paleta** (e vendosur në këndin e sipërm të djathtë të ekranit) për të vendosur ngjyrën aktive për objektet e reja.

Zgjidhni mjetin **Mbushje (Fill tool)** dhe vendosni nyjen e parë në shkronjën 'E' në pikën më të afërt me shkronjën 'm'. Studio tani është në modalitetin 'Krijim/Redaktim'. Për shkronjën e parë të një fjale, pikat e fillimit dhe të mbarimit zakonisht vendosen në të njëjtin vend. **Digjitalizoni** të gjithë shkronjën duke vendosur nyje përgjatë perimetrit të saj.

◀ Fig. 2. Digjitalizimi i shkronjës E.



Zgjidhni të kuqen nga [paleta](#) (e vendosur në këndin e sipërm të djathtë të ekranit) për të vendosur ngjyrën aktive për objektet e reja.

Për të mbyllur formën, vendosni nyjen përfundimtare pak anash dhe më pas tërhiqeni atë direkt mbi nyjen e parë. Kjo ju parandalon nga zgjedhja aksidentale e nyjes së parë në vend që të krijoni një pikë të re mbyllëse.

Pasi konturi i objektit të jetë i plotë, klikoni butonin dytësor të miut për të hapur menyën e kontekstit. Për të finalizuar shkronjën, zgjidhni komandën **Gjenero Qepjet (Generate Stitches)**. Rishikoni opsionet e tjera në këtë meny, të cilat ju lejojnë të konvertoni kurbat në vija të drejta, të futni ose fshini nyje, dhe të rregulloni pozicionet e pikës së fillimit dhe të mbarimit të mbushjes. Softueri e

mbush objektin me fill duke filluar në pikën e caktuar të fillimit dhe duke përfunduar në pikën e mbarimit. Vendosja e duhur e këtyre dy pikave është jetike për lidhjen e objekteve dhe eliminimin e prerjeve të fillit.

◀ Fig. 3. Konturi i përfunduar për shkronjën E. Tri vijat që shtrihen nga nyja e parë tregojnë këndet për nënshtresën zig-zag 1, nënshtresën zig-zag 2 dhe qepjet përfundimtare mbuluese.

Shkronja e përfunduar është e mbushur me qepje në një kënd konstant (0 gradë në këtë rast). Studio gjithashtu gjeneron automatikisht qepje mbështetëse. Mbështetja e skajit ndjek konturin për të parandaluar që qepjet mbuluese të tërheqin pëlhurën, ndërsa mbështetja zig-zag stabilizon materialin për të minimizuar efektin e "shtytjes" gjatë qepjes.

Pikat e vogla të dukshme në qepjet horizontale përfaqësojnë pikat e gjilpërës - vendet ku qepjet e gjata ndahen. Këto pika ndjekin një model specifik mbushjeje. Përdoruesit mund të zgjedhin nga modele të ndryshme të paracaktuara të mbushjes në [dritaren e parametrave](#) ose [të krijojnë të tyret](#).

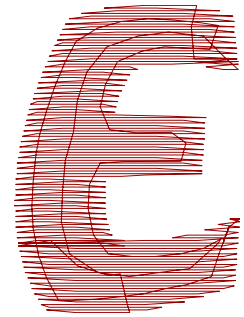


Fig. 4. Shkronja E e përfunduar me qepje mbështetëse dhe mbuluese. ▶

Object Inspector

Të gjitha objektet e përfunduara janë të listuara në [Object Inspector](#).

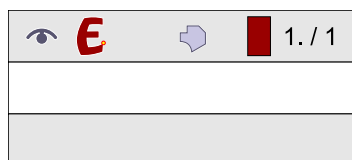


Fig. 5. Ikona e objektit siç shfaqet në **Object Inspector**.

Vini re se karakteri 'E' u krijua duke përdorur veglën e mbushjes së thjeshtë. Nëse dizajni juaj kërkon shkronja me qepje sateni, ju lutemi referojuni mësimit [Dixhitalizimi manual i shkronjave](#).

Dixhitalizoni shkronjat e mbetura duke përdorur të njëjtën teknikë. Për shkronjën 'm', vendosni pikën e fillimit në anën e majtë dhe pikën e fundit të mbushjes në anën e djathtë. Për ta arritur këtë, gjurmoni nyjet rreth shkronjës duke filluar dhe mbaruar në të majtë, pastaj zgjidhni nyjen më të djathtë, klikoni me të djathtën dhe zgjidhni komandën **Vendos qepjen e fundit këtu**. Ky konfigurim lejon qepje lidhëse të pandërprera midis shkronjave më vonë në proces.

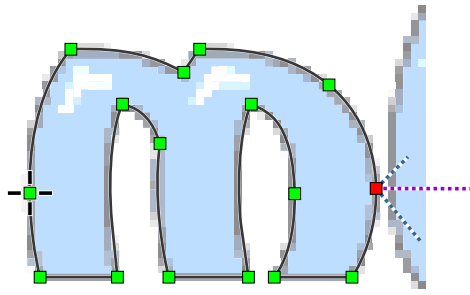


Fig. 6. Shkronja m e dixhitalizuar. Sekuenca e qepjes përfundon në anën e djathtë për të akomoduar lidhjen tjetër.

Krijimi I Hapjeve (Vrimave) Në Objekte

Shkronjat si 'b' dhe 'd' kërkojnë një qasje tjetër sepse ato përmbajnë hapje të brendshme. Së pari, krijoni konturin e jashtëm me veglën e mbushjes, pastaj përcaktoni vrimën duke përdorur **Veglën e hapjes**. Vini re se hapjet nuk shfaqen në **Object Inspector** kryesor; përkundrazi, ato janë të listuara në Parts Inspector, i cili menaxhon nën-komponentët e objekteve komplekse.

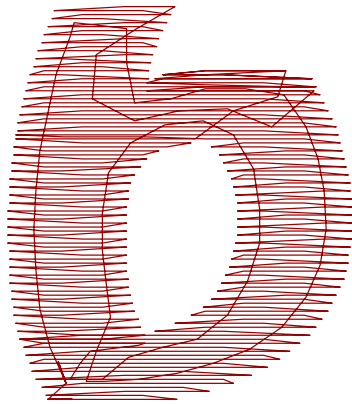


Fig. 7. Shkronja b e përfunduar.

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

				1. / 1
				2. / 1

Fig. 8. Hapja siç shfaqet në **Parts Inspector**.

Klonimi I Objekteve

Dixhitalizoni pjesën blu të një lajthie duke përdorur veglën e mbushjes. Ne do të gjenerojmë objektet e mbetura përmes duplikimit dhe rrotullimit. Zgjidhni objektin dhe navigoni te **Menuja kryesore > Transformo > Transformo objektet**.

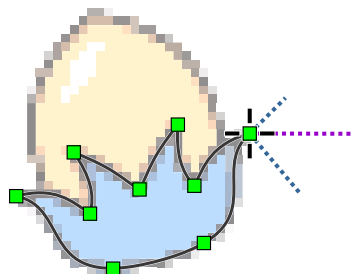


Fig. 9. Objekti i parë i dixhitalizuar manualisht.

Vendosni këndin e rrotullimit në 120 gradë dhe **Numrin (Count)** në 3. Poziciononi qendrën e rrotullimit (të treguar nga një ikonë e vogël rrethore) në zonën e punës sipas nevojës. Do të shfaqet një pamje paraprake gjysmë-transparente e kopjeve të reja. Për të finalizuar, klikoni butonin **Gjenero qepjet** (ikona e kovës) në shiritin e sipërm.

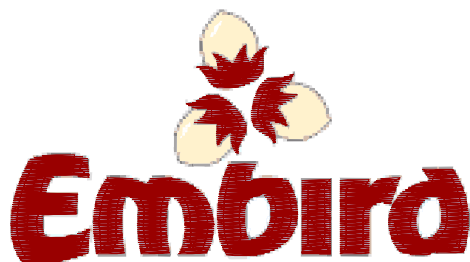


Fig. 10. Të gjitha zonat blu të caktuara tani janë të mbushura me fill të kuq paraprak.

Ndryshimi I Ngjyrave Të Objekteve

Të gjitha pjesët blu të imazhit janë dixhitalizuar dhe mbushur me fill të kuq për dukshmëri kundrejt sfondit. Tani do t'i ndryshojmë këto në ngjyrën blu të saktë. Zgjidhni objektet duke përdorur ndonjë nga metodat e mëposhtme:

- Përdorni komandën [Menuja kryesore > Zgjidh > Zgjidh të gjitha](#) .
- Tërhiqni një kuti përzgjedhjeje rreth objekteve në zonën e punës.
- Zgjidhni hyrjet direkt në [Object Inspector](#).

Klikoni dhe mbani shtypur butonin kryesor të mausit mbi një qelizë me ngjyrë blu në paletë, tërhiqni kursorin te elementet e zgjedhura në [Zonën e punës](#) dhe lëshoni butonin për të aplikuar ngjyrën.

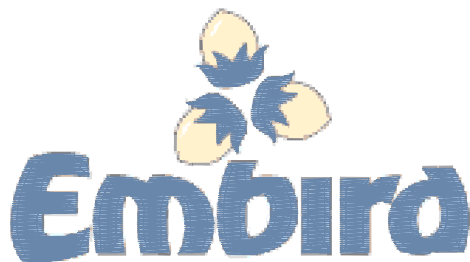
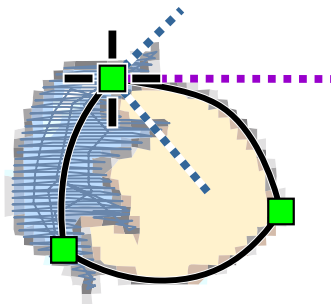


Fig. 11. Objektet janë përditësuar me ngjyrën e duhur blu.



Më pas, dixhitalizoni pjesët e brendshme të verdha të lajthive.

◀ Fig. 12. Zona e verdhë e dixhitalizuar me një mbivendosje mbrojtëse.

Idealisht, këto duhet të dixhitalizohen përpara zonave blu në mënyrë që ato të qëndrojnë natyrshëm poshtë tyre në qëndisjen përfundimtare. Megjithatë, ne mund t'i dixhitalizojmë ato tani dhe të rregullojmë renditjen e qepjes. Zgjidhni një ngjyrë të përkohshme (p.sh., kafe) dhe përdorni **Mjetin e mbushjes** për zonën e verdhë të lajthisë së parë. Sigurohuni që të ketë një **mbivendosje** të

lehtë midis zonave të verdha dhe blu. Kjo parandalon dukjen e pëlhurës nëse tensioni i fijos bën që objektet të shkëputen gjatë qepjes.

Përdorni **Menyja kryesore > Transformo > Transformo objektet** për të krijuar dy kopje të rrotulluara (120 gradë). Më pas, **Gjeneroni qepjet** për këto objekte të reja.

Menaxhimi I Renditjes Së Qepjes

Objektet kafe aktualisht qëndrojnë mbi ato blu. Për ta korigjuar këtë, zgjidhni tre objektet kafe në **Inspektorin e objekteve**. Përdorni butonin kryesor të mausit për të tërhequr përzgjedhjen mbi objektin e parë në listë (shkronja E). Lëshoni butonin dhe zgjidhni komandën **Fut përpara** nga menyja që shfaqet. Objektet kafe do të lëvizin në krye të listës, duke siguruar që ato të qepen të parat.

Fig. 13. Rregullimi i renditjes së qepjes përmes tërheqjes dhe lëshimit (drag-and-drop). ▶

	E				1. / 1
	m				2. / 1
	b				3. / 1
	l				4. / 1
	r				5. / 1
	q				6. / 1
	f				7. / 1
	u				8. / 1
	u				9. / 1
					10. / 2
					11. / 2
					12. / 3
					13. / 2

Rregullimi I Vetive Të Objektit

Duhet të ndryshojmë këndin e qepjes për objektet kafe. Nëse objektet e mbushura ngjitur ndajnë të njëjtin kënd qepjeje, qepjet mund të ndërthuren, duke rezultuar në një skaj të dhëmbëzuar.

Zgjidhni tre objektet kafe, klikoni me të djathtën mbi përzgjedhje dhe zgjidhni komandën **Veti**. Në dritaren e Vetive, ndryshoni këndin e mbushjes në 90 gradë dhe klikoni **OK**.

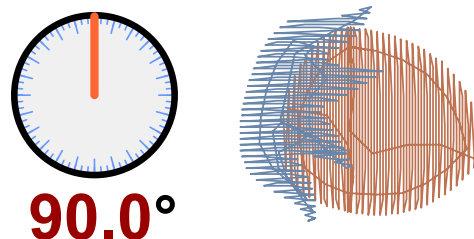


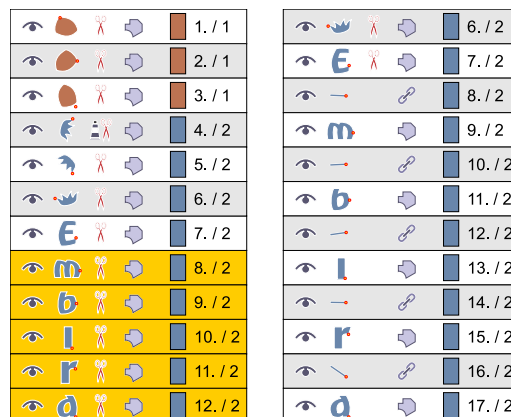
Fig. 14. Modifikimi i këndit të qepjes së mbushjes për një ndarje më të mirë.

Zbatimi I Lidhjeve

Një ikonë e vogël me gërshërë të kuqe në Inspektorin e objekteve tregon se një objekt nuk është i lidhur me atë të mëparshmin, duke e nxitur makinën e qëndisjes të kryejë një prerje të fijos. Për t'i shmangur këto prerje midis shkronjave që janë afër njëra-tjetrës, ne mund t'i lidhim ato duke përdorur lidhje me qepje të zakonshme.

Zgjidhni shkronjat 'm', 'b', 'i', 'r' dhe 'd' në **Inspektorin e objekteve** (mos e zgjidhni 'E', pasi ajo e fillon fjalën). Klikoni me të djathtë mbi përzgjedhje dhe zgjidhni **Krijo lidhje me objektin e mëparshëm**. Kjo krijon një lidhje nga secili objekt i zgjedhur me atë që e paraprin.

Fig. 15. Gjenerimi i lidhjeve automatike për të eliminuar prerjet e fijos. ►



Softueri gjeneron qepje lidhëse midis objekteve. Në imazhin më poshtë, këto janë shënuar me shigjeta të vogla të kuqe. Nëse shihni qepje të gjata që kalojnë përmes qendrës së objekteve, kjo tregon se pikat e fillimit dhe të mbarimit të mbushjeve tuaja nuk janë pozicionuar saktë. Ndërsa Studio krijon lidhje të drejta si parazgjedhje, ju mund ta modifikoni manualisht formën e tyre duke shtuar nyje të reja.

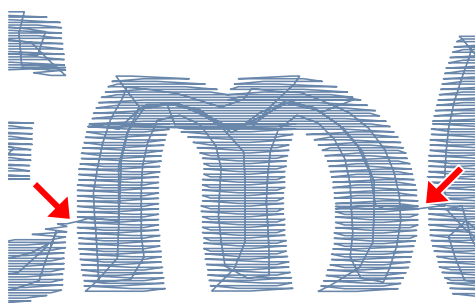


Fig. 16. Lidhjet e optimizuara të pikës më të afërt midis shkronjave.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të dixhitalizoni një logo > Si të dixhitalizoni një logo - Pjesa 3



Digjitalizimi I Qëndisjes - Si Të Digjitalizoni Një Logo - Pjesa 3

Digjitalizimi I Kontureve

Për një listë të plotë të metodave të krijimit të kontureve, ju lutemi referojuni kapitullit [Konturet - Përmbledhje](#).

Në këtë seksion, ne do të shtojmë konture me qepje të thjeshtë të hollë në logo. Ne do të krijojmë një kontur me dy shtresa duke vizatuar shtresën e parë dhe më pas duke përdorur veçoritë e automatizuara të Studio për të gjeneruar shtresën e dytë (shtegun e qepjes prapa). Ndërsa Studio ofron stile të ndryshme krijuese të kontureve, qepja e thjeshtë dhe e hollë është përgjithësisht zgjedhja më efektive për logot e korporatave. Stilet e tjera - si modelet, bordurat ose konturet e skicuara - zakonisht kërkojnë përmasa më të mëdha për t'u qepur saktë.

Konturet me qepje saten përdoren gjithashtu shpesh në digjitalizim, megjithëse nuk kërkohen për këtë dizajn specifik të logos.



Zgjidhni të zezën nga paleta. Përdorni mjetin **Kontur (Outline tool)** për të krijuar segmentin e parë të konturit të lajthisë.

Ne do ta digjitalizojmë konturin në seksione për të përdorur funksionin **Menuja Kryesore > Ndërtimi > Konturet > Rregullimi i pjesëve të konturit**, i cili rirrendit segmentet dhe shton automatikisht shtigjet e qepjes prapa. Që ky funksion të funksionojë saktë, çdo segment duhet të ketë pikat e fillimit ose të mbarimit të vendosura afër pikave përkatëse të segmenteve ngjitur, duke lejuar softuerin të përcaktojë pikat logjike të lidhjes.

Vini re se një objekt i ri konturi shënohet me një ikonë të kuqe gjurmësh në **Inspektorin e Objekteve**. Kjo ikonë tregon se objektit aktualisht i mungon një shteg i qepjes prapa (shtresa e dytë e qepjeve).



Fig. 1. Segmenti fillestar i konturit të lajthisë.

Gjatë krijimit të segmenteve të konturit, aktivizoni opsionin **Menuja Kryesore (modaliteti i redaktimit të nyjeve) > Nyjet > Kapja te nyjet**. Kjo lejon që nyjet e reja të kapen te nyjet ekzistuese të objekteve blu dhe kafe poshtë, duke siguruar që konturi të ndjekë objektet e mbushjes me saktësi.

Digjitalizoni segmentin e dytë të konturit si një objekt të veçantë, duke vendosur pikën e tij të fillimit mbi ose afër pikës së fundit të segmentit të mëparshëm.

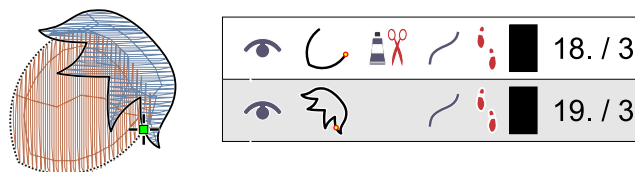


Fig. 2. Digjitalizimi i segmentit të dytë me 'Kapja te nyjet' aktiv për të thjeshtuar vendosjen.

Me të dy segmentet e krijuara, zgjidhni ato dhe aplikoni komandën **Menuja Kryesore > Ndërtimi > Konturet > Rregullimi i pjesëve të konturit**. Studio do t'i bashkojë segmentet në një objekt të vetëm dhe do të gjenerojë dy shtigje identike të qepjes prapa me renditje të kundërt të nyjeve (të dukshme në Inspektorin e Pjesëve). Softueri i rirrendit këto pjesë për të siguruar qepje të vazhdueshme, duke filluar dhe përfunduar në të njëjtën pikë për të krijuar një shteg të pandërprerë me dy shtresa.

Këto pjesë të rregulluara konsolidohen në një hyrje të vetme në **Inspektorin e Objekteve**.

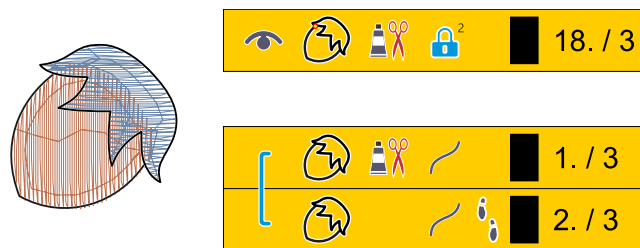


Fig. 3. Konturi i përfunduar i lajthisë i përbërë nga segmentet originale dhe shtigjet e qepjes prapa të gjeneruara automatikisht.

Zgjidhni konturin e përfunduar të lajthisë, pastaj duplikojeni dhe rrotullojeni atë për lajthitë e mbetura duke përdorur komandën **Menuja Kryesore > Transformimi > Transformimet e objekteve**. Lëvizni konturet e reja në pozicionet e tyre të sakta.

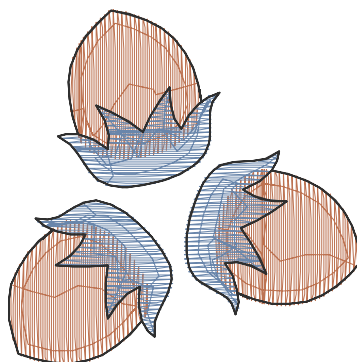


Fig. 4. Konturet e aplikuara në të tria lajthitë.

Më pas, ne do të krijojmë konture për shkronjat. Meqenëse shkronjat janë të pozicionuara afër njëra-tjetrës, metoda më efektive është të gjurmoni një kontur të vetëm rreth të gjithë fjalës dhe më pas të gjeneroni një shteg të qepjes prapa.

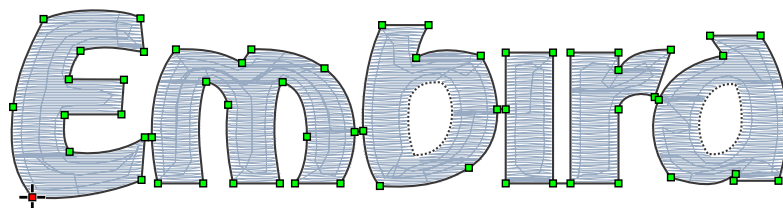


Fig. 5. Gjurmimi i konturit rreth shkronjave.

Zgjidhni konturin dhe përdorni komandën **Menuja Kryesore > Ndërtimi > Konturet > Krijë Rrugë të Kundërt**. Kjo krijon një objekt identik me një renditje të kundërt të nyjeve. Objekti i ri do të identifikohet në Inspektorin e Objekteve (Object Inspector) nga një ikonë me gjurmë këmbësh të zeza, duke konfirmuar se është një rrugë e kundërt.

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

Fig. 6. Konturi i shkronjave me shtresën e dytë (rrugë e kundërt) të aplikuar.

Shënim: Konturi fillestar i shkronjave përmban tashmë dy shtresa qepjesh në lidhjet e shkurtra midis shkronjave. Aplikimi i një rrugë të kundërt do të rezultojë në dy shtresa në shkronja dhe katër shtresa në lidhje. Megjithëse kjo është përgjithësisht e pranueshme, ju mund të arrini një kontur uniform me dy shtresa duke dixhitalizuar konturin si segmente të veçanta dhe duke përdorur funksionin [Menuja Kryesore > Ndërtimi > Konturet > Rregullo Pjesët e Konturit](#) në vend të kësaj.

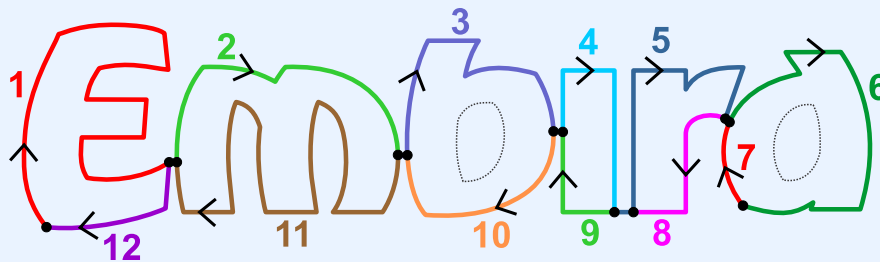


Fig. 7. Metoda për vizatimin e segmenteve të veçanta për të optimizuar funksionin Rregullo Pjesët e Konturit.

Përndryshe, këto konture mund të gjenerohen automatikisht duke përdorur mjetin [Auto Outliner](#).

Dizajni është pothuajse i plotë. Për ta përfunduar, duhet të shtojmë konture për hapjet në shkronjat 'b' dhe 'd'. Gjurmoni hapjen në shkronjën 'b' dhe gjeneroni rrugën e saj të kundërt; përsëriteni këtë për shkronjën 'd'. Prerjet e fijos do të ndodhin midis konturit kryesor të shkronjave dhe kontureve të hapjeve, pasi nuk ka asnjë mënyrë për t'i lidhur këto zona në mënyrë të padukshme.

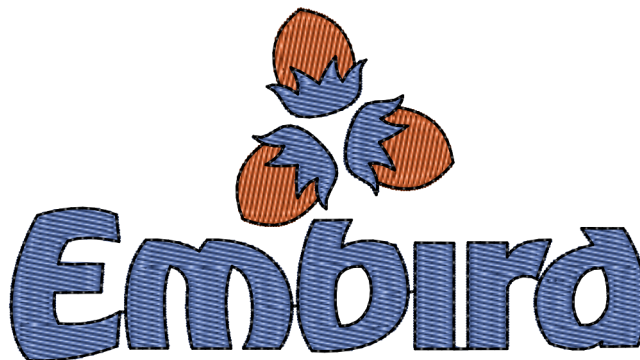


Fig. 8. Dizajni i logos së përfunduar që përmban mbushje dhe konture.

Dizajni aktualisht përmban 3 ngjyra dhe 13 prerje të fijos. Krijimi i lidhjeve midis komponentëve të lajthisë me të njëjtën ngjyrë mund të zvogëlojë potencialisht numrin e prerjeve të fijos me 6.

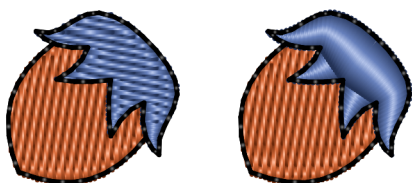
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të dixhitalizoni një logo > Si të dixhitalizoni një logo - Pjesa 4



Digjitalizimi I Qëndisjes - Si Të Digjitalizoni Një Logo - Pjesa 4

Përmirësime Shtesë

Ky seksion i mësimi përshkruan dy metoda për përmirësimin e strukturës vizuale të një dizajni qëndisjeje. Duke rregulluar vetitë e objektit dhe duke gjeneruar qepje të reja, një zonë me mbushje të thjeshtë mund të shndërrohet për të imituar pamjen e objekteve të shumta të lidhura në formë kolone, duke siguruar thellësi më të madhe për elemente specifike të dizajnit. Për më tepër, vizatimi i shtigjeve të strukturës së gdhendjes mbi një mbushje të thjeshtë shton depërtime të gjilpërës që plotësojnë strukturën e mbushjes së poshtme.



◀ Fig. 1 Konvertimi i një mbushjeje të thjeshtë në një mbushje Auto Column.

Për të përmirësuar tërheqjen vizuale të dizajnit, ne mund t'i konvertojmë zonat specifike të mbushjes në zona zig-zag, duke shtuar relief dhe strukturë.

Zgjidhni pjesën blu të lajthisë, klikoni me të djathtë dhe zgjidhni **Veti**. Në skedën Mbushje, zgjidhni opsionin **Auto Column**, klikoni OK dhe **Gjenero Qepjet**. Objekti tani do të mbushet me qepje sikur të ishte i përbërë nga disa objekte kolone të lidhura.



◀ Fig. 2. Aplikimi i Gdhendjes për të përmirësuar strukturën e mbushjes.

Mbushja kafe në lajthi përdor një model të paracaktuar. Ju mund ta përmirësoni këtë strukturë duke zgjedhur një model tjetër, duke përcaktuar një model të personalizuar, ose duke shtuar **objekte Gdhendjeje**. Objektet e Gdhendjes krijojnë pika shtesë të gjilpërës brenda modelit për të shtuar thellësi realiste. Zgjidhni objektin e mbushjes kafe dhe përdorni **Mjetin e Gdhendjes** për të shtuar kthesa dekorative siç tregohet më poshtë.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar



Menyja Kryesore

Paneli i Menysë Kryesore ofron një ndërfaqe gjithëpërfshirëse që përmban artikuj menyre, butona dhe kuti kombinimi. Ai është i ndjeshëm ndaj kontekstit, që do të thotë se kontrollat dhe përmbajtja e disponueshme përshtaten automatikisht me mënyrën aktive të punës.

Mënyrat kryesore të punës janë: [#1 Përzgjedhje/Transformim](#), [#2 Redaktim i Nyjeve](#), dhe [#3 Shkrim](#). Artikujt specifikë të menysë për këto mënyra janë përshkruar në detaje në kapitujt e tyre përkatës.

Në mënyrat ndihmëse të punës, ky panel thjeshtohet për të shfaqur vetëm kontrollet thelbësore, si butonat **Anulo** dhe **Apliko**, duke siguruar funksionim intuitiv.

Mënyra#1 - Mënyra E Përzgjedhjes/Transformimit

Kjo është mënyra e paracaktuar e punës pas nisjes së Studio. Ajo shërben si mjedisi bazë për menaxhimin e përgjithshëm të dizajnit.

Paneli I Menysë Në Mënyrën Përzgjedhje Dhe Transformim Përfshin Kategoritë E Mëposhtme:

- [Dizajn](#) - Komanda për hapjen, ruajtjen, eksportimin dhe bashkimin e dizajneve.
- [Përzgjedhje](#) - Mjete dhe komanda për të përzgjedhur objekte specifike brenda dizajnit.
- [Opsione](#) - Qasje në preferencat globale dhe vetitë e objekteve individuale.
- [Imazh](#) - Mjete për të importuar, eksportuar dhe redaktuar imazhet e sfondit të përdorura si shabllone.
- [Tekst](#) - Qasje në mjete gjithëpërfshirëse të shkrimit për qëndisje.
- [Objekte](#) - Komanda thelbësore për manipulimin e objekteve të dizajnit.
- [Transformim](#) - Komanda për shkallëzimin, rrotullimin dhe pjerrësimin e objekteve.
- [Grupe](#) - Komanda për të menaxhuar grupimin dhe çgrupimin hierarkik.
- [Ndërtim](#) - Komanda të avancuara për gjenerimin e objekteve komplekse të qëndisjes.
- [Konvertim](#) - Funksione për të transformuar objektet nga një lloj në tjetrin (p.sh., Mbushje në Rrjetë).
- [Pamje](#) - Kontrollet për të shfaqur ose fshehur objektet, qepjet dhe elementet e ndërfaqes.
- [Vegla](#) - Mjete të avancuara të shërbimeve si Sew Simulator dhe Pattern Editor.
- [Ndihmë](#) - Qasje për të kërkuar, eksportuar dhe printuar skedarët e dokumentacionit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Menyja kryesore](#) - [Mënyra e paracaktuar](#) > Dizajn



Menyja Kryesore - Dizajni

Menyja E Dizajnit Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E Përzgjedhjes/Transformimit.

Përpilo dhe Vendos në Embird Editor

E re

Hap

Hap të Fundit

Ruaj

Ruaj Si

Bashko

Ruaj në formatin e përputhshëm me Studio-n e rregullt

Bashko

Eksporto/Importo ►

Bashko nga Biblioteka

Eksporto

Ruaj në Format Kompakt (për Web)

Ruaj të Përzgjedhurën Si

Importo Skedarin Vektorial

Paleta e Ngjyrave

Ngarko Paletën

Ruaj Paletën

Kornizë ►

Kornizë e Re

Hap Kornizën

Ruaj Kornizën

Ruaj Kornizën Si

Dil

Përpilimi

Komanda e parë, **Përpilo dhe Vendos në Embird Editor**, përpilon një dizajn të digjitalizuar në Studio dhe e transferon atë në Editor. Kjo lejon që dizajni të ruhet në formatin e kërkuar të qëndrueshmërisë.

Operacionet Kryesore të Skedarëve

Gjashtë komandat e ardhshme janë **E re**, **Hap**, **Hap të Fundit**, **Ruaj**, **Ruaj Si**, dhe **Bashko**. Këto operacione përdorin **formatin e skedarit EOF**, i cili është formati vendas për Embird Studio. Një skedar EOF ruan të gjitha objektet e dizajnit, shkronjat dhe imazhin e sfondit brenda një skedari të vetëm.

Shënim: Të gjitha **dritaret e dialogut hap/ruaj** lejojnë përdoruesin të ngjisë një shteg skedari nga tabela e shënimeve (clipboard) në kutinë e redaktimit të emrit të skedarit. Studio më pas do të lundrojë direkt te ai

skedar ose dosje. Ky funksion është krijuar për rastet kur një shteg është kopjuar nga një aplikacion tjetër dhe duhet të aksesohet shpejt brenda Studio-s.

Ruaj në formatin e përputhshëm me Studio-n e rregullt: Dizajnet e krijuara në Studio Next përdorin veçori më të avancuara se ato në versionin standard të Studio-s. Për pasojë, skedarët e rinj *.eof nuk mund të hapen në Studio-n e rregullt. Nëse një dizajn duhet të zhvendoset nga Studio Next në versionin më të vjetër, përdorni këtë komandë për ta ruajtur atë në një format të përputhshëm. **Shënim:** Veçoritë specifike të Studio Next, si objektet rrjetë (mesh) dhe parametrat e tyre përkatës, nuk do të ruhen në këtë format.

Bashkimi i Dizajnit

Komanda **Bashko** shton një dizajn të përzgjedhur në projektin që është aktualisht i hapur në Studio.

Komanda **Bashko nga Biblioteka** ju lejon të importoni forma të digjitalizuara paraprakisht nga dosja e bibliotekës së Studio-s.



Një formë nga biblioteka - një dizajn me dy ngjyra.

Eksportimi i Dizajneve dhe Grafikëve Vektorë

Komanda **Eksporto** konverton dizajnet vektoriale nga Studio në formate të tjera skedarësh. Versioni aktual mbështet Grafikët Vektorë të Shkallëzueshëm (*.SVG) dhe Embird Text Baseline (*.ETB).

Komanda "Eksporto" nuk është menduar për ruajtjen e dizajneve si skedarë qepjesh për makineritë e qëndisjes. Për të ruajtur një dizajn në një format përfundimtar qëndisjeje (si PES, JEF, ose DST), dizajni i digjitalizuar duhet fillimisht të përpunohet në Studio dhe më pas të dërgohet në modulën Editor. Moduli Editor menaxhon konvertimin përfundimtar dhe formatimin e kërkuar nga pajisjet specifike të qëndisjes.

Përdorni "Export to SVG" për të transferuar dizajnet nga Studio në softuerë prerjeje ose aplikacione grafike si Corel Draw për përpunim të mëtejshëm, ose për të krijuar ilustrime të bazuara në vektorë.

Përdoruesit mund të eksportojnë ilustrime SVG të një dizajni qëndisjeje që përmban efekte 3D, animacione të qepjeve ose objekteve, nyje të vizualizuara, pika gjilpëre dhe më shumë. Këta skedarë janë të shkallëzueshëm pa humbje të detajeve dhe përshtaten me madhësi të ndryshme faqesh. Madje edhe imazhet raster (piksel) mund të konvertohen në skedarë SVG duke përdorur këtë komandë eksporti.

Dizajnet eksportohen në formatin SVG në madhësinë e tyre reale. Kur eksportoni qepje, vini re se dimensionet përfundimtare të qepjes mund të ndryshojnë nga dimensionet e objektit vektor burim. Ky ndryshim shkaktohet nga faktorë të tillë si kompensimi i tërheqjes, hapësirat e zgjerimit dhe modelet e qepjes. Qepjet e gjeneruara nga një objekt vektor në Studio nuk priten të përputhen saktësisht me madhësinë e objektit original.

Ruajtja në Format Kompakt

Komanda **Save in Compact Format (for Web)** ruan dizajnin si një skedar konturi të shkallëzueshëm, duke përjashtuar [imazhin](#) dhe qepjet për të minimizuar madhësinë e skedarit. Kjo është menduar për dërgimin online të skedarëve të qëndisjes. Marrësit mund t'i hapin këto dizajne në versionin përkatës të Embird dhe t'i ndryshojnë madhësinë pa humbje të cilësisë. Megjithatë një skedar kompakt përdor të njëjtin prapashtesë EOF si një skedar standard dizajni, madhësia është dukshëm më e vogël. Digjitalizuesit duhet gjithashtu të mbajnë një kopje në formatin standard EOF (duke përdorur Save ose Save As) për redaktim në të ardhmen, pasi formati kompakt nuk ruan imazhe sfondi, [linja udhëzuese](#), ose të dhëna të tjera ndihmëse.

Ruajtja e Objekteve të Zgjedhura

Komanda **Save Selected As** funksionon ngjashëm me "Save As," por ruan vetëm objektet e zgjedhura aktualisht në skedarin që rezulton.

Importimi i Skedarëve Vektorë

Funksioni **Import Vector File** hap një skedar [grafike vektoriale](#) dhe e konverton atë në një dizajn qëndisjeje.

Kjo veçori ofron dobi të konsiderueshme për përdorues të ndryshëm:

- Profesionistët e Grafikës dhe Agjencitë e Reklamimit: Këta përdorues shpesh punojnë me logo vektoriale dhe asete të markave. Importimi i drejtpërdrejtë lejon konvertimin e logove komplekse pa digjitalizim manual, duke përshpejtuar rrjedhën e punës dhe duke siguruar që dizajni i qëndisjes të jetë një përfaqësim i saktë dhe i shkallëzueshëm i veprës artistike origjinale.
- Përdoruesit Standardë dhe Grafikat në Web: Përdoruesit që marrin grafika vektoriale online mund ta përdorin këtë funksion për të konvertuar shpejt veprën artistike në një dizajn të qëndisur. Kjo eliminon nevojën për aftësi të avancuara digjitalizimi, duke lejuar që arti vektor i jashtëm të shndërrohet në një projekt qëndisjeje të redaktueshëm.

Menaxhimi i Ngjyrave

Komandat **Load Palette** dhe **Save Color Palette** lejojnë që një paletë ngjyrash e personalizuar të kopjohet midis skedarëve të dizajnit. Ngjyrat ngarkohen në paletën në krye të [panelit kryesor të kontrollit](#) dhe përdoren për t'u caktuar ngjyra objekteve vektoriale brenda dizajnit.

Mostrat e Kornizave

Komandat **Border** përdoren për të krijuar dhe modifikuar [Mostra të Kornizave të përcaktuara nga përdoruesi](#).

Dalje

Komanda **Exit** ndjek konventat standarde të softuerit, duke e nxitur përdoruesin të ruajë ndryshimet dhe të specifikojë një emër skedari dhe vendndodhje nëse është e nevojshme.



Menyja Kryesore - Përzgjidh (Select)

Menyja Përzgjidh (Select) Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E Përzgjedhjes/Transformimit.

Komandat në këtë meny lejojnë përdoruesit të zgjedhin objekte vektoriale bazuar në kritere të ndryshme ose të modifikojnë përzgjedhjet aktuale.

Lëviz dhe zmadho te e përzgjedhura

Zmadho dhe edito objektet e përzgjedhura

Përzgjidh të gjitha

Anulo përzgjedhjen

Inverto përzgjedhjen

Përzgjedhje e re

Shto te përzgjedhja

Përzgjidh nëngrup

Objekte ▶

Mbushjet ▶

Të gjitha mbushjet
me Motiv
me Kolonë Automatike

Rrjetë (Mesh) ▶

Të gjitha objektet Rrjetë

Sfumato Stitch ▶

Të gjitha objektet Sfumato Stitch

Kolona ▶

Të gjitha kolonat
me Model

Konture ▶

Të gjitha konturet
Shtigje të pasme
Redworks

Qepje Manuale ▶

| Të gjitha qepjet manuale

Lidhje ►

| Të gjitha lidhjet

Aplikacione (Appliqués) ►

| Të gjitha aplikacionet

Të gjitha

Tekst /Alfabetë/

Tekst /Font Engine/

Komanda **Lëviz dhe zmadho te e përzgjedhura** e vendos objektin(et) e përzgjedhur në qendër të ekranit dhe rregullon nivelin e zmadhimit për ta përshtatur përzgjedhjen me zonën e shikimit. Ky mjet është i dobishëm për gjetjen e objekteve të zgjedhura në [dritaren e Inspektorit](#) brenda [zonës së punës](#).

Komanda **Zmadho dhe edito objektet e përzgjedhura** funksionon ngjashëm me atë të mësipërmen, por gjithashtu nis automatikisht [modalitetin e editimit të nyjeve](#).

Komanda **Inverto përzgjedhjen** anulon përzgjedhjen e objekteve aktualisht të zgjedhura dhe zgjedh të gjitha objektet e mbetura në dizajn. Kjo është e dobishme kur keni nevojë të modifikoni shumicën e objekteve duke mbajtur disa specifike të pandryshuara. Për ta bërë këtë, zgjidhni objektet që duhet të mbeten të paprekura dhe më pas përdorni komandën Inverto përzgjedhjen.

Opsionet **Përzgjedhje e re**, **Shto te përzgjedhja** dhe **Përzgjidh nëngrup** përcaktojnë se si trajtohen objektet vektoriale kur përdoren komanda të tjera në këtë meny. Këto funksionojnë si ndërprerës (toggles) dhe vetëm një mund të jetë aktiv në një kohë. Ato përcaktojnë nëse një komandë krijon një përzgjedhje të re, shton objekte te përzgjedhja aktuale, ose filtron përzgjedhjen aktuale për të përfshirë vetëm nëngrupe specifike.

Shembull 1 - Përzgjedhja e të gjitha mbushjeve dhe kontureve:

1. Aktivizoni opsionin "Përzgjidh > Përzgjedhje e re".
2. Ekzekutoni komandën "Përzgjidh > Mbushjet > Të gjitha mbushjet".
3. Aktivizoni opsionin "Përzgjidh > Shto te përzgjedhja".
4. Ekzekutoni komandën "Përzgjidh > Markup > Të gjitha konturet". Të gjitha mbushjet dhe konturet në dizajn tani janë të përzgjedhura njëkohësisht.

Shembull 2 - Përzgjedhje e kufizuar brenda një nëngrupi:

1. Zgjidhni një pjesë specifike të dizajnit në zonën e punës ose në Inspektorin e Objekteve.
2. Aktivizoni opsionin "Përzgjidh > Përzgjidh nëngrup".
3. Ekzekutoni komandën "Përzgjidh > Përzgjedhje > Shtigje të pasme". Përzgjedhja tani do të përfshijë vetëm shtigjet e pasme të vendosura brenda zonës së përzgjedhur më parë, në vend që të zgjedhë çdo shteg të pasme në të gjithë dizajnin.

Komandat e tjera në këtë meny lehtësojnë përzgjedhjen e objekteve të shumta të një lloji specifik, të tilla si **Qepje manuale**, **shtigje të pasme**, ose **Mbushje me motive**. Sjellja e tyre varet nga mënyra e përzgjedhjes (e re, shto, ose nëngrup) e aktivizuar aktualisht.

Komandat e përzgjedhjes së [tekstit](#) mbeten funksionale vetëm për sa kohë që ruhet referenca për etiketën përkatëse të tekstit. Nëse referenca hiqet duke përdorur artikullin **Menyja Kryesore > Tekst > Konverto Tekstin në Objekte**

Normale, objekti bëhet një objekt vektorial standard. Në atë pikë, ai nuk mund të identifikohet ose përzgjidhet më përmes komandave **Përzgjidh > Tekst**.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar > Opsionet

Menyja Kryesore - Opsionet

Parametra

Ngjitja e Nyjeve dhe Shënuesve ▶

- Udhëzues
- Rrjetë
- Nyje
- Konture
- Kornizë

Ngjitja e Objekteve ▶

- Ngjitja e Objekteve në Rrjetë
- Ngjitja e Objekteve në Udhëzues

Udhëzues ▶

- Kyç Udhëzuesit
- Fshi Udhëzuesit

Ngjitja e Udhëzuesve ▶

- Rrjetë
- Nyje
- Konture
- Kornizë

Katalogu i Parazgjedhur i Fijeve

Preferenca

Menyja E Opsioneve Është E Aksesueshme Vetëm Në Mënyrën E Përzgjedhjes/Transformimit.

Parametra komanda hap dritaren për [parametrat](#) e një dizajni dhe objekteve të tij.

Ngjitja e Nyjeve dhe Shënuesve opsionet e ngjitjes i referohen dorezave të nyjeve (nëse programi është në [mënyrën e redaktimit të nyjeve](#)) dhe [pikave shënuese](#), siç është **shënuesi i nyjes së qepjes** ankoruese hyrëse ose **shënuesi i qendrës së rrotullimit**. Shënuesit përdorin këto opsione ngjitjeje në të gjitha mënyrat ku ato përdoren.

Ngjitja e Objekteve në Rrjetë ngjit objektet e përzgjedhura në vijën më të afërt të rrjetës kur përdoruesi i lëviz ato në mënyrën e transformimit. Objektet do të ngjiten vetëm nëse janë afër një vije të rrjetës. Ky funksion i lejon përdoruesit të rreshtojë objektet duke përdorur vijat e rrjetës. Ai punon me objekte të tëra (jo vetëm nyje të redaktuara).

Ngjitja e Objekteve në Udhëzues ngjit objektet e përzgjedhura në [udhëzuesin](#) më të afërt kur përdoruesi i lëviz ato në mënyrën e transformimit. Objektet do të ngjiten vetëm nëse janë afër një udhëzuesi. Ky funksion i lejon përdoruesit të rreshtojë objektet duke përdorur udhëzuesit. Ai punon me objekte të tëra (jo vetëm nyje të redaktuara).

Çelësat e ngjitjes janë gjithashtu të dyfishuar në **Skedën e Saktësisë** të [Panelit Kryesor të Kontrollit](#) për akses të shpejtë.

Kyç Udhëzuesit çaktivizon redaktimin e udhëzuesve dhe shtimin e udhëzuesve të rinj. Kyçja e udhëzuesve parandalon përzgjedhjen e paqëllimshme të udhëzuesve kur punoni me objekte të digjitalizuara në [Zonën e Punës](#).

Fshi Udhëzuesit fshin të gjithë udhëzuesit në Zonën e Punës.

Ngjitja e Udhëzuesve: Vetë udhëzuesit mund të ngjiten në objektiva të ndryshëm për rreshtim të përsosur. Më pas mund t'i përdorni këta udhëzues për [ndarjen e objekteve](#) ose si objektiva ngjitjeje për entitete të tjera.

Katalogu i Parazgjedhur i Fijeve hap dritaren e [katalogut të fijeve](#) për të zgjedhur katalogun e parazgjedhur. [Lista e Fijeve](#) më pas gjenerohet bazuar në këtë përzgjedhje.

Përdorni komandën **Preferenca** për të thirrur dritaren me [preferencat e Studio](#), si madhësia e kornizës, rrjeta, etj.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Menyja kryesore](#) - [Mënyra e paracaktuar](#) > Imazh



Menuja Kryesore - Imazhi

Importo

Eksporto

Mjete ►

Filtrat e Sfondit

Dritarja e Redaktimit të Imazhit

Redukto Ngjyrat

Posterizo

Rrotullo në Vertikale

Rrotullo në Horizontale

Menuja E Imazhit Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E Përzgjedhjes/Transformimit.

Importo përdoret për të ngarkuar një **imazh raster** në sfond si një model për procesin e dixhitalizimit. Studio mbështet importimin e imazheve në formate JPG, GIF, BMP dhe PNG.

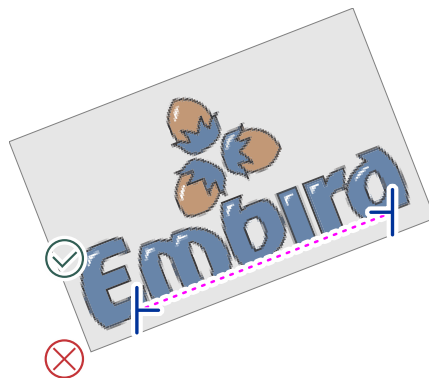
Studio shpërfill DPI-në, rezolucionin ose dimensionet specifike të vendosura nga softuerët e jashtëm grafikë. Në vend të kësaj, ai aplikon një skemë fikse shkallëzimi: 100 pikselë = 1 cm të madhësisë së dizajnit (254 pikselë = 1 inç). Përdoruesit gjithashtu mund të zgjedhin opsionin "Shkallëzo imazhin për t'iu përshtatur kornizës aktuale" për të ndryshuar automatikisht madhësinë e imazhit që të përputhet me dimensionet e kornizës gjatë importimit.

Për informacion të detajuar mbi **Filtrat e Sfondit** dhe **Dritaren e Redaktimit të Imazhit**, ju lutemi referojuni kapitullit [Mjetet e Imazhit](#).

Konsultohuni me kapitullin [Mjeti i Imazhit - Reduktimi i Ngjyrave](#) për detaje mbi konvertimin e imazheve në **ngjyra me paletë të kufizuar**.

Referojuni kapitullit [Mjeti i Imazhit - Posterizimi](#) për të mësuar më shumë rreth **rrafshimit të ngjyrave të imazhit**.

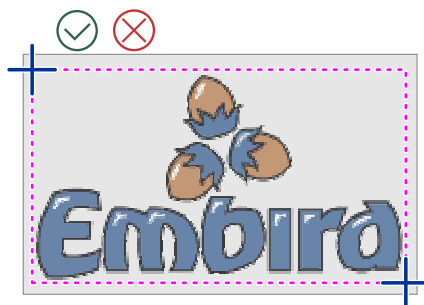
Rrotullo në Vertikale dhe **Rrotullo në Horizontale** janë mjete të specializuara për rreshtimin e saktë të imazhit. Ato janë krijuar për të korrigjuar orientimin e imazheve që përmbajnë elemente vertikale ose horizontale. Për t'i përdorur ato, vendosni shënuesit e rrotullimit përgjatë një objekti ose linje referuese në imazh dhe klikoni butonin **Zbato**. Softueri do të rrotullojë të gjithë imazhin në mënyrë që referenca e zgjedhur të bëhet në mënyrë perfekte vertikale ose horizontale.



Rrotullimi u krye me mjetin **Rrotullo në Horizontale**.

Ju lutemi vini re: Përdorni **Dritaren e Redaktimit të Imazhit** nëse keni nevojë të rrotulloni një imazh sipas një parametri specifik numerik të këndit.

Krasit është një mjet për vendosjen e saktë të shenjave të krasitjes për të prerë imazhin e sfondit. Poziciononi shenjat e krasitjes në imazh dhe klikoni butonin **Zbato** për të finalizuar zonën.



Logoja e kufizuar nga linjat e aplikuara të krasitjes.

Drejto është një mjet i krijuar për të kompensuar shtrembërimin në imazhet e skanuara. Nëse një imazh i skanuar duket i deformuar por përmban skaje që duhet të jenë ortogonale, vendosni shënuesit në këto linja të pjerrëta dhe klikoni butonin **Zbato**. Imazhi do të transformohet në mënyrë që forma e zgjedhur të korrigjohet në një drejtkëndësh të vërtetë.

Shënim: Imazhet gjithashtu mund të transferohen në Studio duke përdorur komandat Kopjo (CTRL+C) dhe Ngjit (CTRL+V). Përdorni CTRL+C në çdo program grafik për të kopjuar një imazh raster në kujtesën e përkohshme, pastaj përdorni CTRL+V në Studio për ta ngarkuar atë direkt.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar](#) > [Tekst](#)

Menyja Kryesore - Tekst

Menyja Tekst Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E Përzgjedhjes/Transformimit.

Tekst ...
Tekst me Font Engine ...
Tekst me Objektin e Përzgjedhur si Vijë Bazë ...
Tekst me Font Engine me Objektin e Përzgjedhur si Vijë Bazë ...

Edito Tekstin
Konverto Tekstin në Objekte të Rregullta

Importo Vijën Bazë

Komandat e mëposhtme e kalojnë Studio në [modalitetin e shkrimit](#). Ekzistojnë dy metoda kryesore për krijimin e shkrimit në Studio: 1. Alphabets dhe 2. Tekst me Font Engine. Ndërsa të dyja metodat përdorin një ndërfaqe të ngjashme përdoruesi, ato mbështeten në burime të ndryshme shkrimi.

Tekst fut shkrimin nga Embird Alphabets. Alphabets janë shkronjat e qëndisjes të para-digjitalizuara të Embird. Klikoni kudo brenda [Zonës së Punës](#) për të përcaktuar pikën e fillimit për tekstin. Klikimi mbi tekstin ekzistues do të aktivizojë modalitetin e redaktimit; përndryshe, fillon një sesion i ri i krijimit të tekstit. Programi hap panele për përzgjedhjen e alfabetit dhe konfigurimin e vetive dhe preferencave të paraqitjes. Pasi të finalizohet, shkrimi vendoset në Zonën e Punës si objekte vektoriale të ripërmasueshme.

Tekst me Font Engine fut tekst duke përdorur Embird Font Engine, i cili konverton automatikisht shkronjat TrueType dhe OpenType në dizajne qëndisjeje. Klikoni kudo në zonën e punës për të vendosur pikën e fillimit. Klikimi mbi tekstin ekzistues nis redaktimin, ndërsa klikimi në një hapësirë boshe fillon një objekt të ri teksti. Shkrimi që rezulton vendoset në Zonën e Punës si vektorë të ripërmasueshëm.

Diferenca kryesore midis Font Engine dhe Alphabets është se Alphabets janë shkronja të digjitalizuara manualisht nga ekspertët, ndërsa Font Engine automatizon konvertimin e çdo shkronje TrueType ose OpenType. Ndërsa Font Engine përdor teknika të avancuara të kolonave automatike për të mbushur shkronjat me qepje saten, rezultatet mund të ndryshojnë herë pas here nga qasja manuale e një digjitalizuesi njerëzor.

Komandat e mësipërme ju lejojnë të krijoni tekst me shumë rreshta duke futur karaktere që konvertohen automatikisht në konture dhe qepje. Nëse jeni duke digjitalizuar një logo specifike për të cilën nuk ekziston asnjë alfabet ose shkronjë përkatëse, mund t'ju duhet të [digjitalizoni shkrimin manualisht](#) duke përdorur kolona dhe lidhje individuale.

Tekst me Objektin e Përzgjedhur si Vijë Bazë funksionon në mënyrë të ngjashme me komandën **Tekst**, por përdor një objekt të përzgjedhur në zonën e punës si një vijë bazë të personalizuar. Kjo ju lejon të përdorni një objekt ekzistues (si një mbushje, kolonë ose kontur) si rrugë për shkrimin tuaj. Kjo komandë është veçanërisht e dobishme për të ndjekur një vijë bazë të vizatuar me dorë ose për të vendosur tekstin paralelisht me skajin e një elementi ekzistues të dizajnit.

Tekst me Font Engine me Objektin e Përzgjedhur si Vijë Bazë kryen të njëjtin funksion si komanda **Tekst me Font Engine**, por aplikon tekstin mbi një objekt të përzgjedhur që përdoret si vijë bazë e personalizuar.

Edito Tekstin lejon modifikimin e tekstit ekzistues. Përzgjidhni çdo pjesë të tekstit (një shkronjë individuale ose grupin e objekteve) në [Zonën e Punës](#) ose [Inspektorin e Objekteve](#) dhe ekzekutoni këtë komandë. Studio do të kalojë në modalitetin e shkrimit dhe do të hapë tekstin përkatës për redaktim. Kur të përfundoni, teksti origjinal zëvendësohet nga versioni i përditësuar. Ju lutemi vini re: nëse keni modifikuar më parë objektet e tekstit në nivel nyje-për-nyje, ato ndryshime manuale do të humbasin gjatë ri-redaktimit në modalitetin e shkrimit.

Konverto Tekstin në Objekte të Rregullta: Objektet si mbushjet, kolonat dhe [lidhjet](#) që i përkasin një etikete teksti janë të lidhura me atë etiketë dhe identifikohen si "Alphabets Text" ose "Font Engine Text" në Inspektorin e Objekteve. Përdorni këtë komandë nëse nuk keni më nevojë ta redaktoni tekstin në nivelin e shkrimit. Lidhja me etiketën e tekstit hiqet, duke lejuar redaktimin manual nyje-për-nyje të komponentëve individualë.

Komanda **Importo Vijën Bazë** mundëson importimin e vijave bazë në formatin e skedarit "Embire Text Baseline *.etb". Kjo komandë është menduar për skedarët e vjetër të vijave bazë të krijuar në versionet më të vjetra të Studio. Sistemi aktual i shkronjave ruan sesionet e shkronjave (përfshirë vijën bazë) brenda skedarit kryesor të dizajnit ose në skedarë të veçantë shkronjash, duke lejuar transferimin përmes kopjimit dhe ngjitjes. Rrjedhimisht, kjo komandë ruhet vetëm për përputhshmëri me versionet e mëparshme.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar](#) > [Objekte](#)

Elementi I Menysë Objektet Është I Disponueshëm Vetëm Në Modalitetin E Përzgjedhjes/Transformimit.



Menyja Kryesore - Objektet

Kopjo

Ngjit

Edito nyjet

Gjenero qepje

Fshi

Dupliko

Fshi qepjet

Rendit ▶

Rendit ngjyrat

Rendit llojet

Rendit madhësitë

Renditja ▶

Në fund

Në krye

Ndrysho renditjen ...

Ngjyra ▶

[Përcakto ngjyrën](#)

Zgjidh ngjyrën nga imazhi

Zgjidh ngjyrën nga imazhi /mostra 3x3/

Zgjidh ngjyrën nga imazhi /mostra 5x5/

Ngjyra nga [Katalogu i perijve](#)

[Akordo ngjyrat](#)

Operacionet e clipboard-it si **Kopjo** dhe **Ngjit** lejojnë transferimin e objekteve midis skedarëve të ndryshëm të dizajnit.

Komanda **Edito nyjet** e kalon objektin e përzgjedhur në **modalitetin e editimit** për manipulim vektorial.

Komanda **Gjenero qepje** llogarit qepjet përfundimtare të qëndisjes për objektet e përzgjedhura. I njëjti rezultat mund të arrihet duke klikuar gjatë ose duke klikuar dy herë ikonën e objektit në dritaren **[Inspektori i objekteve](#)**.

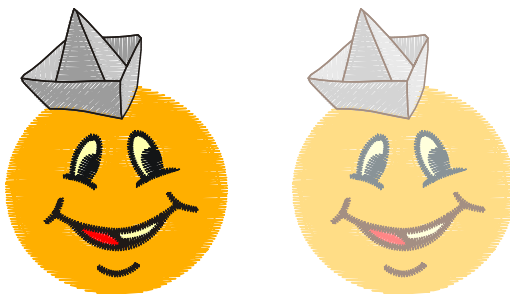
Funksioni **Rendit ngjyrat** riorganizon sekuencën e objekteve të përzgjedhura në mënyrë që ato që ndajnë të njëjtën ngjyrë të vendosen njëra pas tjetrës. Ky optimizim ndihmon në minimizimin e ndryshimeve të panevojshme të ngjyrave gjatë procesit të qëndisjes.

Funksioni **Rendit llojet** rirendit objektet e përzgjedhura në mënyrë që objektet e të njëjtit lloj qëndisjeje të grupohen së bashku në sekuencën e qepjes.

Funksioni **Rendit madhësitë** është thelbësor kur editohen objekte të importuara nga skedarët e **grafikës vektoriale** (p.sh., SVG). Këta skedarë shpesh përmbajnë shumë objekte të imta - shpesh më të vogla se 1 milimetër - të cilat janë jopraktike për t'u qepur dhe mund të ulin cilësinë e dizajnit. Përdorni komandën Rendit madhësitë për të rirenditur objektet sipas dimensionit, duke ju lejuar të zgjidhni dhe fshini lehtësisht elementët që janë shumë të vegjël për prodhim.

Nënmenyja **Renditja** ofron funksione për të rregulluar grumbullimin dhe sekuencën e qepjes së objekteve të përzgjedhura. Kjo sekuencë përcakton si hierarkinë e shfaqjes në dritaren Inspektori, ashtu edhe rendin fizik të qepjes në makinën e qëndisjes.

Funksioni **Akordo ngjyrat** mundëson **rregullimin e ngjyrave** për të gjitha objektet e përzgjedhura, ose për të gjithë dizajnin, njëkohësisht. Kjo komandë hap një dritare me kontrolle për Ndriçimin, Kontrastin, Gamën, Saturimin dhe balancën e ngjyrave (Cian-E kuqe, Maxhenta-E gjelbër, E verdhë-Blu). Këto rregullime ndikojnë në vetitë e ngjyrave të objekteve vektoriale dhe qepjeve të perijve, në vend të imazhit të shabllonit të sfondit.



Majtas: ngjyrat origjinale para akordimit. Djathtas: ndriçimi i rritur për të gjitha objektet kolektivisht.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar](#) > Transformo



Menuja Kryesore - Transformim

Menuja Transformim Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E Zgjedhjes/Transformimit.

Zhbëj

Ribëj

Përshtat me Objektin e Mëparshëm

Pasqyro dhe Rrotullo ►

Pasqyro Vertikalisht
Pasqyro Horizontalisht
Rrotullo Majtas
Rrotullo Djathtas

Apliko Rrotullimin te Qepjet Mbushëse

[Rreshto Objektet](#)

[Shpërndaj Objektet](#)

[Transformo Objektet](#)

Qendër ►

Sill në Qendër
Qendër Vertikalisht
Qendër Horizontalisht

Zhvendosje ►

Zgjero Objektin
Zvogëlo Objektin
Ndrysho Gjerësinë e Kolonës

Redukto Numrin e Nyjeve

[Zarf](#)

Këto komanda zbatohen për objektet që janë të zgjedhura.

Komanda **Përshtat me Objektin e Mëparshëm** përdoret për të eliminuar boshllëqet ose distancat e "kërcimit" midis objekteve.

Komanda **Pasqyro Vertikalisht** pasqyron objektet e zgjedhura përgjatë boshtit horizontal.

Komanda **Pasqyro Horizontalisht** pasqyron objektet e zgjedhura përgjatë boshtit vertikal.

Komanda **Rrotullo Majtas** rrotullon objektet e zgjedhura 90 gradë në drejtim të kundërt me akrepat e orës.

Komanda **Rrotullo Djathtas** rrotullon objektet e zgjedhura 90 gradë në drejtim të akrepave të orës.

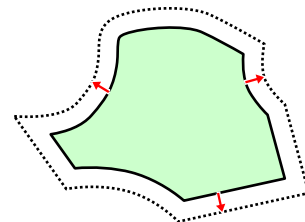
Shënim: Opsioni **Apliko Rrotullimin te Qepjet Mbushëse**. Kur ky opsion është i aktivizuar, këndet e qepjes për qepjet mbuluese dhe nën-shtresat zig-zag në objektet Mbushëse rregullohen automatikisht sa herë që objekti rrotullohet ose pasqyrohet. Ky konfigurim ndikon në disa operacione, duke përfshirë rrotullimin standard, pasqyrimin, krijimin e qosheve dhe funksionet e përsëritjes automatike. Nëse çaktivizohet, këndet e qepjes mbeten fikse pavarësisht orientimit të objektit.

Dritarja [Transformo Objektet](#) ofron kontroll të saktë numerik për [transformime](#) të tilla si lëvizja, rrotullimi, pjerrësia dhe ndryshimi i madhësisë. Këto operacione mund të kryhen gjithashtu në mënyrë interaktive brenda [Zonës së Punës](#) ose përmes dritares [Inspektori i Objekteve](#).

Komanda **Sill në Qendër** është veçanërisht e dobishme nëse keni nevojë të poziciononi dizajnin në qendër të kornizës me saktësi absolute.

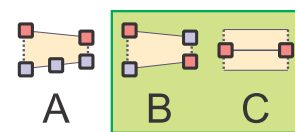
Komandat **Qendër Vertikalisht** dhe **Qendër Horizontalisht** i rreshtojnë objektet e zgjedhura saktësisht përgjatë boshteve të tyre përkatëse.

Komanda **Zgjero Objektet** rrit madhësinë e objekteve të zgjedhura duke **zhvendosur konturet e tyre**. Kjo është krijuar posaçërisht për të krijuar një mbivendosje me gjerësi konstante midis objekteve ngjitur për të parandaluar boshllëqet gjatë qepjes. Kjo metodë zhvendosjeje prodhon një rezultat gjeometrik të ndryshëm nga zmadhimi standard proporcional.



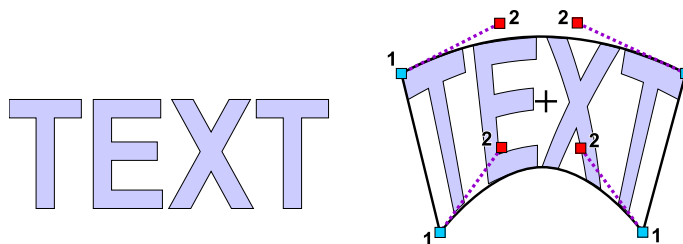
Komanda **Zvogëlo Objektet** zvogëlon dimensionet e objekteve të zgjedhura duke **zhvendosur konturet** nga brenda. Kjo është e dobishme për rregullimin e hapjeve në mbushje për të krijuar një mbivendosje të duhur midis hapjes dhe objektit që e mbulon atë.

Komanda **Ndrysho Gjerësinë e Kolonës** zbatohet vetëm për [kolona](#), [kolona me modele](#), dhe [aplikacione](#) - konkretisht, [objekte të përcaktuara nga dy skaje](#). Kjo komandë zgjeron ose zvogëlon gjerësinë e këtyre objekteve. Për ndryshim nga dy komandat e mëparshme që zbatojnë një zhvendosje absolute, kjo komandë përdor një zhvendosje relative bazuar në përqindje (%). Ajo përdor elementet përkatëse në anët e kolonës për të llogaritur gjerësinë e re. Prandaj, ajo funksionon më mirë në kolona të krijuara me [Metodën B ose C](#), të cilat shfaqin një numër përputhës të elementeve në të dy skajet.



Funksioni **Redukto Numrin e Nyjeve** thjeshton rrugën vektoriale duke hequr nyjet e panevojshme bazuar në një veti "Thjeshtësie". Kjo përdoret kryesisht për të zbutur shkronjat ose objektet me skaje të shtrembëruara që përmbajnë shumë nyje për redaktim efikas manual.

Komanda **Envelope** ju lejon të shtrembëroni dhe formësoni objektet e zgjedhura duke përdorur kurbat e **zarfit**, duke siguruar kontroll krijues mbi gjeometrinë e objektit.





Menuja Kryesore - Grupet

Menuja Grupet Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E Përzgjedhjes/Transformimit.

Grup 1
Shgrup 1
Grup 2
Shgrup 2
Grup 3
Shgrup 3

Grup 1, **Grup 2** dhe **Grup 3** janë funksione që përdoren për të kombinuar objekte të shumta qendrisjeje në një njësi të vetme për manipulim më efikas. Këto komanda i mundësojnë përdoruesit të krijojë një strukturë hierarkike për objektet e kombinuara, gjë që thjeshton procesin e përzgjedhjes dhe redaktimit të komponentëve kompleksë të dizajnit.

Përdorni komandat **Shgrup 1**, **Shgrup 2** dhe **Shgrup 3** për të ndarë grupet në nivelet e tyre përkatëse.

Kapitulli [Grupet](#) ofron një përshkrim të detajuar dhe shembuj praktik të përdorimit të komandave **Grup** dhe **Shgrup** brenda rrjedhës suaj të punës.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menuja kryesore - Mënyra e paracaktuar](#) > Ndërto



Menyja Kryesore - Build

Krijo Lidhje me Objektivin e Mëparshëm (Drejtvizore)
Lidhje e Zgjuar me Objektivin e Mëparshëm (Vija Qendrore)
Lidhje e Zgjuar me Objektivin e Mëparshëm (Kontur)
Auto-Outliner
Kënd ...
Përsëritje Automatike ...
Shaping ▶
Bashkim
Prerje

Konture ►

- Rregullo Pjesët e Konturit
- Rregullo Pjesët e Konturit /pa Lidhje/
- Krijo Shteg të Pasmë
- Fshi Shtigjet e Pasmë
- Kombino Konturet

Menyja Build Është E Aksesueshme Ekskluzivisht Në Modalitetin Select/Transform.

Krijo Lidhje me Objektiv e Mëparshëm (Drejtvizore). Kjo komandë është menduar për dizajne ku objekti i zgjedhur është i shkëputur nga ai i mëparshmi. Ekzekutimi i kësaj komande fut një objekt [Lidhjeje](#) bazë midis dy elementeve për të eliminuar qepjet kalimtare të panevojshme.

[Lidhje e Zgjuar me Objektiv e Mëparshëm \(Vija Qendrore\)](#) dhe [Lidhje e Zgjuar me Objektiv e Mëparshëm \(Kontur\)](#). Të ngjashme me komandën standarde, këto opsione bashkojnë objektet e shkëputura. Megjithatë, ato gjenerojnë shtigje lidhjeje komplekse dhe të optimizuara. Opsioni Vija Qendrore e fsheh shtegun nën objektin e zgjedhur, ndërsa opsioni Kontur e vendos atë përgjatë skajit të jashtëm të objektit. Këto shtigje janë dizajnuar për t'u fshehur ose nga vetë objekti i zgjedhur ose nga një bordurë zigzag me qepje satin të qepur sipër.

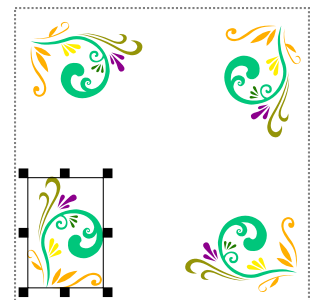
Funksioni [Auto Outliner](#) gjeneron automatikisht një kontur të hollë me dy shtresa rreth objekteve të zgjedhura. Kapitulli [Përmbledhje e Kontureve](#) ofron detaje të mëtejshme mbi metodat alternative të digjitalizimit të kontureve.



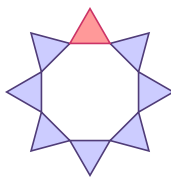
Komanda **Kënd ...** hap një dritare me opsione për të kopjuar objektet e zgjedhura në mënyrë simetrike në qoshet e kornizës.

Opsionet e disponueshme për Kënd përfshijnë:

- Vendos** – Kopjon objektet në orientimin e tyre origjinal.
- Pasqyrim** – Pasqyron objektin në çdo qoshe.
- Rrotullo CW** – Rrotullon objektin në drejtim të akrepave të orës në lidhje me qoshen e mëparshme.
- Rrotullo CCW** – Rrotullon objektin në drejtim të kundërt të akrepave të orës në lidhje me qoshen e mëparshme. Shënim: Nëse opsioni **Apliko Rrotullimin të Qepjet e Mbushjes** është aktivizuar në **Menyja Kryesore** > **Transform**, këndi i qepjes rregullohet automatikisht gjatë rrotullimit.



Komanda [Përsëritje Automatike ...](#) hap një dritare konfigurimi për të duplikuar objektet e zgjedhura përgjatë një vije, rreth një rrethi ose drejtkëndëshi, ose për të mbushur një zonë drejtkëndore. Hapësira ose distanca midis objekteve gjithashtu mund të specifikohet.



Në këtë shembull, trekëndëshi i sipërm u përsërit automatikisht tetë herë rreth një shtegu rrethor.

Nënmenyja **Shaping** përmban operacione Boolean për zonat e mbushura, konkretisht **Bashkim**, **Prerje** dhe **Diferencë**.

Në qëndisjen e kompjuterizuar dhe dizajnin vektorial, **funksionet e formësimit Boolean** janë operacione matematikore që përdoren për të kombinuar ose zbritur objekte që mbivendosen me saktësi absolute.

Ka tri operacione kryesore Boolean të disponueshme në menynë **Ndërtim > Formësim**:

1. Bashkim (Saldim)

Operacioni Bashkim shkrin objekte të shumta të zgjedhura në një formë të vetme, të vazhdueshme. Çdo zonë e brendshme mbivendosëse shpërbëhet dhe objekti që rezulton ndjek kufirin më të jashtëm të grupit të kombinuar. Kjo përdoret zakonisht për:

- Bashkimin e shkronjave që mbivendosen për të parandaluar qepjen e dyfishtë në qendra.
- Bashkimin e elementeve dekorative të ndara në një zonë të vetme mbushjeje.

2. Prerje

Operacioni Prerje identifikon vetëm zonën ku dy ose më shumë objekte mbivendosen. Pasi aplikohet, softueri heq të gjitha pjesët e objekteve që nuk ndajnë të njëjtin hapësirë. Kjo është e dobishme për:

- Krijimin e një segmenti të ri që përshtatet në mënyrë të përkryer brenda kufijve specifikë të një forme "kontejner".
- Izolimimin e një pjese specifike të një modeli kompleks duke përdorur një maskë të thjeshtë gjeometrike.

3. Diferencë (Zbritje)

Operacioni Diferencë përdor objektin e sipërm si një "prerës" për të prerë ose hequr pjesë të objektit poshtë tij. Zona ku objekti i sipërm mbivendoset me objektin e poshtëm fshihet nga objekti i poshtëm. Kjo është thelbësore për:

- Krijimin e vrimave ose zbrazëtirave në zona të mëdha mbushjeje.
 - Prerjen e shtresave të poshtme për të parandaluar një grumbullim të madh dhe të rëndë të qepjeve që mund të thyejë gjilpërat.
-

Rregullo Pjesët e Konturit krijon konture të holla komplekse, të qepura dyfish nga një seri elementesh të ndara.

Komanda **Krijo Shtegun e Pasmë** mund të aplikohet në një seri objektesh Konturi ose Qepjesh Manuale për t'i duplikuar dhe kthyer ato. Kjo rezulton në dy shtigje: shtegu origjinal i përcaktuar nga përdoruesi (nga fillimi në fund) dhe një shteg i dytë (nga fundi në fillim) i gjeneruar nga Studio. Kjo komandë është e padisponueshme nëse një shteg i pasmë është tashmë i pranishëm brenda përzgjedhjes.

Komanda **Fshi Shtigjet e Pasmë** synon skenarët ku një kontur kompleks, i krijuar më parë me **Rregullo Pjesët e Konturit**, kërkon redaktim. Përdorni këtë komandë për të hequr të gjitha shtigjet e pasme nga objektet e zgjedhura,

duke i kthyer ato në pjesët origjinale të konturit pa shtresën e dytë të qepjes. Pas redaktimit të pjesëve, përdorni përsëri **Rregullo Pjesët e Konturit** për të rindërtuar konturin kompleks.

Komanda **Kombino Konturet** shkrin një seri konturesh individuale në një objekt të vetëm konturi.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar > Konverto



Menyja Kryesore - Konverto (Convert)

Këto komanda zbatohen për objektet e zgjedhura duke përdorur **Mjetin e Transformimit** (shigjeta) ose përmes **Inspektorit të Objekteve**. Ato shërbejnë për të konvertuar objektet e zgjedhura në lloje të ndryshme qëndisjeje, duke përfshirë kolonat dhe qepjet e redaktueshme.

Menyja Convert (Konverto) është e aksesueshme vetëm në modalitetin e zgjedhjes/transformimit.

Mbushje (Fill), Rrjetë (Mesh) & Sfumato ►

- Krijo konture
- Krijo kolona nga mbushja
- Krijo konture nga rrjeta
- Krijo elemente të veçanta konturi nga rrjeta
- Në hapje
- Mbushje në Sfumato
- Sfumato në mbushje
- Mbushje në rrjetë
- Rrjetë në mbushje
- Zona në vijë qendrore
- Krijo Mbushje nga hapja

Kontur ►

- Krijo kolona nga konturet
- Krijo mbushje nga konturi
- Kontur në lidhje
- Kontur në gdhendje
- Ndaj kufirin në elemente
- Ndaj mbivendosjen (overlock) në elemente

Kolonë & Aplikacion (Appliqué) ►

- Kolonë në aplikacion

Aplikacion në kolonë

Kolonë me model në kolonë

Kolonë në kolonë me model

Kolonë në kontur

Kolonë në mbushje

Ndaj aplikacionin në shtresa

Lidhje & Qepje Manuale ►

Lidhje në qepje manuale

Lidhje në kontur

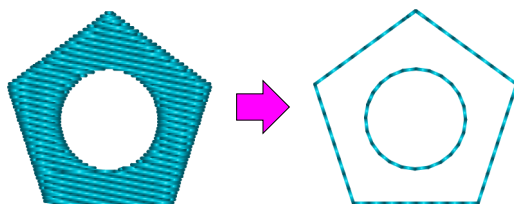
Qepje manuale në lidhje

Gdhendje ►

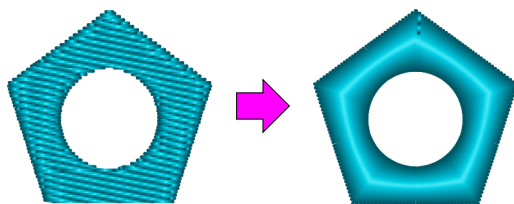
Krijohet konture nga gdhendjet

në qepje të redaktueshme

Krijohet konture gjeneron një objekt konturi nga një zonë e plotë e zgjedhur, siç është një objekt mbushjeje, rrjete ose sfumato. Nëse objekti përmban hapje, Studio gjithashtu krijon konture për ato hapje si objekte të veçanta. Pika e fillimit e çdo konturi është identike me pikën e fillimit të objektit përkatës të mbushjes së plotë prind ose hapjes së tij. Meqenëse shpesh është e preferueshme që konturi të fillojë aty ku mbaron mbushja e plotë, ju mund ta kaloni konturin në modalitetin e redaktimit dhe të përdorni komandën "**Vendos pikën e fillimit këtu**" nga menyuja pop-up për të rregulluar pozicionin.



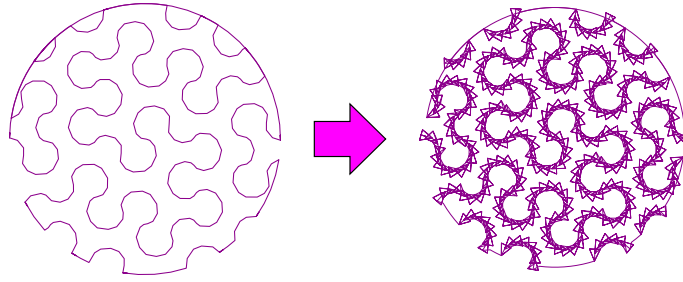
Krijohet Kolona nga Mbushja gjeneron një objekt kompleks të përbërë nga kolona dhe [lidhje](#) nga një objekt mbushjeje i zgjedhur. Kjo është menduar kryesisht për skenarët ku opsioni **Kolonë Automatike** përdoret për një objekt mbushjeje, por kërkohen më shumë veti sesa ato që ofron Kolona Automatike.



Krijohet Konture nga Rrjeta.

Nëse rrjeta është **shumështresore**, kjo komandë krijon një objekt kompleks të përbërë nga konture përpara dhe prapa nga rrjeta e zgjedhur. Kjo është e dobishme kur përdoruesi duhet të modifikojë manualisht shtigjet e rrjetës.

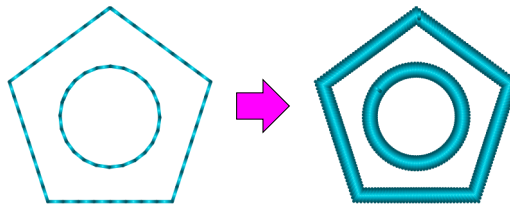
Nëse rrjeta është **njështrësore**, ajo krijon një objekt që përbëhet nga konture dhe lidhje. Në këtë rast, konturet janë të një kalimi (pa shteg prapa), dhe çdo modalitet konturi - si p.sh. qepja satin ose mostrat - mund të aplikohet.



Krijo Elementë të Veçantë Konturi nga Rrjeta.

Kjo komandë konverton një rrjetë në elementë individualë konturi. Nëse rrjeta është shumështrësore, konturet që rezultojnë nuk përfshijnë shtigje prapa dhe nuk janë të renditura në një sekuencë të vazhdueshme. Nëse rrjeta është njështrësore, konturet që rezultojnë janë të renditura në një sekuencë të vazhdueshme të bashkuara nga lidhje. Kjo komandë është menduar për përdoruesit që kërkojnë modifikim të detajuar të mbushjes së rrjetës së gjeneruar.

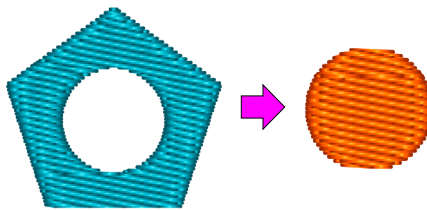
Krijo Kolonë nga Konturet gjeneron një objekt kolonë nga një kontur i zgjedhur.



Ndaj Kufirin në Elementë krijon një objekt kompleks të përbërë nga kolona, konture dhe/ose lidhje nga një objekt konturi i zgjedhur. Kjo është e dobishme për modifikimin e pjesëve specifike të një konturi kufiri të paracaktuar, si p.sh. një kufi litari.

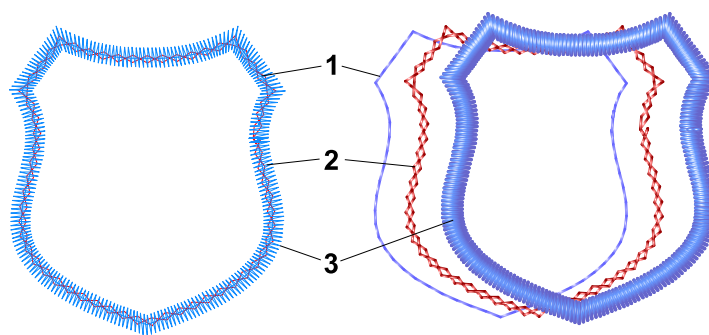
Ndaj Overlock-un në Elementë krijon një objekt kompleks të përbërë nga kolona dhe/ose lidhje nga një objekt konturi i zgjedhur. Kjo është menduar për modifikimin e pjesëve të një konturi overlock të paracaktuar.

Krijo Mbushje nga Hapja krijon një objekt të ri mbushjeje nga një hapje e zgjedhur brenda një mbushjeje ekzistuese. Hapja duhet të zgjidhet në dritaren [Inspektori i Pjesëve](#). Kjo komandë është e dobishme kur krijoni qepje mbuluese me një ngjyrë tjetër për një vrimë (hapje) në mbushje. Objekti i ri i mbushjes duhet të rregullohet që të mbivendoset pak me hapjen, duke krijuar një shtresë për të parandaluar boshllëqet gjatë qepjes.



Krijo Mbushje nga Konturi krijon një objekt të ri mbushjeje nga objektet e zgjedhura të konturit. Nëse konturi është i hapur, Studio mbyll automatikisht objektin e ri të mbushjes.

Ndaj Aplikacionin në Shtresa gjeneron shtresa të modifikueshme veçmas nga objektet e zgjedhura të aplikacionit. Këto shtresa përfshijnë: 1. qepje shënimi (objekte konturi), 2. qepje fiksimi (objekte kolonë), dhe 3. qepje mbuluese (objekte kolonë).



Majtas: Objekti Aplikacion me të gjitha shtresat. Djathtas: Shtresat të lëvizura mënjanë për qartësi.

Vini re se komandat e mësipërme duplikojnë objektin përpara konvertimit. Për shembull, kur përdorni "**Krijo Kolona nga Konturet**," Studio duplikon objektin, duke ruajtur objektin original Kontur ndërsa konverton të dytin në një objekt Kolonë.

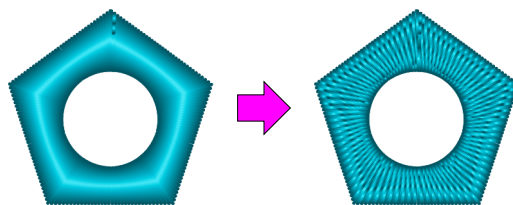
Komandat e mëposhtme konvertojnë objektet drejtpërdrejt pa duplikim:

- Aplikacion në Kolonë
- Kolonë në Aplikacion
- Kolonë me Model në Kolonë
- Kolonë në Kolonë me Model
- Kolonë në Kontur
- Kolonë në Mbushje
- Lidhje me qepjet manuale
- Lidhje me konturin
- Qepje manuale me lidhjen
- Kontur me lidhjen
- Kontur me gdhendjen
- Në hapje (Mbushje, rrjetë, ose zona të plota Sfumato)
- Mbushje në Sfumato
- Sfumato në mbushje
- Mbushje në rrjetë
- Rrjetë në mbushje

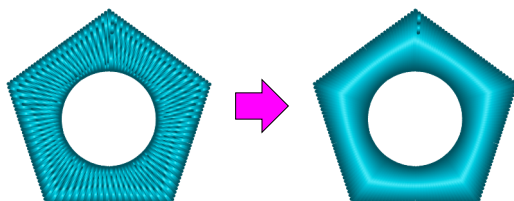
Secili nga këto funksione ndryshon një objekt nga një lloj në një tjetër.

Kolonë në aplikacion bashkon fillimin dhe fundin e një objekti, pasi një **objekt aplikacioni** duhet të formojë një lak të mbyllur.

Funksionet **Kolonë në kontur** dhe **Kolonë në mbushje** gjithashtu konvertojnë Kolonat me model dhe aplikacionet në konture dhe mbushje.



Kolonë në kolonë me model

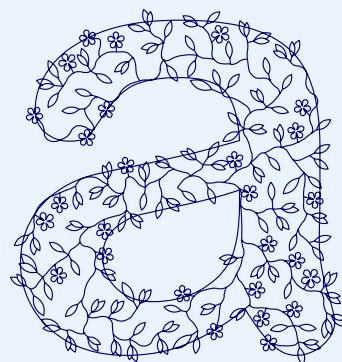


Kolonë me model në kolonë

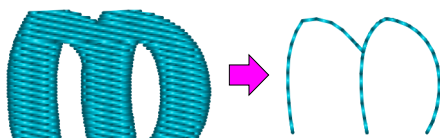
Nëse moduli **Font Engine** është i instaluar, komanda **Mbushje në rrjetë** mund të përdoret për të krijuar shkronja të ndërlikuara qëndisjeje nga fontet True Type dhe Open Type.

1. Përdorni mjetin **Lettering** për të krijuar tekst.
2. Zgjidhni objektet e mbushjes dhe konvertojini ato në objekte rrjete duke përdorur komandën **Mbushje në rrjetë**.
3. Zgjidhni objektet e konvertuara të rrjetës dhe përdorni dritaren **Veti** për të vendosur stilin e kërkuar të rrjetës.

Ju lutemi sigurohuni që objekti i rrjetës të jetë mjaft i madh për të shfaqur qartë modelin e rrjetës.



Komanda e specializuar **Zona në vijë qendrore** lejon krijimin e objekteve redwork nga objektet e mbushjes ose kolonës. Rezultati është një grup elementesh konturi të cilët duhet të kombinohen në një objekt të vetëm konturi duke përdorur funksionin **Menyja Kryesore > Ndërtim > Konture > Rregullo pjesët e konturit**. Kjo përdoret kryesisht për krijimin e shkronjave redwork.



Komanda **në qepje të modifikueshme** konverton qepjet në objektet vektoriale të zgjedhura në qepje manuale të modifikueshme. Pas krijimit të një objekti fillestar, përdorni këtë funksion për të aksesuar dhe modifikuar qepjet individuale. Kjo është e dobishme për rregullimin e saktë të mbushjeve me motive, për shembull.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar > Pamje



Menuja Kryesore - Pamja

Menuja Pamja Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin Përzgjedhje/Transformim.

Kjo menu ju lejon të konfiguroni modalitetin e pamjes së hapësirës së punës dhe të ndërroni shikueshmërinë e objekteve, kontureve ose qepjeve specifike. **Konturet e objekteve** përfaqësojnë linjat vektoriale dhe kurbat e dukshme në ekran gjatë procesit të dizajnit, megjithëse ato nuk përfaqësojnë qepjet aktuale të gjeneruara.

- Konturet e Objekteve**
- Qepjet**
- Qepjet kalimtare**
- Pëlhura (në 3D)**
- Imazhi i Sfondit (në modalitetin 3D dhe të rrafshët)**
- Trashja e Kontureve Njëdrejtimëshe**

Objektet ►

- Mbushjet**
- Objektet me Rrjetë**
- Sfumato**
- Gdhendjet**
- Kolonat**
- Kolonat me Modele**
- Konturet**
- Qepjet Manuale**
- [Lidhjet](#)**
- Appliqués**

Shfaq/Fshih Objektet ►

- Shfaq të Gjitha
- Shfaq të Përzgjedhurat
- Shfaq të Gjitha përveç të Përzgjedhurave
- Fshih të Përzgjedhurat
- Fshih të Gjitha përveç të Përzgjedhurave
- Fshih të Gjitha para të Përzgjedhurave
- Fshih të Gjitha pas të Përzgjedhurave

Paraqitja e Hapësirës së Punës ►

- Vizoret
- [Linjat Udhëzuese](#)
- Rrjeta

Për dallim nga ikona "Sy" në dritaren [Inspektori i Objekteve](#), e cila ndërron shikueshmërinë për objekte individuale, komandat në nënmenunë **Shfaq/Fshih Objektet** ndikojnë në të gjitha objektet që plotësojnë kriteret e specifikuar. Menaxhimi i shikueshmërisë së segmenteve të dizajnit është thelbësor kur krijoni projekte komplekse, veçanërisht kur shtresa të caktuara duhet të fshihen për të parë ose redaktuar elementet e poshtme.

Qepjet kalimtare shfaqin qepjet kalimtare të vendosura midis objekteve ose brenda llojeve specifike të objekteve që mund të përmbajnë kalime (siç janë objektet Sfumato). Qepjet kalimtare midis objekteve tregohen vazhdimisht në dritaren Inspektori i Objekteve nga një ikonë e vogël me gërshërë të kuqe e vendosur pranë ikonës përfaqësuese të objektit.

Ndërprerësi **Imazhi i Sfondit (në modalitetin 3D dhe të rrafshët)** kontrollon shikueshmërinë e ilustrimeve referuese, shablloneve ose skicave të importuara në hapësirën e punës. Shihni kapitullin [Preferenca](#) për më shumë informacion.

Trashja e Kontureve Njëdrejtimëshe paraqet objektet kontur që nuk kanë shtigje të pasme si linja ose kurbë të trasha. Ky ndihmës vizual i ndihmon përdoruesit të identifikojnë shpejt se cilat pjesë të konturit kërkojnë një shtresë dytësore qepjesh ose një shteg kthimi për të përfunduar sekuencën e digjitalizuar.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar](#) > Vegla



Menyja Kryesore - Gadgets

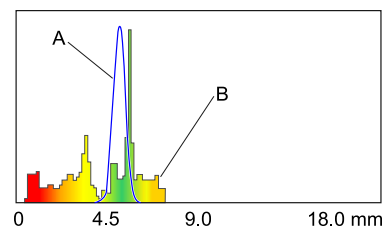
Menyja Gadgets Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin Selection/Transform.

Fragment Editors
Style Editor
Stitch Analysis
Sew Simulator

Fragment Editors hap një dritare për krijimin e [modeleve të mbushjes](#) të personalizuar, [motiveve](#), dhe [mostrave të kontureve](#), si dhe për menaxhimin e [mostrave të kornizave të përcaktuara nga përdoruesi](#).

Style Editor ju mundëson të përcaktoni dhe aplikoni veti të optimizuara të përshtatura për qepje në materiale të ndryshme pëlhurash.

Stitch Analysis ofron pasqyrë të detajuar mbi karakteristikat specifike që janë thelbësore për ruajtjen e cilësisë së lartë të dizajnit. Informacione shtesë në lidhje me këtë vegël janë të disponueshme në kapitullin [Stitch Analysis](#).



Sew Simulator ndihmon në analizimin e sekuencës së qepjeve të një dizajni. [Simulimi i qepjes](#) ofron një animacion vizual të procesit aktual të qepjes.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja kryesore - Mënyra e paracaktuar](#) > Ndhmë



Menyja Kryesore - Ndhmë

Shumica e komandave në këtë meny hapin [Dritaren e Ndhmës](#) për të shfaqur kapituj specifikë ose **Udhëzuesin e Përdoruesit** të plotë.

Komanda **Rreth Studio NEXT ...** hap një dritare që përmban informacion në lidhje me versionin aktual të modulit [Studio](#) dhe detajet e kontaktit të shitësit.

Si të filloni

Udhëzuesi i Përdoruesit

Çfarë ka të re?

Tastet e Shkurtoreve

Pyetjet e Bëra Shpesh

Rreth Studio NEXT ...

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja - Redaktimi](#)



Menyja Kryesore

Paneli i Menysë Kryesore ofron një gamë gjithëpërfshirëse kontrollesh, duke përfshirë artikujt e menysë, butonat dhe kutitë e kombinuara. Ai është i ndjeshëm ndaj kontekstit, që do të thotë se përmbajtja përditësohet automatikisht bazuar në modalitetin aktiv të punës.

Modalitetet kryesore të punës janë: **#1 Përzgjedhje/Transformim**, **#2 Redaktim Nyjesh**, dhe **#3 Shkronja**. Opsionet specifike të menysë për këto modalitete janë detajuar në kapitujt përkatës.

Në modalitetet dytësore të punës, ky panel shfaq vetëm disa kontrolle thelbësore, si butonat **Anulo** dhe **Apliko**, duke siguruar që ndërfaqja të mbetet intuitive.

Modaliteti #2 – Redaktim Nyjesh

Ky modalitet aktivizohet pas fillimit të **vektorizimit** ose një procesi të redaktimit të nyjeve.

Përmbajtja E Panelit Të Menysë Në Modalitetin E Redaktimit Të Nyjeve:

Artikujt E Menysë

- **Redakto** - Hyni te Zhbëj / Ribëj, ndërroni modalitetin **Fut Elementet**, ose dilni nga procesi i redaktimit.
- **Formë** - Komanda për të futur **forma standarde** si yje, drejtkëndësha dhe elipse.
- **Nyje** - Komanda për shtimin, fshirjen, përzgjedhjen, rreshtimin ose kapjen e nyjeve individuale.
- **Skaj** - Komanda për të shkëmbyer, zvogëluar, mbyllur, kthyer, fshirë ose pasqyruar një skaj të tërë.

Butonat E Shiritit Të Veglave



Fut një nyje të re në elementin e theksuar në skaj.



Fshin nyjen e theksuar aktualisht.



Ndryshon tranzicionin midis kurbave Bézier në nyjet e përzgjedhura në **cusps**.



Ndryshon tranzicionin midis kurbave Bézier në nyjet e përzgjedhura në **të butë**.



Ndryshon tranzicionin midis kurbave Bézier në nyjet e përzgjedhura në **simetrik**.



Konverton elementet e skajit të përzgjedhura në një [kurbë kubike Bézier](#).



Konverton elementet e skajit të përzgjedhura në një [kurbë të thjeshtë kuadratike](#).



Konverton elementet e skajit të zgjedhura në një [seri të optimizuar kurbash kuadratike](#). Ky funksion adaptiv përcakton automatikisht numrin e kurbave të kërkuara për t'iu përshtatur shtegut origjinal.



Konverton elementet e skajit të zgjedhura në vija të drejta.



Mbyll shtegun aktiv të skajit.



Përputh nyjen e fokusuar me nyjen më të afërt të disponueshme.



Ndërron skajet e një objekti Kolonë ose Appliqué.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Menyja - Redaktimi](#) > Redakto



Mënyra E Krijimit/Redaktimit - Menuja Kryesore - Redakto

Menuja Redakto Është E Aksesueshme Vetëm Në Mënyrën E  [Krijimit/Redaktimit](#) .

Anulo

Ribëj

Mënyra e Futjes së Elementeve

Fundi i Segmentit

Ndalo Procesin e Redaktimit

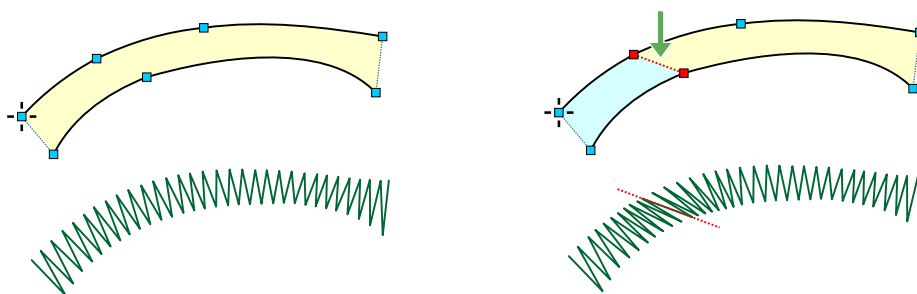
Informacione të detajuara në lidhje me [Mënyrën e Futjes së Elementeve](#) janë të disponueshme në kapitullin përkatës.

Segmentet brenda Objekteve Kolonë

Në qëndisjen me makinë të kompjuterizuar, një **objekt kolonë** përbëhet nga dy skaje të dallueshme që përcaktojnë kufirin e tij. Softueri gjeneron qepje duke alternuar drejtimin e gjilpërës nga njëra anë në tjetrën, duke ndjekur shtegun e përgjithshëm të vendosur nga këto skaje. Kjo metodë siguron që qëndisja të mbushë zonën midis kufijve duke ruajtur densitetin dhe orientimin e dëshiruar të qepjes në lidhje me formën e objektit.

Fundi i Segmentit komanda fut një vijë ndarëse në një objekt kolonë ose aplikacion, duke e ndarë atë në segmente të dallueshme. Një pikë fundore e vijës së re të fundit të segmentit ankorohet në nyjen e zgjedhur, ndërsa pika fundore e kundërt pozicionohet automatikisht në nyjen përkatëse më të afërt të anës tjetër.

Fundet e segmentit janë thelbësore për përcaktimin e drejtimit të qepjes brenda një kolone ose aplikacioni. Gjatë gjenerimit të qepjes, softueri analizon orientimin e këtyre vijave të fundit të segmentit dhe rregullon rrjedhën e qepjes në ato vendndodhje specifike për t'u përputhur.



Fundi i segmentit – ndikimi në rrjedhën e drejtimit të qepjes.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja - Redaktimi > Formë



Modaliteti I Krijimit/Redaktimit - Menuja Kryesore - Forma (Shape)

Menuja Forma Është E Aksesueshme Vetëm Në Modalitetin E [Krijimit/Redaktimit](#).

[Format bazë](#), si elipset dhe drejtkëndëshat, janë të disponueshme direkt nga kjo menu.

Kjo menu përfaqëson një metodë të avancuar për përdorimin e primitivave gjeometrike. Ndërsa **[modaliteti Përzgjedhje/Transformim](#)** është i kufizuar në gjenerimin e objekteve të përfunduara, gati për përdorim, ky modalitet mundëson redaktim preciz në nivelin e nyjeve.

Në këtë mjedis, ju mund të kombinoni forma të shumta ose të integroni një formë direkt në skajin spline të objektit që po vektoriazohet aktualisht. Për më tepër, përdoruesit kanë fleksibilitetin për të ripërcaktuar pikën e fillimit të çdo forme të gjeneruar.

Elipsë ►

Trekëndësh

- Trekëndësh**
- Trekëndësh Kënddrejtë**

Drejtëndësh ►

- Drejtëndësh**
- Drejtëndësh i Rrumbullakosur**
- Drejtëndësh me Skaje të Valëzuara**
- Drejtëndësh me Kënde të Prera**

Shumëkëndësh ►

- Shumëkëndësh**
- Shumëkëndësh /5 anë/**
- Shumëkëndësh /6 anë/**
- Shumëkëndësh /8 anë/**

Yll ►

- Yll**
- Yll /5 cepa/**

Rrotë ►

- Rrotë Dhëmbëzuar**
- Rrotë Sharrë**
- Rrotë Sharrë 2**

Shirit ►

- Yll me Shirit 1**
- Yll me Shirit 2**
- Yll me Shirit 3**
- Yll me Shirit 4**

Spiral ►

- Spiral me Hapësirë të Barabartë**
- Spiral Jo-Uniforme**
- Spiral Jo-Uniforme 2**

Petale ►

- Petale 1**

Petale 2

Petale 3

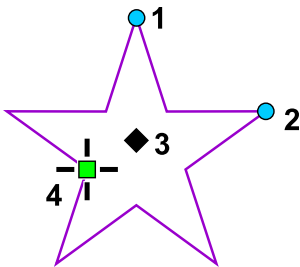
Petale 4

Zemër ►

Për të zbatuar këto forma, fillimisht vendosni të paktën një nyje brenda [Zonës së Punës](#), pastaj zgjidhni formën e dëshiruar dhe vizatoheni atë.

Klikoni me të djathtën ose përdorni butonin e menisë pop-up për të aksesuar opsione të mëtejshme. Zgjedhja e **Shape To Elements** nga kjo menu do ta rreshtojë nyjen e fundit me pikën më të afërt në formën e sapokrijuar, duke e vendosur në mënyrë efektive atë pikë si fillimin e ri. Vini re se kur përdorni këtë komandë specifike, çdo nyje tjetër e krijuar më parë hiqet.

Përndryshe, zgjedhja e **Shape To Elements with Connection** ruan të gjitha nyjet e krijuara më parë dhe integron formën direkt në shtegun ekzistues të skajit.



Formë bazë - yll. Nyjet 1 dhe 2 përcaktojnë përmasat e yllit. Nyja 3 lehtëson lëvizjen e të gjithë formës. Nyja 4 përcakton pikën e fillimit të zgjedhur për shtegun e formës.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Menyja - Redaktimi](#) > Nyje



Mënyra E Krijimit/Redaktimit - Menyja Kryesore - Nyjet

Menyja E Nyjeve Është E Aksesueshme Vetëm Në Mënyrën E [Krijimit/Redaktimit](#).

Shto Nyje

Fshi Nyje

Redakto Të Gjitha Nyjet

Pika e mesit si e para

Drejto ►

| Drejto Fillimin me Objektin e Mëparshëm

Drejto Fundin me Objektin e Ardhshëm

Drejto Fillimin e Konturit me Fillimin e të Mëparshmit

Rregullo Drejtimin e Elementit

Kap (Snap) ►

Kap te Skajet e Zonës së Punës

Kap te Nyjet

Kap te Linjat Udhëzuese

Kap te Rrjeta

Kap te Skajet e Objektivit

Kap te Nyja më e Afërt

Zgjidh ►

Zgjidh Nyjen e Parë

Zgjidh Nyjen e Fundit

Zgjidh Nyjen e Mëparshme

Zgjidh Nyjen e Ardhshme

Redakto Të Gjitha Nyjet mundëson ose çaktivizon aftësinë për të zgjedhur dhe manipuluar nyjet gjatë redaktimit. Kur çaktivizohet, vetëm nyjet në elementin e fundit të skajit mund të redaktohen. Ky funksion është veçanërisht i dobishëm kur nyjet janë pozicionuar afër njëra-tjetrës, duke parandaluar kursurin që të zgjedhë pa dashje një nyje ekzistuese ndërsa përpiqet të krijojë një të re. Ai në thelb "kyc" shumicën e nyjeve në mënyrë që ato të mos ndërhyjnë në vendosjen e atyre të reja.

Pika e mesit si e para: Kur ky opsion është i aktivizuar, një element i ri kurbë krijohet në dy hapa: klikimi i parë gjeneron një vijë të drejtë, dhe klikimi i dytë e shndërron atë vijë në një kurbë duke përdorur pikën e mëparshme si pikë mesore. Nëse çaktivizohet, një **kurbë** fillohet me klikimin e parë, por përdoruesi duhet të tërheqë manualisht pikën e mesit (për kurbat kuadratoke) ose pikat e kontrollit (për kurbat Bézier) në pozicionin e dëshiruar.

Komanda **Drejto Fillimin me Objektivin e Mëparshëm** lëviz pikën fillestare të objektivit të redaktuar në pikën e saktë përfundimtare të objektivit paraardhës. Kjo siguron një tranzicion të qetë dhe eliminon qepjet kalimtare të padëshiruara midis dy komponentëve.

Komanda **Drejto Fundin me Objektivin e Ardhshëm** funksionon në mënyrë të ngjashme, duke drejtuar pikën përfundimtare të objektivit aktual me pikën fillestare të objektivit pasues.

Drejto Fillimin e Konturit me Fillimin e të Mëparshmit: Kur digjitalizohet një **kontur** kompleks, degëzimi mund të kërkojë që pjesë të caktuara të fillojnë në fillimin e segmentit të mëparshëm dhe jo në fund. Ky funksion vendos fillimin e segmentit të ri pikërisht mbi fillimin e atij të mëparshëm. Ndërsa mjete **Rregullo Pjesët e Konturit** mund të akomodojë devijime të vogla të vendosjes, përdorimi i kësaj komande drejtimi ndihmon në parandalimin e gabimeve "Pjesët nuk janë mjaft afër" gjatë procesit të krijimit të rrugës.

Rregullo Drejtimin e Elementit drejton nyjet e një elementi të fokusuar në mënyrë që ai të bëhet në mënyrë perfekte vertikale, horizontale ose diagonale. Softueri zgjedh automatikisht orientimin që përputhet më ngushtë me rrugën origjinale të elementit.

Kap nyjet te Skajet e Zonës së Punës, Kap te Linjat Udhëzuese, Kap te Nyjet, Kap te Rrjeta, dhe Kap te Skajet e Objektivit janë opsione të specializuara për drejtim preciz. Nyjet do të kapen te këto referenca përkatëse kur ato

lëvizet në afërsi të kufijve të [Zonës së Punës](#), [linjave udhëzuese](#), nyjeve ekzistuese, kryqëzimeve të rrjetës ose kontureve të tjera të objekteve.

Shënim: Vetë shtesë të kapjes (snapping) janë të disponueshme nën [menyja kryesore > Preferenca](#). Megjithatë, ato preferenca janë krijuar për të kapur objekte të tëra dhe jo nyje individuale.

Komanda **Kap te nyja më e afërt** zhvendos nyjen e zgjedhur direkt mbi nyjen më të afërt të një objekti të veçantë. Ky mjet merr parasysh vetëm nyjet nga objekte të tjera, jo atë që po redaktohet aktualisht, duke lejuar një drejtim të saktë midis elementeve të ndryshme të dizajnit.

Komandat **Zgjidh nyjen e parë, të fundit, tjetrën dhe të mëparshmen** lundrojnë nëpër nyjet në një skaj vektorial. Këto mjete janë të dobishme për identifikimin e pikave të fillimit dhe të mbarimit në shtigje komplekse që përmbajnë një numër të madh nyjesh.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Menyja - Redaktimi](#) > Anë



Mënyra E Krijimit/Redaktimit - Menyja Kryesore - Edge

Menyja Edge Është E Aksesueshme Vetëm Në Mënyrën E [Krijimit/Redaktimit](#).

Komandat në këtë meny kryejnë operacione në të gjithë skajin. Për kolonat dhe aplikacionet që përbëhen nga dy skaje, këto komanda zbatohen në mënyrë specifike për skajin aktiv.

Ndërro Skajet

Kthe Renditjen e Nyjeve

Fshi të Gjithë Skajin

Krijo Skajin e Dytë

Redukto Numrin e Nyjeve

Pasqyro ►

Dupliko dhe Pasqyro

Dupliko dhe Pasqyro Horizontalisht

Dupliko dhe Pasqyro Vertikalisht

Mbyll Skajet

Komanda **Ndërro Skajet** është projektuar për kolona dhe objekte të tjera me dy anë. **Ndërro Skajet** përdoret për të shkëmbyer anët për të siguruar që qepja e objektit të përfundojë në anën e kundërt.

Komanda **Kthe Renditjen e Nyjeve** ndryshon sekuencën e nyjeve.

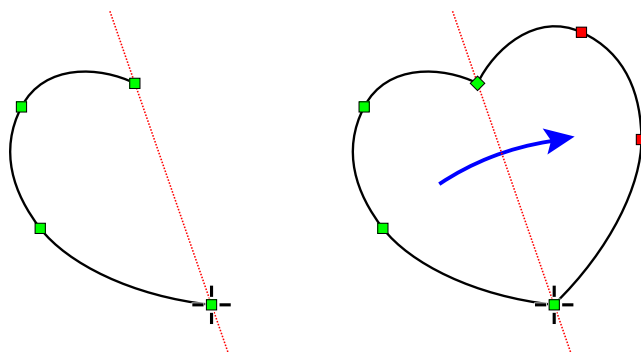
Përdorni komandën **Fshi të Gjithë Skajin** për të hequr të gjithë skajin dhe për të rinisur krijimin e tij nga fillimi.

Komanda **Krijo Skajin e Dytë** zbatohet për kolona dhe objekte me dy anë. Pas krijimit të skajit të parë dhe pikës fillestare të skajit të dytë, përdorni këtë komandë për të gjeneruar një skaj të dytë paralel me të parin.

Fundi i segmentit do të pozicionohet pas çdo elementi të skajeve.

Komanda **Redukto Numrin e Nyjeve** thjeshton një skaj që përmban një numër të tepërt nyjesh. Kjo arrihet duke bashkuar elementet dhe duke ulur kështu numrin total të nyjeve në skaj.

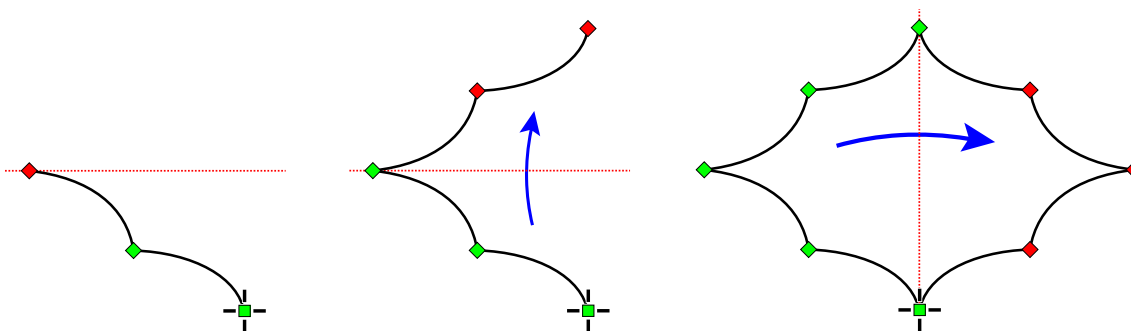
Komanda **Dupliko dhe Pasqyro** lehtëson krijimin e objekteve simetrike. Vizatoni pjesën fillestare të objektit dhe më pas aplikoni këtë komandë për të gjeneruar gjysmën e dytë. Seksioni që rezulton është simetrik me të parin përgjatë një aksi që kalon përmes nyjes së parë dhe të fundit.



Komandat **Dupliko dhe Pasqyro Horizontalisht** dhe **Dupliko dhe Pasqyro Vertikalisht** funksionojnë në një mënyrë të ngjashme. Në këto raste, aksi i simetrisë është një vijë vertikale ose horizontale që kalon përmes nyjes së parë.

Procesi për krijimin e një objekti që është simetrik përgjatë akseve horizontale dhe vertikale përshkruhet në shembullin vijues:

1. Krijoni një çerek të objektit.
2. Aplikoni komandën **Dupliko dhe Pasqyro Vertikalisht**.
3. Aplikoni komandën **Dupliko dhe Pasqyro Horizontalisht**.







Menyja Kryesore

Paneli i Menysë Kryesore ofron një ndërfaqe gjithëpërfshirëse që përmban artikuj menyje, butona dhe kuti kombinimi. Ai është i ndjeshëm ndaj kontekstit, që do të thotë se përmbajtja dhe kontrollet e shfaqura përshtaten automatikisht me mënyrën aktuale të punës.

Mënyrat kryesore të punës janë: **#1 Përzgjedhje/Transformim**, **#2 Redaktim Nyjesh**, dhe **#3 Shkrim (Lettering)**. Përshkrime të detajuara të artikujve të menysë për këto mënyra janë dhënë në kapitujt përkatës.

Në mënyrat ndihmëse të punës, ky panel thjeshtohet për të përfshirë vetëm kontrollet thelbësore, siç janë butonat  **Anulo** dhe  **Apliko**, duke siguruar që ndërfaqja të mbetet intuitive.

Mënyra #3 – Shkrim (Lettering)

Kjo mënyrë aktivizohet pas fillimit të hyrjes ose redaktimit të [tekstit](#).

Paneli I Menysë Në Mënyrën Shkrim (Lettering) Përmban Artikujt Dhe Butonat E Mëposhtëm:

Artikujt E Menysë

- **Mjete** - Qasuni funksioneve Zhbëj/Ribëj, ngarkoni ose ruani projektet e shkrimit, ngjisni tekstin nga kujtesa (clipboard) dhe dilni nga mënyra e Shkrimit.
- **Fonti** - Skanoni për fonte të disponueshme (shënim: kjo nuk vlen për Alfabetet e digjitalizuara paraprakisht) dhe aplikoni stile si i Trashë (Bold), i Pjerrët (Italic), Vertikal, ose orientim në Anën Tjetër.
- **Nyje** - Kryeni operacione mbi nyjet e vijës bazë, duke përfshirë Futjen dhe Fshirjen, për të manipuluar shtegun e tekstit.

Shënim: Procesi i skanimit të fonteve kërkon fonte të instaluar brenda sistemit operativ, si dhe fonte të painedaluar që ndodhen në dosje dhe arkiva të specifikuar në [preferencat e shkrimit](#).

Butona



Dilni dhe anuloni sesionin aktual të mënyrës së Shkrimit.



Finalizoni dhe mbyllni mënyrën e Shkrimit.



Finalizoni mënyrën e Shkrimit dhe gjeneroni automatikisht qepjet për karakteret.



Kuti kombinimi: Caktoni rreshtimin e tekstit (Majtas, Qendër, Djathtas).



Kuti kombinimi: Përcaktoni renditjen e qepjes së karaktereve.



Kuti kombinimi: Zgjidhni llojin specifik të mbushjes dhe konturit për shkrimin.



Kuti kombinimi: Konfiguroni sjelljen e qepjeve lidhëse midis karaktereve.



Mënyra E Shkrimit - Menuja Kryesore - Mjetet

Menuja **Mjetet** ofron komanda thelbësore për menaxhimin e gjendjes së dizajnit tuaj të shkrimit dhe rivendosjen etributeve specifike të paraqitjes gjatë procesit të dixhitalizimit.

Anulo

Kthen mbrapsht veprimin më të fundit të kryer në Mënyrën e Shkrimit.

Ribëj

Riaplikon një veprim që ishte kthyer mbrapsht më parë nga komanda Anulo.

Ngarko

Hap një projekt ose shabllon shkrimi të ruajtur më parë.

Ruaj

Ruan dizajnin aktual të shkrimit për redaktim në të ardhmen.

Ngjit

Fut tekstin nga clipboard-i në hapësirën aktuale të punës.

Fshi

Heq shkronjat e zgjedhura.

Rivendos ►

Rivendos hapësirën

Rikthen kerning-un dhe hapësirën e karaktereve të parazgjedhur për tekstin e zgjedhur.

Rivendos paraqitjen

Kthen vijën bazë të tekstit dhe vendosjen në pozicionet e tyre origjinale horizontale.

Rivendos gjithçka

Pastron të gjitha rregullimet manuale të hapësirës dhe paraqitjes njëkohësisht.

Ndalo Mënyrën Alphabet / FontEngine

Del nga mjedisi i specializuar i shkrimit dhe kthehet në mënyrën e përgjithshme të dixhitalizimit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja - Shkronjat > Shkronja

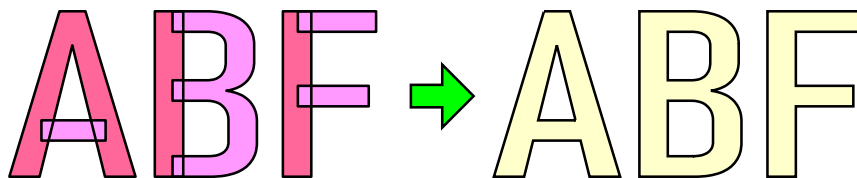


Modaliteti I Shkrimit - Menyja Kryesore - Shkronjat

Gjej Shkronjat

- Ana Tjetër
- Vertikale
- Të Trashë
- Të Pjerrëta
- Flatten Composite Glyphs

Opsioni **Flatten Composite Glyphs** siguron përpunimin e saktë të shkronjave të rralla TrueType dhe OpenType të ndërtuara nga blloqe të mbivendosura ose të "grumbulluara" në vend të kontureve standarde të vazhdueshme.



Majtas: Glifë të ndërtuar nga blloqe të mbivendosura. Djathtas: Glifë të rrafshuar në konture të vetme.

Ndërsa shkronjat e ndërtuara nga blloqe janë relativisht të rralla, rrafshimi është një hap i nevojshëm kur konvertoni këto stile specifike në qëndisje për të siguruar gjenerimin e duhur të qepjeve.

Shënim: Shmangni përdorimin e veçorisë së rrafshimit në shkronja standarde (jo të përbëra), pasi kjo do të eliminojë hapjet e brendshme brenda glifëve.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Menyja - Shkronjat > Nyje



Modaliteti I Shkrimit - Menyja Kryesore - Nyjet

Komandat në këtë meny janë aktivizuar posaçërisht gjatë [redaktimit të një vije bazë teksti](#). Këto mjete ju lejojnë të manipuloni shtegun mbi të cilin vendosen shkronjat tuaja të qëndisura.

Fut Nyjen

Shton një pikë të re ankorimi në vijën bazë, duke lejuar formësim më kompleks të shtegut.

Fshi Nyjen

Heq pikën e ankorimit të zgjedhur nga vija bazë.

Në Lakore

Shndërron një segment vije të drejtë në një segment të lakuar duke përdorur dorezat e kontrollit për formësim të saktë.

Në Vijë

Shndërron një segment të lakuar në një vijë të drejtë midis dy nyjeve.

Zbut

Rregullon automatikisht dorezat e nyjeve për të krijuar një tranzicion të rrjedhshëm dhe natyral midis segmenteve.

Mbyll Vijën Bazë

Lidh nyjet fillestare dhe përfundimtare të shtegut për të krijuar një lak të vazhdueshëm, siç është një rreth ose një ovale.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Imazh](#)

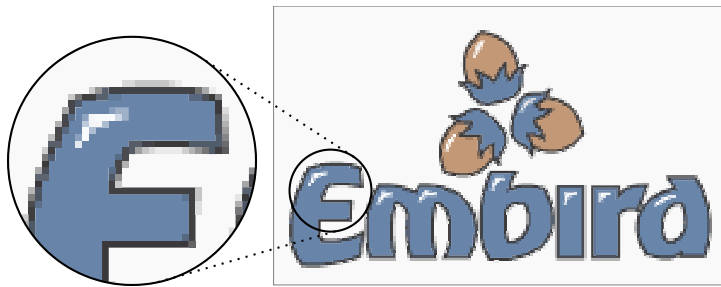


Modelet E Imazheve Raster

Një imazh raster shpesh shërben si themeli mbi të cilin ndërtohet një dizajn qëndisjeje në Studio. Imazhi importohet në Zonën e Punës për të funksionuar si një model për digjitalizimin. Pasi të gjitha detyrat e digjitalizimit kryhen mbi shtresën e imazhit, ai zakonisht referohet si një imazh sfondi.

Ndërsa përdorimi i një imazhi sfondi është shumë i dobishëm për saktësinë, nuk është i detyrueshëm. Ju mund ta lini shtresën e imazhit bosh dhe të krijoni një dizajn në një sfond të pastër nëse kërkohet.

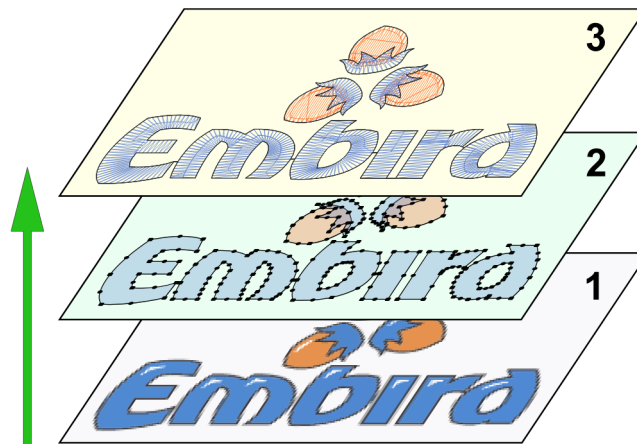
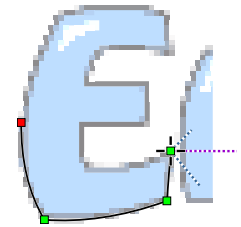
Për të importuar një imazh në shtresën e sfondit nën dizajnin tuaj, përdorni komandën [Menyja Kryesore > Imazh > Importo](#) .



Një imazh raster përbëhet nga pika katrore me ngjyrë të njohura si pikselë (ose elemente të figurës). Këta pikselë përgjithësisht nuk zotërojnë një madhësi fizike të natyrshme dhe shfaqen ndryshe në pajisje të ndryshme. Kur përdoret si një model digjitalizimi, një shkallë fizike duhet t'u caktohet këtyre pikselëve për të siguruar që dizajni që rezulton të ruajë përmasat e sakta. Studio aplikon një raport fiks midis pikselëve të imazhit

dhe përmasave të dizajnit: 10 pikselë barazohen me 1 milimetër, që është e barabartë me 254 pikselë për inç.

Digjitalizimi i objekteve të qëndisjes përfshin krijimin (nëpërmjet metodave **manuale** ose **automatike**) të objekteve vektoriale të përcaktuara nga nyjet e kontrollit të pozicionuara mbi shtresën raster. Studio më pas i mbush këto kufij vektoriale të digjitalizuar me qepje, të cilat përbëjnë produktin përfundimtar të qëndisjes.



Struktura e shtresave të një dizajni qëndisjeje në Studio: 1. imazh raster (opsional), 2. objekte vektoriale të digjitalizuara, dhe 3. qepjet përfundimtare. Kur ruani një dizajn, të gjitha shtresat ruhen brenda të njëjtit skedar.

Një imazh raster i importuar shpesh kërkon rregullime përpara se të jetë i përshtatshëm për digjitalizim. Studio përfshin **mjete të specializuara për prerjen dhe përmirësimin** e imazheve raster për t'i optimizuar ato për hapësirën e punës.



Mjetet E Imazhit

Këto mjete përdoren për të redaktuar [imazhet raster](#) që shërbejnë si shabllone për procesin e digjitalizimit.

Për të importuar një imazh në shtresën e sfondit të dizajnit tuaj, lundroni te [Menyja Kryesore > Imazh > Importo](#).

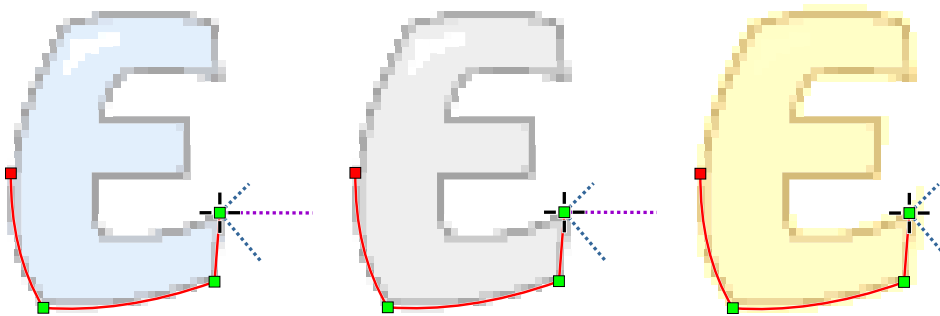
Suita e Mjeteve të Imazhit përfshin:

1. **Filtrat e Sfondit**
2. **Dritarja e Redaktimit të Imazhit**
3. **Redukto Ngjyrat**
4. **Posterizo**
5. **Rrotullo në Vertikale**
6. **Rrotullo në Horizontale**
7. **Prit (Crop)**
8. **Drejto**
9. **Lëviz**

Filtrat E Sfondit

Filtrat e sfondit menaxhojnë pamjen vizuale të sfondit, duke përfshirë kornizën ose imazhet e importuara, ashtu siç shfaqen ato prapa dizajnit të digjitalizuar.

Në softuerët tradicionalë të grafikës, filtrat kryesisht përmirësojnë tërheqjen estetike. Në Studio, megjithatë, filtrat janë krijuar për të errësuar, desaturuar ose ndriçuar një imazh në mënyrë që ngjyrat e tij të mos ndërhyjnë me qepjet dhe objektet e vizatuara mbi të. Të gjitha vetitë e filtrave ruhen brenda [skedarit të dizajnit .EOF](#).



Nga e majta në të djathtë: 1. Ndriçim i rritur, 2. Saturacion i zvogëluar, 3. Nuancë e zhvendosur drejt së verdhës.

Filtrat e Sfondit janë kategorizuar në tri grupe:

1. **Ndriçueshmëria:** Përfshin **Ndriçimin**, **Kontrastin** dhe **Gamën**.

2. ✖ **Saturacioni**

- ✖ **Nuanca:** Rregullohet duke balancuar Cian-E kuqe, Maxhenta-E gjelbër dhe Blu-E verdhë. Hijet, tonet e mesme dhe dritat (highlights) mund të balancohen në mënyrë të pavarur.

Kontrolli i **Gamës** rregullon ndriçimin kryesisht në rajonet e errëta pa ndikuar në të zezën ose të bardhën absolute. Kjo është veçanërisht efektive për skanimet dhe fotografitë e errëta ose të mbindriçuara.

Kontrolli i **Saturacionit** modifikon intensitetin e ngjyrave, duke filluar nga tonet e gjalla deri te shkalla e hirtë.

Rrëshqitësit **Cian-E kuqe**, **Maxhenta-E gjelbër** dhe **E verdhë-Blu** menaxhojnë balancën e ngjyrave. Rregullimi i këtyre ju lejon të ngjyrosni imazhin me një nuancë specifike (p.sh., blu) për të siguruar një ndarje më të mirë vizuale midis sfondit dhe objekteve tuaja të digjitalizuara.

⚙️ **Dritarja E Redaktimit Të Imazhit**

Dritarja e **Redaktimit të Imazhit** gjendet te [■ **Menyja Kryesore > Imazh > Mjete > Dritarja e Redaktimit të Imazhit**](#). Kjo dritare përmban kontrolle për të rrotulluar dhe ndryshuar madhësinë e imazhit, si dhe një opsion për të shtuar një kornizë për digjitalizim më të lehtë pranë skajeve të imazhit.

Pas importimit të një shablloni, hapni dritaren e **Redaktimit të Imazhit** dhe aplikoni rregullimet në rendin e mëposhtëm:

- ✖ **Rrotullo:** Rregulloni orientimin e imazhit.
- ✖ **Madhësia:** Përcaktoni dimensionet e reja pas rrotullimit.
- ✖ **Zgjero:** Shtoni një kornizë bosh rreth imazhit.

Pas finalizimit të këtyre preferencave, klikoni **Aplikoni** në panelin e menysë për të ekzekutuar ndryshimet.

Shënim: Përdorni komandat [■ **Menyja Kryesore > Imazh > Mjete > Rrotullo në Vertikale dhe Rrotullo në Horizontale**](#) për drejtimin e saktë të imazheve që përmbajnë vija referuese të qarta vertikale ose horizontale.

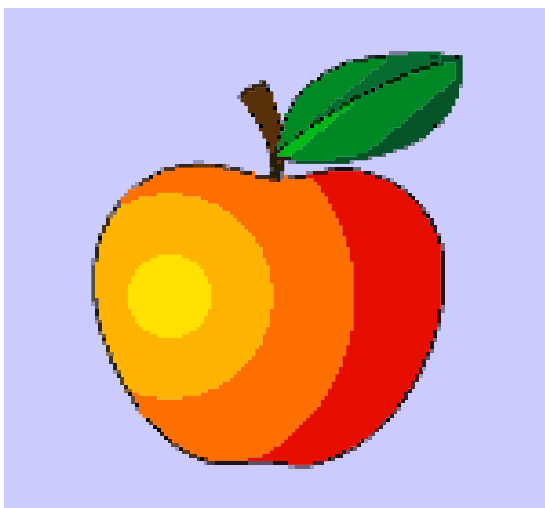
⚙️ **Redukto Ngjyrat**

Procesi për zvogëlimin e numrit të ngjyrave në një imazh raster është detajuar në kapitullin [Reduktimi i Ngjyrave të Imazhit](#).

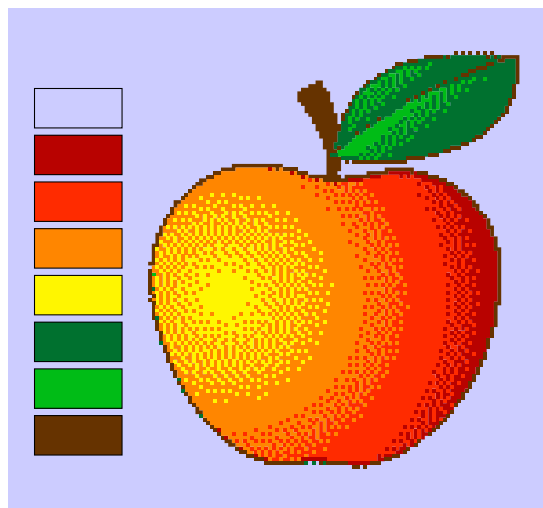
⚙️ **Posterizo**

Posterizimi thjeshton një imazh duke bashkuar pikselët fqinjë të ngjyrave të ngjashme.

Detaje të mëtejshme mbi këtë mjet janë të disponueshme në kapitullin [Posterizimi i Imazhit](#).



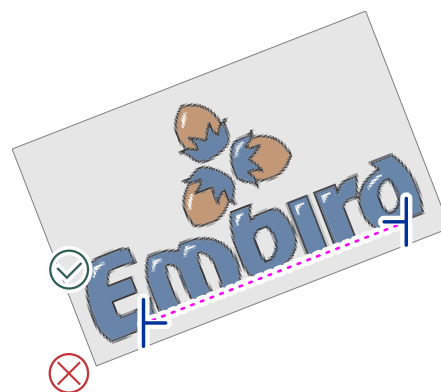
Imazhi pas procesit të posterizimit.



Imazh i paletizuar me një numër të reduktuar ngjyrash.

⚙️ Rrotullo Në Horizontal

Nëse imazhi juaj përfshin një tipar të dallueshëm horizontal, përdorni mjetin **Rrotullo në Horizontal** në vend që të vlerësoni këndin manualisht. Vendosni dorezat e kontrollit përgjatë tiparit që duhet të jetë horizontal dhe klikoni **Apliko**.

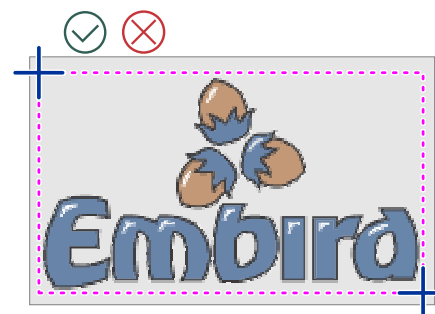


⚙️ Rrotullo Në Vertikal

Ky mjet funksionon në mënyrë identike me mjetin **Rrotullo në Horizontal**, përveç se ai e drejton imazhin bazuar në tiparet vertikale të zgjedhura.

⚙️ Prit

Mjeti Prit përdor dy doreza për të përcaktuar zonën e imazhit që duhet ruajtur. Klikimi i butonit **Apliko** heq të gjithë pikselët jashtë kornizës së zgjedhur.



Drejto

Mjeti Drejto përdor tetë doreza për të korrigjuar imazhet e lakuara ose të shtrembëruara, duke i shndërruar ato në një formë standarde drejtkëndore. Kjo është veçanërisht e dobishme për fotografi dhe skanime që nuk janë të drejtuara në mënyrë perfekte.

Lëviz

Ngjashëm me mjetet e drejtimit, mjeti Lëviz përdor dy doreza për të përcaktuar një drejtim dhe distancë specifike për zhvendosjen e pozicionit të imazhit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Çelësat e shkurtoreve



Studio - Taste Shkurtore

Për përdoruesit me një tastierë harduerike, funksionet e përdorura shpesh mund të aksesohen përmes tasteve shkurtore. Lista e mëposhtme detajon të gjitha tastet e shpejta të disponueshme brenda Embird Studio Next.

CTRL	Në modalitetin e vektorizimit, kufizon linjat dhe kurbat e reja në rritje të sakta horizontale, vertikale ose diagonale në modalitetin e redaktimit/krijimit. Kur përdoret me Forma (Shapes), krijon një rreth ose katror të përsosur. Vini re se tasti CTRL funksionon ndryshe në modalitetin Lettering dhe në User Pattern Editor.
CTRL	Lejon përzgjedhjen e artikujve të shumtë, jo të njëpasnjëshëm brenda listës së Object Inspector.
Shift	Lejon përzgjedhjen e artikujve të shumtë, të njëpasnjëshëm (sekuencialë) brenda listës së Object Inspector.
CTRL+1	Zmadhon pamjen për t'iu përshtatur objektit(ëve) të zgjedhur.
CTRL+2	Zmadhon tek objekti(et) e zgjedhur dhe njëkohësisht aktivizon modalitetin e redaktimit të nyjeve .
CTRL+A	Zgjedh të gjitha objektet në modalitetin e transformimit.
CTRL+Shift+A	Anulon zgjedhjen e të gjitha objekteve në modalitetin e transformimit.
CTRL+Shift+E	Hap dritaren e dialogut Eksporto Dizajnin.
CTRL+B	Krijon një shteg të kundërt për objektet kontur të zgjedhura.
CTRL+C	Kopjon objektet e zgjedhura në tabelën e shënimeve (clipboard).
CTRL+D	Duplikon objektet e zgjedhura.
CTRL+E	Kalon objektin(et) e zgjedhur në modalitetin e redaktimit të nyjeve.

CTRL+G	Gjeneron qepje për të gjitha objektet e zgjedhura.
CTRL+I	Importon një imazh raster në sfond.
CTRL+M	Bashkon një skedar të jashtëm në dizajnin aktual.
CTRL+N	Krijon një skedar të ri dizajni.
CTRL+O	Hap një dizajn ekzistues.
CTRL+P	Hap dritaren e Vetive për objektin e zgjedhur.
CTRL+Q	Kompilon dizajnin, e dërgon atë në Embird Editor dhe del nga Studio.
CTRL+S	Ruan dizajnin aktual.
CTRL+U	Fut tekst duke përdorur Embird Alphabets.
CTRL+V	Ngjit objektet nga memoria (clipboard).
CTRL+W	Hap dritaren kryesore të Preferencave .
CTRL+Y	Ribën veprimin e fundit të anuluar.
CTRL+Z	Anulon veprimin e mëparshëm.
CTRL+INSERT	Krijon një lidhje manuale me objektin e mëparshëm.
CTRL+ALT+INSERT	Krijon një lidhje inteligjente me objektin e mëparshëm.
CTRL+F1	Në modalitetin e redaktimit, rreshton pikën e fillimit të objektit me pikën e fundit të objektit të mëparshëm.
CTRL+F2	Në modalitetin e redaktimit, rreshton pikën e fundit të objektit me pikën e fillimit të objektit pasardhës.
CTRL+F3	Në modalitetin e redaktimit, rreshton fillimin e konturit aktual me fillimin e objektit të konturit të mëparshëm.
CTRL+ALT+A	Shfaq dritaren Rreshtimi i Objekteve .
CTRL+ALT+B	Shfaq Filtrat e Sfondit (rregullimet e ngjyrës së imazhit).
CTRL+ALT+C	Zhvendos objektet e zgjedhura në qendër të Zonës së Punës .
CTRL+ALT+D	Shfaq dritaren Shpërndarja e Objekteve .
CTRL+ALT+E	Në modalitetin e redaktimit, krijon një skaj të dytë paralel me skajin kryesor.
CTRL+ALT+I	Shfaq dritaren Redakto Imazhin.
CTRL+ALT+O	Konverton një objekt mbushjeje në një kontur.
CTRL+ALT+T	Shfaq dritaren Transformimet .
CTRL+ALT+U	Hap Redaktorët e Përdoruesit.
CTRL+Shift+3	Ndërron dukshmërinë e pëlhurës në pamjen paraprake 3D.
CTRL+Shift+F	Ndërron dukshmërinë e qepjeve të tranzicionit.
CTRL+Shift+H	Ndërron dukshmërinë e kornizës së qëndisjes.

CTRL+Shift+K	Hap katalogun e fijeve për të ndryshuar ngjyrën e një objekti vektorial të zgjedhur.
CTRL+Shift+T	Hap dritaren e katalogut të fijeve për të zgjedhur katalogun e paracaktuar.
Lista e Fijeve Thread List gjenerohet më pas bazuar në këtë përzgjedhje.	
CTRL+Shift+U	Fut tekst përmes Embird Font Engine (konvertimi TrueType).
3	Rreshton fillimin e objektit aktual me fundin e objektit të mëparshëm gjatë krijimit ose redaktimit.
4	Rreshton pikën e dytë të fillimit (për objektet kolonë) me fundin e objektit të mëparshëm.
b	Në modalitetin e konturit, ky çelës përfundon objektin, krijon një shteg prapa dhe i bashkon ato në një objekt të vetëm në një hap.
e	Shton një segment të ri vije të drejtë në skaj në modalitetin e krijimit/redaktimit.
r	Shton një segment të ri vije të drejtë në skajin e dytë (objektet kolonë) në modalitetin e krijimit/redaktimit.
d	Shton një segment të ri kurbe në skaj në modalitetin e krijimit/redaktimit.
f	Shton një segment të ri kurbe në skajin e dytë (objektet kolonë).
i	Rregullon këndin e parë të nënshtresës zigzag për një objekt mbushjeje.
o	Rregullon këndin e dytë të nënshtresës zigzag për një objekt mbushjeje.
p	Rregullon këndin e qepjes mbuluese të sipërme për një objekt mbushjeje.
Hapësirë	Finalizon krijimin ose redaktimin e një objekti.
Esc	Anulon operacionin aktual ose mbyll një dritare dialogu.
Enter	Konfirmon preferencat në një dritare dialogu.
shigjetat + SHIFT	Lëviz në Zonën e Punës.
shigjetat + ALT + CTRL	Lëviz objektet e zgjedhura në modalitetin e transformimit ose zhvendos nyjen aktive në modalitetin e redaktimit.
-	Zvogëlon pamjen.
+	Zmadhon pamjen.
Page Up	Zvogëlon pamjen.
Page Down	Zmadhon pamjen.
SHIFT + Page Up	Lëviz objektet e zgjedhura përpara në radhën e qepjes.
SHIFT + Page Down	Lëviz objektet e zgjedhura prapa në radhën e qepjes.
Delete	Fshin objektet ose nyjet e zgjedhura.
Insert	Fut një element të ri përpara nyjes së zgjedhur aktualisht.
SHIFT + End	Shton një Fund Segmenti në nyjen e zgjedhur (nuk mund të përdoret në pikën e mesit të një kurbe).
ALT	Referojuni kapitullit Lettering për funksionet e çelësit ALT në modalitetin e tekstit.

ALT+2	Simulon një klikim me të djathtë për të thirrur menutë e kontekstit. E dobishme për përdoruesit e stilolapsit/penës.
ALT+B	Ndërron dukshmërinë e konturit të objektit.
ALT+D	Ndërron dukshmërinë e rretës së sfondit.
ALT+F	Ndërron dukshmërinë e objekteve të mbushjes.
ALT+G	Ndërron dukshmërinë e vijave udhëzuese.
ALT+L	Ndërron dukshmërinë e kolonave standarde.
ALT+M	Ndërron dukshmërinë e objekteve të qepjes manuale.
ALT+N	Ndërron dukshmërinë e kolonave me modele.
ALT+O	Ndërron dukshmërinë e objekteve të konturit.
ALT+Q	Ndërron dukshmërinë e aplikacioneve.
ALT+R	Ndërron dukshmërinë e vizoreve.
ALT+S	Ndërron dukshmërinë e qepjeve të gjeneruara.
ALT+U	Ndërron dukshmërinë e objekteve Sfumato.
ALT+V	Ndërron dukshmërinë e vijave të gdhendjes.
ALT+W	Ndërron dukshmërinë e kontureve njëdrejtimëshe.
ALT+X	Ndërron dukshmërinë e shtigjeve të lidhjes.
ALT+Y	Ngjit nyjen aktive në nyjen ekzistuese më të afërt.
ALT+F1	Aktivizon mjetin Përzgjedhje.
ALT+F2	Aktivizon mjetin Redaktim Nyje.
ALT+F3	Aktivizon mjetin Zmadhim.
F1	Hap udhëzuesin e përdoruesit dhe skedarët e ndihmës .
F2	Inicion një objekt të ri Mbushje.
F3	Inicion një objekt të ri Sfumato.
F4	Inicion një Hapje (vrinë) të re.
F5	Inicion një Gdhendje të re.
F6	Inicion një objekt të ri Kolonë.
F7	Inicion një Kolonë të re me Model.
F8	Inicion një objekt të ri Kontur.
F9	Inicion një objekt Qepje Manuale.
F10	Inicion një objekt Lidhje.
F11	Inicion një objekt Aplikacion.
F12	Inicion një Vrimë për një objekt Aplikë.


Klikim i dyfishtë në Zonën e punës	Fillon një objekt të ri të të njëjtit lloj si ai i fundit i krijuar, duke përshpejtuar detyrat e përsëritura të dixhitalizimit.
Butoni i djathtë i miut + tërheqja e kursorit	Aktivizon përkohësisht mjetin Pan. Lëshojeni për t'u kthyer te mjeti i mëparshëm. E dobishme për navigim të shpejtë pa përdorur shiritat e lëvizjes.
Klikim i dyfishtë mbi ikonën e objektit në Inspektorin e objekteve	Shkakton gjenerimin e qepjeve për objektin specifik mbi të cilin është bërë klikim i dyfishtë në listë.
Home	Në modalitetin e nyjeve: Zgjedh nyjen e parë të skajit aktual.
End	Në modalitetin e nyjeve: Zgjedh nyjen e fundit të skajit aktual.
CTRL+Home	Në modalitetin e nyjeve: Zgjedh nyjen e mëparshme në sekuencë.
CTRL+End	Në modalitetin e nyjeve: Zgjedh nyjen tjetër në sekuencë.
a + Klikim i majtë	Aktivizon Futjen e shpejtë të nyjeve , duke ju lejuar të shtoni nyje të reja pas çdo nyjeje të zgjedhur në vend që vetëm në fund të shtegut.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Transformimet

Transformimet

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Transformimet > Transformimet interaktive

Transformime Interaktive

Transformimet si **ndryshimi i madhësisë, lëvizja, rrotullimi dhe pjerrësimi** janë operacione themelore në dizajn. Këto veprime mund të kryhen **në mënyrë interaktive** duke përdorur mjetet e përshkruara më poshtë, ose përmes futjes numerike brenda  [Dritarja e Transformimeve](#).

Ky kapitull fokusohet në transformimet e kryera **në mënyrë interaktive** brenda [Zonës së Punës](#) të Studio NEXT.

Hapi i parë është përzgjedhja e objekteve që synohen për transformim. Përdoruesit mund të zgjedhin objekte individuale ose të shumta brenda Zonës së Punës ose përmes [Inspektorit të Objekteve](#). Përndryshe, objekte të shumta mund të zgjidhen duke përdorur një **Kuti Përzgjedhjeje**.

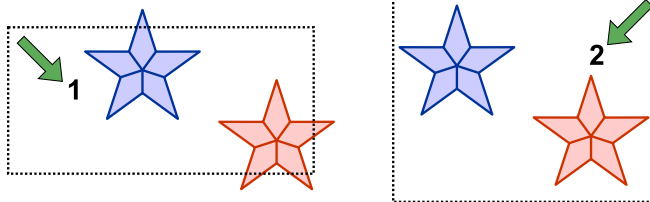
Përzgjedhja Me Kuti Përzgjedhjeje

Ndërsa Studio është në modalitetin Përzgjedhje/Transformim, vendosni kursoren në një hapësirë boshe brenda Zonës së Punës. Shtypni dhe mbani butonin kryesor të mausit, tërhiqni kursoren në një pozicion të ri dhe lëshoni butonin. Ky

veprim krijon një **kuti përzgjedhjeje** që zgjedh objektet e përfshira brenda ose të prekura nga ajo.

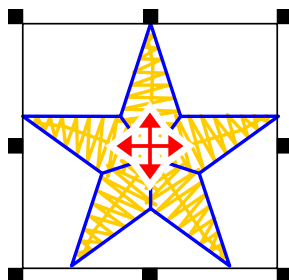
Ka dy metoda të dallueshme për zgjedhjen e objekteve me një kuti përzgjedhjeje:

1. Tërhiqni kutinë e përzgjedhjes nga **majtas në të djathtë** për të zgjedhur të gjitha objektet e prekura nga kutia, duke përfshirë ato që janë vetëm pjesërisht të mbyllura.
2. Tërhiqni kutinë e përzgjedhjes nga **djathtas në të majtë** për të zgjedhur vetëm objektet që janë plotësisht të mbyllura brenda kutisë.



Teknikat E Transformimit Interaktiv

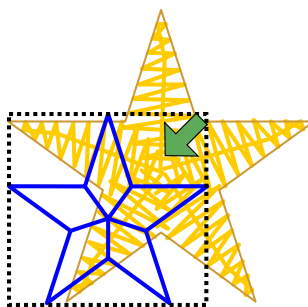
Lëvizja Ose Ndryshimi I Madhësisë



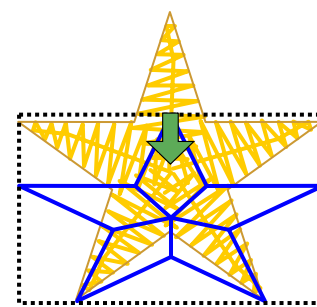
Objekti i zgjedhur për lëvizje dhe/ose ndryshim të madhësisë.

Për të transformuar objektet në mënyrë interaktive në **Zonën e Punës**, fillimisht zgjidhni objektet dhe më pas:

- Për të rregulluar madhësinë **në mënyrë proporcionale**, klikoni dhe tërhiqni çdo **dorezë këndi** me butonin kryesor të mausit.
- Për të rregulluar madhësinë **në mënyrë joproportionale**, klikoni dhe tërhiqni një **dorezë mes** me butonin kryesor të mausit.



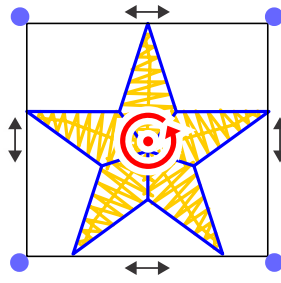
Shkallëzim proporcional



Shkallëzim joproportionale

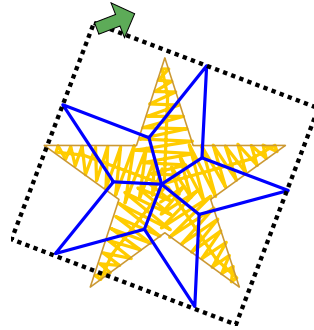
Rrotullimi Ose Pjerrësimi

Për të ndryshuar modalitetin e transformimit nga lëvizje/ndryshim madhësie në rrotullim/pjerrësim, klikoni brenda kutisë së përzgjedhjes. Në modalitetin e rrotullimit/pjerrësim, shënuesi i **qendrës së rrotullimit** mund të ripozicionohet duke përdorur kursoren.

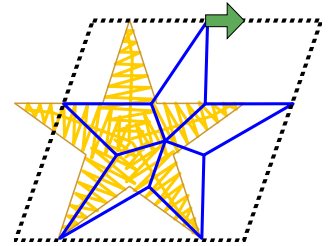


Objekti i zgjedhur për rrotullim dhe/ose pjerrësim.

- Për të **rrotulluar**, klikoni dhe tërhiqni çdo **dorezë këndore** duke përdorur butonin kryesor të miut. Shënim: Nëse opsioni **Apliko Rrotullimin te Qepjet Mbushëse** është i aktivizuar te



Rrotullim

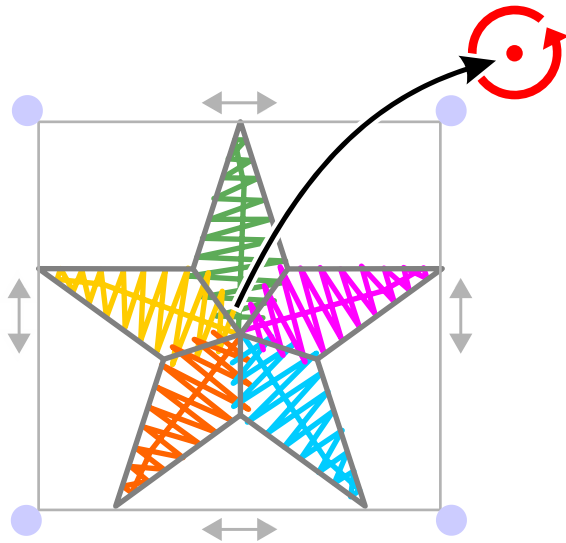


Pjerrësim

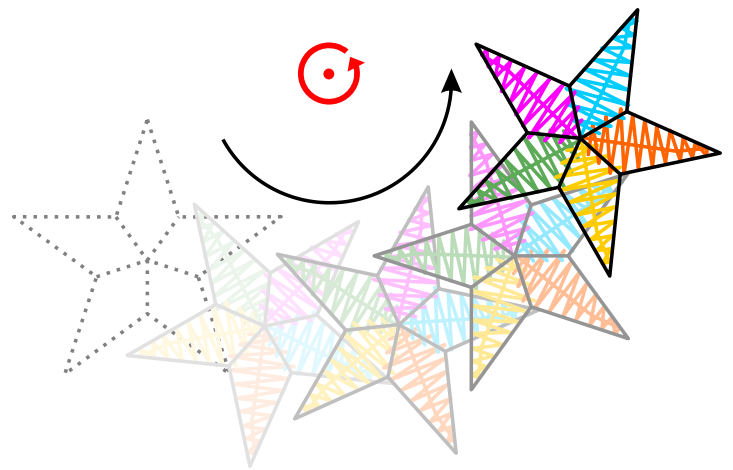
[Cilësimet > Ndërprerësit e Projektit](#), këndi i qepjes do të rregullohet automatikisht gjatë rrotullimit.

- Për të **pjerrësuar**, klikoni dhe tërhiqni çdo **dorezë të mesme** duke përdorur butonin kryesor të miut.

Ripozicionimi i **qendrës së rrotullimit** ju lejon të specifikoni boshtin e saktë për transformimin. Për më tepër, pika e qendrës së rrotullimit mund të vendoset saktësisht duke e kapur atë te **rrjeta, linjat udhëzuese, konturet e objektit, ose nyjet**. Konfigurimet e kapjes janë të aksesueshme përmes [Opsionet > Kapja e Nyjeve dhe Shënuesve](#).



Objekti i zgjedhur për rrotullim dhe/ose pjerrësim. Qendra e rrotullimit është zhvendosur në pozicionin lart-djathtas.



Objekti i rrotulluar rreth qendrës së re të rrotullimit.



Rreshto Objektet

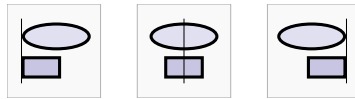
Ky mjet është i aksesueshëm përmes [Menuja kryesore > Transformo > Rreshto objektet](#).

Rreshtimi i objekteve është procesi i pozicionimit të dy ose më shumë objekteve në lidhje me njëri-tjetrin.

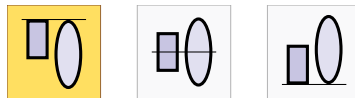
Funksionet e rreshtimit janë të disponueshme kur dy ose më shumë objekte janë të përzgjedhura në [Zonën e punës](#) ose në [Inspektorin e objekteve](#). Rreshtimi kryhet në lidhje me objektin që është përzgjedhur i pari ("ankora").

Kontrollet

Tre kontrolle horizontale ju lejojnë të rreshtoni objektet e përzgjedhura në skajin e majtë, qendrën horizontale, ose skajin e djathtë të përzgjedhjes kolektive.

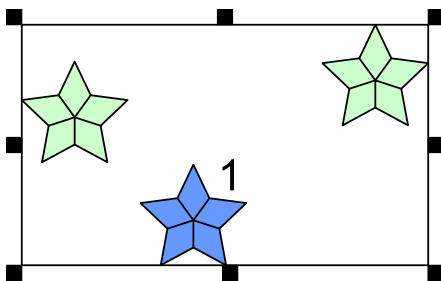


Tre kontrolle vertikale ju lejojnë të rreshtoni objektet e përzgjedhura në skajin e sipërm, qendrën vertikale, ose skajin e poshtëm të përzgjedhjes kolektive.

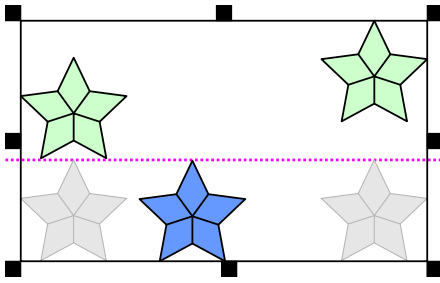


Një **pamje paraprake e menjëhershme** e rreshtimit rezultues shfaqet në panelin e pamjes dhe brenda Zonës së punës.

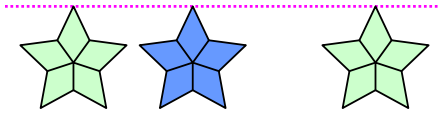
Shembull I Rreshtimit



Tre objekte janë të përzgjedhura në Zonën e punës. Objekti i etiketuar me numrin 1 përfaqëson përzgjedhjen e parë.



Një pamje paraprake e rreshtimit në skajin e sipërm. Rreshtimi llogaritet bazuar në pozicionin e objektit 1.



Objektet vektoriale nga shembulli më lart tani janë të rreshtuara saktësisht në skajin e sipërm të objektit të parë të përzgjedhur.



Shpërndarja E Objekteve

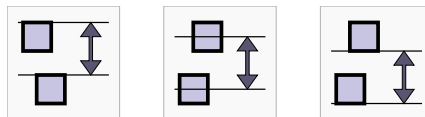
Ky mjet është i aksesueshëm përmes **Menuja kryesore > Transformo > Shpërndarja e objekteve**. Ai mundëson rregullimin e saktë të hapësirës midis objekteve të shumta të qëndisjes.

Shpërndarja e objekteve i referohet rregullimit të tre ose më shumë objekteve në mënyrë që hapësira midis tyre të jetë e barabartë. Për ndryshim nga **rreshtimi**, i cili ka të bëjë me pozicionimin e objekteve përgjatë të njëjtës vijë, shpërndarja ka të bëjë me ruajtjen e boshllëqeve ose distancave konsistente midis objekteve.

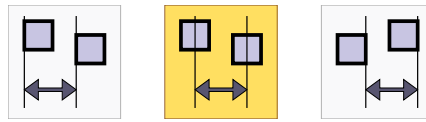
Funksionet e shpërndarjes kërkojnë përzgjedhjen e tre ose më shumë objekteve brenda **Zonës së punës** ose **Inspektorit të objekteve**.

Kontrollet

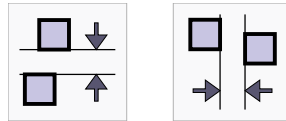
Tre kontrolle vertikale shpërndajnë objektet përgjatë boshtit Y në mënyrë që pjesët e sipërme, qendrat ose pjesët e poshtme të objekteve të jenë **të hapësiruara në mënyrë të barabartë brenda kufijve të përzgjedhjes**.



Tre kontrolle horizontale shpërndajnë objektet përgjatë boshtit X në mënyrë që anët e majta, qendrat ose anët e djathta të objekteve të jenë të hapësiruara në mënyrë të barabartë brenda përzgjedhjes.

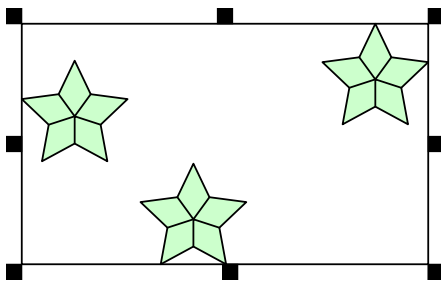


Dy kontrollet e fundit shpërndajnë objektet si vertikalisht ashtu edhe horizontalisht për të siguruar hapësirë negative (boshllëqe) të barabartë midis objekteve.

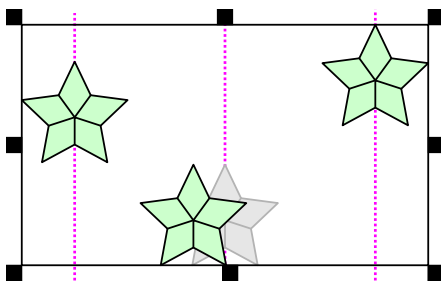


Një pamje paraprake e menjëhershme e rezultateve të shpërndarjes shfaqet në panelin e Paraqitjes (Layout) dhe brenda Zonës së punës.

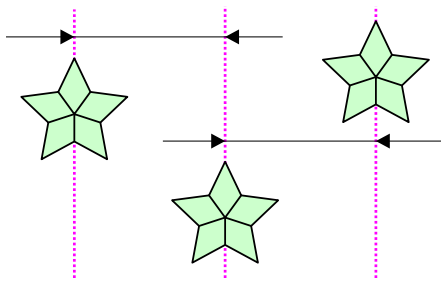
Shembull



Tre objekte janë përzgjedhur në Zonën e punës për përpunim.



Një pamje paraprake vizuale e preferencave të shpërndarjes përpara aplikimit.



Objektet nga shembulli i mësipërm tani janë të hapësiruara në mënyrë të barabartë bazuar në qendrat e tyre gjeometrike.



Transformoni Objektet Me Kontrollet Numerike

Ky mjet është i aksesueshëm përmes [Menyja Kryesore > Transformo > Transformoni Objektet](#).

Kontrollet e **Transformimit** ekzekutojnë të njëjtat operacione të disponueshme në mënyrë interaktive brenda **Zonës së Punës**: zhvendosje, rrotullim, pjerrësi dhe ndryshim i madhësisë. Megjithatë, përdorimi i kontrolleve numerike siguron saktësi dukshëm më të lartë se **transformimet** manuale dhe interaktive.

Rrotullimi kryhet rreth një pike qendrore (referuese), e cila mund të ripozicionohet brenda Zonës së Punës duke përdorur kursorin.

Kur parametri **Count** është vendosur në një vlerë më të madhe se një, transformimi gjeneron kopje të objektit(ëve) të zgjedhur. Çdo kopje pasuese merr një rritje shtesë në zhvendosje dhe kënd bazuar në vlerat e specifikuar. Ky funksion është ideal për klonimin e përzgjedhjeve për të krijuar dizajne simetrike rrotulluese ose rreshta uniformë të objekteve identike.

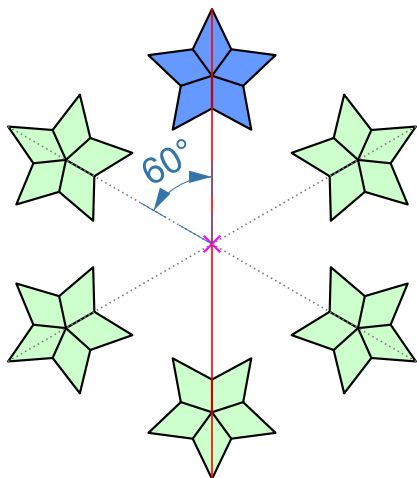


Figura në të majtë ilustron një shembull të klonimit dhe rrotullimit të objekteve rreth një pike referuese me një kënd rrotullimi prej 60° . Në këtë rast, qendra e rrotullimit është kapur në një **vijë udhëzuese** vertikale të rreshtuar me qendrën e objektit original; kapja e saktë është thelbësore për klonim të saktë.

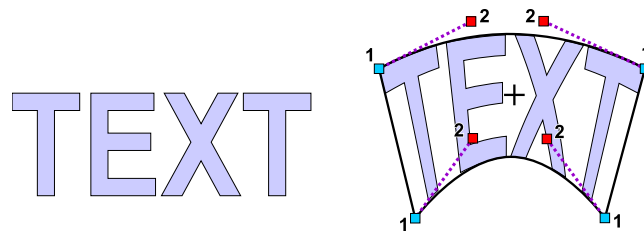
Një pamje paraprake e menjëhershme e rezultateve të transformimit shfaqet si në panelin e Paraqitjes ashtu edhe në Zonën e Punës.

Shënim: Nëse opsioni **Apliko Rrotullimin te Qepjet e Mbushjes** është i aktivizuar nën **Preferenca > Çelësat e Projektit**, këndi i qepjes do të rregullohet automatikisht ndërsa objekti rrotullohet.



Mjeti Envelope

Mjeti Envelope ju lejon të modifikoni formën e një objekti duke rregulluar kufirin e tij rrethues, i referuar si "envelope". Duke funksionuar si një kornizë fleksibël, ky mjet ju mundëson të manipuloni skajet dhe pikat e kontrollit për të transformuar formën e përgjithshme të objektit. Është veçanërisht efektiv për përshtatjen e shkronjave të qëndisura dhe banderolave.



Majtas: shkronjat origjinale. Djathtas: shkronjat të transformuara me envelope. Pikat e shënuara me (1) përfaqësojnë nyjet ankoruese të envelope-it, ndërsa pikat e shënuara me (2) janë nyjet e kontrollit.

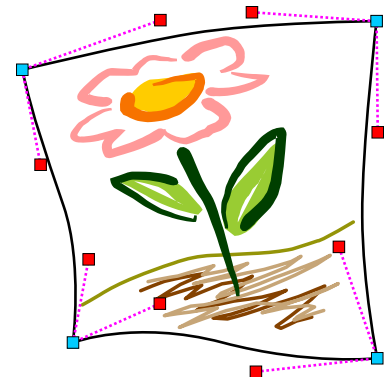
Për të hyrë në modalitetin envelope, zgjidhni një ose më shumë objekte në [Zonën e Punës](#) dhe navigoni te [Menuja Kryesore > Transformo > Envelope](#) .



Paneli i kontrollit në anën e ekranit ofron akses në opsione të ndryshme, duke përfshirë **format e paracaktuara të envelope-it**, llojet e skajeve horizontale dhe vertikale, dhe parametrat e **simetrisë**.

Ju mund të zgjidhni një envelope të paracaktuar ose të përdorni parametrin e parazgjedhur. Lëvizni nyjet e envelope-it për të deformuar objektet e zgjedhura në formën e dëshiruar.

Pasi të përfundojë transformimi, klikoni butonin **Apliko** ose **Gjenero Qepjet** që ndodhet në panelin e menisë së sipërme.



Shënim: Elementet me vijë të drejtë brenda objekteve vektoriale nuk përkulen automatikisht kur aplikohet envelope; ato mbeten të drejta dhe vetëm pikat e tyre fundore ripozicionohen. Për të mundësuar përkuljen e këtyre elementeve, kaloni në modalitetin e redaktimit ose krijimit dhe konvertoni segmentet me vijë të drejtë në [kurba \(splines\)](#) përpara se të aplikoni envelope-in.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Transformimet > Formësimi

Formësimi

Formësimi përfshin modifikimin e kufijve të dy ose më shumë objekteve vektoriale duke kombinuar zonat e tyre ose duke hequr pjesët e mbivendosura për të formuar forma të reja. Tre operacionet kryesore të formësimimit në dispozicion janë **Union**, **Difference** dhe **Intersection**.

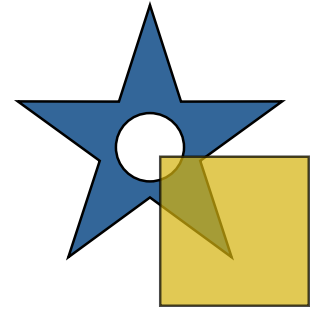
Këto komanda zbatohen mbi objektet e zgjedhura duke përdorur **Mjetin Pointer (shigjetë)** ose ato të theksuara brenda **Inspektorit të Objekteve**.

Për të mësuar se si të përdorni komandat e formësimit si maskë për ndarjen e të dhënave vektoriale, ju lutemi referojuni kapitullit **Përdorimi i Maskës për të Ndarë Objektet Vektoriale**.

Komandat **Menuja Kryesore > Ndërtimi > Formësimi** ju lejojnë të modifikoni dhe kombinoni objektet e zgjedhura duke përdorur operacione Boolean. Këto funksione janë ekskluzivisht të pajtueshme me objekte vektoriale të ngurta, siç janë llojet **Fill**, **Mesh**, **Sfumato** dhe **Column**.

Për të ekzekutuar këto komanda, fillimisht duhet të zgjidhni objekte të shumta që mbivendosen ose janë ngjitur me njëri-tjetrin.

Ilustrim: Dy objekte të zgjedhura: një yll dhe një drejtkëndësh. Ylli përfshin një hapje të digjitalizuar. ►

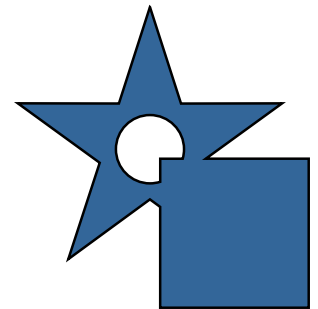


Shënim: Këto komanda nuk mund të zbatohen mbi Konture, Qepje Manuale ose objekte Lidhjeje.

Union

Komanda **Union** gjeneron një objekt të ri (ose një grup objektësh) duke bashkuar të gjitha elementet e zgjedhura në një kufi të vetëm. Nyjet dhe segmentet e skajeve që ndodhen brenda zonës së mbushur rezultuese hiqen automatikisht. Nëse objektet e zgjedhura nuk mbivendosen ose nuk preken, operacioni i unionit thjesht do të prodhojë kopje të objekteve origjinale.

Ilustrim: Rezultati i komandës Union të zbatuar mbi dy objekte. ►

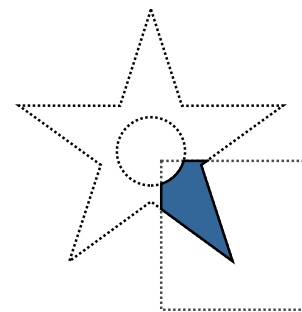


Shënim: Kjo komandë është veçanërisht e dobishme për krijimin e një shtrese të poshtme globale (mbushje pa qepje mbuluese) nën një dizajn kompleks. Për ta bërë këtë, zgjidhni të gjitha objektet përkatëse dhe aplikoni komandën Union. Më pas, navigoni te dritarja **Veti**, konfiguroni preferencat tuaja të preferuara për shtresën e poshtme dhe hiqni shenjën nga kutia "Make Cover Stitches" (Bëj Qepje Mbuluese) për të lënë vetëm qepjet stabilizuese.

Intersection

Komanda **Intersection** krijon një objekt (ose objekte) të ri që përfaqëson vetëm zonën ku mbivendosen të gjitha objektet e zgjedhura. Nëse nuk ka zonë mbivendosjeje midis objekteve të zgjedhura, funksioni nuk do të prodhojë asnjë rezultat.

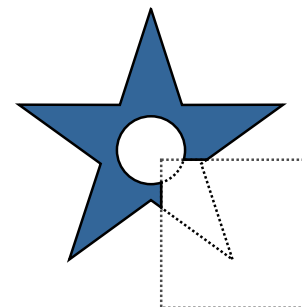
Ilustrim: Rezultati i komandës Intersection të zbatuar mbi dy objekte. ►



Difference

Komanda **Difference** zbrret objektet e zgjedhura pasuese nga objekti që shfaqet i pari në listën e **Inspektorit të Objekteve**. Është thelbësore të organizoni renditjen e stivimit në Inspektorin e Objekteve përpara se të ekzekutoni këtë komandë për të siguruar që objekti i duhur të veprojë si "bazë". Objekti(et) rezultues do të përbëhen vetëm nga zonat e objektit të parë që nuk ishin të mbuluara nga objektet e pozicionuara pas tij në përzgjedhje.

Ilustrim: Rezultati i komandës Difference të zbatuar mbi dy objekte. ►



[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Parametrat e objektit](#)



Parametra

Studio operon duke përdorur objekte vektoriale të cilat mbushen me lloje specifike qepjesh. Logjika pas mënyrës se si gjenerohen këto qepje përcaktohet nga **parametrat**. Për shembull, parametri më themelor është densiteti i qepjes. Çdo objekt i krijuar brenda Studio-s zotëron parametra të rregullueshëm, të cilët janë thelbësorë për arritjen e efekteve të veçanta artistike dhe përshtatjen e dizajneve për lloje specifike pëlhurash.

Ky kapitull ofron një udhëzues gjithëpërfshirës për të kuptuar dhe përdorur preferencat e parametrave në Embird Studio NEXT. Ai shpjegon se si këta parametra qeverisin gjenerimin e qepjeve për objektet vektoriale. Për më tepër, ky seksion përshkruan organizimin dhe funksionalitetin e "Dritares së Parametrave", duke përfshirë seksionet e saj të ndryshme dhe kontrollat specifike të përdorura për të rregulluar parametrat numerikë dhe jo-numerikë për rezultate optimale të qendisjes.

Si Të Qaseni Te Parametrat

Parametrat e objektit mund të qasen përmes dy metodave kryesore:

1. Qasje e shpejtë përmes **panelit** gjatë procesit të krijimit ose gjatë **redaktimit nyje-pas-nyje** të një objekti të vetëm. Këta parametra shfaqen në **panelin kryesor të kontrollit**. Çdo modifikim i aplikuar këtu ndikon vetëm

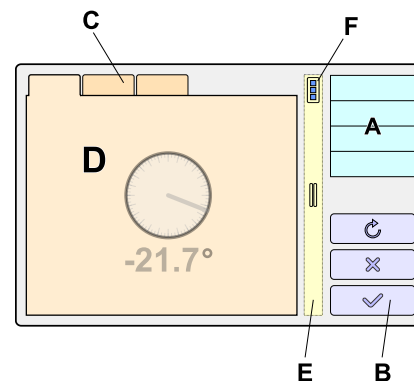
te objekti specifik që po krijohet ose redaktohet aktualisht.

2. **Dritarja e Parametrave** e dedikuar, e cila ofron një gamë të zgjeruar opsionesh konfigurimi.

Dritarja E Parametrave

Dritarja e Parametrave lejon modifikimin e njëkohshëm të parametrave për objekte të shumta të zgjedhura ose rregullimin e parametrave globalë që ndikojnë në të gjithë dizajnin.

Për të modifikuar parametrat e disa objekteve njëherësh, zgjidhni objektet e dëshiruara dhe hapni dritaren duke klikuar **butonin pop-up** ose duke naviguar te **Menuja Kryesore > Opsione > Parametra**.



Dritarja e Parametrave

Struktura E Dritaresh

A	Listë e seksioneve të parametrave, duke përfshirë Të përgjithshme, Mbushje, Kolonë dhe Kontur. Kaloni midis këtyre seksioneve duke klikuar emrin përkatës të seksionit.
B	Butonat e kontrollit për të mbyllur dritaren, për të rivendosur parametrat në vlerat e paracaktuara të fabrikës, për të aplikuar ndryshimet për efektet e pamjes paraprake dhe për të hyrë në dokumentacionin e ndihmës.
C	Parametrat për seksionin aktiv shfaqen këtu. Nëse seksioni përmban preferenca të shumta, ato organizohen në skeda të shumta.
D	Një shembull përfaqësues i një fushe kontrolli të parametrave.
E	Kontroli i ndarësit (splitter) i përdorur për të rregulluar proporcionet relative të paneleve të majtë dhe të djathtë të dritaresh.
F	Butoni pop-up që ofron një meny menaxhimi. Përdoreni këtë për të ruajtur vlerat aktuale si vlera të reja të paracaktuara ose për t'i "mbajtur" ato për objekte të ardhshme. Vlerat e paracaktuara qëndrojnë pas mbylljes së Studio-s, ndërsa parametrat e mbajtur zbatohen vetëm për sesionin aktual.

Seksionet

Parametrat janë kategorizuar në disa seksione bazuar në **llojin e objektit** ose fushën e veprimit të parametratit. Preferencat globale që ndikojnë në të gjitha objektet brenda dizajnit - pavarësisht nga statusi i zgjedhjes - gjenden në seksionin **Të përgjithshme**.

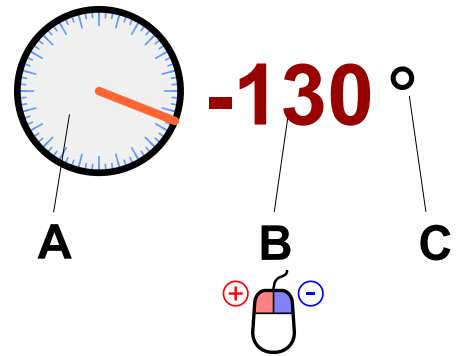
	Të përgjithshme
	Të gjitha të zgjedhurat
	Mbushje
	Rrjetë
	Kolonë
	Kolonë me model

	Kontur
	Qepje manuale
	Lidhje
	Aplikacion
	Qepje Sfumato

Parametrat

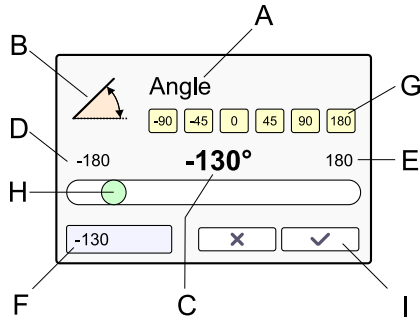
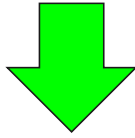
Parametrat jo-numerikë përfaqësohen nga kutitë standarde të zgjedhjes, çelësat dhe kutitë kombinuese. Parametrat numerikë shfaqen duke përdorur një kontroll që përfshin: (A) një ikonë ose titull, (B) vlerën aktuale, dhe (C) njësinë e matjes.

Për të modifikuar këto vlera, përdorni butonin kryesor të miut mbi vlerën (B) për ta rritur atë, ose butonin dytësor të miut për ta zvogëluar.



Paneli I Vlerave - Opsione Shtesë

Kontrollet e parametrave numerikë mund të zgjerohen për të zbuluar një panel me opsione shtesë rregullimi. Klikoni mbi titullin ose ikonën e parametrat për të hyrë në kontrolle të specializuara për modifikim më të lehtë.










A	Emri i parametrit
B	Ikona e parametrit
C	Vlera aktuale numerike
D	Vlera minimale e lejuar
E	Vlera maksimale e lejuar
F	Kutia e redaktimit për hyrje manuale nga tastiera
G	Butona për qasje të shpejtë për vlerat e përdorura shpesh
H	Shirit rëshqitës për rregullim të vazhdueshëm të vlerave
I	Butonat <input type="checkbox"/> Anulohe <input type="checkbox"/> Apliko

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Parametrat e objektit](#) > I gjithë dizajni

Vetë - I Gjithë Dizajni

Ky kapitull ofron një pasqyrë teknike të vetive "I gjithë Dizajni" në Embird Studio NEXT. Këto preferenca lejojnë kontrollin universal mbi një projekt qëndisjeje, duke mbuluar meta të dhënat thelbësore të projektit, dinamikën e fijos dhe pëlhurës, logjikën e qepjeve ankoruese dhe menaxhimin gjithëpërfshirës të shtresës së poshtme për lloje të ndryshme objekte.

Këto **veti** qeverisin mjedisin global të projektit dhe janë të organizuara në disa skeda funksionale:

-  Preferencat kryesore të dizajnit
-  Preferencat lidhur me fijen
-  Preferencat lidhur me pëlhurën
-  Qepjet ankoruese
-  Kompensimi i shtresës së poshtme
-  Shtresa e poshtme e mbushjes
-  Shtresa e poshtme e kolonës dhe aplikacionit

Preferencat Kryesore Të Dizajnit

Emri: Kjo veti përdoret për identifikimin e [mostrave të kornizave të përcaktuara nga përdoruesi](#).

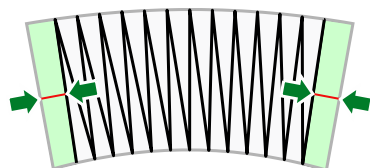
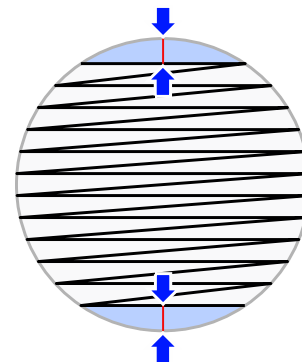
Gjerësia e Referencës, Lartësia e Referencës: Këto vlera përcaktojnë dimensionet e kutisë kufizuese për mostrat e kornizave të përcaktuara nga përdoruesi.

Mënyra e Qepjes Shumë të Gjatë: Shumica e makinerive të qëndisjes zbatojnë një kufi maksimal të gjatësisë së qepjes, zakonisht 12.7 mm (përafërsisht 0.5 inç). Kur një shteg i digjitalizuar e tejkalon këtë kufi, Studio mund ose të fusë pika të ndërmjetme gjilpëre për të ndarë qepjen ose ta zëvendësojë atë me një qepje kalimtare. Pikat e gjilpërës mund të krijojnë teksturë të padëshiruar, ndërsa qepjet kalimtare mund të mbeten të lira; ky kontroll lejon përzgjedhjen e metodës së preferuar të zbutjes.

Kombino pjesët e konturit të rregulluara: Kur aktivizohet, ky funksion konsolidon elementet e konturit në segmente më të mëdha të vazhdueshme gjatë procesit të optimizimit [Rregullo pjesët e konturit](#). Kur çaktivizohet, elementet mbeten të dallueshme për redaktim manual më të detajuar.

📁 Preferencat Lidhur Me Perin

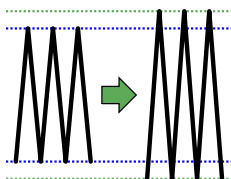
Hapësira e fillimit/mbarimit të mbushjeve: Kjo preferencë fut një hapësirë të vogël për të parandaluar grumbullimin ose fryrjen e perit në kufijtë e zonave të mbushjes. Kjo është veçanërisht kritike kur një [kontur me qepje të zakonshme](#) vendoset rreth objektit të mbushjes.



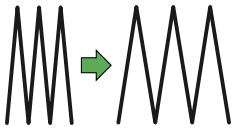
Hapësira e fillimit/mbarimit të kolonave: Kjo përcakton hapësirën në fillim dhe në mbarim të objekteve të bazuara në kolona. Meqenëse vektorët në ekran përfaqësojnë boshtet e qepjes, gjerësia aktuale e perit është më e madhe; kjo hapësirë parandalon grumbullimin e shëmtuar të perit në skajet e kolonave dhe kolonave me modele.

Gjatësia minimale e qepjes: Një kufizim global që parandalon gjenerimin e qepjeve më të shkurtra se vlera e specifikuar për të mbrojtur makinën dhe pëlhurën.

📁 Preferencat Lidhur Me Pëlhurën

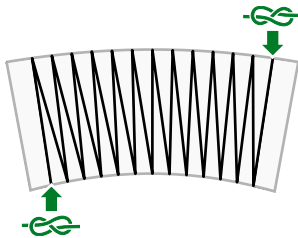


Kompensim shtesë i tërheqjes: Kjo veti ofron një rregullim global për lloje të ndryshme pëlhurash. Nëse pëlhura është shumë elastike ose qepjet kanë tendencë të fundosen, rritja e kësaj vlere shton kompensimin e tërheqjes në të gjithë dizajnin njëkohësisht.



Hapësirë shtesë: Kjo lejon rregullime universale të densitetit për t'iu përshtatur peshave të ndryshme të perit. Nëse një zgjedhje specifike e perit e bën dizajnin të duket shumë i rrallë ose tepër i dendur, përdorni këtë rrëshqitës për të rikalibruar densitetin e përgjithshëm.

📁 Qepje Ankoruese - Preferencat Globale



Qepjet ankoruese janë thelbësore për ankorimin e perit dhe parandalimin e shpërbërjes gjatë prerjeve të perit. Kontrolli i këtyre qepjeve është hierarkik; ky seksion përcakton preferencat globale të kategorizuara sipas llojit të objektit.

Qepje ankoruese për mbushje: Qepje sigurorese të automatizuara të shtuara para dhe pas qepjeve të tranzicionit për objektet e mbushjes, rrjetës (Mesh) dhe Sfumato.

Qepje ankoruese për kontur: Qepje sigurorese të automatizuara për objektet e konturit dhe lidhjes.

Qepje ankoruese për kolona: Qepje sigurorese të automatizuara për objektet e kolonës, kolonës me model dhe aplikacionit (Appliqué). (Përjashtimet përfshijnë qepjet e tranzicionit brenda kolonave që kalojnë 1.2 cm në gjerësi).

Qepje ankoruese për qepje manuale: Qepje sigurorese të automatizuara posaçërisht për objektet e qepjes manuale.

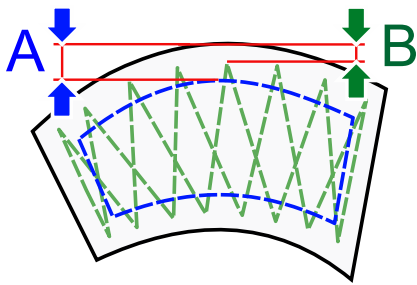
Gjatësia e qepjeve ankoruese: Përcakton gjatësinë maksimale të lejueshme për të gjitha llojet e qepjeve ankoruese të automatizuara.

Shënim: Këto preferenca globale mund të mbishkruhen në nivelin e objektit individual përmes **vetive** të objektit.

📁 Zhvendosja E Shtresës Së Poshtme (Underlay)

Kjo preferencë globale dikton distancën e shtresave të poshtme anësore dhe zig-zag nga kufijtë e objektit në të gjithë projektin. Janë të disponueshme dy mënyra:

- Zhvendosje e optimizuar dhe e shkallëzuar (në %):** Zhvendosjet llogariten automatikisht bazuar në madhësinë e objektit, me një shkallë përqindjeje globale të përdorur për të adaptuar dizajnin ndaj pëlhurave elastike ose me gëzof të lartë (p.sh., përdorni >100% për flis).
- Zhvendosje absolute (në inç ose milimetra):** Vendos një distancë fikse për të gjitha zhvendosjet e shtresës së poshtme pavarësisht nga përmasat e objektit.



Mënyra zgjidhet përmes kutisë së kombinimit në këtë skedë. Kontrollat e mëposhtme përshtaten me mënyrën e zgjedhur:

Zhvendosja e shtresës së poshtme anësore (A): Kontrollon distancën globale të futjes për shtresat e poshtme anësore në mbushje, kolona dhe aplikacione.

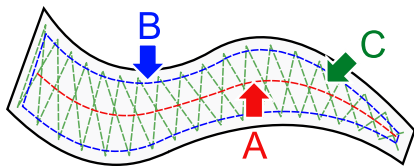
Zhvendosja e shtresës së poshtme zig-zag (B): Kontrollon distancën globale të futjes për shtresat e poshtme zig-zag në mbushje, kolona dhe

aplikacione.

📁 Shtresa E Poshtme E Mbushjes

Përcakton gjatësitë **minimale** dhe **maksimale** të qepjes për strukturat e shtresës së poshtme (underlay) të skajit dhe zig-zag-ut, specifikiisht për objektet e mbushjes (Fill).

📁 Shtresa e poshtme (Underlay) e Kolonës dhe Appliqué



Përcakton gjatësitë **minimale** dhe **maksimale** për llojet e shtresës së poshtme (underlay) të tipit ecje-në-qendër (A), skaj (B) dhe zig-zag (C) për objektet Kolonë dhe Appliqué.

Shënim: Parazgjedhjet globale të shtresës së poshtme mund të anashkaloen për objekte specifike përmes preferencave të tyre individuale të [Vetive](#).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Objektet e zgjedhura

📁 Veçoritë - Të Gjitha Të Zgjedhura

Aktualisht, e vetmja [veçori](#) lokale universale për të gjitha llojet e objekteve të qendrisjes është **Ngjyra**.

Ekzistojnë metoda të shumta për modifikimin e ngjyrës së objekteve të zgjedhura. Për një pasqyrë gjithëpërfshirëse, ju lutemi referojuni [kapitullit Ngjyrat](#).

Për të rregulluar ngjyrën e objekteve të zgjedhura përmes kësaj ndërfaqeje, klikoni kutinë e ngjyrës për të hapur dritaren [Color Mixer](#), ku mund të përcaktoni ngjyrën specifike ose të zgjidhni ngjyrën ekzistuese të fillit nga katalogu.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Mbushje

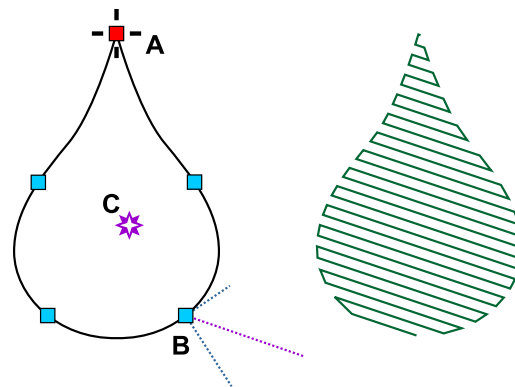
Vetë - Mbushje

Ky kapitull ofron një udhëzues gjithëpërfshirës për vetitë e mbushjes. Ai detajon preferencat e disponueshme për tri lloje kryesore të mbushjes: **Mbushje e thjeshtë**, e cila përfshin opsione për modele, hapësirën e qepjeve, këndet dhe shtresat e poshtme; **Kolonë automatike**, e cila shpjegon gjenerimin automatik të qepjes satin; dhe **Mbushje me motive**, e cila mbulon përzgjedhjen e motiveve, hapësirën, konfigurimin e rrjetës dhe shkallëzimin. Për më tepër, ky kapitull trajton veçori të avancuara si kompensimi i tërheqjes, gradientët dhe efekte të ndryshme të zbatueshme për objektet e mbushjes.

Këto [veti](#) zbatohen ekskluzivisht për objektet e mbushjes.




Një objekt mbushjeje përbëhet nga një skaj i jashtëm. Pika (A) përfaqëson nyjen fillestare të skajit. (B) tregon qepjen e fundit të mbushjes së bashku me vijat e drejtimit të shtresës së poshtme. Simboli qendror tregon pikën e fokusit (C) për efekte speciale, ku është e zbatueshme.

Vrimat brenda një objekti mbushjeje krijohen në mënyrë të pavarur duke përdorur [Mjetin e hapjes](#). Skulpturat (gdhendjet) brenda një objekti mbushjeje krijohen gjithashtu në mënyrë të pavarur duke përdorur [Mjetin e gdhendjes](#).



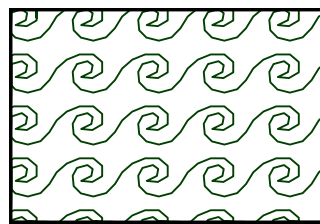
Një objekt mbushjeje mund të përpunohet me qepje duke përdorur një nga metodat e mëposhtme:

Opsionet E Mbushjes

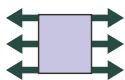
-  **Mbushje e thjeshtë** - Qepje të zakonshme paralele që përdorin një model specifik.
-  **Kolonë automatike** - Objekti mbushet automatikisht me qepje në një mënyrë identike me objektet e kolonës.
-  **Motive** - Objekti mbushet me një ose më shumë motive qepjesh.



Mbushje e thjeshtë dhe mbushje me kolonë automatike (satin)



Mbushje me motive



Kompensimi i tërheqjes i referohet zgjatjes së çdo qepjeje në skajin e një objekti për të llogaritur tërheqjen e fillit (në pëlhurë elastike) ose zhytjen (në pëlhurë leshi). Tërheqja e fillit bën që skajet e qepjeve të kontraktohen nga brenda, duke rezultuar në një objekt që është më i vogël ose më i ngushtë se sa synohej.

Kontrolli me këtë ikonë përdoret për të hyrë dhe rregulluar preferencat e Kompensimit të tërheqjes.

1. Vetitë E Mbushjes Së Thjeshtë

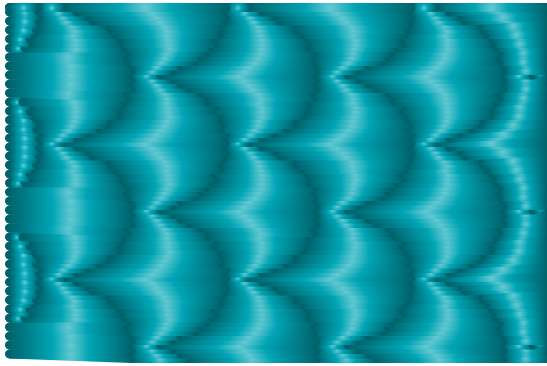
The **Mbushja e thjeshtë** (e njohur gjithashtu zakonisht si **Mbushje Tatami** ose **Mbushje Ceed**) është një teknikë që përdoret për të mbuluar zona të mëdha me rreshta të qepjeve të zakonshme paralele.

Përbërësit kryesorë teknikë të një mbushjeje të thjeshtë përfshijnë:

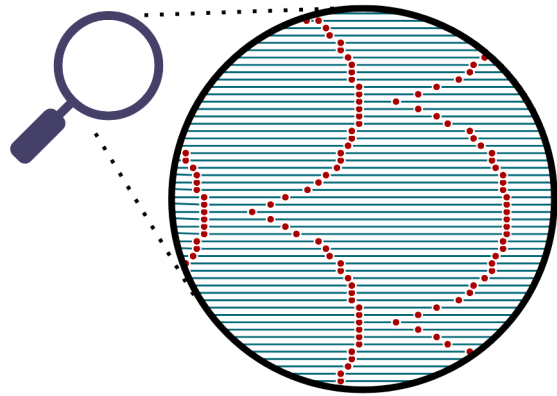
- **Rreshtat:** Softueri ndan një zonë të madhe vektoriale në rreshta. Këta rreshta pozicionohen sipas një vlere specifike të **Hapësirës** (densitetit). Hapësira e ngushtë siguron mbulim të plotë të pëlhurës, ndërsa hapësira më e gjerë krijon një efekt të lehtë, gjysmëtransparent.
- **Modelet e pikës së gjilpërës:** Ndërsa makina lëviz përgjatë një rreshti, gjilpëra duhet të shpojë pëlhurën në intervale të rregullta. Rregullimi i këtyre pikave të gjilpërës krijon një strukturë të dukshme. Zhvendosja e pikave të gjilpërës midis rreshtave krijon një sipërfaqe të lëmuar dhe uniforme.
- **Strukturat dekorative:** Duke rregulluar qëllimisht pikat e gjilpërës, përdoruesit mund të krijojnë modele gjeometrike - si tulla ose diamante - pa ndryshuar ngjyrat e fillit.
- **Kontrolli i drejtimit (Këndi):** Këndi i rreshtave të mbushjes është një zgjedhje kritike e digitalizimit. Ai ndikon si në "shkëlqim" (si reflektohet drita nga filli) ashtu edhe në stabilitetin e dizajnit. Zakonisht, këndet e mbushjes vendosen pingul me fijet e pëlhurës ose shtresën e poshtme për të parandaluar rrudhosjen.

📁 Preferencat Kryesore

Modeli përcakton strukturën e qepjeve mbuluese të mbushjes. Përdoruesit mund të përcaktojnë deri në pesë modele të personalizuar përmes [Menjës Kryesore > Veglat > Redaktuesit e Fragmentit > Modelet e Përdoruesit](#). Efekti i modelit arrihet përmes rregullimit specifik të pikave të gjilpërës brenda rreshtave të qepjeve; për rrjedhojë, distanca midis këtyre pikave të gjilpërës përcakton gjatësinë e qepjes.

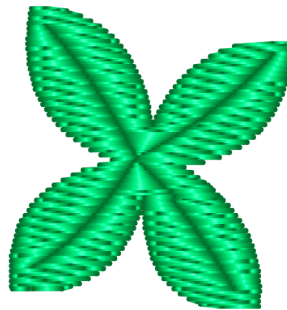


Struktura e qepjeve mbuluese të mbushjes



Efekti i modelit i krijuar me pikat e gjilpërës brenda rreshtave të qepjeve

Linjat dhe kurbat shtesë mund të integrohen në mbushjet me modele duke përdorur objektet Carvings, të cilat duhet të ndjekin drejtpërdrejt objektin Fill dhe hapjet e tij.



Strukturë shtesë e bërë me Carvings

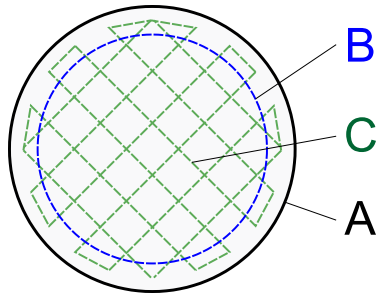
Hapësira përcakton distancën midis rreshtave të qepjeve ose motiveve. Rritja e hapësirës rezulton në densitet më të ulët të qepjes. Për shembull, një vlerë hapësire prej 4.0 tregon një distancë prej 0.2 mm.

Këndi i referohet orientimit të qepjeve. Ky kontroll lejon rregullime shtesë dhe siguron akses në një panel që përmban një kuti redaktimi dhe një shirit rrëshqitës. Detaje të mëtejshme janë dhënë në kapitullin [Vetitë](#).



-21.7°

📁 Nënshtrës



Nënshtrës Plain Fill lejojnë aktivizimin e nënshtrësive Edge dhe të dyja Zig-Zag për të gjitha objektet Plain Fill. Studio anashkalon automatikisht këto nënshtrës në objekte të vogla, edhe nëse janë të aktivizuara. Nënshtrës mund të çaktivizohen nëse pëlhuara është mjaft e fortë dhe nuk kërkon stabilizim shtesë.

Nënshtrës Edge Walk përdoret për të krijuar skaje të mprehta dhe të mirëpërcaktuara për mbushjet. Konsultoni kapitullin [Vetitë - Dizajni i Plotë](#) për informacion në lidhje me preferencat globale të zhvendosjes së nënshtrësive **Edge dhe Zig-Zag**.

Vetitë e nënshtrësive Zig-Zag përcaktojnë këndet dhe hapësirën për këto shtresa stabilizimi. Nënshtrësive Zig-Zag sigurojnë pëlhurën me një rrjetë qepjesh të lirshme përpara se të aplikohen qepjet mbuluese me densitet të lartë. Këto kënde mund të rregullohen këtu ose brenda modalitetit të redaktimit (duke shtypur tastet I ose O ndërsa lëvizni miun). Për të modifikuar këndin, klikoni treguesin rrethor të këndit ose vlerën numerike.

A: Forma e objektit. B: Nënshtrësive Edge. C: Nënshtrësive Zig-zag.

📁 Nënshtrës-E Avancuar

Kontrollet brenda kësaj skede ju lejojnë të anashkaloni preferencat globale të nënshtrësive që aplikohen zakonisht për të gjitha objektet gjatë gjenerimit të qepjeve. Për detaje të mëtejshme, referojuni kapitullit [Vetitë Individuale të Nënshtrësive së Objektit](#).

📁 Shtresa Mbuluese

Krijo Qepje Mbuluese aktivizon ose çaktivizon qepjet mbuluese. Kjo kuti duhet të mbetet e pazgjedhur kur kërkohet një nënshtrësive e madhe për të gjithë dizajnin për stabilizim.

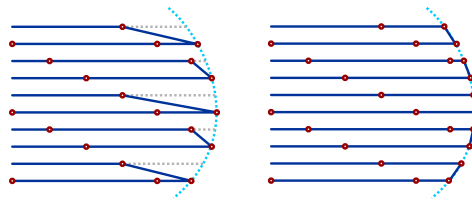
Vetia **Shkalla** përcakton madhësinë e modelit dhe gjatësinë rezultuese të qepjeve të mbushjes.

Zhvendosja e Rastësishme bën të rastësishme strukturën e modelit për të krijuar një pamje më organike dhe të parregullt, e cila është e dobishme për krijimin e efekteve si gëzofi.

Përdor kërcimet (nëse densiteti është i lirshëm) siguron që lidhjet midis blloqeve të qepjeve të zëvendësohen me qepje tranzicioni (prerje të fillit). Për shkak se objektet rrallë qepen në një kalim të vetëm të vazhdueshëm, ato ndahen në blloqe të lidhura ose me qepje lidhëse ose me qepje tranzicioni; kjo e fundit përdoret kryesisht për objekte me gradient me densitet të ulët të qepjes.

📁 Anët

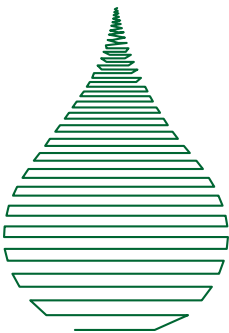
Plotëso rreshtin nëse hapësira është më shumë se përcakton pragun e hapësirës nën të cilin pika përfundimtare e çdo rreshti qepjeje hiqet. Kjo parandalon formimin e qepjeve që janë shumë të vogla në skajin e mbushjes. Ndërsa këto pika të hequra përgjithësisht nuk janë të dukshme në hapësirën e paracaktuar, ato ruhen nëse distanca midis rreshtave tejkalon këtë prag të specifikuar.



Majtas: Pika e fundit në çdo rresht të qepjeve është lënë jashtë. **Djathtas:** Rreshtat e plotë ruhen.

Max. Random Broadening specifikon zgjerimin maksimal të rastësishëm të qepjeve mbushëse anash. Kjo preferencë shton një efekt "skajesh të çrregullta" në objekt.

📁 Gradient



Vetia **Gradient** menaxhon kalimin e densitetit të qepjes (hapësirës) përgjatë një objekti. Në vend të një tekste uniforme, gradienti krijon një zbehje vizuale duke ndryshuar distancën midis rreshtave të qepjeve ose motiveve. Kjo mundëson rezultate më artistike krahasuar me mbushjet standarde të sheshta.

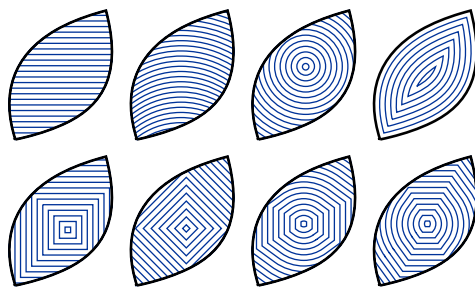
Gradientët janë thelbësorë për arritjen e hijezimit në stilin 3D dhe përzierjen e ngjyrave përmes mbushjeve që mbivendosen. Kur përdorni gradientë të lirshëm, rekomandohet të aktivizoni **Use Jumps** për kalime të pastra midis blloqeve të qepjeve.

Rasti shembull: Gradienti i hapësirës (densitetit). Nëse hapësira bazë është vendosur në 0.4 dhe Gradienti është vendosur në 10.0, softueri rrit në mënyrë progresive distancën e rreshtit derisa hapësira e poshtme arrijn 10.4. Kjo rezulton në një pjesë të sipërme të dendur që zbehet në një strukturë të lirshme dhe të hapur.

- **Funksionaliteti:** Distanca e rreshtit ndryshon në mënyrë dinamike nga vlera bazë e Hapësirës në vlerën Hapësirë + Gradient.
 - **Gama matematikore:** Vlera e Gradientit mund të jetë negative (p.sh., -10). Në këto raste, Hapësira bazë duhet të jetë mjaft e madhe (p.sh., 11) për të siguruar që shuma përfundimtare mbetet më e madhe se zero.
 - **Densiteti i qepjes:** Një vlerë pozitive e gradientit rrit hapësirën (duke reduktuar densitetin), ndërsa një vlerë negative ul hapësirën (duke rritur densitetin) në lidhje me pikën e fillimit.
- **Llojet e gradientit:** Përdoruesit mund të zgjedhin nga disa skema:
 - **Linear:** Një rritje ose ulje konsistente e densitetit nga njëra anë e objektit në tjetrën.
 - **Qendror:** Densiteti është i përqendruar (ose i reduktuar) në qendër të objektit, duke kaluar drejt skajeve.

📁 Efekt

Efekt preferencat lejojnë që Mbushja e thjeshtë (Plain Fill) të kombinohet me opsione të tilla si Valë (Wave), Mbushje me kontur (Contour fill), Mbushje radiale (Radial fill), Mbushje katrore (Square fill) dhe Mbushje e rrumbullakosur (Rounded fill). Vetitë e valës (Wave parameters), të cilat përcaktojnë lakimin e rreshtave të mbushjes, mund të rregullohen përmes kontrollit të valës ose duke modifikuar vlerat e vetive. Efektet radiale, katrore dhe të rrumbullakosura gjenerojnë qepje në një spirale që buron nga **Pika e fokusit**. Kjo Pikë fokusi mund të ripozicionohet brenda **Modalitetit të redaktimit të nyjeve**.

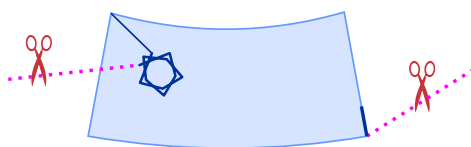


📁 Qepje Ankoruese

Vetitë në këtë skedë lehtësojnë kontrollin në nivel objekti, duke anashkaluar [preferencat globale të qepjeve ankoruese](#). Kjo aftësi lejon rregullimin individual të [qepjeve ankoruese](#) siguruese për objektin specifik.

Kjo skedë zgjeron funksionalitetin përtej parazgjedhjeve të thjeshta globale duke ofruar:

- **Kontroll asimetrik:** Preferenca të pavarura si për qepjet hyrëse (fillimi) ashtu edhe për ato dalëse (fundi).
- **Blokim i përmirësuar i fijos:** Opsione për të përdorur modele të avancuara të qepjeve hyrëse (p.sh., struktura vetë-kryqëzuese) për të arritur një ankorim më të fortë në situata ku nyja bazë lineare është e pamjaftueshme.



✍️ 2. Vetitë e Kolonës automatike

Mbushja me Kolonë automatike është një modalitet i specializuar i gjenerimit të qepjeve që mbush një formë të madhe, shpesh komplekse, sikur të ishte e përbërë nga shumë kolona të lidhura **Satin (Zig-Zag)**.

Karakteristikat kryesore të Mbushjes me Kolonë automatike përfshijnë:

- **Qepje që ndjekin konturin:** Për ndryshim nga këndi fiks i një Mbushjeje të thjeshtë, qepjet e Kolonës automatike ndryshojnë orientimin e tyre për të mbetur përafërsisht pingul me skajet e formës. Kjo është ideale për objekte të lakuara si petalet e luleve ose shkronjat.
- **Gjatësi e ndryshueshme e qepjes:** Për shkak se qepjet shtrihen në gjerësinë e segmenteve të "kolonës" të krijuara nga softueri, gjatësia e qepjes ndryshon sipas trashësisë së formës në çdo pikë të dhënë.
- **Shtresë bazë e stilit Satin:** Objektet Auto-Column përdorin shtresa bazë specifike për kolonën (si Qendër, Skaj, ose Zig-Zag) në vend të shtresave bazë të bazuara në rrjetë që përdoren për mbushjet standarde.

📁 Preferenca Kryesore

Vetia **Model** funksionon në mënyrë identike me aplikimin e saj në mbushjen e thjeshtë.

Përdor Modelin aktivizon modelin e zgjedhur brenda Auto Column. Nëse nuk është i zgjedhur, qepjet e kolonës do të gjenerohen pa model.

Hapësira ruan të njëjtin kuptim dhe funksion si në mbushjen e thjeshtë.

Shtresë bazë

Automatike zgjedh llojin e duhur të shtresës bazë për objektet Auto Column në mënyrë automatike.

Qendër aplikon një shtresë bazë që kalon përgjatë qendrës së kolonave. Kjo është e përshtatshme për objekte të vogla ose të ngushta.

Skaj shtresa bazë ndjek perimetrin e objektit dhe rekomandohet për objekte të mesme deri në të mëdha.

Zig-Zag shtresa bazë duhet të çiftëzohet me shtresën bazë të skajit për objekte të mëdha ose të trasha.

The **Hapësira e shtresës bazë zig-zag** zakonisht vendoset shumë më gjerë se hapësira e përdorur për qepjet mbuluese.

Shtresë bazë-E avancuar

Këto kontrolle ju lejojnë të anashkaloni preferencat globale të shtresës bazë për objekte specifike. Për më shumë informacion, ju lutemi shihni kapitullin [Vetitë individuale të shtresës bazë të objektit](#).

Anët

Vetia **Kompensimi i tërheqjes** është detajuar në fillim të këtij kapitulli.

3. Vetitë e Motivit

Mbushja me Motiv është një teknikë dekorative ku një zonë mbushet me modele të përsëritura ose dizajne të vogla qëndisjeje (motive) në vend të rreshtave të plotë të qepjeve. Ajo funksionon në mënyrë të ngjashme me një model letërmuri, duke vendosur si pllaka motivin e zgjedhur përgjatë formës vektoriale.

Komponentët kryesorë teknikë të një Mbushjeje me Motiv përfshijnë:

- **Motiv:** Në vend të depërtimeve të thjeshta të gjilpërës, softueri përdor një "mostër" ose "fragment" të quajtur motiv.
- **Sistemi i rrjetës:** Motivet janë të rregulluara në një rrjetë matematikore. Ju mund të kontrolloni **Hapësirën** midis këtyre motiveve si horizontalisht ashtu edhe vertikalisht, duke lejuar ose një strukturë të dendur, si dantellë, ose një pamje të shpërndarë, të lirshme.
- **Zhvendosja e rreshtave:** Për të shmangur një pamje të ngurtë "kolone", ju mund të përdorni parametrin **Zhvendosja e rreshtit**. Kjo zhvendos çdo rresht motivesh, duke krijuar një paraqitje të shkallëzuar.

Karakteristikat dhe përparësitë kryesore teknike:

1. **Numri i reduktuar i qepjeve:** Për shkak se Mbushjet me Motive (Motif Fills) shpesh përmbajnë hapësirë boshe midis elementeve dekorative, ato zakonisht përdorin shumë më pak qepje sesa një Mbushje e thjeshtë (Plain Fill) e plotë. Kjo e bën qëndisjen më të butë dhe më fleksibël, gjë që është ideale për pëlhura të lehta.
2. **Rrjetat me shumë motive:** Cilësimet e avancuara ju lejojnë të përcaktoni një rrjetë (deri në 3x3) që përmban motive të ndryshme. Më pas, softueri kalon nëpër këto motive përgjatë objektit, duke krijuar efekte komplekse, si mozaik.
3. **Shkallëzueshmëria:** Parametri **Shkalla e Motivit** ju lejon të ndryshoni madhësinë e të gjithë modelit. Për ndryshim nga shkallëzimi i një dizajni të përfunduar, shkallëzimi i një Mbushjeje me Motive brenda softuerit të qëndisjes rillogarit automatikisht numrin e përsëritjeve për t'iu përshtatur zonës në mënyrë të përkryer.

Cilësimet kryesore

Një **Motiv** është një dizajn i thjeshtë qepjeje që përdoret për të mbushur një objekt në vend të qepjeve paralele. Përdoruesit mund të përcaktojnë deri në 5 motive të personalizuar në [Menuja Kryesore > Gadgets > Redaktuesit e Fragmenteve > Mostrat e Përdoruesit](#).

Hapësira për rreshtat e motiveve zakonisht matet në disa milimetra.

Këndi përcakton orientimin e rreshtave të motiveve.

Rrjeta

Motive të shumta mund të përdoren brenda një objekti të vetëm. Kjo skedë lejon konfigurimin e një rrjete motivesh që përbëhet nga deri në 3 rreshta dhe 3 kolona.

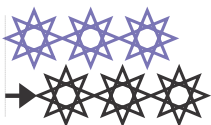
Rreshtat dhe **Kolonat** përcaktojnë dimensionet e rrjetës së motiveve.

Zhvendosja e Përgjithshme X dhe **Zhvendosja e Përgjithshme Y** lejojnë që mbushja me motive të ripozicionohet përgjatë akseve X dhe Y.

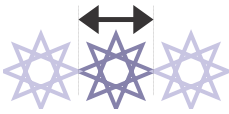
Referojuni kapitullit [Mbushja me Motive të Shumëfishta](#) për detaje të mëtejshme.

Shtresa mbuluese

Përdor qepje kalimtare përcakton nëse përdoret një qepje kalimtare (prerje e fillit) ose një qepje lidhëse midis rreshtave të largët të motiveve ose qepjeve.



Zhvendosja e rreshtit përcakton distancën e zhvendosjes midis rreshtave ngjitur të motiveve.



Gjerësia e motivit rregullon shkallën horizontale të motivit duke mbajtur lartësinë konstante.

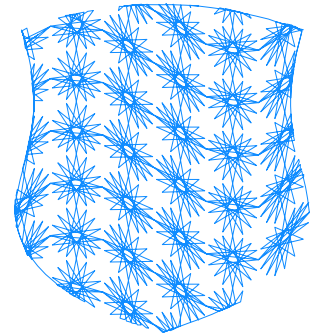
Shkalla e motivit rregullon madhësinë e motivit në të dyja akset njëkohësisht dhe ndikon në gjatësinë përfundimtare të qepjes së mbushjes.

Gradienti

Funksionaliteti i Gradientit mbetet i njëjtë me aplikimin e tij në mbushjen e thjeshtë.

Efkti

Mbushja me motive është e përputhshme ekskluzivisht me efektin Valë. Efektet e tjera nuk janë të zbatueshme për mbushjen me motive.



[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Parametrat e objektit](#) > Mbushje me motive të shumëfishta



Mbushje Me Motive Të Shumëfishta

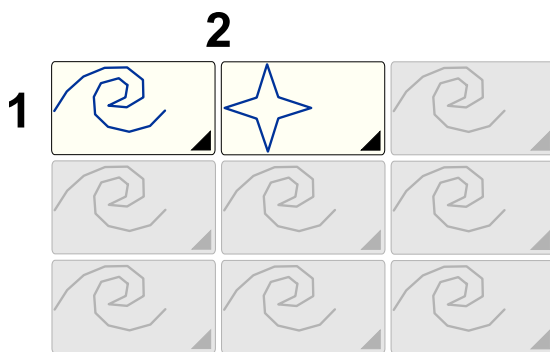
Embroid Studio NEXT mbështet integrimin e disa motiveve brenda një objekti të vetëm mbushjeje. Këto motive të shumta mund të përshtaten duke përdorur veti të ndryshme, duke përfshirë shkallën, zhvendosjen, këndin, valën dhe gradientin. Softueri trajton automatikisht madhësinë e motiveve për të siguruar integrim të pandërprerë. Kjo teknikë mundëson krijimin e modeleve të mbushjes komplekse, unike dhe madje të rastësishme.

Për të përdorur këtë veçori, filloni një objekt mbushjeje, aksesoni [vetitë](#) e tij dhe zgjidhni **Modalitetin e motivit**. Pasi të jeni në këtë modalitet, navigoni te skeda e tabelës.

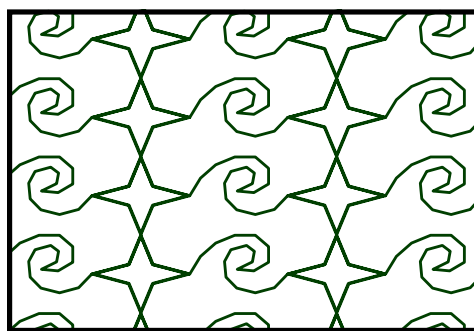
Motivet e shumta mund të kombinohen me të gjitha opsionet standarde të motivit të vetëm, si shkalla, zhvendosja, këndi i mbushjes, vala dhe gradienti. Ndërsa motivet e zgjedhura duhet të ruajnë përmasa uniforme, përdoruesi nuk kërkohet ta menaxhojë këtë manualisht; softueri ndryshon automatikisht madhësinë e motiveve të zgjedhura për t'u përputhur me motivin "kryesor". Motiv kryesor është ai i zgjedhur në faqen **Preferencat Kryesore** dhe shfaqet në qelizën lart-majtas të tabelës së motiveve.

Skeda për tabelën e motiveve të shumta është e dukshme vetëm kur **Modaliteti i motivit** është aktiv brenda dritares së [vetive të mbushjes](#).

Përdorni kontrollet **Rreshtat** dhe **Kolonat** për të përcaktuar paraqitjen e motivit. Softueri lejon një konfigurim tablele deri në 3x3 motive.



Një konfigurim tablele 2x1 që shfaq dy motive të dallueshme.



Zbatimi i dy motiveve brenda të njëjtit objekt qëndisjeje.

Duke përcaktuar numrin e rreshtave dhe kolonave, ju krijoni rrjetën specifike të përdorur për të mbushur objektin. Ju mund të zgjidhni motive të paracaktuara ose [motive të përcaktuara nga përdoruesi](#) për qelizat individuale brenda tabelës. Pas konfigurimit të rrjetës, klikoni butonin , , ose për të aplikuar preferencat e reja në objekt.

Krahasimi i Mbushjes me Motiv dhe Mbushjes me Rrjetë

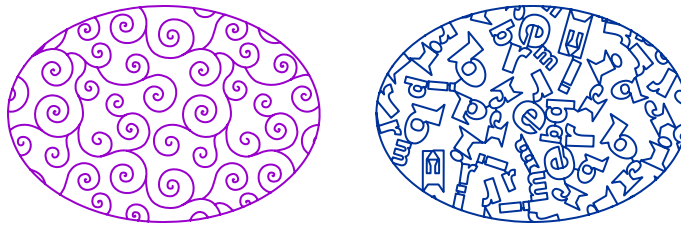
Në Embird Studio, si **Mbushja me Motiv** ashtu edhe [Mbushja me Rrjetë](#) përdoren për të mbuluar zona të gjera me modele dekorative; megjithatë, ato ndryshojnë ndjeshëm në strukturën e tyre gjeometrike dhe shtresimin e qepjeve.

Mbushja me Motiv

Mbushja me Motiv funksionon ngjashëm me letër-muret. Kjo metodë përsërit një element të vogël, të digjitalizuar paraprakisht të qëndisjes - i njohur si motiv - në një rregullim të strukturuar të rreshtave dhe kolonave në të gjithë pjesën e brendshme të një objekti vektorial. Është një qasje sistematike për të mbushur një hapësirë me njësi konsistente dhe të përsëritura. **Mbushja me Motiv** përdor mostra të sakta, të vogla, të digjitalizuara paraprakisht të qepjeve për të siguruar teksturë uniforme.

Mbushja me Rrjetë

Mbushja me Rrjetë përfaqëson një qasje më moderne dhe fleksibël ndaj digjitalizimit. Në vend që të mbështetet në përsëritjen e thjeshtë, qepjet e mbushjes shpërndahen duke përdorur algoritme të ndryshme gjeometrike dhe organike që mbushin hapësirën. Këto mund të përfshijnë modele fraktale, simulime të rritjes së bimëve, ose "paketimin" e shkronjave dhe formave dytësore për të mbushur zonën e objektit. Kjo metodë lejon një estetikë më dinamike dhe më pak uniforme krahasuar me mbushjet tradicionale me motive. **Mbushja me Rrjetë** gjeneron shtigje të lakuara mbi të cilat qepjet llogariten në mënyrë dinamike.



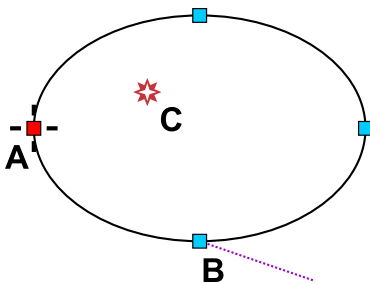
Mbushja me Rrjetë - më dinamike se Mbushja me Motiv

Vetë - Rrjetë

Mbushja me Rrjetë është një lloj mbushjeje e specializuar e karakterizuar nga dendësia e saj shumë e ulët. Për ndryshim nga një mbushje standarde "Satin" ose "Tatami", e cila është krijuar për të siguruar mbulim solid të një forme, një mbushje me rrjetë është qëllimisht e "lirshme" për të lejuar që pëlhura bazë të mbetet e dukshme midis qepjeve. Rrjeta është ideale për stippling, Dantellë të Pavarur (FSL) dhe mbushje të tjera dekorative me dendësi të ulët.

Ky kapitull ofron një udhëzues gjithëpërfshirës për vetitë e objekteve Rrjetë brenda Embird Studio NEXT. Ai detajon se si të kontrolloni pamjen e mbushjeve me rrjetë me dendësi të ulët, të cilat janë të përshtatshme për stippling dhe dizajne ornamentale. Seksionet e mëposhtme shpjegojnë konfigurime të ndryshme, duke përfshirë llojet e mbushjes me rrjetë si Stippling dhe Pllaka (Tiles), preferenca të zakonshme si kontrolli i shtresave dhe gjatësia e qepjes, efekte artistike dhe transformime gjeometrike. Për më tepër, ky udhëzues diskuton preferencën Shtresë e Vetme (Single Layer), ndikimin e saj në procesin e qepjes dhe mundësinë për të konvertuar shtigjet e rrjetës në objekte konturi.

Këto [veti](#) zbatohen ekskluzivisht për [objektet Rrjetë](#).



Një objekt Rrjetë përbëhet nga një skaj i jashtëm. Nyja (A) përfaqëson nyjen fillestare të skajit, ndërsa (B) tregon fundin e skajit të jashtëm, të shoqëruar nga një vijë drejtimi këndi. Këndi në këtë kontekst i referohet këndit të **transformimit**. Simboli qendror tregon **pikën e fokusit** (C) të përdorur për efekte speciale. Vrimat brenda mbushjes me rrjetë krijohen veçmas duke përdorur [Veglën e Hapjes](#). Gjithashtu është e mundur të shtoni shtigje dekorative në mbushjen me rrjetë duke përdorur [Veglën e Skulpturimit \(Carving\)](#).

Shtrirja E Mbushjes

Llojet specifike të rrjetës lejojnë konfigurimin e **Shtrirjes** së mbushjes.

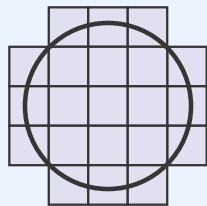
Shtrirja përcakton masën e mbushjes në lidhje me konturet e objektit. Vlerat e disponueshme janë **Shtrirje e jashtme (Overflow)**, **Prerë (Cropped)** dhe **Brendshme (Interior)**.

Kur përdorni mbushjen **Shtrirje e jashtme (Overflow)**, mund të jetë e nevojshme të përjashtoni konturet e objektit nga rrjeta. Ky rregullim ndodhet në skedën **Preferenca të Përbashkëta**.

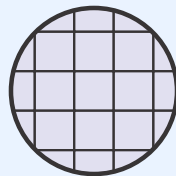
Në varësi të llojit të mbushjes, shtrirjet **Shtrirje e jashtme (Overflow)** dhe **Brendshme (Interior)** mund të përdorin një pikë origjine si pozicion fillestar. Nëse një pikë origjine është e papërcaktuar, e pozicionuar jashtë konturit të objektit, ose e vendosur brenda një vrime, mbushja mund të dështojë të gjenerohet. Në raste të tilla, vendoseni pikën e origjinës brenda kufijve të objektit.

Për shtrirjet **Shtrirje e jashtme (Overflow)** dhe **Brendshme (Interior)**, mbushja mund të mos gjenerohet nëse hendeku midis shtigjeve të rrjetës ose madhësia e qelizës është shumë e madhe për të përshtatur elementet e shtegut brenda objektit. Për ta zgjidhur këtë, zvogëloni vlerën e hendekut (ose madhësinë e qelizës) ose rritni madhësinë e objektit.

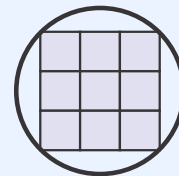
Preferenca **Shtrirje** injorohet nëse çelësi **Shtresë e Vetme (Single Layer)** është i aktivizuar.



Shtrirje e jashtme










Prerë

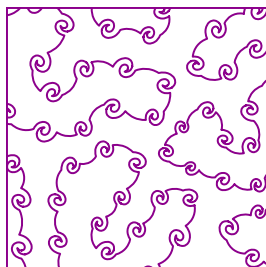


Brendshme

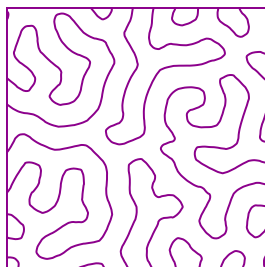
Objektet Rrjetë mund të mbushen me qepje duke përdorur metodat e mëposhtme:

Opsionet E Rrjetës

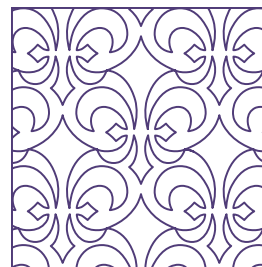
1.  **Stippling** - Një mbushje e bazuar në shtigje të qepjeve gjarpëruese.
2.  **Tiles** - Modele të pllakave të punimit me të zeza (blackwork) dhe teselimit.
3.  **Net** - Mbushje si dantellë të përbëra nga vija, kthesa, forma, fraktale ose shtigje labirinti.
4.  **Knots** - Mbushje dekorative me nyje kelte.
5.  **Crosses** - Modele standarde të mbushjes me pikë kryq.
6.  **Glyphs** - Mbushje të bazuara në karaktere të shkronjave ose glife të përcaktuara nga biblioteka.
7.  **Plant** - Modele mbushjeje degëzuese, të disponueshme në stile të thjeshta ose kaçurrela.



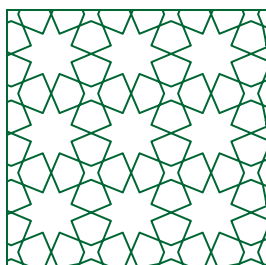
Stippling - Gjerdan



Stippling - Labirint



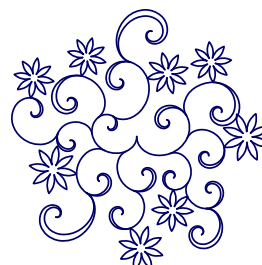
Tiles - Punim me të zeza (Blackwork)



Tiles - Teselim



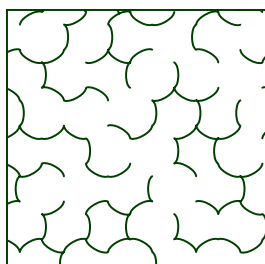
Plants - Mënyra e thjeshtë



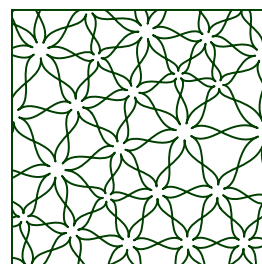
Plants - Mënyra me kaçurrela



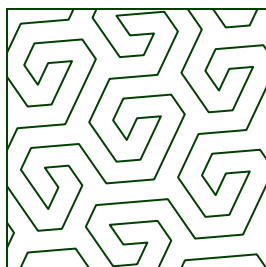
Glifet



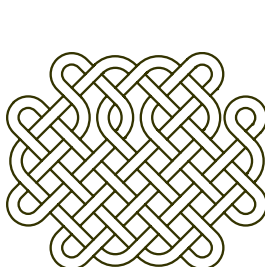
Rrjetë nga elementet



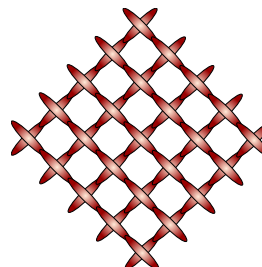
Rrjetë nga forma



Net - fraktal



Nyjet kelte



Kryqet

Cilësimet E Përbashkëta

Cilësimet në këtë skedë zbatohen për të gjitha mënyrat e rrjetës (mesh).

Përfshi konturet e jashtme dhe Përfshi konturet e brendshme: Kur aktivizohen, konturet e objektit trajtohen si pjesë e mbushjes së rrjetës, që do të thotë se ato qepen në të njëjtin stil si vetë mbushja. Kur përdorni mbushje me Kryqet

(Crosses) ose Nyje Kelte (Celtic Knots) që shtrihen përtej kufijve të objektit, zakonisht rekomandohet të çaktivizoni këto konture. Këto cilësime shpërfillen për mbushjet me një shtresë dhe zbatohen vetëm për mbushjet me shumë shtresa.

Shtresat (vetëm për mbushjet me shumë shtresa): Çdo shteg brenda një mbushjeje rrjetë me shumë shtresa qepet të paktën dy herë: një herë përpara dhe një herë prapa. Kontrolli i Shtresave (Layers) i lejon përdoruesit të dyfishojë këto kalime për të krijuar shtigje qepjeje më të trasha. Ky konfigurim nuk është i zbatueshëm për mbushjet me një shtresë të vetme.

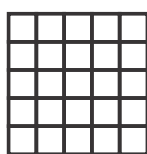
Qepja Min.: Përcakton gjatësinë më të shkurtër të lejuar të qepjes brenda mbushjes rrjetë. Qepjet gjenerohen për të siguruar që gjatësia e tyre të mbetet midis kufijve minimalë dhe maksimalë të përcaktuar.

Qepja Maks.: Përcakton gjatësinë më të gjatë të lejuar të qepjes brenda mbushjes rrjetë. Qepjet gjenerohen për të siguruar që gjatësia e tyre të mbetet midis kufijve minimalë dhe maksimalë të përcaktuar.

★ Efekti

Mbushjet rrjetë mund të përmirësohen me efekte shtesë si Fish Eye, Black Hole, Swirl, Ripple dhe Saw. Shumica e efekteve përdorin objektin **Focus Point** si origjinë. Pozicioni i Focus Point mund të rregullohet në [modalitetin e redaktimit të nyjeve](#).

Kontrolli **Kind** (Lloji) lejon zgjedhjen e një efekti specifik ose heqjen e efekteve duke zgjedhur 'None' (Asnjë).



Asnjë



Fish Eye



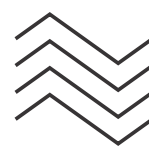
Black Hole



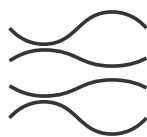
Swirl



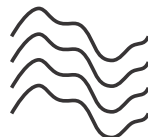
Ripple



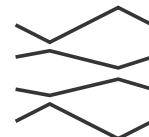
Sharrë



Valëzim i
ndryshueshëm



Valëzim i
rastësishëm

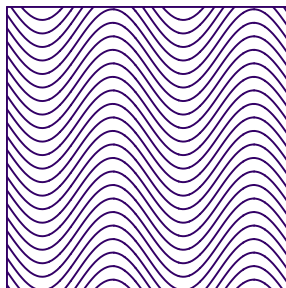


Sharrë e
ndryshueshme

Intensiteti rregullon forcën e efekteve Fish Eye, Black Hole dhe Swirl.

Distanca, Numri dhe **Këndi** kontrollojnë vetitë për efektet Ripple dhe Saw.

Edhe mbushjet bazë me rrjetë, siç janë vijat e thjeshta të drejta, mund të prodhojnë tekstura të ndërlikuara kur aplikohet një efekt.



Ripple (Valëzim) i aplikuar në një shembull të thjeshtë blackwork (vija horizontale)

Ju lutemi vini re se elementi themelor i çdo dizajni qëndrisjeje është qepja - një vijë e shkurtër dhe e drejtë. Ndërsa efektet ofrojnë një gamë të gjerë rregullimesh, aplikimi i vlerave ekstreme të vetive mund të rezultojë në një mbushje të shtrembëruar. Kjo ndodh kur operacionet gjeometrike arrijnë një shkallë që ndërhyjnë në përmasat fizike të qepjeve individuale.

↕ Transformime

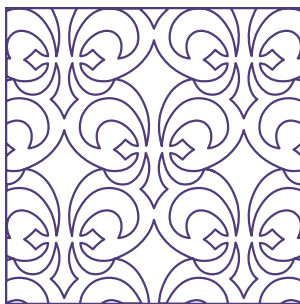
Kontrollet brenda kësaj skede i mundësojnë përdoruesit të lëvizë, pjerrësojë, rrotullojë ose të aplikojë projeksione perspektive në mbushjen me rrjetë. Këto operacione mund të kombinohen me preferencat e **Efektit**. Për ndryshim nga efektet, të cilat shtrembërojnë gjeometrinë e mbushjes, transformimet ruajnë pamjen e brendshme të mbushjes ndërsa e ripozicionojnë ose riorientojnë atë.

Zhvendosja lehtëson lëvizjen e mbushjes.

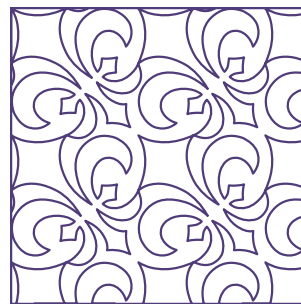
Pjerrësia lejon pjerrësimin e modelit të mbushjes.

Perspektiva shton një pamje tredimensionale në mbushje.

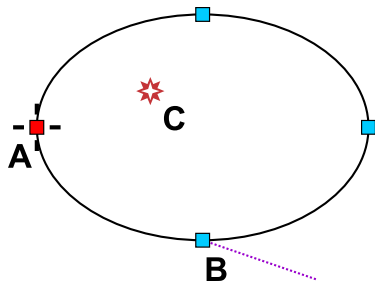
Këndi mundëson rrotullimin e modelit të mbushjes.



Mbushje me rrjetë



Mbushje me rrjetë e rrotulluar 45 gradë



Në mënyrën e redaktimit të nyjeve, këndi i transformimit të rrjetës tregohet në konturin e objektit nga një vijë drejtimi (B).

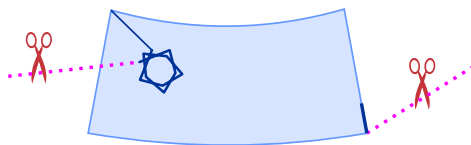
Pjerrësimi, rrotullimi dhe projektioni i perspektivës përdorin **Pikën e Fokusit** si bosht. Përdoruesi mund të modifikojë vendndodhjen e Pikës së Fokusit ndërsa është në **■ mënyrën e redaktimit të nyjeve**.

📁 Qepje Ankoruese

Vetitë në këtë skedë lehtësojnë një kontroll në nivel objekti, duke anashkaluar **preferencat globale të qepjeve ankoruese**. Kjo aftësi lejon rregullimin individual të **qepjeve ankoruese** sigurore për objektin specifik.

Kjo skedë zgjeron funksionalitetin përtej parazgjedhjeve të thjeshta globale duke ofruar:

- **Kontroll asimetrik:** Preferenca të pavarura si për qepjet ankoruese hyrëse (fillim) ashtu edhe për ato dalëse (fund).
- **Blokim i përmirësuar i fijos:** Opsione për të përdorur modele të avancuara të qepjeve ankoruese hyrëse (p.sh., struktura vetë-kryqëzuese) për të arritur një ankorim më të fortë në situata ku nyja bazë lineare është e pamjaftueshme.

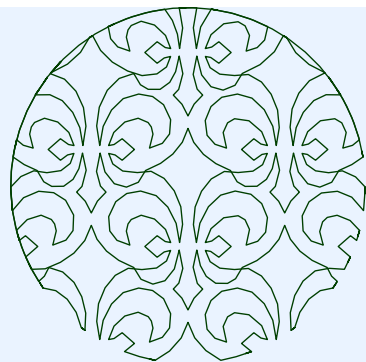


Vërejtje

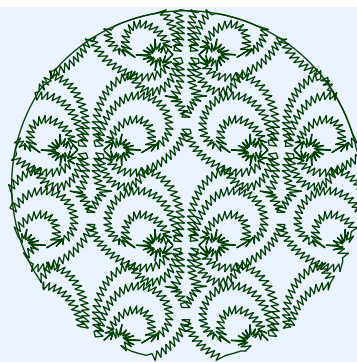
Preferenca E Shtresës Së Vetme

Shtresa e vetme është një opsion i disponueshëm për lloje të caktuara të mbushjes me rrjetë. Kur aktivizohet, pjesa e brendshme e mbushjes me rrjetë qepet me një kalim të vetëm të fijos. Lidhjet midis elementeve të mbushjes drejtohen përgjatë skajeve të objektit. Nëse lidhja e bazuar në skaje nuk është e realizueshme, futet një qepje kalimtare (prerje e fijos). Disa preferenca të përgjithshme, si **Numri i shtresave** dhe **Përfshi konturet**, nuk janë të përputhshme me mënyrën e Shtresës së vetme. Megjithëse mbushja e brendshme është me një shtresë, lidhjet përgjatë skajeve mund të mbivendosen. Këto lidhje skajore zakonisht synohen të mbulohen nga objekte ngjitur ose të hiqen pas qepjes.

Mbushjet me rrjetë me një shtresë mund të përdoren në formën e tyre bazë ose **të konvertohen në konture**. Pasi të konvertohen, mund të aplikohet çdo stil konturi - siç është qepja saten ose qepja e trefishtë. Për ta kryer këtë veprim, përdorni komandën **Konverto** në menunë kryesore.



Rrjetë Blackwork me një shtresë



Konture të konvertuara, modaliteti saten

Nëse preferenca **Një shtresë** është e çaktivizuar, mbushja me rrjetë qepet me një numër çift shtresash (zakonisht 2, 4, ose më shumë).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Rrjetë - Stippling



Mjeti Mesh - 1. Parametrat E Stippling

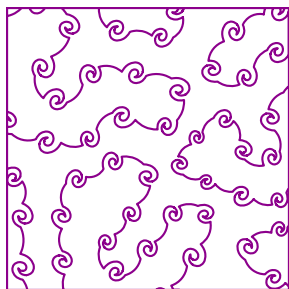
Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Parametrat e Mesh](#).

Stippling është një teknikë mbushjeje dekorative që përdor një shteg të vazhdueshëm për të krijuar një model gjarpëruës. Ajo imiton "stippling" të përdorur në jorganët tradicionalë të punuar me dorë, ku vijat "shëtitëse" qepen për të mbajtur shtresat e pëlhurës dhe mbushjes së bashku pa krijuar një zonë të ngurtë ose të dendur qepjesh. Për shkak se stippling përbëhet nga një shteg i vetëm me hapësirë të konsiderueshme midis vijave, ai rezulton në një numër shumë të ulët qepjesh dhe një strukturë të butë e fleksibël.

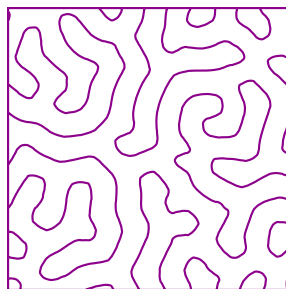
Kjo faqe ofron një pasqyrë të detajuar të parametrave **Stippling** të disponueshëm për objektet **Mesh** në Embird Studio NEXT. Ajo detajon dy kategori kryesore të mbushjeve stippling: **Necklace**, e cila përfshin karaktere fonti ose glife të bibliotekës përgjatë shtegut të qepjes, dhe **Maze**, e cila gjeneron një mbushje të thjeshtë gjarpëruese. Ky udhëzues mbulon preferencat teknike për secilin modalitet, duke përfshirë kontrollin e hapësirës, manipulimin e glifeve, përzgjedhjen e planit dhe opsionet e qepjes me një shtresë.

Kategoria - Zgjidhni metodën për gjenerimin e shtegut të stippling: A) **Necklace** ose B) **Maze**.

Modaliteti **Necklace** mundëson shtimin e glifeve nga një bibliotekë e integruar ose fonte të instaluar përgjatë shtegut të stippling. Hapësira midis degëve ndryshon rreth vlerës mesatare të specifikuar. Modaliteti **Maze** krijon një shteg të vazhdueshëm gjarpëruës me një hapësirë uniforme midis vijave të gjarpërimit.



Stippling - Necklace



Stippling - Maze

Tabet e mëposhtme janë të disponueshme në modalitetin **Necklace**:

A) Necklace - Tab-I | Preferencave Kryesore

Lloji - Zgjidhni nga shtigjet e paracaktuara të stippling ose krijoni një shteg të personalizuar duke përdorur glife të bibliotekës dhe të fontit.

Hapësira Mesatare - Gjerësia mesatare e hapësirës negative midis gjarpërimeve. Hapësira aktuale luhetet mbi dhe nën këtë vlerë të vendosur.

Shtresë e Vetme - Konsultoni [kapitullin Parametrat e Mesh](#) për informacion në lidhje me çelësin Shtresë e Vetme.

Hapësira e Glifit > Hapi - Përcakton shpeshësinë e vendosjes së glifeve përgjatë shtegut të qepjes.

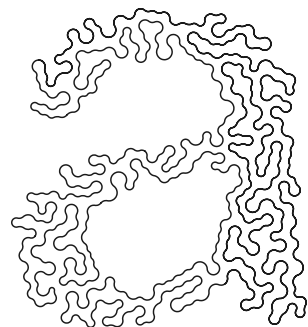
Drejtimi - Specifikon orientimin e glifeve (përpara, prapa, alternuar, ose rastësor) ndërsa ato vendosen përgjatë shtegut.

Renditja Rastësore e Glifeve - Kur zgjidhen glife të shumta, ky kontroll bën të rastësishme sekuencën e tyre përgjatë shtegut.

Renditja e Përmbysur e Glifeve - Kur zgjidhen glife të shumta, ky kontroll ndërron sekuencën e tyre aktuale përgjatë shtegut.

Shtrirja - Përcakton mbulimin e mbushjes në lidhje me kufijtë e objektit. Opsionet përfshijnë **Overflow**, **Cropped**, dhe **Interior**. Në modalitetin **Overflow**, konturet e objektit mund të përjashtohen nga mesh-i përmes tab-it **Common Settings**.

Mbushje e brendshme, konturet të përjashtuara ►



A) Necklace - Tab-I | Fontit

Fonti - Zgjidhni llojin e shkronjave nga i cili do të zgjidhen glifet.

Teksti - Futni një ose më shumë karaktere (shkronja, dingbats, ose simbole clipart) nga fontit i zgjedhur për t'u përdorur si glife.

I trashë (Bold) - Aktivizon stilin e fontit të trashë, me kusht që lloji i zgjedhur i shkronjave ta mbështesë këtë atribut.

Italik - Aktivizon stilin e fontit italik, me kusht që lloji i zgjedhur i shkronjave ta mbështesë këtë atribut.

Këndi - Rregullon rrotullimin e glifeve në lidhje me drejtimin e shtegut të stippling.

A) Gjerdan - Tab-I I Glifeve

Glifet - Zgjidhni një ose më shumë forma të paracaktuara nga biblioteka e brendshme.

B) Labirint

Në modalitetin **Labirint**, janë të disponueshme tre kontrolle kryesore:

Lloji - Zgjidhni midis strukturave të konturit, radiale, ose meandrit të rastësishëm për strukturën e labirintit.

Hapësira - Gjerësia fizike e hapësirës boshe midis vijave të meandrit.

Shtresë e vetme - Konsultoni [kapitullin e Parametrave të Rrjetës](#) për informacion në lidhje me çelësin Shtresë e vetme.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Rrjetë - Pllaka



Mjeti Mesh - 2. Vetitë E Tiles

Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Vetitë e rrjetës](#).

Tiling (mbushja me pllaka) është procesi i mbulimit të një rrafshi duke përdorur një ose më shumë forma gjeometrike, të njohura si pllaka (tiles), pa mbivendosje ose boshllëqe. Në Studio NEXT, tiling arrihet përmes dy metodave: A) duke përdorur **mostra Blackwork** të gatshme ose B) duke gjeneruar **mozaikë Tessellation** procedurale.

Kjo faqe detajon vetitë specifike për krijimin e mbushjeve të rrjetës të bazuara në pllaka. Ajo mbulon aplikimin e **mostrave Blackwork** pa tegel, me shkallë të rregullueshme dhe opsione të një shtrese, si dhe gjenerimin e **mozaikëve Tessellation** komplekse. Për Tessellation, ky udhëzues shpjegon kontrollet për përzgjedhjen e modelit, madhësinë e qelizave, shtrembërimin, metodat e ndarjes dhe modifikimet e skajeve duke përdorur efekte ekstruzioni dhe përkuljeje.

📁 Kategoria A) - Blackwork



Në këtë modalitet, një **Mostër** e zgjedhur vendoset si pllakë pa tegel për të mbushur të gjithë objektin e rrjetës.

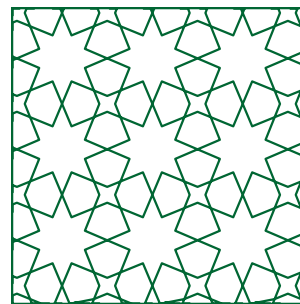
Shtresë e vetme - Konsultoni [kapitullin Vetitë e rrjetës](#) për informacion në lidhje me çelësin Shtresë e vetme. Ju lutemi vini re se opsioni Shtresë e vetme nuk është i disponueshëm për të gjitha mostrat blackwork; mostrat e përputhshme janë të shënuara posaçërisht brenda softuerit.

Shkalla - Ky kontroll rregullon dimensionet e mostrave, duke ndikuar drejtpërdrejt në densitetin e shtigjeve të rrjetës.

📁 Kategoria B) - Teselim

Një **Teselim** është mbulimi i një zone duke përdorur forma gjeometrike që përshtaten së bashku në mënyrë të përkryer pa boshllëqe ose mbivendosje.

Mozaik me teselim ►



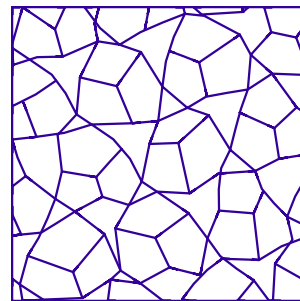
Kontrollet Që Ndikojnë Në Teselim Përfshijnë:

Lloji - Zgjedh modelin bazë të teselimit. Ngjyrat e mbushjes së formave individuale tregojnë mundësinë e nënndarjes: format mjaft të mëdha për t'u nënndarë mbushen me jeshile, ndërsa format më të vogla mbushen me rozë (shih veti **Ndarje** > **Prag** për detaje).

Madhësia Mesatare e Qelizave > **Madhësia** - Përcakton gjerësinë mesatare të hapësirës midis skajeve. Boshllëku aktual do të luhatet mbi dhe nën këtë vlerë të vendosur.

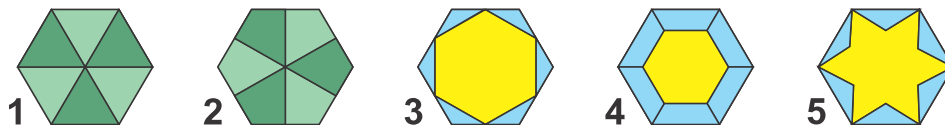
Shtrembërim > **Diapazon** - Aplikimi i shtrembërimit në rrjetë mund të krijojë efekte unike organike. Vendosni një vlerë jo-zero për të randomizuar gjeometrinë e mbushjes së rrjetës.

Skaje të shtrembëruara rastësisht ►



Ndarje - Modele të reja mund të gjenerohen duke nënndarë format ekzistuese në pjesë më të vogla. Metoda të ndryshme prodhojnë rezultate të ndryshme vizuale, siç ilustron në ikonat përkatëse të metodës.

Disponueshme **Metodat e ndarjes së formave** përfshijnë: Rreze nga Qoshet, Rreze nga Skajet, Brendashkrim, Futje dhe Zvogëlim.



Metodat e nëndarjes të demonstruara në një formë me 6 anë: 1. Rreze nga Qoshet, 2. Rreze nga Skajet, 3. Brendashkrim, 4. Futje, 5. Zvogëlim.

Metodat Brendashkrim, Futje dhe Zvogëlim gjenerojnë një formë të brendshme (të verdhë) dhe forma të jashtme të lidhura (të kaltra).

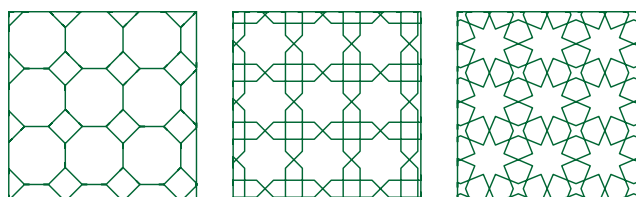
Ndarje > Prag - Kjo veti përcakton se cilat forma gjeometrike në një model janë të kualifikuara për nëndarje. Format me një sipërfaqe që tejkalon pragun ndahen duke përdorur metodën e zgjedhur. Vendosja e pragut në 0% siguron që të gjitha format të ndahen. Format e kualifikuara shfaqen me ngjyrë jeshile në pamjen paraprake të modelit, ndërsa ato nën prag shfaqen me ngjyrë rozë.

Ndarje > Linjat e Jashtme - Metodat si Brendashkrim, Futje dhe Zvogëlim krijojnë një formë të brendshme të rrethuar nga disa forma më të vogla. Ky çelës lejon heqjen e këtyre formave të jashtme, gjë që mund të prodhojë modele më të pastra dhe më minimaliste.

Ndarje > Zhvendosje - Metoda të caktuara të ndarjes përdorin një vlerë zhvendosjeje për parametrizim. Ky kontroll është i çaktivizuar për metodat që nuk kërkojnë zhvendosje.

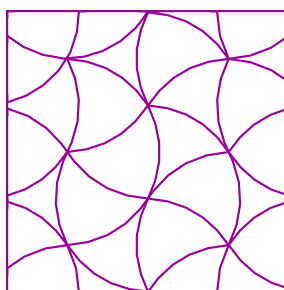
Skajet: Rrjeta e teselimit që rezulton përbëhet nga skaje që mund të modifikohen duke përdorur vetitë e mëposhtme:

Skajet > Ekstrudim - Zgjeron skajet për të prodhuar gjeometri dekorative, si yll. Kjo është veçanërisht efektive në modele që përmbajnë tetëkëndësja (poligone me 8 anë).



I njëjti model (#26) i treguar me ekstrudim në rritje të skajeve. Nga e majta në të djathtë: 0%, 50%, 75%.

Skajet > Përkulje - Zëvendëson skajet e drejta me harqe, duke rezultuar në një pamje më organike, si mozaik.

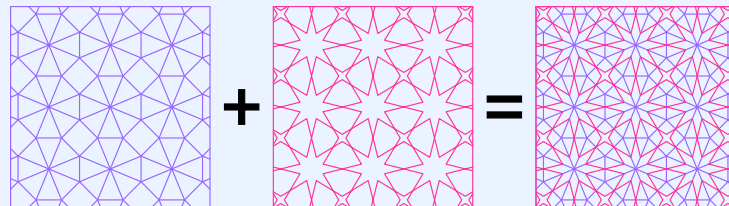


Skaje të harkuara

Këshillë Profesionale: Teselime Shumëngjyrëshe të Mbivendosura

Duke manipuluar vetitë **Ndarje** dhe **Ekstrudim** në mostra identike të teselimit, mund të gjeneroni mbushje shumëngjyrëshe të sofistikuar.

Së pari, duplikoni objektin, ndryshoni ngjyrën e kopjes dhe vendoseni atë direkt mbi origjinalin. Pastaj, modifikoni vetitë **Ekstrudim** dhe/ose **Ndarje** të shtresës së sipërme. Mbivendosja e këtyre dy objekteve në këtë mënyrë prodhon një mbushje rrjete shumëngjyrëshe, të drejtuar saktësisht.



I njëjti model - #26, për shembull - me ngjyra të ndryshme dhe kombinime specifike të vetive mund të mbivendoset për të prodhuar një mbushje shumëngjyrëshe: **Modeli i parë (bazë)**: 0% Ekstrudim, ndarje duke përdorur Rreze nga Qoshet. **Modeli i dytë (sipër)**: 85% Ekstrudim, pa ndarje.

Logjika e Teselimeve të Mbivendosura

Për shkak se algoritmi i teselimit gjeneron forma bazuar në një sistem koordinativ fiks (ose një farë të përbashkët), dy objekte identike me të njëjtin Lloj dhe Madhësi Mesatare do të kenë gjithmonë "skelete" që mbivendosen në mënyrë të përkryer. Kur modifikoni Ndarjen ose Ekstrudimin e shtresës së sipërme, ju në thelb jeni duke "zbuluar" shtresën e poshtme përmes boshllëqeve të krijuara nga shtresa e sipërme.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Rrjetë - Rrjetë



Mjeti I Rrjetës (Mesh Tool) - 3. Vetitë E Rrjetës (Net Parameters)

Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Vetitë e rrjetës \(Mesh Parameters\)](#).

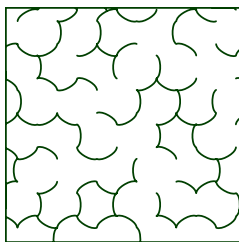
Mbushja me rrjetë (Net Mesh Fill) është një lloj mbushjeje dekorative që krijon modele të ndërlikuara, si dantellë, brenda një objekti vektorial. Për dallim nga një mbushje e plotë që përdor linja paralele qepjesh për të mbuluar pëlhurën, një mbushje me rrjetë (Net) përdor shtigje gjeometrike, algoritmike ose matematikore për të krijuar një strukturë "përtej-pamëse". Meqenëse këto mbushje kanë një densitet shumë të ulët qepjesh, ato janë ideale për veshje të

lehta, tekstura sfondi ose për krijimin e dantellës së pavarur (Free-Standing Lace - FSL), ku qëndisja mban veten pa asnjë mbështetje pëlhure. Ajo quhet mbushje me rrjetë (Net) sepse qepjet imitojnë strukturën fizike dhe vetitë funksionale të një rrjete tekstili ose pëlhure rrjetë. Emri është veçanërisht i rëndësishëm kur krijoni dantellë të pavarur (FSL). Kur qepni një "Rrjetë" (Net) mbi stabilizues të tretshëm në ujë, qepjet duhet të jenë të inxhinieruara për t'u ndërthurur në çdo kryqëzim.

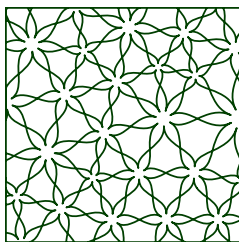
Kjo faqe detajon vetitë e rrjetës (Net) të përdorura për të krijuar mbushje të ndërlikuara, si dantellë. Ajo përshkruan pesë metoda të dallueshme për gjenerimin e modeleve të rrjetës: përdorimi i elementeve të paracaktuara, vendosja e formave specifike, përdorimi i algoritmeve fraktale, gjenerimi i shtigjeve labirint dhe aplikimi i strukturave të specializuara të rrjetës për dantellë të pavarur (FSL). Për më tepër, ky dokument shpjegon preferencat e rregullueshme të disponueshme brenda secilës kategori, duke siguruar kontroll të saktë mbi rezultatin përfundimtar të qëndisur.

Veti

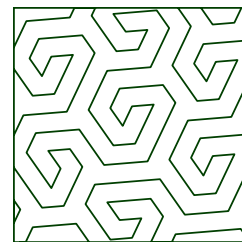
Kategoria - Zgjidhni metodën për ndërtimin e rrjetës: A) nga elementet, B) nga format, C) duke përdorur fraktale, D) nga shtigjet e labirintit, ose E) nga një rrjetë për dantellë të pavarur (FSL).



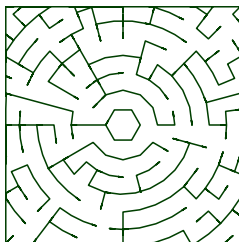
Rrjetë nga elementet



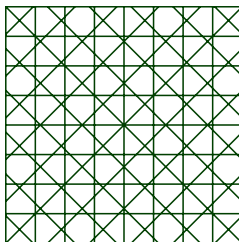
Rrjetë nga forma



Rrjetë - fraktale



Rrjetë - labirint



Rrjetë - rrjetë FSL

📁 Kategoria A) - Elemente

Lloji - Përcakton llojin specifik të strukturës së rrjetës.

Shpërndarja - Përcakton se si elementet janë rregulluar në hapësirë për të ndjekur njëri-tjetrin. Ndërsa modeli i shpërndarjes është dukshëm i dukshëm në objekte të mëdha, efekti i tij në objekte më të vogla mund të jetë minimal.

Hapësira mesatare - Përcakton gjerësinë mesatare të hapësirës boshe. Madhësia aktuale e hapësirës ndryshon mbi dhe nën këtë vlerë të caktuar.

Shtrembërimi > Rastësia - Shtrembërimi i rrjetës shpesh mund të prodhojë një rezultat estetikisht të këndshëm. Aplikoni një vlerë jo-zero në këtë kontroll për të randomizuar modelin e mbushjes së rrjetës.

📁 **Kategoria B) - Forma**

Lloji - Përcakton llojin specifik të strukturës së rrjetës.

Shpërndarja - Përcakton rregullimin hapësinor të formave. Ky model është më i dukshëm në objekte në shkallë të gjerë.

Hapësira mesatare - Përcakton gjerësinë mesatare të hapësirës negative midis formave.

Shtresa e vetme (Single Layer) - Referojuni përshkrimit të detajuar të preferencës Single Layer në fund të kapitullit [Vetitë e rrjetës \(Mesh Parameters\)](#). Vini re se preferencat Shkalla (Scale) dhe Hapësira (Span) janë të çaktivizuara kur çelësi Shtresa e vetme (Single Layer) është i aktivizuar.

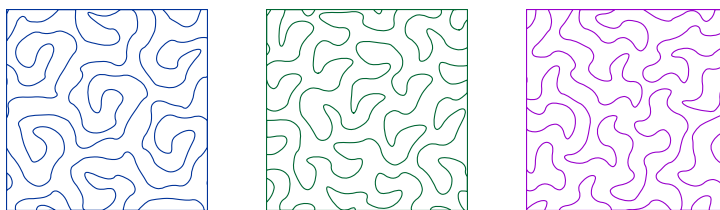
Shkalla - Kontrollon madhësinë e formave që formojnë rrjetën. Nëse shkalla është vendosur nën 100%, format individuale bëhen më të dallueshme dhe struktura e përgjithshme e rrjetës është më pak e theksuar.

Span - Përcakton shtrirjen e mbushjes në lidhje me kufijtë e objektit. Opsionet përfshijnë **Overflow** (Jashtë kufijve), **Cropped** (Të prera), dhe **Interior** (Brenda). Për mbushjet **Overflow**, konturet e objektit mund të përjashtohen në skedën **Common Settings** (Cilësime të përbashkëta).

📁 **Kategoria C) - Fraktalet**

Kind - Specifikon llojin specifik të rrjetës fraktale.

Smooth - Algoritme të caktuara fraktale gjenerojnë shtigje të mprehta dhe të qarta. Ky kontroll zbut gjeometrinë për një pamje më fluide.



Teksturat organike të rrjetës mund të arrihen duke aplikuar rastësimin dhe zbutjen në një mbushje fraktale. Përmirësim i mëtejshëm mund të realizohet duke aplikuar një efekt rrotullimi ose valëzimi, siç përshkruhet në seksionin **Effect** (Efekt) të këtij kapitulli.

Average Gap - Përcakton gjerësinë mesatare të hapësirës boshe brenda strukturës fraktale.

Single Layer - Referojuni kapitullit [Mesh Parameters \(Parametrat e rrjetës\)](#) për detaje mbi konfigurimin e Shtresës së vetme.

Distortion > Randomness - Lejon rastësimin e mbushjes së rrjetës për të krijuar tekstura të ndryshme, me pamje natyrale.

📁 **Kategoria D) - Labirintet**

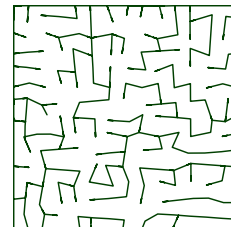
Grid Shape - Zgjedh gjeometrinë bazë të rrjetës për labirintin. Opsionet përfshijnë forma drejtkëndore, rrethore, gjashtëkëndore dhe trekëndore.

Path Kind - Çdo algoritëm shtegu gjeneron një stil vizual të dallueshëm për strukturën labirintike.

Cells > Approximate Size - Vendos dimensionin mesatar të qelizave të labirintit. Madhësia aktuale e qelizës do të luhatet rreth kësaj vlere.

Distortion > Randomness - Aplikon shtrembërim gjeometrik në rrjetën e labirintit për një pamje më pak rigide.

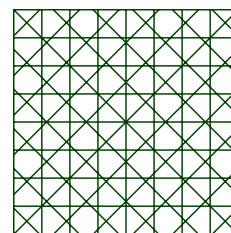
Labirint drejtkëndor me shtrembërim të rastësishëm ▶



📁 **Kategoria E) - Rrjeta FSL**

FSL është shkurtimi standard për [Free-Standing Lace \(Dantellë e pavarur\)](#).

Rrjetë nga dantella ▶



Kind - Zgjedh modelin specifik të rrjetës për dantellën.

Spacing - Përcakton gjerësinë mesatare të hapësirës negative brenda rrjetës FSL.

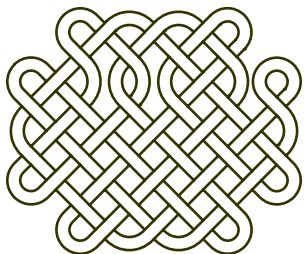
Single Layer - Konsultohuni me kapitullin [Mesh Parameters \(Parametrat e rrjetës\)](#) për informacion në lidhje me çelësin e Shtresës së vetme.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Rrjetë - Nyje

🌀 **Mjeti Mesh - 4. Vetitë E Nyjeve Kelte**

Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Vetitë e Mesh](#).

Nyjet kelte janë një formë tradicionale e punimit dekorativ të nyjeve dhe modeleve të ndërthurura. Tipari i tyre më përcaktues është përdorimi i linjave të vazhdueshme, të ndërthurura që krijojnë pamjen e një shtegu pa fillim apo fund.

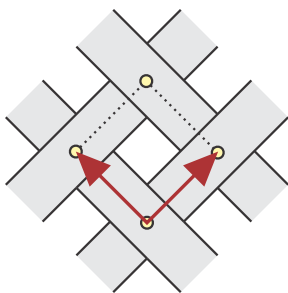


Kjo faqe detajon vetitë e **Nyjeve Kelte** të disponueshme brenda **mjetit Mesh** të Embird Studio NEXT. Ky udhëzues shpjegon se si të krijoni mbushje komplekse të qëndisjes me nyje duke konfiguruar preferencat si forma e nyjes (e rrumbullakët, këndore ose e kombinuar), trashësia e fijeve dhe madhësia individuale e nyjes. Ai gjithashtu mbulon densitetin e strukturës **Unweave**, shtrirjen e mbushjes në lidhje me kufijtë e objektit dhe opsionet për drejtimin e rrjetave të nyjeve nëpër elemente të shumta të dizajnit.

Forma - Zgjidhni midis konfigurimeve të rrumbullakëta, këndore ose të kombinuara për gjeometrinë e nyjes.

Trashësia - Kontrollon gjerësinë e fijeve që formojnë rrjetën e nyjeve.

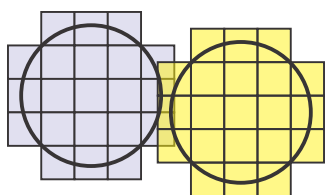
Madhësia - Përcakton dimensionet fizike të një nyjeje individuale, siç matet në ilustrimin vijues.



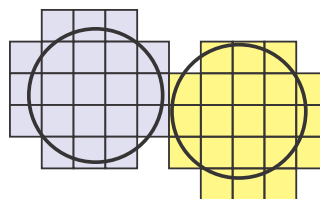
Struktura > Unweave - Rriteni këtë vlerë për të gjeneruar një densitet më të lartë të nyjeve individuale brenda zonës së mbushjes.

Shtrirja (Span) - Përcakton shtrirjen e mbushjes së nyjes në lidhje me konturet e objektit. Vlerat e mundshme përfshijnë **Overflow**, **Cropped** dhe **Interior**. Kur përdorni preferencën **Overflow**, konturet e objektit mund të përjashtohen nga rrjeta përmes skedës **Common Settings**.

Align to Common Grid - Ky opsion lejon që nyjet në objekte të ndara të drejtohen në një rrjetë globale të unifikuar. Që ky drejtim të funksionojë siç duhet, objektet duhet të ndajjnë të njëjtën madhësi nyjeje dhe nuk duhet të aplikohen efekte ose transformime.



Pa drejtim



Drejtuar në rrjetë të përbashkët

Preferenca **Align to Common Grid** është thelbësore për ruajtjen e vazhdimësisë së modelit në një dizajn të përbërë nga objekte të shumta të ndara. Pa këtë preferencë, çdo objekt gjeneron mbushjen e tij bazuar në koordinatat e veta të brendshme, gjë që shpesh çon në modele të papërputhshme aty ku takohen objektet.

Problemi: Modele të fragmentuara

Kur digjitalizoni një nyje të madhe kelte ose zonë të qepjes kryq duke përdorur disa forma vektoriale më të vogla, softueri natyrisht e trajton çdo formë si një kontejner të pavarur:

- **Sjellja e paracaktuar:** Çdo objekt llogarit vendosjen e nyjeve ose kryqeve të tij bazuar në rutinë e tij kufizuese ose pikën e origjinës.
- **Rezultati:** Edhe nëse objektet janë krejtësisht ngjitur, shtigjet e nyjeve ose rreshtat e kryqeve ka të ngjarë të zhvendosen, duke krijuar qepje të dukshme dhe joprofesionale.

Zgjidhja: Sinkronizimi i koordinatave globale

Duke aktivizuar **Align to Common Grid**, ju udhëzoni softuerin të shpërfillë kufijtë individualë të objektit si "pikën zero" për modelin. Në vend të kësaj, softueri përdor një sistem koordinativ global në lidhje me kornizën e dizajnit për të llogaritur paraqitjen e modelit.

- **Tranzicione të pandërprera:** Për shkak se të gjitha objektet i referohen të njëjtës rrjetë globale, një element modeli që fillon në një objekt do të vazhdojë në mënyrë të përsosur në tjetrin.
- **Uniteti vizual:** Kjo është kritike për mbushjet e mëdha të sfondit ose dizajnet e ndara ku një teksturë e vetme kohezive duhet të shfaqet e pandërprerë në të gjithë fushën e qëndisjes.

Kërkesat për një rreshtim të suksesshëm

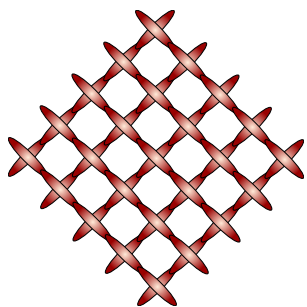
Që rreshtimi të funksionojë siç duhet, objektet duhet të ndajnë veti gjeometrike identike. Sinkronizimi i rrjetës do të dështojë nëse ndonjë nga vetitë e mëposhtme ndryshon:

1. **Madhësia uniforme:** Vetia e **Madhësisë** së nyjes ose kryqit duhet të jetë saktësisht e njëjtë për të gjitha objektet që synohen për rreshtim.
2. **Pa transformime:** Ju nuk mund të aplikoni **Rrotullim**, **Pjerrësi**, ose **Perspektivë** tek objektet individuale, pasi këto operacione shtrembërojnë rrjetën lokale dhe e nxjerrin atë jashtë sinkronizimit me koordinatat globale.
3. **Pa efekte:** Aplikimi i një efekti si **Sy Peshku** ose **Spiral** në ndonjë nga objektet do të bëjë që modelet të devijojnë në kufij.

Këshillë për rrjedhën e punës: Për të siguruar konsistencë, zgjidhni të gjitha objektet që duhet të ndajnë një model dhe aplikoni cilësimin **Rreshtojë në Rrjetën e Përbashkët** njëkohësisht në dritaren e dialogut të Vetive. Nëse keni nevojë të zhvendosni të gjithë modelin e unifikuar, përdorni vetitë e **Zhvendosjes** brenda skedës së Transformimeve.

✕✕ Mjeti Mesh - 5. Vetë Të Kryqeve

Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Vetë të Mesh](#).



Qepja me kryq është një teknikë popullore dhe e thjeshtë në qëndisjen me numërim fijesh. Karakteristika e saj përcaktuese është përdorimi i qepjeve të dallueshme në formë X për të ndërtuar një dizajn.

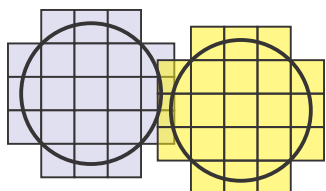
Kjo faqe detajon vetitë e **Kryqeve** të disponueshme brenda **mjetit Mesh** të Embird Studio NEXT. Ky udhëzues shpjegon se si të gjeneroni mbushje në stilin e qepjes me kryq duke zgjedhur llojet e kryqeve, duke rregulluar dimensionet e qepjes dhe duke kontrolluar shtrirjen e mbushjes në lidhje me kufijtë e objektit. Për më tepër, ai mbulon rreshtimin e kryqeve në një rrjetë të përbashkët për qëndrueshmërinë e modelit dhe optimizimin e densitetit të qepjes përmes bashkimit të gjysmë-linjave kolineare.

Lloji - Përcakton llojin e kryqit të përdorur për mbushjen me rrjetë.

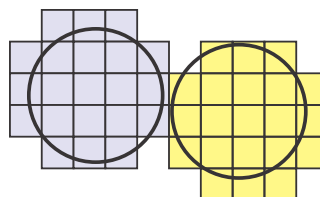
Madhësia - Përcakton dimensionet e kryqeve individuale. Të gjitha kryqet brenda një objekti ruajnë madhësi uniforme përveç nëse modifikohen nga një **efekt** ose **transformim**.

Shtrirja - Përcakton shkallën e mbushjes me kryq në lidhje me konturet e objektit. Opsionet e disponueshme përfshijnë **Mbushje e tepërt**, **Të prera** dhe **Brenda**. Kur përdorni preferencën **Mbushje e tepërt**, konturet e objektit mund të përjashtohen nga rrjeta përmes skedës **Preferenca të Përbashkëta**.

Rreshto në Rrjetën e Përbashkët - Kjo preferencë lejon që kryqet në objekte të veçanta të rreshtohen në një rrjetë globale të unifikuar. Që ky rreshtim të funksionojë siç duhet, objektet duhet të ndajnë të njëjtën madhësi kryqi dhe nuk duhet të aplikohen efekte ose transformime.



Pa rreshtim



Rreshtuar në rrjetën e përbashkët

Preferenca **Rreshto në Rrjetën e Përbashkët** është thelbësore për ruajtjen e vazhdimësisë së modelit në një dizajn të përbërë nga objekte të shumta të veçanta. Pa këtë preferencë, çdo objekt gjeneron mbushjen e tij bazuar në koordinatat e veta të brendshme, gjë që shpesh çon në modele të papërputhshme aty ku takohen objektet.

Problemi: Modele të Fragmentuara

Kur digjitalizoni një nyje të madhe kelte ose një zonë me qepje me kryq duke përdorur disa forma vektoriale më të vogla, softueri natyrshëm e trajton çdo formë si një kontejner të pavarur:

- **Sjellja e paracaktuar:** Çdo objekt llogarit vendosjen e nyjeve ose kryqeve të tij bazuar në rutinë e tij kufizuese ose pikën e origjinës.
- **Rezultati:** Edhe nëse objektet janë krejtësisht ngjitur, shtigjet e nyjeve ose rreshtat e kryqeve ka të ngjarë të zhvendosen, duke krijuar qepje të dukshme dhe joprofesionale.

Zgjidhja: Sinkronizimi i Koordinatave Globale

Duke aktivizuar **Rreshto në Rrjetën e Përbashkët**, ju udhëzoni softuerin të shpërfillë kufijtë individualë të objektit si "pikë zero" për modelin. Në vend të kësaj, softueri përdor një sistem koordinativ global në lidhje me kornizën e dizajnit për të llogaritur paraqitjen e modelit.

- **Tranzicione pa probleme:** Për shkak se të gjitha objektet i referohen të njëjtës rrjetë globale, një element modeli që fillon në një objekt do të vazhdojë në mënyrë perfekte në tjetrin.
- **Uniteti Vizual:** Kjo është kritike për mbushjet e mëdha të sfondit ose dizajnet e ndara ku një strukturë e vetme kohezive duhet të shfaqet e pandërprerë në të gjithë fushën e qëndisjes.

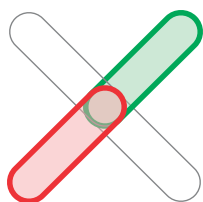
Kërkesat për Rreshtim të Suksesshëm

Që rreshtimi të funksionojë siç duhet, objektet duhet të kenë veti gjeometrike identike. Sinkronizimi i rrjetës do të dështojë nëse ndonjë nga parametrat e mëposhtëm ndryshon:

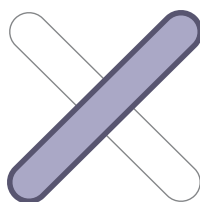
1. **Madhësia Uniforme:** Parametri **Size** (Madhësia) i njëjës ose kryqit duhet të jetë saktësisht i njëjtë për të gjitha objektet që synohen për rreshtim.
2. **Pa Transformime:** Ju nuk mund të aplikoni **Rotation** (Rrotullim), **Skew** (Pjerrësi), ose **Perspective** (Perspektivë) te objektet individuale, pasi këto operacione shtrembërojnë rrjetën lokale dhe e nxjerrin atë jashtë sinkronizimit me koordinatat globale.
3. **Pa Efekte:** Aplikimi i një efekti si **Fish Eye** (Sy Peshku) ose **Swirl** (Rrotullim/Spiral) te çdo objekt do të bëjë që modelet të devijojnë në kufij.

Këshillë për Rrjedhën e Punës: Për të siguruar konsistencë, zgjidhni të gjitha objektet që duhet të ndajnë një model dhe aplikoni cilësimin **Align to Common Grid** (Rreshto në Rrjetën e Përbashkët) njëkohësisht në dritaren e dialogut të Parametrave. Nëse keni nevojë të zhvendosni të gjithë modelin e unifikuar, përdorni parametrat **Offset** (Zhvendosje) brenda skedës së Transformimeve.

Merge Half Lines (Bashko Gjysmë-Linjat) - Kryqet ndërtohen nga gjysmë-linja që priten në qendër. Gjysmë-linjat kolineare mund të bashkohen për të reduktuar numrin e përgjithshëm të qepjeve. Vini re se ndërsa ky optimizim përmirëson efikasitetin, ai mund të ndryshojë pak strukturën uniforme të qëndisjes së përfunduar.



Gjysmë-qepje të ndara



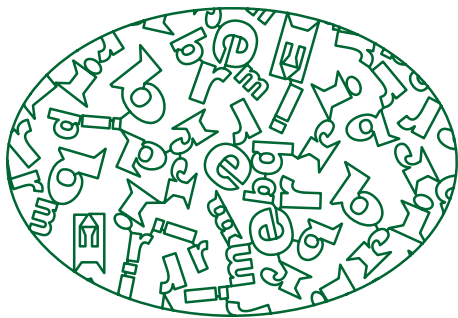
Gjysmë-qepje të bashkuara

Ju lutemi vini re se mbushja **Crosses** (Kryqe) brenda **Mesh tool** (Mjetit Mesh) është menduar për mbushje dekorative brenda objekteve vektoriale dhe nuk zëvendëson modulën e specializuar **Embroid Cross Stitch**. Ndërsa mjeti Mesh ofron një mënyrë të përshtatshme për të shtuar tekstura të kryqëzuara (cross-stitch) në çdo formë, moduli i dedikuar ofron veçori më të avancuara posaçërisht për dizajnin tradicional të qëndisjes me kryqe (counted cross-stitch), si menaxhimi i plotë i grafikëve dhe aftësi të specializuara të qepjes mbrapa (backstitching).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Rrjetë - Glife

Vegla Mesh - 6. Parametrat E Glyph-Eve

Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Parametrat e Mesh](#).



Kjo faqe detajon parametrat e **Glyphs** brenda **Veglës Mesh** të Embird Studio NEXT. Kjo mbushje e specializuar gjeneron modele rrjete duke përdorur karaktere nga fontet e instaluar ose forma të paracaktuara të bibliotekës.

Përdoruesit mund të specifikojnë madhësinë mesatare të qelizës, të aplikojnë intervale rrotullimi të rastësishëm për tekstura më organike dhe të vendosin një prag për diferencimin midis qelizave të mëdha dhe të vogla. Ky diferencim lejon caktimin e glyph-eve të dallueshme bazuar në madhësinë e qelizës. Opsionet shtesë përfshijnë shkallëzimin individual të glyph-eve dhe aplikimin e kontureve rrethore. Cilësimet janë të organizuara në skeda për opsionet e përgjithshme, me kontrole të veçanta për **Glyphs të Mëdha** dhe **Glyphs të Vogla** për të siguruar fleksibilitet maksimal të dizajnit.

Opsionet

Madhësia Mesatare e Qelizës - Përcakton dimensionin mesatar për qelizat glyph. Madhësitë aktuale të gjeneruara do të ndryshojnë mbi dhe nën këtë vlerë të specifikuar.

Intervali i Rrotullimit të Glyph-eve - Specifikon intervalin brenda të cilit glyph-et rrotullohen në mënyrë të rastësishme për të krijuar një pamje më komplekse dhe të ndërlikuar të rrjetës.

Sasia e Qelizave të Vogla - Meqenëse qelizat glyph gjenerohen në dimensione të ndryshme, ky kontroll përcakton kufirin e pragut që ndan qelizat e vogla nga ato të mëdha, duke lejuar caktimin e glyph-eve të ndryshme për secilën.

Shtrirja (Span) - Përcakton mbulimin e mbushjes në lidhje me kufijtë e objektit. Vlerat e disponueshme përfshijnë **Overflow** (tejkalim), **Cropped** (prerë), dhe **Interior** (brenda). Kur përdorni cilësimin **Overflow**, konturet e objektit mund të përjashtohen nga qepja në skedën **Cilësimet e Përbashkëta**.

Glyphs të Mëdha

Lloji - Zgjedh burimin për glyph-et: **Font** (i bazuar në karaktere) ose **Bibliotekë** (forma të paracaktuara).

Shkalla - Lejon zvogëlimin e madhësisë së glyph-it brenda qelizave të alokuara.

Shto Rreth - Kur aktivizohet, një kontur rrethor shtohet rreth çdo qelize glyph.

Font - Nëse modaliteti **Font** është aktiv, ky menu lejon zgjedhjen e fontit. Modifikuesit **Bold** (të trashë) dhe **Italic** (të pjerrët) janë të disponueshëm nëse mbështeten nga lloji i shkrimit të zgjedhur.

Tekst - Nëse modaliteti **Font** është aktiv, përdorni këtë fushë për të futur karakteret specifike që do të përdoren si glyph-e.

Glyphs nga Biblioteka - Nëse modaliteti **Bibliotekë** është aktiv, ky kontroll lejon zgjedhjen e një ose shumë formave të paracaktuara.

Glyphs Të Vogla

Skeda **Glyphs të Vogla** përmban parametra identikë me seksionin **Glyphs të Mëdha**. Kjo u lejon përdoruesve të mbushin qelizat më të vogla me forma më të thjeshta ose karaktere të ndryshme nga ato të përdorura në qelizat më të mëdha, duke parandaluar rrëmujën vizuale në hapësira të kufizuara.

Lloji - Zgjedh midis modaliteteve **Font** ose **Bibliotekë**.

Shkalla - Rregullon madhësinë e glyph-it brenda qelizave të vogla.

Shto Rreth - Aktivizon konturet rrethore për qelizat e vogla.

Font / Tekst - Përcakton llojin e shkrimit dhe karakteret specifike për mbushjen e qelizave të vogla.

Glyphs nga Biblioteka - Aktivizon zgjedhjen e formave të paracaktuara për qelizat e vogla.

Mjeti Mesh - 7. Parametrat E Bimëve

Ky është një nën-kapitull i kapitullit [Parametrat e Mesh](#).

Mbushja Mesh e Bimëve është një lloj qepjeje gjeneruese që mbush një formë vektoriale me struktura organike, botanike në vend të modeleve standarde gjeometrike. Në vend që të mbushë një zonë me rreshta të ngjeshur të fijos, softueri përdor algoritme për të "rritur" kërcellë, degë, gjethe dhe lule brenda kufijve të dizajnit.

Kjo faqe detajon parametrat e **Bimëve** brenda mjetit Embird Studio NEXT Mesh, duke ofruar dy metoda të dallueshme për gjenerimin e mbushjeve botanike të qëndisjes: [Degëzimi i Thjeshtë](#) dhe [Degëzimi i Kaçurrelë](#). **Degëzimi i Thjeshtë** është projektuar për struktura themelore të bimëve si rrënjët dhe kërcellët, me opsione për të përfshirë lule ose gjethe. **Degëzimi i Kaçurrelë** ofron funksionalitet të avancuar për krijimin e formave komplekse, organike që shfaqin kërcellë të kaçurrelë dhe filiza. Ky modalitet lejon rregullimin e gjerë të rritjes së filizave, pamjen e luleve dhe gjetheve, dhe integrimin e një baze ose thelbi për dizajne komplekse. Ky udhëzues gjithashtu mbulon parametrat për simetrinë, pseudo-rastësimin (Seed), dhe shtrirjen e mbushjes.

Mesh I Bimëve Është I Disponueshëm Në Dy Lloje:

- A. [Degëzimi i Thjeshtë](#)
- B. [Degëzimi i Kaçurrelë](#)

Lloji A) - Degëzimi I Thjeshtë

Opsionet

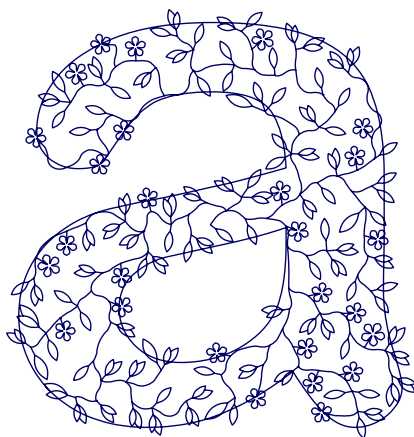
Lloji - Specifikon modalitetin e meshit të bimës: rrënjë, kërcellë të zhveshur, ose kërcellë që shfaqin lule, gjethe, ose një kombinim të të dyjave.

Madhësia Mesatare e Qelizës - Glifet e luleve, frutave dhe gjetheve paraqiten brenda qelizave përgjatë kërcellit. Madhësia aktuale e këtyre qelizave do të ndryshojë mbi dhe nën këtë vlerë të specifikuar.

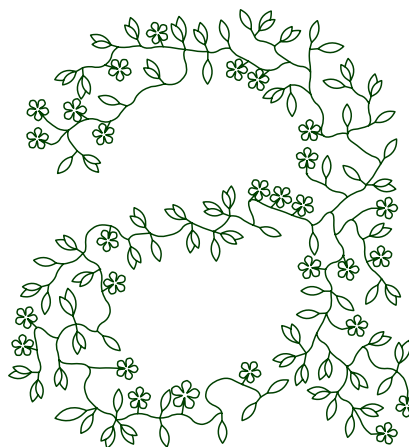


Mesh i Bimëve - degëzimi i thjeshtë

Shtrirja - Përcakton mbulimin e mbushjes në lidhje me konturet e objektit. Opsionet e disponueshme përfshijnë **Overflow**, **Cropped**, dhe **Interior**. Kur përdorni **Overflow**, konturet e objektit mund të përjashtohen përmes skedës **Cilësimet e Përbashkëta**.



Overflow, me konture të përfshira



Interior, konture të përjashtuara

Lule

Lloji - Zgjidhni midis glifeve të bazuara në karaktere **Font** (shkronja, dingbats, ose clipart) dhe formave nga modaliteti **Library**.

Shkalla - Rregullon madhësinë e glifeve brenda qelizave të tyre të alokuara.

Font - Kur modaliteti **Font** është aktiv, ky meny lejon përzgjedhjen e fontit. Çelësat **Bold** dhe **Italic** janë të disponueshëm nëse mbështeten nga lloji i shkronjave.

Tekst - Kur modaliteti **Font** është aktiv, përdorni këtë fushë për të futur karaktere specifike për glifet.

Glifet nga Library - Kur modaliteti **Library** është aktiv, zgjidhni një ose më shumë forma të paracaktuara.

Gjethe

Lloji - Zgjidhni midis glifeve **Font** ose formave **Library** për përfaqësimin e gjetheve.

Shkalla - Kontrollon zmadhimin ose zvogëlimin e glifeve të gjetheve brenda qelizave të tyre.

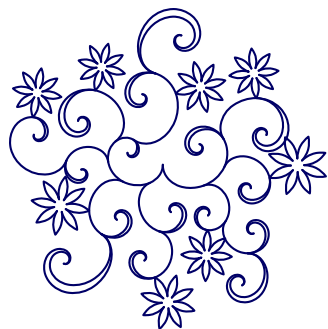
Font / Tekst / Library - Këto kontrolle funksionojnë në mënyrë identike me cilësimet e Luleve, duke lejuar pamje të rregulluara të gjetheve.

Lloji B) - Degëzimi I Kaçurrelë

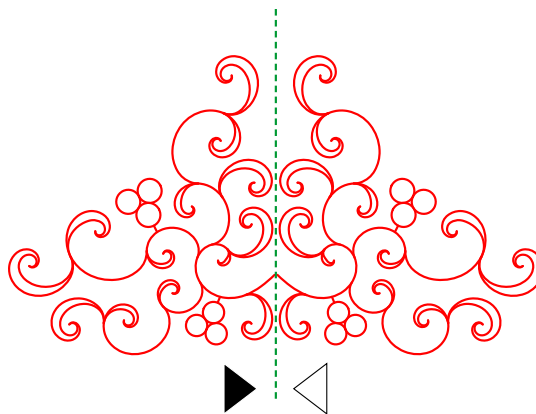
Shih Gjithashtu:

- [Rrjetë bimore kaçurrele - Udhëzues thelbësor](#)
- [Rrjetë bimore kaçurrele - Teknika të avancuara](#)

Kjo mbushje bimore përbëhet nga kërcell dhe lastarë të përdredhur. Lastarët mund të zëvendësohen me lule, duke përdorur forma të digjitalizuara paraprakisht nga biblioteka ose karaktere nga çdo font TrueType ose OpenType. Përndryshe, lastarët mund të zgjerohen për të simuluar një pamje si gjethe.



Bimë kaçurrele me lule dhe gjethe



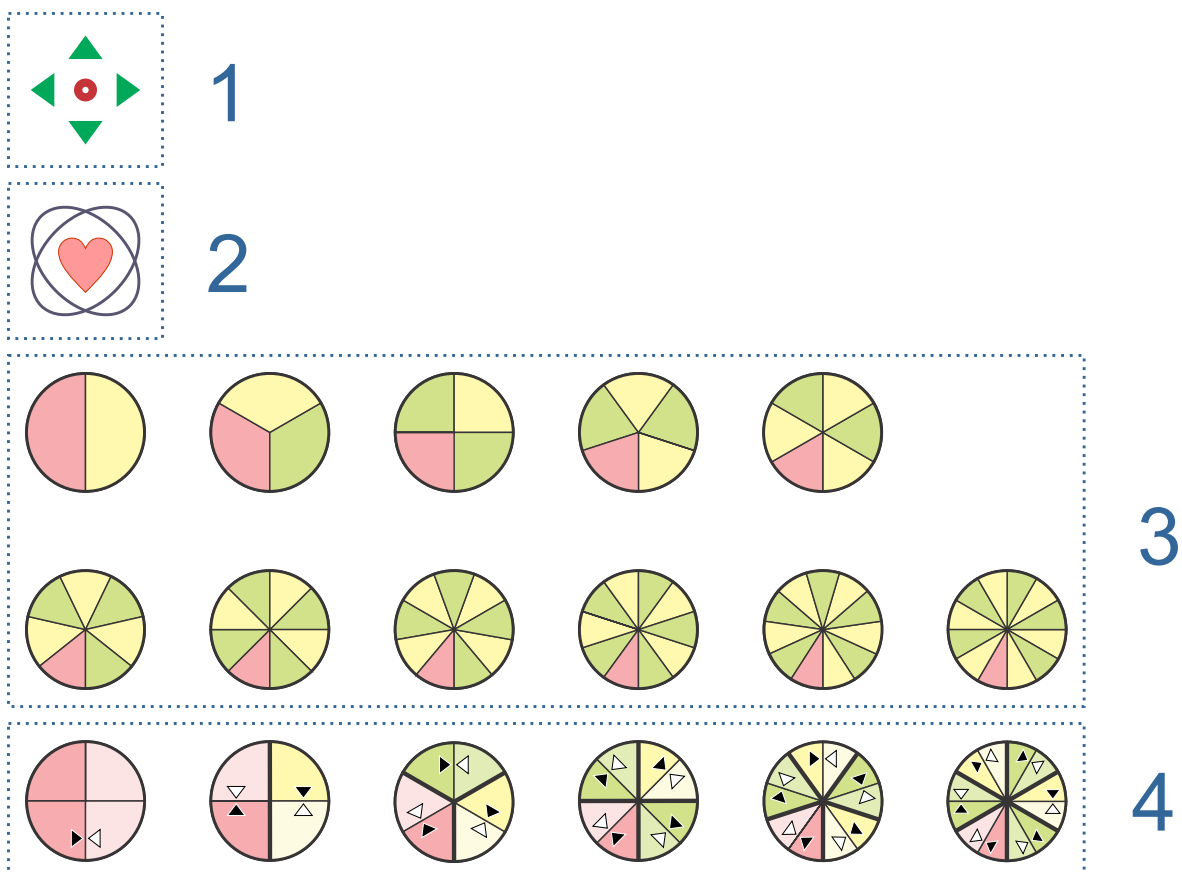
Ornament bimor kaçurrele me simetri

Përveç mbushjeve të brendshme, degëzimi kaçurrel mund të gjenerojë ornamente komplekse florale kur aplikohen simetria dhe pasqyrimi.

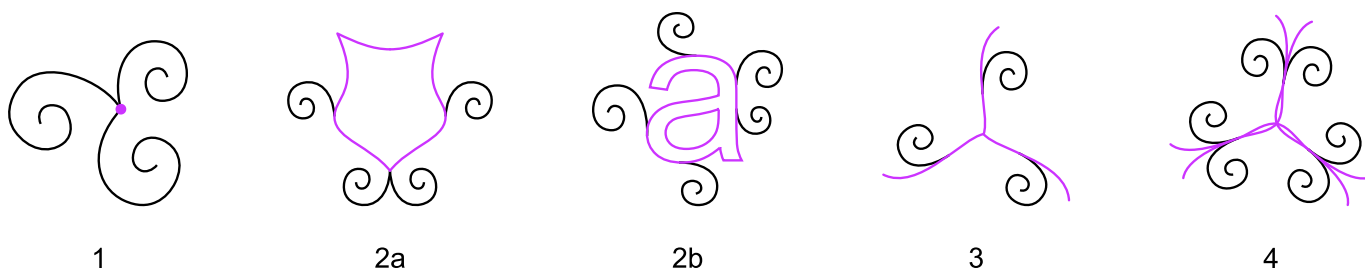
Sekuena e degëzimit fillon në **Pikën e origjinës** të objektit. Nëse nuk është përcaktuar asnjë pikë origjine, degëzimi fillon sa më afër qendrës së objektit, duke marrë parasysh çdo vrimë të brendshme. Kjo pikë fillestare është kritike kur aplikohet simetria, pasi origjina e simetrisë përputhet me pikën e fillimit.

Opsionet

Lloji i rritjes - Përcakton nëse rritja e lastarëve është e menaxhuar apo autonome. Rritja e menaxhuar është e optimizuar për **ornamente**, ndërsa rritja autonome është projektuar për mbushje të përgjithshme.



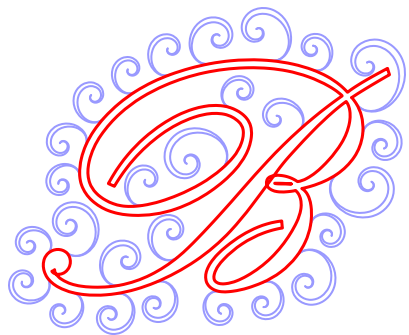
Rritja e lastarëve - ikonat e butonave: 1 nga pika e origjinës (autonome), 2 nga bërthama (glif fonti, glife biblioteke, vrimë ose gdhendje), 3 nga origjina ose nga baza, simetri rrotulluese, 4 nga origjina ose nga baza, e pasqyruar dhe e rrotulluar



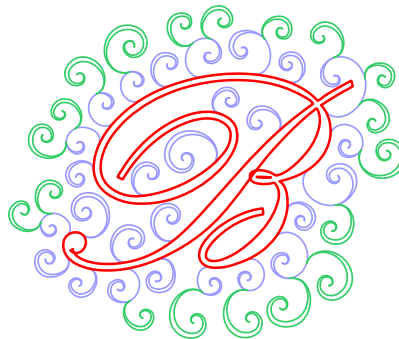
Shembuj të rritjes së lastarëve: 1 nga pika e origjinës (autonome), 2a nga bërthama (glif biblioteke), 2b nga bërthama (glif fonti), 3 nga baza me simetri rrotulluese, 4 nga baza, e pasqyruar dhe e rrotulluar

Nivelet e madhësisë - Përmasat e lastarëve mund të ndryshojnë brenda një diapazoni. Ky kontroll kufizon atë diapazon: një vlerë prej 8 përfaqëson spektrin e plotë të madhësisë, ndërsa një vlerë prej 1 gjeneron vetëm lastarët më të vegjël.

Gjeneratat maksimale të lastarëve - Lastarët zhvillohen nga platforma e tyre (origjina, bërthama, baza ose lastarët ekzistues) në shtresa sekuenciale të njohura si gjenerata. Ky kontroll kufizon numrin e gjeneratave përpara se rritja të përfundojë. Rritja kufizohet gjithashtu nga konturet e objektit. Kufizimi i gjeneratave gjatë rritjes nga një bërthamë ose bazë ndihmon në ruajtjen e formës së përgjithshme të bimës në lidhje me platformën e saj.



Bërthama nga glifi i fontit, 1 gjeneratë lastarësh



Bërthama nga glifi i fontit, 2 gjenerata lastarësh

Shkalla e përgjithshme e lastarëve - Rregullon shkallën për të gjithë lastarët njëkohësisht. Kjo veti nuk ndikon në bazë ose bërthamë.

Shtrirja - Përcakton [shtrirjen e mbushjes](#) në lidhje me konturet e objektit. Opsionet përfshijnë **Tejkalim**, **Krasitur** dhe **Brendësi**. Preferencat për konturet e objektit mund të gjenden në skedën [Preferencat e përbashkëta](#).

Fara - Mbushjet e bimëve gjenerohen duke përdorur një proces pseudo-rastësor, duke siguruar rezultate konsistente për të njëjtët parametra. **Fara** ofron një mënyrë efikase për të gjeneruar paraqitje alternative pa modifikuar cilësimet e tjera. **Butonat me shigjeta** rregullojnë vlerën e farës dhe rigjenerojnë automatikisht rrjetën, duke lejuar një pamje paraprake në kohë reale në [Zonën e Punës](#).

Spektori Burim për Simetrinë - Simetria përdor një sektor specifik të objektit si burim për klonimin. Ky sektor përcaktohet nga pika e origjinës dhe një kënd. Përdorni këtë kontroll për të rrotulluar sektorin burim rreth origjinës, gjë që është e dobishme për zbukurimet e rrotulluara. Pozicioni i paracaktuar është -90 gradë (poshtë-majtas origjinës). Ky kontroll është i zbatueshëm vetëm për llojet e rritjes që përdorin simetri ose pasqyrim.

Lule

Lloji i Lules - Zgjidhni midis glifeve të **Font**-it ose formave të **Bibliotekës** për lulet.

Shkalla - Zmadhon ose zvogëlon glifet e luleve.

Sasia - Specifikon raportin e synuar midis luleve dhe sythave të gjetheve. Meqenëse gjenerimi është pseudo-rastësor, raporti aktual mund të ndryshojë pak.

Kompresimi - Hollon [bazën e luleve](#), duke i lejuar ato të përshtaten më natyrshëm brenda kthesave të brendshme të sythave prindër.

Glifet nga Biblioteka - Zgjedh format e paracaktuara kur jeni në modalitetin **Bibliotekë**.

Glifet e Font-it - Futni karaktere specifike kur jeni në modalitetin **Font**.

Font - Zgjedh llojin e shkronjave për lulet e bazuara në karaktere.

Rrotullimi - Rrotullon glifet e font-it në lidhje me pikën e tyre të ngjitjes në kërcell.

Gjethe

Lloji i Gjethes - Zgjedh formën gjeometrike të [gjetheve](#).

Gjerësia e Gjethes - Rregullon gjerësinë e gjetheve pa ndryshuar paraqitjen e përgjithshme.

Gjatësia e Gjethes - Shkurton ose zgjat gjatësinë e gjethes.

Përdredhja - Përcakton shkallën e mbështjelljes së aplikuar në format e gjetheve.

Gjatësia e vijës qendrore - Shton një vijë qendrore dekorative brenda gjetheve; kjo është e dukshme vetëm kur gjerësia e gjethes është më e madhe se zero.

Bazë

Baza është një themel i digjitalizuar paraprakisht ose "unazë fillestare" që përdoret ekskluzivisht brenda rrjetës bimore me degëzime kaçurrela. Ajo shërben si platforma fizike nga e cila fidanët dhe hardhitë algoritmike fillojnë rritjen e tyre.

Ndërsa një mbushje standarde rritet nga një pikë e vetme, një Bazë lejon bimën të rritet nga një formë specifike strukturore, e cila është thelbësore për krijimin e ornamenteve dhe kurorave florale simetrike.

Përdoruesit mund të kombinojnë baza të ndryshme të shumta brenda një objekti të vetëm rrjete. Kjo lejon krijimin e ornamenteve shumë komplekse "të ndërthurura":

Bazë kundrejt Bërthamës

Është e lehtë të ngatërrohet një Bazë me një Bërthamë, por ato shërbejnë për role të ndryshme:

- **Bazë:** Një "ankorë" e digjitalizuar paraprakisht e përdorur posaçërisht për ornamente simetrike. Ajo zakonisht formon një kornizë rrethore nga e cila rritet bima.
- **Bërthamë:** Një formë fillestare (si një karakter fonti ose një glif biblioteke) e përdorur për rritje nga Bërthama. Bima rritet nga bërthama për të mbushur zonën përreth, shpesh e përdorur për monograme të dekoruara.

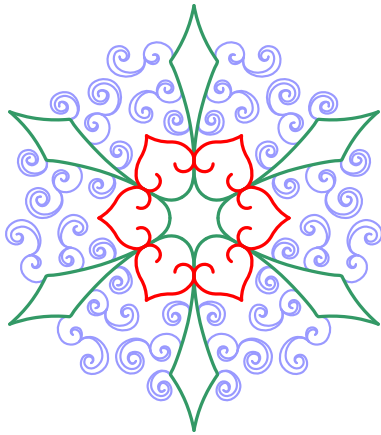
Mostra e bazës - Bimët mund të rriten nga një ose më shumë [baza](#) të digjitalizuara paraprakisht. Ky kontroll zgjedh nga mostrat e disponueshme.

Bazat janë të aksesueshme vetëm kur **Lloji i rritjes** është vendosur në një opsion rrotullimi ose pasqyrimi (duke përjashtuar modalitetet e bërthamës ose pikës së origjinës).

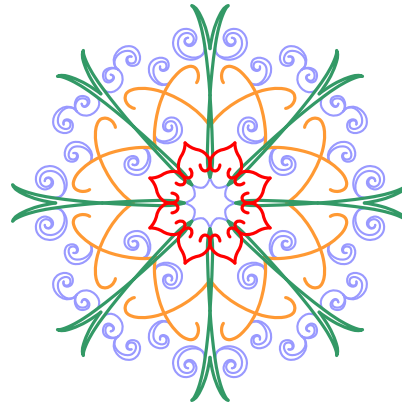
Madhësia e bazës - Shkallëzon mostrën e bazës së digjitalizuar paraprakisht.

Gjerësia e bazës - Kontrollon gjerësinë e unazës së bazës të vendosur rreth qendrës së simetrisë (pikës së origjinës).

Bazat e shumta mund të kombinohen brenda një objekti të vetëm, duke lejuar struktura që mbivendosen ose kryqëzohen.



Dy baza të kombinuara në një objekt të vetëm.



Tri baza të kombinuara në një objekt të vetëm.

Dizajnet në këtë ilustrim janë monokrome; ngjyrat u shtuan vetëm për të dalluar bazat (të kuqe dhe jeshile) dhe gjethet (vjollcë).

📁 Bërthamë

Bërthama është "fara" qendrore ose forma fillestare e përdorur në mbushjet e rrjetës bimore me degëzime kaçurrela. Kur **Lloji i rritjes** është vendosur në **Nga Bërthama**, softueri përdor konturet e kësaj forme specifike si platforma nga e cila fillojnë të rriten të gjitha hardhitë, fidanët dhe lulet.

Për ndryshim nga një Bazë, e cila zakonisht përdoret për ornamente simetrike, një Bërthamë përdoret për të mbushur zonën rreth një figure qendrore specifike me elemente botanike dekorative.

Funksionaliteti i **Bërthamës** është aktiv vetëm kur **Lloji i rritjes** është vendosur në **Nga Bërthama**.

Lloji i bërthamës - Zgjedh formën e bërthamës nga Fonti, Biblioteka, Vrimat ose Gdhendjet.

Një **Bërthamë fonti** lejon krijimin e glifeve të shkronjave të ornamentuara. **Biblioteka** ofron forma të tilla si stema ose figura gjeometrike.

Zgjedhja e **Vrimave** bën që fidanët të rriten nga konturet e brendshme të objektit prind të rrjetës. **Gdhendjet** funksionojnë në mënyrë të ngjashme, por janë objekte lineare dhe nuk zotërojnë një zonë të brendshme.

Shkalla e bërthamës - Rregullon madhësinë për bërthamat e Fontit dhe Bibliotekës. Ky parametër nuk zbatohet për Vrimat ose Gdhendjet, të cilat ruajnë përmasat e tyre origjinale.

Fidanë simetrikë - Kur përdorni një bërthamë glifi të Bibliotekës, fidanët mund të pasqyrohen horizontalisht për një pamje simetrike.

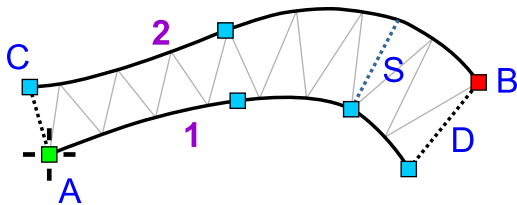
Shih Gjithashtu:

- [Rrjetë bimore kaçurrela - Udhëzues thelbësor](#)
- [Rrjetë bimore kaçurrela - Teknika të avancuara](#)

Parametrat - Kolonë

Këta [parametra](#) zbatohen ekskluzivisht për objektet Kolonë të zgjedhura.

Kjo faqe detajon parametrat për objektet Kolonë brenda Embird Studio NEXT. Ajo përshkruan tri metoda të ndryshme për mbushjen e kolonave me qepje: Mostër Zig-Zag (qepje Satin), Shirita dhe Shumështresore. Mbushja me Mostër Zig-Zag ofron personalizim të gjerë, duke përfshirë modelet e qepjeve, hapësirën, nënshtresën, qepjet mbuluese dhe efekte të tilla si zgjerimi i rastësishëm, mbështjellja dhe gradientët. Mbushja me Shirita gjeneron vija përgjatë skajeve të kolonës me numër dhe gjatësi të rregullueshme të qepjeve. Mbushja Shumështresore krijon efekte të ngritura duke shtresuar qepjet zig-zag me kontroll të saktë mbi numrin e shtresave dhe zhvendosjen.






Një objekt Kolonë përbëhet nga një bazë fillestare, dy skaje, një bazë përfundimtare dhe segmente të brendshme opsionale.

(A) përfaqëson pikën fillestare të kolonës, e vendosur në skajin e parë (1). (B) është pika përfundimtare e vendosur në skajin e dytë (2). (C) tregon bazën fillestare, ndërsa (D) përfaqëson bazën përfundimtare.

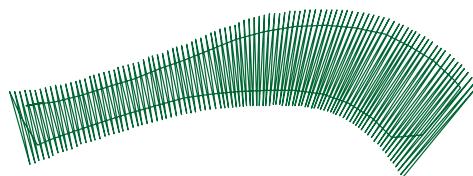
(S) është një segment i brendshëm opsional; një Kolonë mund të përmbajë segmente të shumta të brendshme.

Objektet Kolonë mund të mbushen me qepje duke përdorur metodat e mëposhtme:

1. Mbushja me  **Mostër Zig-Zag**, e cila përdor mostra të ndryshme zig-zag.
2. Mbushja me  **Shirita**, e cila përdor vija të qepura përgjatë kontureve të kolonës.
3. Mbushja zig-zag  **Shumështresore**, që përmban shtresa të shumta përpara dhe prapa për të krijuar kolona të ngritura.

1. Mbushja Me Mostër Zig-Zag

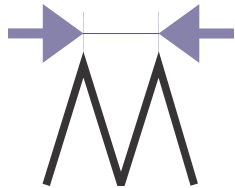
Ky lloj mbushjeje referohet si **qepje satin** kur aplikohet një mostër e thjeshtë zig-zag.



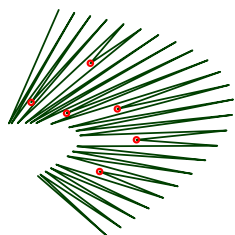
Objekt Kolonë i mbushur me mostra zig-zag.

📁 Preferencat Kryesore

Mostra i referohet modelit specifik të qepjes zig-zag që mbush objektin Kolonë. Mostrat e qepjeve ndryshojnë në numrin e qepjeve dhe paraqitjen.



Hapësira (Spacing) përcakton distancën maksimale midis mostrave të qepjeve. Nëse objekti Kolonë formon një hark, distanca në kurbën e brendshme reduktohet automatikisht.

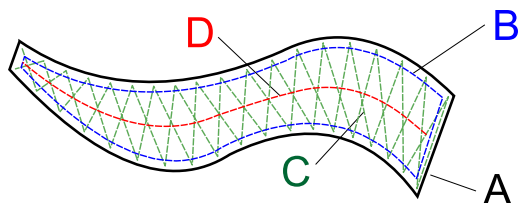


Shkurtimi Automatik (Auto Shortening) është një funksion që redukton gjatësinë e qepjeve të caktuara në anën e brendshme të një harku për të parandaluar densitetin e tepërt të qepjeve.

Pikat e kuqe në ilustrim tregojnë qepjet që janë shkurtuar automatikisht brenda një kurbë të mprehtë.

📁 Nënshtrësja

Kutia e zgjedhjes **Përzgjedhja Automatike e Nënshtrësës** i lejon përdoruesit të çaktivizojë përcaktimin automatik nga softueri të llojit të nënshtrësës për objektin.



Kutitë e zgjedhjes **Qendër**, **Skaj** dhe **Zig-Zag** mundësojnë zgjedhjen e llojeve specifike të nënshtrësës. Detaje të mëtejshme në lidhje me zhvendosjen për nënshtrësat Skaj dhe Zig-Zag gjenden në kapitullin [Parametrat - I Gjithë Dizajni](#).

(A) tregon formën e objektit, (B) nënshtrësën e skajit, (C) nënshtrësën zig-zag dhe (D) nënshtrësën e qendrës.

Hapësira (Spacing) përcakton densitetin e nënshtrësës zig-zag.

📁 Nënshtrësja - E Avancuar

Kontrollet në këtë skedë ju lejojnë të anashkaloni preferencat globale të nënshtrësës që zakonisht aplikohen për të gjitha objektet gjatë gjenerimit të qepjeve. Referojuni kapitullit [Parametrat Individualë të Nënshtrësës së Objektit](#) për informacion shtesë.

📁 Shtresa Mbuluese

Krijò qepje mbuluese i lejon përdoruesit të çaktivizojë qepjet mbuluese. Kjo është e dobishme kur kërkohet vetëm shtresa e poshtme (underlay) për një dizajn të digjitalizuar në softuer të jashtëm.

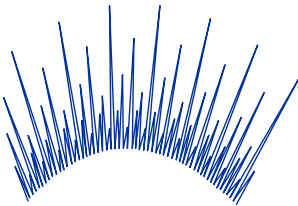
Butësia e qepjeve në qoshe ndikon në shpërndarjen në formë evaze të qepjeve brenda zonave të qosheve.

Shënim: Një Kolonë mund të pasohet nga një objekt gdhendjeje për të siguruar teksturë shtesë të qepjes.

📁 Anët

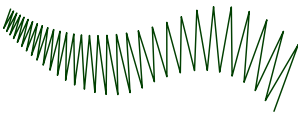
Kompensimi i tërheqjes zgjat çdo qepje në skajin e një objekti për të kompensuar tërheqjen e perit në pëlhura elastike ose fundosjen në pëlhura polare (fleece). Tërheqja e perit bën që qepjet të kontrahohen nga brenda, duke e bërë objektin e përfunduar më të ngushtë se sa ishte planifikuar.

Zgjerimi maksimal i rastësishëm përcakton zgjatjen maksimale të rastësishme të qepjeve të kolonës në anë. Parametri #1 zbatohet për skajin e parë të kolonës, dhe #2 zbatohet për të dytin. Ky preferencë krijon një efekt "skajesh të çrregullta".



Zarf shkurton qepje specifike të kolonës për të krijuar efekte vizuale të specializuara. Të gjitha shtresat e poshtme (underlays) duhet të çaktivizohen kur përdoret preferenca Zarf.

📁 Gradient



Gradient modifikon distancën midis qepjeve. Distanca kalon gradualisht nga vlera bazë e hapësirës në vlerën e hapësirës plus vlerën e gradientit. Menyja Lloji i Gradientit ofron skema të ndryshme gradimi.

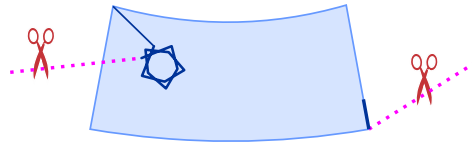
📁 Qepje Ankorimi

Parametrat në këtë skedë lehtësojnë kontrollin në nivel objekti, duke anashkaluar [parametrat globalë të ankorimit](#). Kjo aftësi lejon rregullimin individual të [qepjeve të ankorimit](#) sigurorese për objektin specifik.

Kjo skedë zgjeron funksionalitetin përtej parazgjedhjeve të thjeshta globale duke ofruar:

- **Kontroll asimetrik:** Parametra të pavarur si për qepjet e ankorimit hyrëse (fillim) ashtu edhe për ato dalëse (fund).

- **Blokim i përmirësuar i perit:** Opsione për të përdorur modele të avancuara të qepjeve të ankorimit hyrëse (p.sh., struktura vetë-kryqëzuese) për të arritur një ankorim më të fortë në situata ku nyja bazë lineare është e pamjaftueshme.



2. Mbushje Me Shirita

Shirita



Shiritat janë shtigje qepjesh të vendosura përgjatë skajeve të kolonës.

Parametri **Numri** përcakton numrin total të shiritave.

Parametrat **Gjatësia min.** dhe **Gjatësia maks.** përcaktojnë diapazonin për gjatësinë e qepjes. Gjatësitë rregullohen automatikisht për të siguruar një përafrim të butë të seksioneve të lakuara të shiritit.

3. Mbushje Me Shumë Shtresa

Mbushja me shumë shtresa është projektuar për të krijuar vëllim 3D pa pasur nevojë për digjitalizim manual të objekteve të shumta që mbivendosen. Ndërsa kolonat standarde përbëhen nga një shtresë e vetme mbuluese dhe shtresa të poshtme opsionale, modaliteti me shumë shtresa automatizon procesin e grumbullimit për të ndërtuar lartësi.

Parametrat

Softueri gjeneron një sekuençë shtresash zig-zag që ndërtojnë gradualisht reliev vertikal. Kjo arrihet përmes dy kontrolleve kryesore:

- **Shtresat:** Kjo përcakton numrin total të kalimeve zig-zag. Për shembull, një preferencë prej 3 shtresash do të rezultojë në dy kalime të dendura të shtresës së poshtme dhe një kalim përfundimtar mbulues.
- **Zhvendosja (Offset):** Ky është një parametër kritik për stabilitetin. Softueri paksa "shkallëzon" gjerësinë e shtresave të poshtme. Zakonisht, shtresat e poshtme janë më të ngushta se shtresa përfundimtare mbuluese. Kjo krijon një bazë si piramidë, duke siguruar që qepja përfundimtare satin të mbështjellë plotësisht shtresat e poshtme për një përfundim të butë dhe profesional.

Përdorimi i Mbushjes Me Shumë Shtresa Me Shkumë 3D (Puff Foam)

Modaliteti me shumë shtresa përdoret shpesh në lidhje me **Shkumën 3D për qëndisje (Puff Foam)** për të krijuar relievin ekstrem që shihet zakonisht në kapelet sportive të nivelit të lartë.

1. Efekti i mbulimit (Capping)

Kur përdorni shkumë, kërkesa më e rëndësishme teknike është "prerja" e shkumës me gjilpërë. Qepjet standarde saten mund të mos jenë mjaft të dendura për të shpuar pastër skajet e shkumës. Duke përdorur **Multilayer Fill**, depërtimet e përsëritura të gjilpërës në të njëjtën zonë sigurojnë që shkuma të pritët pastër, duke lejuar që shkuma e tepërt të hiqet lehtësisht pas qepjes.

2. Dendësia dhe Zhytja

Kur qepni mbi shkumë, dendësia duhet të jetë dukshëm më e lartë se në qëndisjen standarde, shpesh duke variuar nga 0.1 mm në 0.2 mm. Shtresat e shumfishta ndihmojnë në ngjeshjen e shkumës në mënyrë konsistente. Pa këto kalime të shumfishta, shkuma mund të "dalë" përmes qepjeve ose qepjet mund të zhyten në mënyrë të pabarabartë në material.

3. Këshilla për Dixhitalizimin e Shkumës Puff:

- **Mbylljet e skajeve (End Caps):** Në Embird Studio, sigurohuni që skajet e kolonave tuaja të jenë të "mbyllura" me qepje me dendësi të lartë. Nëse skajet janë të hapura, shkuma do të mbetet e dukshme në fillim dhe në fund të kolonës.
- **Kompensimi i Tërheqjes:** Rritni kompensimin e tërheqjes kur përdorni shkumë. Lartësia e shkumës e tërheq fillin më shumë se pëlhura e sheshtë, gjë që mund t'i bëjë kolonat të duken më të ngushta se sa duken në ekran.
- **Shmangni Shtresat e Poshtme (Underlays):** Kur përdorni Multilayer për shkumë, zakonisht çaktivizoni shtresat e poshtme standarde Qendrore ose Anësore, pasi vetë kalimet multilayer shërbejnë si mbështetje strukturore dhe shkuma siguron vëllimin.

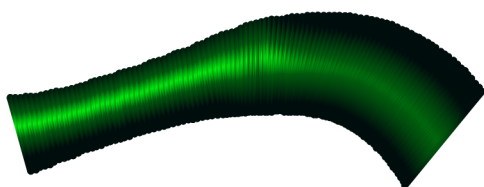
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Kolonë me model



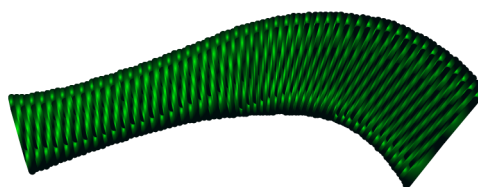
Parametrat - Kolona Me Model

Këta [parametra](#) zbatohen ekskluzivisht për objektet e zgjedhura Kolona me Model.

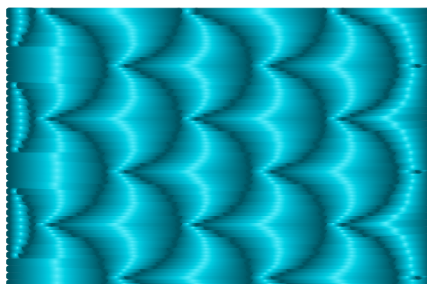
Kjo faqe detajon cilësimet për objektin "Kolona me Model" në Embird Studio NEXT, një funksion që u mundëson përdoruesve të përmirësojnë qepjet standarde saten ose kolonë me tekstura dekorative. Ajo përshkruan parametrat specifikë për aplikimin dhe përshtatjen e këtyre modeleve, duke përfshirë përzgjedhjen e modelit, rregullimin e shkallës dhe zhvendosjen e rastësishme. Për më tepër, ajo shpjegon funksionin "Shtirirje" (Stretch) për dizajne adaptive që ndjekin gjerësinë e kolonës - të dobishme për krijimin e efekteve si dantella - dhe cilësimin "Numërimi i Përdredhjeve" (Twist Count) për arrijtjen e një estetike spirale.



Kolonë pa model të aplikuar.



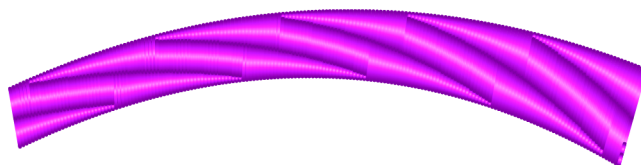
Qepje zig-zag të kolonës me një model dekorativ të aplikuar në shtresën mbuluese.



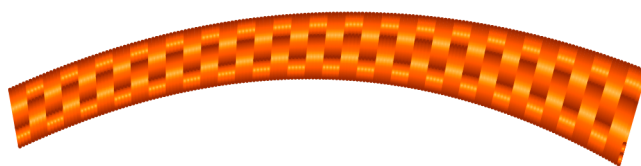
Modeli përcakton teksturën e qepjeve mbuluese të sipërme.

Shumica e parametrave për këtë lloj objekti janë identikë me [parametrat standardë të Kolonës](#), me përjashtim të sa më poshtë:

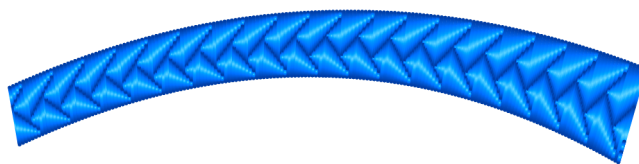
1. **Modeli** - Përcakton teksturën e qepjeve mbuluese. Kjo funksionon në mënyrë të ngjashme me cilësimin e modelit në një [objekt Mbushës](#). Përdoruesit mund të krijojnë deri në pesë modele të personalizuara përmes [Menyja Kryesore > Veglat > Redaktuesit e Fragmenteve > Modelet e Përdoruesit](#) .
2. **Zhvendosja e Rastësishme** - Zhvendos depërtimet e qepjeve në mënyrë të rastësishme për të krijuar një teksturë më natyrale ose më pak uniforme.
3. **Shkalla** - Rregullon madhësinë e modelit të aplikuar.
4. **Shtrirja** - Ky çelës aktivizon një model adaptiv, që do të thotë se tekstura shkallëzohet në mënyrë proporcionale me gjerësinë e kolonës në çdo pikë specifike. Kjo është veçanërisht efektive për digjitalizimin e strukturave si dantella.
5. **Numërimi i Përdredhjeve** - I disponueshëm vetëm kur është aktivizuar Shtrirja, ky cilësim rrotullon modelin përgjatë shtegut për të krijuar një pamje të përdredhur.



Model Adaptiv me faktor Shkalle = 50% dhe Numërim Përdredhjesh = 5.

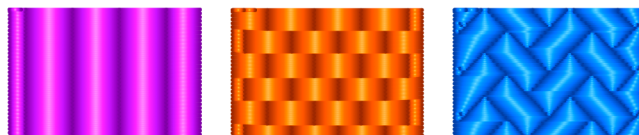


Model Adaptiv me faktor Shkalle = 66% dhe Numërim Përdredhjesh = 0.



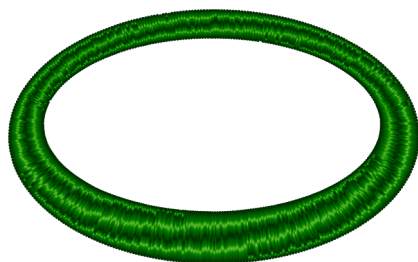
Model Adaptiv me faktor Shkalle = 125% dhe Numërim Përdredhjesh = 0.

Në tre shembujt e mësipërm, modeli përshtatet automatikisht me gjerësinë e ndryshueshme të kolonës. Këta shembuj u gjeneruan duke përdorur modelet e mëposhtme të paracaktuara:

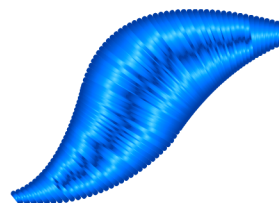


1. Vija Vertikale, 2. Tulla, 3. Parket.

Një model adaptiv mund të kombinohet gjithashtu me opsionin Zhvendosja e Rastësishme për të krijuar një pamje më të butë dhe më të parregullt:



Vija Vertikale të përdorura si model adaptiv me faktor Shkalle = 50%, Numërim Përdredhjesh = 4, dhe Zhvendosje e Rastësishme = 1.5mm.



Vija Vertikale të përdorura si model adaptiv me faktor Shkalle = 50%, Numërim Përdredhjesh = 0, dhe Zhvendosje e Rastësishme = 1.5mm.

Shënim: Një Kolonë me Model mund të modifikohet më tej nga një objekt Skulpturimi (Carving) për të shtuar teksturë shtesë strukturore.



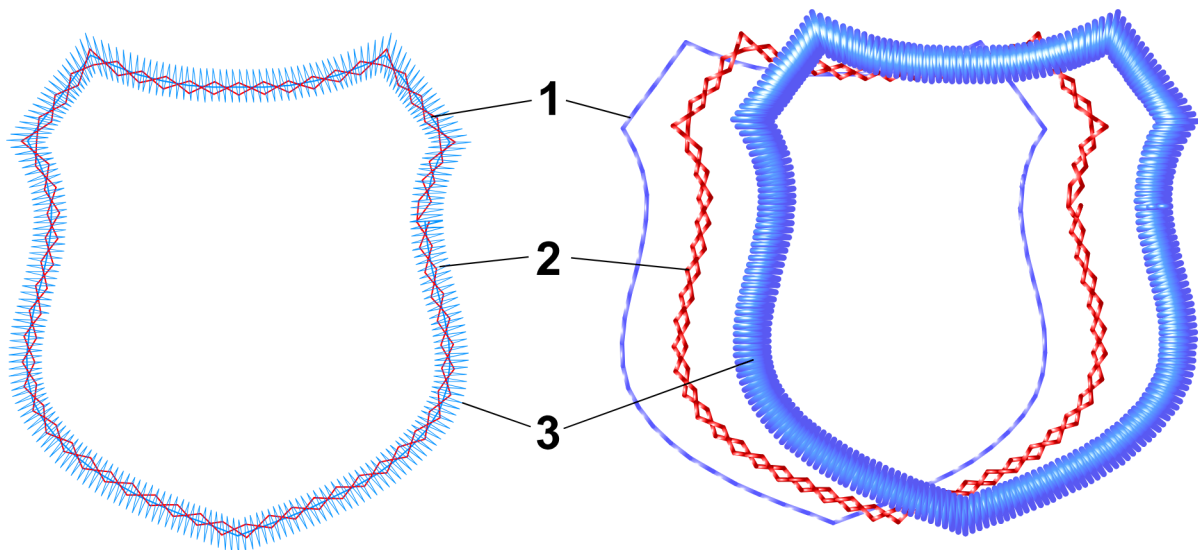
Ikona për Mjetin e gdhendjes.

Ju lutemi vini re se objekti Kolonë me Model (Column with Pattern) nuk përfshin opsionin **Krijo Qepje Mbuluese**, mënyrën e mbushjes **Shiritat**, ose mënyrën e mbushjes **Shumështresore**.

Parametrat - Aplikacion

Këta **parametra** zbatohen ekskluzivisht për objektet Aplikacion të zgjedhura.

Kjo faqe detajon parametrat për objektet Aplikacion brenda Embird Studio NEXT. Ajo shpjegon tre shtresat thelbësore të qepjes të kërkuara për krijimin e aplikacioneve - shënimin, fiksimin dhe qepjet mbuluese - dhe përcakton rolet e tyre specifike në procesin e qëndisjes.



Majtas: Objekti Aplikacion me të gjitha shtresat të dukshme. Djathtas: Shtresat të ndara për të siguruar një pamje më të qartë të strukturës.

Shtresa 1 përbëhet nga qepjet e shënimit. Qëllimi i tyre është të tregojnë vendosjen e saktë të copës së pëlhurës mbi materialin mbështetës.

Shtresa 2 përbëhet nga qepjet e fiksimit, të cilat sigurojnë pëlhurën e aplikacionit në materialin mbështetës. Këtyre u caktohet një ngjyrë unike për të nxitur makinën e qëndisjes të ndalojë si para ashtu edhe pas qepjes së shtresës. Pushimi para qepjeve të fiksimit i lejon përdoruesit të vendosë pëlhurën mbi zonën e shënuar. Pasi qepjet e fiksimit e sigurojnë copën në vend, pushimi pasues i lejon përdoruesit të presë pëlhurën e tepërt përgjatë vijës së qepjes.

Shtresa 3 përbëhet nga qepjet mbuluese. Këto qepje mbivendosen dhe fshehin qepjet e fiksimit dhe skajet e papërpunuara të pëlhurës së aplikacionit.

Shënim: Për ndryshim nga objektet Kolonë, objektet Aplikacion nuk mbështesin efektet e gradientit ose mbushjen me shirita.

Aplikacion - Parametra Specifikë

Shumica e parametrave të aplikacionit janë një nëngrup i [parametrave të objektit Kolonë](#).

Parametrat shtesë të mëposhtëm janë unikë për objektet aplikacion:

Ngjyra e Qepjeve të Fiksimit. Qepjeve të fiksimit u caktohet qëllimisht një ngjyrë e ndryshme nga qepjet e shënimit dhe ato mbuluese. Në dizajnin e qëndisjes, një ndryshim ngjyre funksionon si një komandë për makinën që të ndalojë, duke lejuar operacione manuale si prerja e pëlhurës. Ngjyra specifike e fillit e zgjedhur në softuer është më pak kritike se pushimi i shkaktuar nga vetë ndryshimi i ngjyrës.

Gjerësia e Fiksimit. Kjo përcakton gjerësinë e shtegut zig-zag të përdorur për qepjen e fiksimit.

Hapësira e Qepjes së Fiksimit. Kjo kontrollon densitetin ose distancën midis zig-zageve përgjatë shtegut të fiksimit.

Këndet e Fiksimit. Kjo preferencë përcakton se si softueri përpunon këndet e mprehta në shtegun e fiksimit, si për shembull nëse zig-zagu formon një tranzicion të mprehtë, të rrumbullakosur ose të prerë (chamfered).

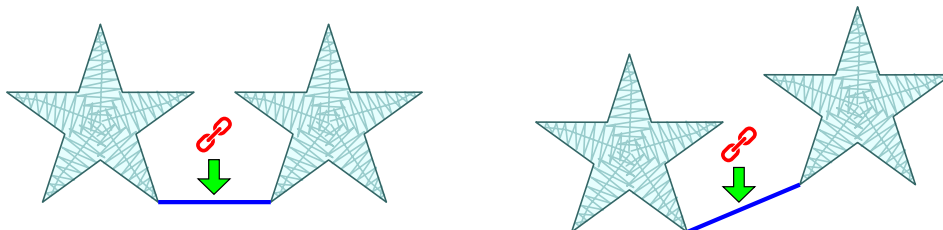
Zhvendosja e Fiksimit (Offset). Funkzioni kryesor i zhvendosjes së fiksimit është ta bëjë qepjen e fiksimit pak më të vogël se qepja përfundimtare mbuluese. Kjo siguron që pasi pëlhura e tepërt të pritët afër vijës së fiksimit, skajet e papërpunuara të mbeten të pozicionuara nga brenda. Kjo lejon që qepja përfundimtare mbuluese të mbështjellë plotësisht dhe të fshehë skajet e pëlhurës.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Lidhje

Veti - Lidhje

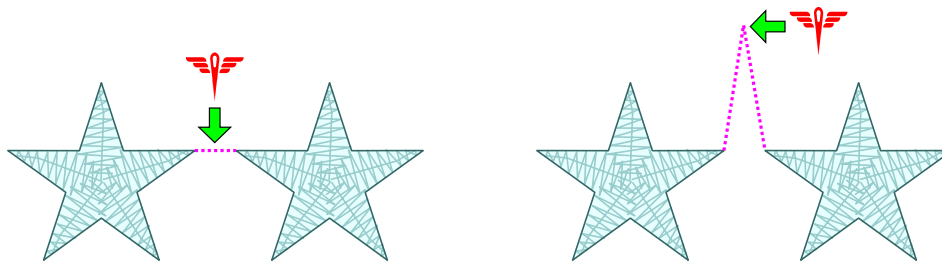
Këto [veti](#) zbatohen ekskluzivisht për objektet e Lidhjes të përzgjedhura. Për një pasqyrë gjithëpërfshirëse, ju lutemi referojuni kapitullit të detajuar të [Lidhjeve](#).

Preferencat e **Gjatësisë Maksimale dhe Minimale** funksionojnë në mënyrë identike me ato që gjenden në objektin e [Qepjeve Manuale](#).



Lidhjet rregullohen automatikisht kur objektet lëvizen ose transformohen ndryshe për të parandaluar futjen e paqëllimshme të një qepjeje tranzicioni (prerje e fije).

Opsioni **Qepje tranzicioni** mundëson krijimin e qepjeve të kontrolluara të tranzicionit midis objekteve. Nëse objektet e qëndisjes janë pozicionuar shumë afër njëri-tjetrit, heqja e qepjeve të vogla të tranzicionit midis tyre mund të jetë e vështirë (siç tregohet në ilustrimin e majtë). Duke aplikuar një lidhje me opsionin e qepjeve të tranzicionit, përdoruesi mund të krijojë qepje tranzicioni më të gjata dhe të kontrolluara, të cilat janë më të aksesueshme për prerjen e fijos.



📁 Qepje Ankoruese

Vetitë në këtë skedë lehtësojnë kontrollin në nivel objekti, duke anashkaluar **preferencat globale të qepjeve ankoruese**. Ky funksion lejon rregullimin individual të **qepjeve ankoruese** siguruese për objektin specifik.

Kjo skedë zgjeron funksionalitetin përtej parazgjedhjeve të thjeshta globale duke ofruar:

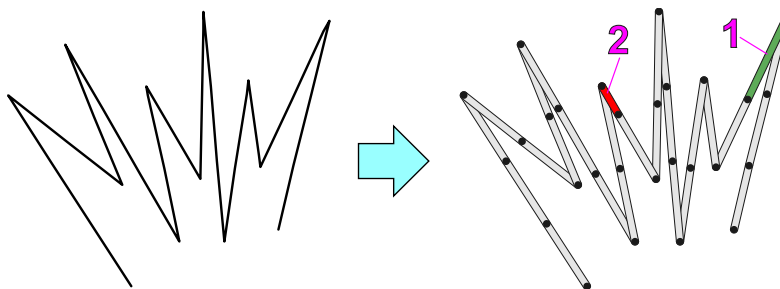
- **Kontroll Asimetrik:** Preferenca të pavarura si për qepjet ankoruese hyrëse (fillimi) ashtu edhe për ato dalëse (fundi).
- **Blokim i Përmirësuar i Fijos:** Opsione për të përdorur modele të avancuara të qepjeve ankoruese hyrëse (p.sh., struktura vetë-kryqëzuese) për të arritur një ankorim më të fortë në situata ku nyja bazë lineare është e pamjaftueshme.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Qepje manuale

📏 Parametrat - Qepjet Manuale

Këta **parametrat** zbatohen ekskluzivisht për objektet e zgjedhura të Qepjeve manuale.

Preferenca **Gjatësia maksimale (1)** përcakton qepjen më të gjatë të lejuar kur objekti i Qepjeve manuale përpunohet në qepje aktuale. Çdo qepje manuale që tejkalon shumën e Gjatësisë maksimale dhe Gjatësisë minimale ndahet automatikisht në një ose më shumë qepje të gjatësisë maksimale, të ndjekura nga një qepje më e shkurtër nëse është e nevojshme. Kjo qepje e mbetur nuk do të jetë kurrë më e shkurtër se **Gjatësia minimale (2)** e specifikuar.



Qepjet manuale janë një lloj specifik objekti ku digitizer-i mban kontroll absolut mbi çdo shpim të gjilpërës. Për ndryshim nga objektet automatike - si qepjet e mbushjes (Fill) ose qepjet saten (Satin) - ku softueri llogarit vendosjen e qepjeve bazuar në densitet, një objekt i Qepjes manuale ndjek nyjet e sakta të vendosura nga përdoruesi.

Qepjet manuale përdoren kryesisht për:

- **Shtigjet e sakta:** Krijimin e lidhjeve specifike midis elementeve të dizajnit që duhet të ndjekin një shteg të veçantë për të mbetur të fshehura.
- **Detajet e imta:** Digjitalizimin e elementeve të vogla, si p.sh. një shkëlqim në sy, ku qepja automatike mund të jetë shumë e trashë.

Edhe pse pikat vendosen manualisht, softueri i qëndisjes duhet t'u përmbahet kufizimeve fizike të makinës së qëndisjes. Shumica e makinave nuk mund të ekzekutojnë një qepje të vetme më të gjatë se afërsisht 12.1 mm deri në 12.7 mm. Parametrat funksionojnë si më poshtë:

1. **Ndarja e qepjeve:** Nëse një segment manual tejkalon **Gjatësinë maksimale**, softueri e ndan automatikisht atë segment në intervale më të vogla dhe të sigurta.
2. **Mbetja:** Për të parandaluar këputjen e fillit ose "fole zogjsh", preferenca **Gjatësia minimale** siguron që asnjë qepje rezultuese të mos jetë shumë e vogël për t'u përpunuar në mënyrë efektive nga makina.

Qepje Ankoruese

Parametrat në këtë skedë lehtësojnë kontrollin në nivel objekti, duke anashkaluar [preferencat globale të qepjeve ankoruese](#). Kjo aftësi lejon rregullimin individual të [qepjeve ankoruese](#) siguruese për objektin specifik.

Kjo skedë zgjeron funksionalitetin përtej parazgjedhjeve të thjeshta globale duke ofruar:

- **Kontroll asimetric:** Preferenca të pavarura si për qepjet ankoruese hyrëse (fillimi) ashtu edhe për ato dalëse (fundi).
- **Blokim i përmirësuar i fillit:** Opsione për të përdorur modele të avancuara të qepjeve ankoruese hyrëse (p.sh., struktura vetë-kryqëzuese) për të arritur një ankorim më të fortë në situatat ku nyja bazë lineare është e pamjaftueshme.

Vetë - Kontur

Këto **vetë** zbatohen ekskluzivisht për objektet e zgjedhura të Konturit.

Objekti Kontur është një shteg i bazuar në vektorë që përcakton një vijë në vend të një zone të mbushur. Në varësi të mënyrës që zgjidhni, e njëjta vijë vektoriale mund të shfaqet si çdo gjë, nga një qepje e thjeshtë lineare deri te një bordurë komplekse dekorative.

Kjo faqe detajon vetitë specifike për objektet Kontur në Embird Studio NEXT. Ajo eksploron gjashtë mënyra të dallueshme qepjeje: **Sketch**, e cila imiton qepjet satin me profil të ulët; **Samples**, për motive dekorative që përsëriten; **Satin Stitches**, për konture me gjerësi konstante; **Appliqué**, për sigurimin e shtresave të pëlhurës; **Border**, duke përdorur mostra të objekteve të digjitalizuara paraprakisht; dhe **Overlock**, e cila riprodhon skajet në stilin e makinës overlock. Ky udhëzues mbulon vetitë e zakonshme si gjerësia dhe pasqyrimi, si dhe preferencat specifike të mënyrës për shtresat e poshtme dhe gjeometrinë e avancuar të overlock-ut.

Mënyra

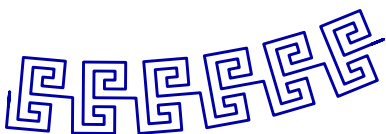
Kutia e kombinuar në krye të panelit të vetive të Konturit lejon zgjedhjen e mënyrave të mëposhtme të qepjes:

1. Sketch



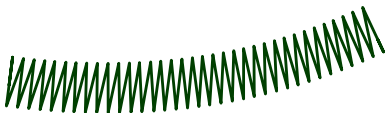
Mënyra Sketch gjeneron qepje të sheshta që i ngjajnë kolonave të holla satin. Është ideale për konture që kërkojnë më shumë prani se një qepje e thjeshtë lineare, por që duhet të mbeten më të holla se një kontur tradicional satin.

2. Samples



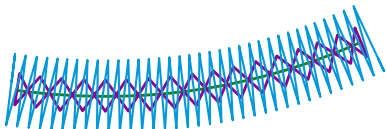
Samples janë modele qepjesh dekorative që përsëriten në mënyrë sekuenciale përgjatë shtegut të konturit.

3. Satin Stitches



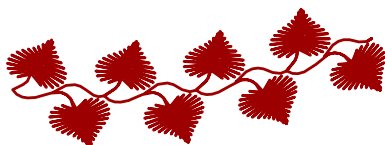
Satin stitches krijojnë një shteg zig-zag me gjerësi konstante, duke funksionuar ngjashëm me një objekt kolone përgjatë një vije.

4. Appliqué



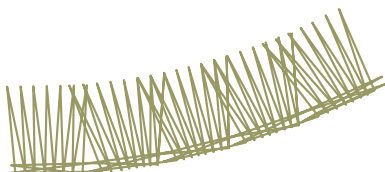
Mënyra Appliqué gjeneron qepje të specializuara fiksimi për të siguruar pëlhurën në stabilizator, të ndjekura nga qepje mbuluese për të përfunduar dhe fshehur skajet e papërpunuara të pëlhurës.

5. Border



Mënyra **Border** përdor skedarë objektësh të digjitalizuara paraprakisht si një motiv që përsëritet. Ajo mbështet preferenca të pavarura ngjyrash për konturet e bordurës.

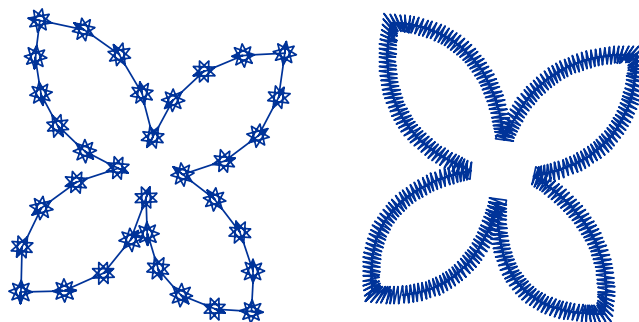
6. Overlock



Mënyra **Overlock** riprodhon qepjet strukturore të drejta dhe zig-zag të një makine overlock, të përdorura tradicionalisht për të parandaluar shpërbërjen e pëlhurës.

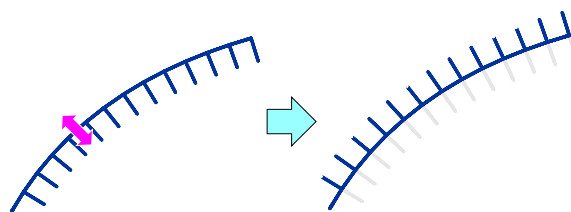
Satin Stitches, **Appliqué** dhe **Border** ndajnë veti identike, me përjashtim të **Outlines Color** dhe **Border Sample Length**, të cilat janë ekskluzive për mënyrën **Border**.

Vetia **Width** është e zbatueshme për të gjitha mënyrat e konturit. Ajo përcakton gjerësinë e qelizave të referencës përgjatë konturit mbi të cilat projektohen qepjet. Vini re se gjerësia përfundimtare e qëndisur mund të ndryshojë në varësi të faktit nëse vetë mostra e qepjes është më e gjerë apo më e ngushtë se qeliza e referencës.



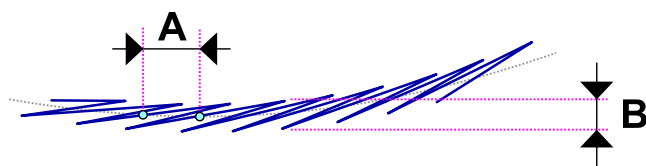
Objekti Kontur me mostra qepjesh (majtas) dhe me qepje satin (djathtas).

Opsioni **Flip Sides** (Kthe anët) është i disponueshëm për modalitetet **Sketch**, **Samples**, **Border** dhe **Overlock**. Ky funksion pasqyron modelin e qepjes përgjatë shtegut të konturit.



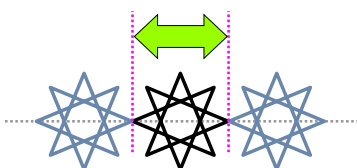
Parametrat Për Sketch Dhe Samples

Sketch ofron një kontur me profil të ulët që imiton qepjen e sheshtë saten. Ai shërben si një peshë e ndërmjetme midis një qepjeje të zakonshme dhe një kolone të plotë saten.



Parametrat e Sketch: Gjatësia (A) dhe Gjerësia (B).

Sample (Mostër) modaliteti përsërit një sekuençë specifike qepjesh përgjatë shtegut të konturit. Përzgjedhja e një mostre të re rivendos automatikisht **Width** (Gjerësinë), **Minimum Length** (Gjatësinë minimale) dhe **Maximum Length** (Gjatësinë maksimale) në vlerat e tyre të paracaktuara. Këto mund të rregullohen manualisht. Përdoruesit mund të përcaktojnë deri në pesë mostra qepjesh të personalizuara përmes [Menuja kryesore > Veglat > Redaktori i fragmenteve](#) nën [Mostrat e përdoruesit](#).



Ilustrimi i Gjatësisë së mostrës.

Për shtigjet e lakuara, softueri shkurton automatikisht gjatësitë e mostrave për të ruajtur përafrimin e lëmuar të kurbës. Për të ruajtur gjatësi uniforme të mostrave pavarësisht nga lakimi, vendosni **Minimum Length** dhe **Maximum Length** në vlera identike.



Ilustrimi i Gjerësisë së mostrës.

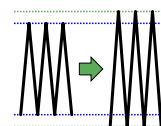
Parametrat Për Qepjet Saten, Aplikacion Dhe Bordurë

Parametri **Spacing** (Hapësira) përcakton distancën maksimale midis mostrave individuale të qepjes. Në segmentet e harkuara, distanca në anën e brendshme të kurbës ngjeshet automatikisht.

Parametri **Corners** (Qoshet) kontrollon se si softueri rumbullakos ose pret qoshet e kontureve **Satin** ose **Appliqué** (Aplikacion).



Pull Compensation (Kompensimi i tërheqjes) zgjat çdo qepje në skajin e objektit për të kundërshtuar tensionin e perit (në pëlhura elastike) ose zhytjen (në materiale me volum të lartë si pëlhura polare/fleece). Tensioni i perit ka tendencë të tërheqë skajet e qepjes nga brenda, duke bërë që qëndisja fizike të duket më e ngushtë se dizajni i digitalizuar.



Opsioni **Auto Select Underlay** (Përzgjedhja automatike e nënshtresës) aktivizon ose çaktivizon zgjedhjen e automatizuar të softuerit për llojin e nënshtresës.

Kutitë e zgjedhjes **Center** (Qendër), **Edge** (Skaj) dhe **Zig-Zag** lejojnë përzgjedhjen manuale të llojeve specifike të nënshtresës për objektin.

Për objektet **Border** (Bordurë), cilësimi **Outlines Color** (Ngjyra e kontureve) përcakton ngjyrën e elementeve të qepjes së zakonshme nëse mostra e bordurës i përfshin ato.

Parametri **Border Sample Length** (Gjatësia e mostrës së bordurës) përcakton shkallën e motiveve ndërsa ato përsëriten përgjatë shtegut.

Parametrat specifike për objektet Appliqué (Aplikacion):

Color of Tack-Down Stitches (Ngjyra e qepjeve të fiksimit). Qepjet e fiksimit caktohen qëllimisht me një ngjyrë të ndryshme nga qepjet shënuese dhe mbuluese. Ky ndryshim ngjyre udhëzon makinën e qëndisjes të ndalojë, duke lejuar kryerjen e detyrave manuale siç është prerja e pëlhurës. Ngjyra specifike e zgjedhur është më pak e rëndësishme se prania e komandës së ndalimit.

Tack-Down Width (Gjerësia e fiksimit). Përcakton gjerësinë e shtegut zig-zag të përdorur për fiksimit.

Tack-Down Stitch Spacing (Hapësira e qepjes së fiksimit). Kontrollon densitetin e zig-zagëve brenda shtegut të fiksimit.

Tack-Down Offset (Zhvendosja e fiksimit). Ky parametër krijon një qepje fiksimit që është pak më e ngushtë se qepja përfundimtare mbuluese. Kjo siguron që skaji i pëlhurës së prerë të pozicionohet nga brenda, duke lejuar që qepja përfundimtare saten të mbështjellë plotësisht skajet e papërpunuara.

Underlay (Nënshtresa) - Skeda e avancuar

Kontrollet në këtë skedë lejojnë mbishkrimin e cilësimeve globale të nënshtresës. Për detaje gjithëpërfshirëse, referojuni kapitullit [Parametrat individualë të nënshtresës](#).

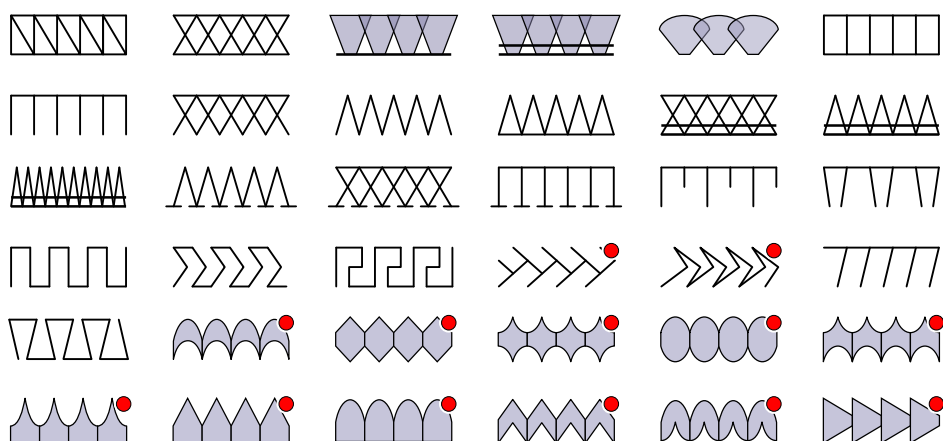
Për projekte që kërkojnë kontroll maksimal, merrni parasysh konvertimin e objektit Outline (Kontur) në një objekt Column (Kolonë) për të pasur akses në një gamë më të gjerë parametrash.

Parametrat Për Overlock

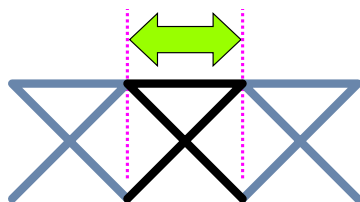
Një overlocker (ose serger) është një makinë qepëse e specializuar që përdoret për të përpunuar skajet e pëlhurës. Ajo njëkohësisht qep një tegel, pret pëlhurën e tepërt dhe mbështjell perin rreth skajeve të papërpunuara për të parandaluar shpërbërjen.

Mënyra **Overlock** në Embird Studio NEXT imiton këto qepje mbështjellëse. Vini re se këto janë simulime dekorative të qepura mbi pëlhurë dhe nuk mbështillen fizikisht rreth skajit si një qepje e vërtetë serger.

Mostra përcakton sekuencën specifike të qepjeve të drejta ose zig-zag të përsëritura përgjatë konturit.

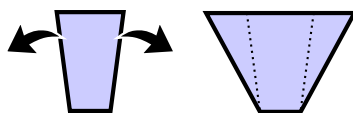


Gjatësia e qelizës. Softueri llogarit qelizat virtuale përgjatë konturit dhe projekton një mostër në secilën prej tyre. **Gjatësia e qelizës** përcakton hapësirën e këtyre njësisve përgjatë shtegut.



Ilustrimi i Gjatësisë së qelizës.

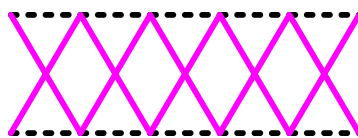
Përhapja. Kjo veti zgjeron skajin e jashtëm të mostrës së overlock-ut. Në shumë modele, kjo krijon një mbivendosje midis mostrave.



Majtas: Forma standarde e mostrës; Djathtas: Mostra me përhapje të sipërme të aplikuar.

Përhapja është joefektive në mostrat e shënuara me një tregues të kuq.

Linjat tërthore > Shtresat. Linjat tërthore janë qepjet individuale që kalojnë midis kontureve të brendshme dhe të jashtme. Këto mund të digjitalizohen si shumë-shtresore (1, 3, ose 5 shtresa) për të krijuar një efekt të trashë "bean stitch", duke siguruar më shumë peshë strukturore sesa linjat paralele të skajit.

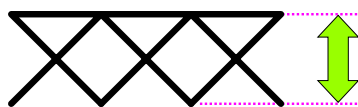


Ilustrimi i linjave tërthore (të plota, magenta) kundrejt linjave të skajit (me pika, të zeza).

Linjat tërthore > Shpërndarja. Kur përdorni linja tërthore shumë-shtresore, **Shpërndarja** kontrollon zhvendosjen anësore midis shtresave. Kjo rezulton në një pamje vizuale më të trashë. Shpërndarja nuk ka asnjë efekt në linjat me një shtresë.

Veti **Satin Stitch > Hapësira** kontrollon densitetin e çdo komponenti satin brenda mostrës së zgjedhur të overlock-ut.

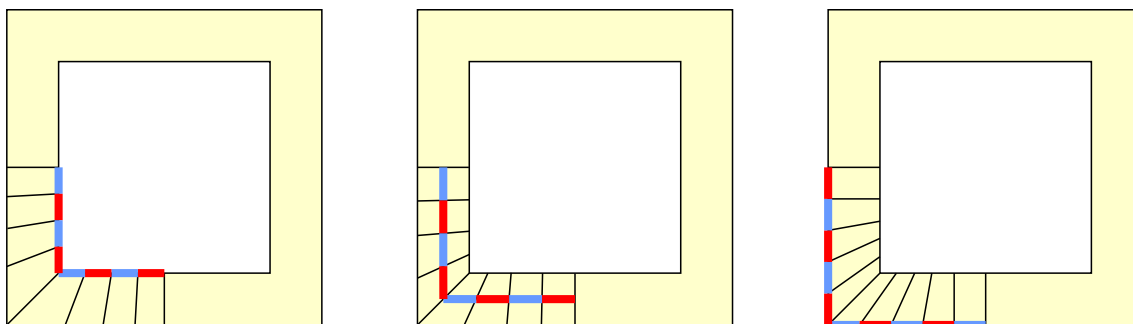
Gjerësia përcakton gjerësinë e qelizës së referencës përgjatë konturit. Rezultati përfundimtar i qëndisur mund të ndryshojë nëse vetë mostra është projektuar të jetë më e gjerë ose më e ngushtë se qeliza.



Ilustrimi i Gjerësisë së qelizës.

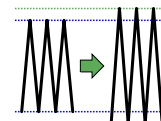
Ktheji anët lejon ndërrimin e orientimit të brendshëm dhe të jashtëm të overlock-ut.

Vija bazë e mostrës përcakton konturin e referencës të përdorur për të ndërtuar qelizat. Për shkak se konturi i brendshëm është më i shkurtër se konturet e qendrës ose të jashtme, zgjedhja e vijës bazë ndikon ndjeshëm në hapësirën e qelizave, veçanërisht në kthesa të mprehta.



Nga e majta në të djathtë: Konturi i brendshëm si vijë bazë, Linja e qendrës si vijë bazë, Konturi i jashtëm si vijë bazë.

Kompensimi i tërheqjes funksionon siç përshkruhet në seksionet e mëparshme, duke zgjatur qepjet për të kundërshtuar tensionin e fjes dhe fundosjen e pëlhurës.



📁 Qepje Ankoruese

Vetitë në këtë skedë ofrojnë mbishkrime në nivel objekti për [preferencat globale të qepjeve ankoruese](#), duke lejuar sigurimin e personalizuar të [qepjeve ankoruese](#).

Kjo skedë ofron funksionalitet të avancuar duke përfshirë:

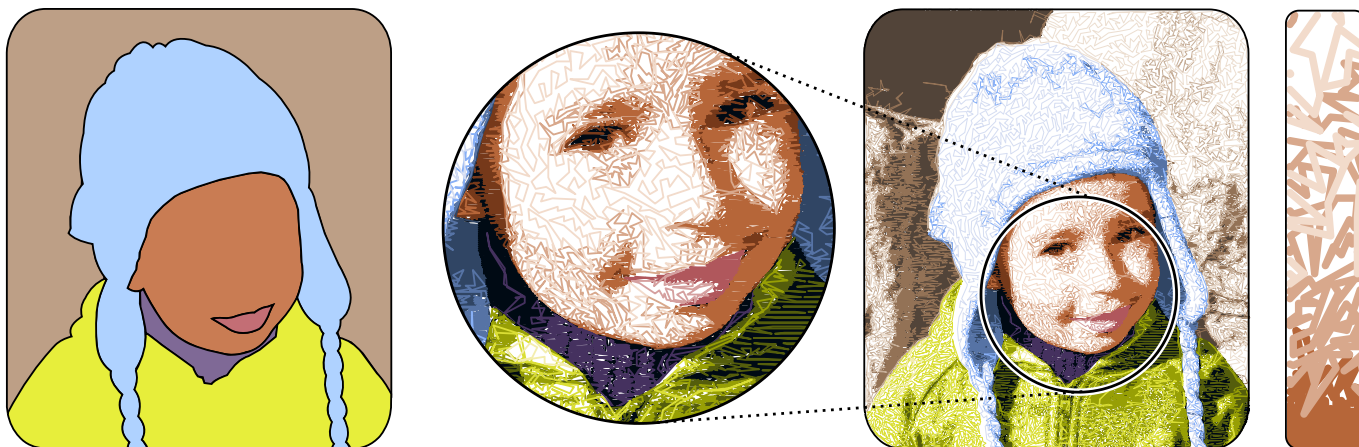
- **Kontroll asimetrik:** Konfigurim i pavarur për sekuenat e qepjeve ankoruese hyrëse (fillim) dhe qepjeve ankoruese dalëse (fund).
- **Bllokim i përmirësuar i fijos:** Qasje në modele të avancuara të qepjeve ankoruese hyrëse, si strukturat vetë-kryqëzuese, për ankorim më të sigurt sesa nyjet bazë lineare.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Parametrat e objektit > Sfumato

📷 Vetë - Sfumato

Këto [vetë](#) zbatohen ekskluzivisht për objektet e zgjedhura Sfumato. Objektet Sfumato janë projektuar posaçërisht për krijimin e qëndisjeve fotorealiste, siç janë [portretet](#), peizazhet dhe dizajnet e natyrës së qetë. Ndërsa një objekt Sfumato digjitalizohet duke përdorur të njëjtat mjete vektoriale si një [objekt Mbushjeje \(Fill\)](#), logjika e gjenerimit të kushtjeve është unike; softueri krijon gjarpërime me madhësi dhe densitet të ndryshëm për të replikuar tonet e imazhit nën të.

Kjo faqe ofron një pasqyrë gjithëpërfshirëse të vetive të objekteve Sfumato brenda Embird Studio NEXT. Ajo detajon preferencat nëpër skeda të shumta, duke përfshirë menaxhimin e automatizuar dhe manual të hijes së fillit, maskimin e ngjyrave për qëndisje selektive, densitetin e rregullueshëm për nivele të ndryshme detajesh dhe linjat e gdhendjes për theksimin e skajeve. Për më tepër, ajo përshkruan mënyrat e specializuara të punës që lehtësojnë zgjedhjen e ngjyrave dhe pamjet paraprake të planit të hijeve direkt brenda hapësirës së punës.



Majtas: Dizajn i përbërë nga 6 objekte vektoriale Sfumato. Qendër: Dizajn i përfunduar i mbushur me kushtje. Djathtas: Detaj që tregon gjarpërimet me hije dhe densitet të ndryshëm.

Në zonat me densitet të lartë, gjarpërimet zëvendësohen me një mbushje të thjeshtë në një kënd të specifikuar. Sfumato nuk ofron mbulim total; përkundrazi, lejon që pëlhura të mbetet e dukshme përmes zonave me cushtje më të rralla. Si rrjedhim, zgjedhja e një **Ngjyre Sfondi** të përshtatshme është thelbësore, pasi softueri llogarit densitetin e cushtjeve bazuar në kontrastin midis pëlhurës dhe ngjyrave të fillit.

Një objekt Sfumato mund të mbushet me 1 deri në 9 hije filli. Këto hije ose gjenerohen automatikisht nga **Ngjyra Bazë** ose përcaktohen manualisht. Përdoruesit mund të ndërrojnë hijet individuale për të kontrolluar kompleksitetin e ngjyrave të objektit. Çdo hije filli përfshin veti të rregullueshme për **Densitetin Shtesë** dhe **Pragun e Hijes**.



Zgjedhja e numrit optimal të hijeve është kritike. Hijet e tepërta rrisin numrin e cushtjeve të tranzicionit dhe kohën e prodhimit, ndërsa shumë pak hije mund të dështojnë në replikimin e saktë të imazhit. Në përgjithësi, objektet më të vogla kërkojnë më pak hije, ndërsa objektet më të mëdha dhe më të detajuara përfitojnë nga një numër më i lartë (zakonisht 2 deri në 6 hije).

Objektet Sfumato mbështesin hapjet dhe gdhendjet të ngjashme me objektet standarde të Mbushjes (Fill). Megjithatë, gdhendjet në Sfumato gjenerohen si cushtje shtesë dhe jo si modele të pikave të gjilpërës. Përdoruesit mund të rregullojnë si gjerësinë ashtu edhe ngjyrën e këtyre gdhendjeve. Objektet e gdhendjes duhet të ndjekin menjëherë objektin Sfumato dhe hapjet e tij në listën e objekteve.

Vetitë e Sfumato janë të organizuara në disa skeda funksionale brenda panelit të vetive.

Mënyra

Kutia e kombinuar në krye të panelit të vetive të Sfumato lejon kalimin midis mënyrave të punës të mëposhtme:

1. **Mënyra e Vetive** - Preferenca standarde numerike dhe të ndërrimit.
2.  **Zgjidh Ngjyrën nga Imazhi** - Lejon përdoruesit të klikojnë imazhin e sfondit në hapësirën e punës për të marrë një mostër ngjyre. Një menu pop-up më pas ia cakton atë ngjyrë një vetie specifike (p.sh., Ngjyra Bazë ose Ngjyra e Maskës).
3.  **Pamje Paraprake e Planit të Hijeve** - Rendërton objektin si një hartë ngjyrash në zonën e punës. Kjo ndihmon në vizualizimin se si shpërndahen pragjet dhe maskat përpara gjenerimit të cushtjeve.

Për shkak se objektet Sfumato kanë dukshëm më shumë veti se objektet standarde, këto mënyra të pamjes paraprake janë thelbësore për një dizajn efikas. Ato lejojnë reagim të shpejtë vizual pa pasur nevojë të gjeneroni një skedar elektronik të plotë të cushtjeve pas çdo rregullimi të vogël.

Preferencat Kryesore

Këndi përcakton orientimin e mbushjeve të thjeshta të përdorura në zonat me densitet të lartë.

Gjatësia Maksimale e Cushtjes përcakton cushtjen e zakonshme më të gjatë të lejuar në zonat me densitet të ulët; çdo gjë që tejkalon këtë vlerë zëvendësohet me një cushtje tranzicioni. Ndërsa cushtjet e gjata mund të jenë vizualisht shqetësuese në zona të detajuara si sytë ose goja, një tepricë e cushtjeve të tranzicionit do të ngadalësojë procesin e qëndisjes.

Veti **Fidelity** kontrollon numrin e qepjeve dhe saktësinë e riprodhimit. Besnikëria më e lartë (70-80%) rrit densitetin e qepjeve për detaje më të mëdha, gjë që rekomandohet për fytyrat. Besnikëria më e ulët (0-40%) është e përshtatshme për elementet e sfondit si qielli ose veshjet për të reduktuar numrin total të qepjeve.

Stili përcakton paraqitjen e qepjeve në zonat me densitet të ulët. Opsionet e disponueshme përfshijnë:

1. **Meandrat e zakonshme Sfumato:** Imiton Sfumato-n klasike me efikasitet të përmirësuar.
2. **Qepjet kontur (të paracaktuara):** Paraqitja më efikase; meandrat përdoren vetëm aty ku konturimi nuk është i zbatueshëm.
3. **Qepjet kontur (densitet më i lartë):** Siguron mbulim më kompakt.
4. **Qepjet kontur (densiteti më i lartë):** Minimizon dukshmërinë e pëlhurës përmes qepjeve.

Ngjyrat

Ngjyra bazë shërben si referencë për gjenerimin automatik të nuancave të fillit dhe përfaqëson objektin në Inspektori i Objekteve.

Sfondi përfaqëson ngjyrën e pëlhurës që synohet të shfaqet përmes qepjeve.

Nuancat e fillit janë ngjyrat aktuale të përdorura për të mbushur objektin. Nuancat automatike krijojnë një shkallë monokrome bazuar në Ngjyrën bazë, ndërsa shkallët e përcaktuara nga përdoruesi lejojnë çdo kombinim ngjyrash. Nuancat mund të çaktivizohen (OFF) për të thjeshtuar dizajnin.

Densitet shtesë lejon rregullime manuale të densitetit për ngjyra specifike, duke anashkaluar llogaritjet e automatizuara.

Pragu i nuancës kontrollon gamën e toneve të imazhit të caktuara për çdo nuancë filli.

Kontrasti modifikon gamën e nuancave të fillit të gjeneruara automatikisht. Kontrasti më i ulët rekomandohet për tipare më të buta, si ato në portretet e grave ose fëmijëve.

Maskë

Për foto komplekse me shumë zona të vogla me ngjyra të ndryshme (si një livadh me lule), gjurmimi i objekteve individuale është jopraktik. Në këto raste, një **Maskë ngjyrash** lejon që një objekt i vetëm Sfumato të mbushet pjesërisht bazuar në ngjyrë:

1. Krijoni një objekt të vetëm, të madh Sfumato që mbulon zonën.
2. Zgjidhni **numrin e ngjyrave të maskës**.
3. Përdorni **Veglën për zgjedhjen e ngjyrës** për të marrë mostrat e ngjyrave të synuara (p.sh., jeshile për barin) nga hapësira e punës.
4. Rregulloni **diapazonin e maskës** dhe përdorni modalitetin e pamjes paraprake për të verifikuar zonën e mbulimit.
5. Aktivizoni maskën dhe gjeneroni qepjet. Për të qepur zonat e mbetura (p.sh., lule të kuqe), duplikoni objektin dhe përmbysnit cilësimet e maskës.

Hapësira

Hapësira e qepjeve është në përpjesëtim të zhdrejtë me densitetin. Rritja e hapësirës zvogëlon densitetin, ndërsa zvogëlimi i saj rrit densitetin.

Hapësira e zonave me densitet të lartë duhet të vendoset midis 0.35 dhe 0.45 mm për trashësi standarde të perit për të siguruar mbulim të plotë në zonat e mbushjes së thjeshtë.

Hapësira e përgjithshme (densitet i ulët/mesatar) rrëshqitësit lejojnë përdoruesit të lehtësojnë ose rëndojnë globalisht zonat më të lira të dizajnit.

Gdhendjet

Gdhendjet janë vija dekorative që përdoren për të theksuar skajet brenda objektit Sfumato.

Ngjyra e gdhendjeve duhet t'i korrespondojë njërit prej nuancave aktive të perit.

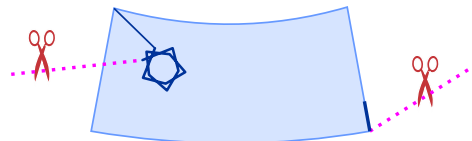
Gjerësia e gdhendjeve lejon vija më të trasha. Çdo gdhendje më e gjerë se 0.2 mm ndërtohet duke përdorur vija të shkurtra qepjesh të drejtuara me këndin kryesor të mbushjes.

Qepje Ankoruese


Vetitë në këtë skedë lehtësojnë kontrollin në nivel objekti, duke anashkaluar [preferencat globale të qepjeve ankoruese](#). Kjo aftësi lejon rregullimin individual të [qepjeve ankoruese](#) sigurorese për objektin specifik.

Kjo skedë zgjeron funksionalitetin përtej parazgjedhjeve të thjeshta globale duke ofruar:

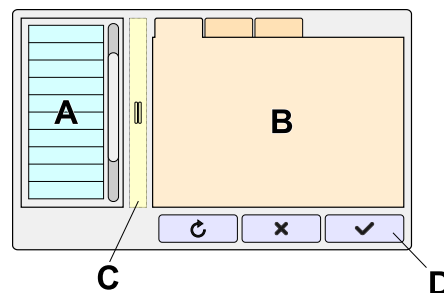
- **Kontroll asimetrik:** Preferenca të pavarura si për qepjet ankoruese hyrëse (fillim) ashtu edhe për ato dalëse (fund).
- **Bllokim i avancuar i perit:** Opsione për të përdorur modele të avancuara të qepjeve ankoruese hyrëse (p.sh., struktura vetë-kryqëzuese) për të arritur ankorim më të fortë në situata ku nyja bazë lineare është e pamjaftueshme.



Preferenca

Studio ofron akses në preferenca gjithëpërfshirëse që u lejojnë përdoruesve të përshtatin hapësirën e tyre të punës dhe mjetet. Këto opsione ndodhen në panelin e unifikuar të Preferencave, të aksesueshëm përmes .


[Menuja Kryesore > Opsione > Preferenca](#) .



A	Lista e Kategorive: Preferencat janë të organizuara sipas llojit. Përdorni këtë listë për të zgjedhur një kategori specifike.
B	Skedat e Përmbajtjes: Preferencat që lidhen me kategorinë e zgjedhur shfaqen brenda këtyre skedave.
C	Ndarësi: Tërhiqeni ndarësin majtas ose djathtas për të rregulluar proporcionet e listës dhe zonave të përmbajtjes.
D	Butonat: Këto kontrolle ndryshojnë bazuar në kategorinë aktive. Një buton universal Rivendos është i disponueshëm për të rikthyer vlerat e paracaktuara për kategorinë e zgjedhur.

Kategoritë E Preferencave

- Rajonale
- Kontrollet - Të Përgjithshme
- Renderimi
- Preferencat e Shkrimit
- Preferenca
- Çelësat e Projektit
- Korniza
- Skedarët e Fundit
- Stilet e Parapërcaktuara
- Filtrat e Sfondit

Shënim: Kontrollet e shënuara me  **ikonën e dyfishimit** janë preferenca të pasqyruara që mund të aksesohen përmes paneleve ose menuve të tjera. Ato janë përfshirë këtu për menaxhim të centralizuar.

Rajonale

Preferencat rajonale përfshijnë **gjuhën** dhe **njësitë**. Njësitë mund të konfigurohen si **metrike** ose **perandorake**. Zgjedhja e një sistemi njësisish ose një gjuhe e aplikon ndryshimin në të gjithë programin në të gjitha modulet.

Kontrollat - Të Përgjithshme

Kjo kategori përfshin preferenca të përbashkëta për të gjitha modulet, që lidhen me elementet e kontrollit:



- **Madhësia e Kontrolleve Kryesore:** Kjo preferencë ndikon në shkallëzimin e paneleve, menuve dhe butonave ku zvogëlimi i madhësisë mund të rrisë hapësirën e punës. Përkundrazi, kontrollet më të mëdha mund të jenë të dobishme për përdoruesit me dëmtim të shikimit ose ata që përdorin sisteme shkrimi me glife komplekse (p.sh., gjuhë të caktuara të Azisë Lindore ose Lindjes së Mesme).
- **Trashësia e Linjave të Kontrollit:** Kjo ndikon në trashësinë e mjeteve vizuale ndihmëse si **Kutitë e Përzgjedhjes**, konturet e zarfit, vijat bazë të tekstit dhe kontrolle të tjera ndihmëse lineare.
- **Mënyra e Përzgjedhjes së Elementeve të Listës:** Kjo ndërron midis një **mënyre përzgjedhjeje me kuti kontrolli** dhe një mënyre standarde përzgjedhjeje. Mënyra me kuti kontrolli shfaq një kuti kontrolli pranë çdo elementi në lista (p.sh., lista e elementeve, lista e objekteve, lista e skedarëve), duke mundësuar përzgjedhjen e shumë elementeve përmes një klikimi ose prekjeje pa hyrje nga tastiera. Kjo mënyrë është krijuar kryesisht për ekranet me prekje, por është funksionale edhe në kompjuterët standardë.
- **Forma e Dorezave të Kontrollit Bézier:** Kjo preferencë ndryshon shfaqjen e dorezave të vijës Bézier. Shfaqja e paracaktuar përdor koka shigjetash, por ofrohet një opsion për t'i shfaqur ato si rathë.
- **Shto ose Fshi Nyjën:** Çelësat në këtë seksion aktivizojnë ose çaktivizojnë aftësinë për të shtuar dhe fshirë nyje duke përdorur një prekje të gjatë ose klikim të dyfishtë në mënyrat e redaktimit të nyjeve ose redaktimit të qepjeve. Ndërsa kjo mund të përshpejtojë redaktimin për disa përdorues, mund të jetë e padëshirueshme për ata me ritme të ndryshme klikimi.

Renderimi

Preferencat në këtë kategori janë të organizuara në disa skeda:

Mënyra 3D

Konfiguroni vizualizimin 3D të dizajnit në hapësirën e punës.

 **Shfaq Pëlhurën** : Kur çaktivizohet, korniza shfaqet poshtë dizajnit. Kjo gjithashtu mund të ndryshohet përmes  **[Menuja Kryesore > Pamja](#)** .

Tekstura e Pëlhurës: Zgjidhni nga një bibliotekë me lloje të paracaktuara pëlhurash.

Ngjyra e Pëlhurës

Intensiteti i Hijes: Hijet ofrojnë thellësi për renderimet 3D, por mund të ndërhyjnë në dukshmërinë e objekteve Sfumato Stitch. Për dizajnet Sfumato, rekomandohet që kjo vlerë të vendoset në 0.

X-Ray

Ngjyra e Qepjeve të Shkurtra: Përdorni modalitetin X-ray për të identifikuar qepjet që bien nën pragun e gjatësisë dhe mund të shkaktojnë probleme në prodhim. Këto theksohen me ngjyrën e zgjedhur.


Gjatësia Maks. e Qepjeve të Shkurtra: Përcakton pragun për qepjet që konsiderohen shumë të shkurtra.

Ngjyra e Qepjeve të Gjata: Identifikon qepjet që tejkalojnë pragun maksimal të gjatësisë. Këto theksohen me ngjyrën e zgjedhur.

Gjatësia Min. e Qepjeve të Gjata: Përcakton pragun për qepjet që konsiderohen shumë të gjata.

Ngopja e Ngjyrës së Qepjes: Ndërsa modaliteti X-ray është kryesisht në shkallë gri, ky kontroll shton një sasi të lehtë ngjyre për të ndihmuar në dallimin e objekteve të ndryshme.


Simulatori I Qepjes

 **Modaliteti :** Përcakton stilin e renderimit (3D, të sheshtë, etj.) që përdoret gjatë simulimit të qepjes.



Lettering

Përcaktoni ngjyrat e renderimit në ekran për dorezat, nyjet dhe vijat bazë të përdorura në [shkrimin interaktiv](#). Ju gjithashtu mund të rregulloni tejdukshmërinë e mbushjes së shkrimit.

Të Gjitha Modalitetet

 **Imazhi i Sfondit (në modalitetin 3D dhe të Sheshtë)** ndryshon dukshmërinë e ilustrimeve referuese, shablloneve ose skicave të importuara në hapësirën e punës. Qepjet dhe konturet e objekteve renderohen mbi imazh, duke ju lejuar të krahasoni përparimin tuaj të digjitalizimit me ilustrimin origjinal. Në të dy modalitetet 3D dhe të Sheshtë, mund t'ju duhet të vendosni nëse do t'i jepni përparësi një simulimi estetik të produktit përfundimtar fizik ose të vazhdoni të krahasoni përparimin tuaj me artin burimor. Në situata të tilla, fshehja e imazhit të sfondit lejon një renderim më të pastër të qepjeve. Në mjedisin 3D, dukshmëria e imazhit të sfondit është e lidhur rreptësisht me cilësimin e Pëlhurës. Softueri e trajton "Pëlhurën" si një substrat fizik të ngurtë, i cili krijon hierarkinë e mëposhtme:

- Pëlhurë JO: Imazhi i sfondit mbetet i dukshëm pas qepjeve të renderuara në 3D. Kjo është e dobishme për të vlerësuar se si shfaqen teksturat e fillit në lidhje me artin burimor.
- Pëlhurë PO: Tekstura e pëlhurës merr përparësi vizuale. Për shkak se pëlhura renderohet si një material i patejdukshëm, ajo mbulon plotësisht imazhin e sfondit, pavarësisht nëse ndërprerësi i imazhit është vendosur në "On".

 **Shfaq Qepjet Kalimtare :** Ndërron dukshmërinë e qepjeve kalimtare. Gjithashtu e aksesueshme përmes  [Menuja Kryesore > Pamje](#) .

Ngjyra e Qepjeve Kalimtare

Ngjyra e Theksimit të Qepjeve Kalimtare: Shton një shkëlqim rreth qepjeve kalimtare për dukshmëri më të mirë kundrejt sfondit të errët. Ky theksim është aktiv vetëm në nivele të larta zmadhimi.

Opaciteti i Zonës së Objekteve Vektoriale: Objektet vektoriale të digjitalizuara pa qepje të gjeneruara shfaqen si zona gjysmë të tejdukshme. Ky konfigurim kontrollon nivelin e opacitetit të tyre.

Ngjyra e Qepjeve të Ankorimit: Përdoret për të dalluar qepjet e ankorimit nga qepjet standarde. Kjo kërkon që "Shfaq Qepjet Kalimtare" të jetë aktive dhe nuk zbatohet për modalitetin e Hartës së Dendësisë.


Trashësia e Renderimit të Fillit: Rregullon trashësinë vizuale të qepjeve nëpër [modalitete të ndryshme të shfaqjes](#), duke përfshirë 3D dhe X-ray.

Preferencat E Shkronjave

Të gjitha preferencat e shkronjave pasqyrohen në [panelin kryesor të kontrollit](#) kur jeni në [Modalitetin e Shkronjave](#).

Fonti

 **Fonti i Parazgjedhur** : Përcakton fontin e parazgjedhur TrueType ose OpenType.

 **Alfabeti i Parazgjedhur** : Përcakton Alfabetin e parazgjedhur të digjitalizuar paraprakisht të Embird.


 **Stilet** : Konfiguroni të Trasha, të Pjerrëta, orientimin Vertikal dhe grupimet Unicode. **Rrafshimi** lejon konvertimin e glifeve të përbëra në kurva standarde për gjenerim të saktë të qëndisjes.


Arkivat


 **Shtigjet** : Përcaktoni vendndodhjet e dosjeve për fontet TrueType dhe OpenType që nuk janë instaluar në Sistemin Operativ. Përdorni funksionin **Gjej Fontet** në modalitetin e shkronjave për të rifreskuar listën.

 **Skano edhe skedarët e arkivuar** : Lejon Studio të kërkojë për shkronja brenda arkivave .zip.

Qepje


 **Mbushje** : Përcakton llojin e qepjes për shkronjat (mbushje e thjeshtë, rrjetë, autokolonë, ose vijë qendrore). Këto mund të kombinohen me konture.

 **Renditje** : Rradha në të cilën qepen shkronjat ose fjalët. Rekomandohet renditja nga qendra në anë për të minimizuar zhvendosjen e pëlhurës.

 **Lidhje** : Konfiguroni përdorimin e qepjeve lidhëse ose prerjeve të fijos midis karaktereve dhe komponentëve.


 **Rreshtim**

Seti I Glifit


 **Set i Parapërcaktuar** : Konfiguro vargje teksti për futje të shpejtë përmes skedës **Tekst**. Kjo është e dobishme për krijimin e tabelave referuese të shkronjave të përdorura shpesh.

Preferenca

Mënyra E Redaktimit

 **Mënyra e Kolonës** : Zgjidh metodën e preferuar të krijimit:

[Mënyra A \(anët e ndara\)](#), [Mënyra B \(nyjet alternative\)](#), ose [Mënyra C \(anët e njëkohshme\)](#).

 **Gjerësia e Kolonës** : Vendos gjerësinë e paracaktuar për Mënyrën e Kolonës C.

Ngjyra: Përshtat pamjen e nyjeve, vijave, kursorëve dhe kontrolleve të shkronjave.

Ruaj

Kur **Ruajtje Automatike** është e aktivizuar, përparimi ruhet çdo 5 minuta. **Skedarët Rezervë** krijon një kopje shtesë të dizajnit në dosjen burim.

Përzgjedhje

Kur **Thekso Objektet e Përzgjedhura** është aktiv, artikujt e përzgjedhur konturohen me një ngjyrë specifike për të përmirësuar dukshmërinë në zonën e punës.

Hapësira E Punës

Sfond

Ngjyra e Sfondit: Vendos ngjyrën bazë të Zonës së Punës. Kjo shtresë mund të mbulohet nga pëlhura 3D ose shabllone raster.

Rrjetë

Rrjeta ndihmon në pozicionimin dhe shkallëzimin e saktë. Vini re se nënndarjet e imta mund të shfaqen vetëm në nivele të larta zmadhimi.

Rrjeta Kryesore: Cakton madhësinë e qelizave bazuar në njësitë rajonale (metrike ose perandorake).

Nënndarja: Cakton densitetin e rrjetës së imët.

Rrjeta Dytësore: Mundëson paraqitje të veçanta, si rrjeta radiale ose diagonale, për dizajne simetrike.

Ngjyra e Rrjetës: Aplikon një ngjyrë uniforme për të gjitha llojet e rrjetave, duke përdorur tejdukshmëri të ndryshme për diferencim.

Linjat Udhëzuese

Ngjyra Normale e [Linjave Udhëzuese](#)

Ngjyra e Linjave Udhëzuese të Përzgjedhura

Çelësat E Projektit

Këto preferenca zbatohen për projektin aktual dhe ruhen brenda [skedarit të dizajnit .eof](#). Hapja e një skedari ekzistues do t'i mbishkruajë këto me vlerat e tij të ruajtura.


Kapja (Snap)

Funksioni Kapja (Snap) rreshton automatikisht objektet, shënuesit, nyjet ose linjat udhëzuese me objektiva specifike kur ato lëvizen brenda një rrezeje të caktuar. Këta çelësa i ndezin dhe fikin objektivat e kapjes.

Shfaq Objektet

Ndërroni dukshmërinë e llojeve të ndryshme të objekteve, duke përfshirë Mbushjet (Fills), Sfumato, Kolonat, Aplikacionet (Appliqués) dhe Qepjet Manuale.

Mënyra


 **Mënyra e Skajit (Edge Mode)** : Cakton sjelljen e paracaktuar për elementet e reja (vija të drejta kundrejt kurbave).

 **Mënyra e Përzgjedhjes së Objektivit** : Cakton sjelljen e mjetit të përzgjedhjes (e re, shto, ose nënbashkësi).

Vizualizimi

 **Shfaq Vizoret / Rrjetën**


 **Shfaq Konturet e Objekteve / Qepjet**

 **Shfaq Konturet me Kalim të Vetëm si të Trashë** : Ndihmon në identifikimin e segmenteve të konturit që nuk kanë një kalim kthimi.

Të Tjera

 **Apliko Rrotullimin te Qepjet** : Rregullon automatikisht këndet e qepjeve kur objektet rrotullohen ose kthehen.

 **Kyç Linjat Udhëzuese** : Parandalon lëvizjen aksidentale të linjave udhëzuese.

 **Edito të Gjitha Nyjet** : Kur çaktivizohet, vetëm nyjet në elementin më të fundit të skajit janë të editueshme, duke thjeshtuar punën në forma komplekse.

Korniza (Hoop)

Përzgjedhja e kornizës përcakton kufijtë e [Zonës së Punës](#). Zgjidhni nga markat standarde të industrisë ose përcaktoni një madhësi të personalizuar.

Kornizë E Paracaktuar

Marka: Zgjidhni prodhuesin dhe modelin specifik të kornizës.

Orientimi: Zgjidhni pozicionimin vertikal ose horizontal.

Kornizë E Personalizuar

Madhësia / Rrumbullakësia


Skedarët E Fundit

Hyni në historikun e projekteve të hapura së fundmi ose pastroni listën për të rivendosur menunë.

Stilet E Paracaktuara

Rregulloni vetitë e dizajnit për t'iu përshtatur karakteristikave specifike të pëlhurës, si elasticiteti dhe trashësia.

Pesha e Fijeve: Vendosni peshën e fijeve për të llogaritur automatikisht preferencat e stilit të përputhshme. Klikoni

 **Apliko Fijen** për të përditësuar vlerat.

Stili: Zgjidhni llojin e pëlhurës së synuar (p.sh., xhins, mëndafsh, pëlhurë polare).

Apliko Stil / Përdor Stil: Përdorni këta butona për të kryer ndryshimet dhe për të rigjeneruar qepjet për objektet e përzgjedhura.

Filtrat E Sfondit

Aplikoni filtra në imazhin raster të sfondit për të siguruar që qepjet dhe shtigjet vektoriale mbeten qartësisht të dukshme.

Ky panel pasqyron mjetet që gjenden në modulin [Filtrat e Sfondit](#).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Sfumato Stitch

Sfumato Stitch

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Sfumato Stitch > Portret

Si Të Digjitalizoni Një Portret Me Sfumato Stitch

Mjeti Sfumato gjeneron qepje bazuar në një imazh të importuar në sfondin e zonës së punës. Përdoruesi përcakton kufijtë për zona specifike dhe softueri përkthen vlerat tonale të fotos në qepje bazuar në vetitë e caktuara.

Ky mësim ofron një udhëzues hap pas hapi për digjitalizimin e një portreti fotografik për qëndisje me makinë duke përdorur mjetin **Sfumato Stitch** në Embird Studio NEXT. Do të mësoni se si të importoni një foto, të vizatoni konturet e tipareve kryesore të fytyrës si goja dhe flokët, të rregulloni vetitë e ngjyrave për densitet optimal të fijos dhe të ruani dizajnin përfundimtar. Ky kapitull gjithashtu shfaq shembuj të dizajneve Sfumato duke përdorur paleta të ndryshme ngjyrash, duke përfshirë shumëngjyrëshe, sepia dhe shkallë gri.

Përshkrimet e detajuara të vetive të rregullueshme të Sfumato mund të gjenden në kapitullin [Veti - Sfumato](#).

1. Importimi I Fotos



Për të filluar, përdorni komandën [Menuja Kryesore > Imazh > Importo](#) për të vendosur një foto në [Zonën e Punës](#).

Rezolucioni i imazhit tuaj **raster** përcakton madhësinë përfundimtare të dizajnit të qëndisjes. Raporti standard është 100 pikselë për centimetër (përafërsisht 254 pikselë për inç). Për shembull, një dizajn që synohet të jetë 10 centimetra (3.94 inç) i lartë kërkon një lartësi imazhi prej 1000 pikselësh. Për shkak se imazhi bazë merret si kampion çdo herë që gjenerohen qepje, një objekt Sfumato nuk mund të ndryshohet madhësia në mënyrë të pavarur nga imazhi i tij burimor raster.

Sigurohuni që fotoja e importuar t'i përmbahet rezolucionit të saktë: 100 pikselë për centimetër (254 DPI) për madhësinë e synuar të dizajnit.

2. Digjitalizimi I Fytrës

Zgjidhni **Mjetin Sfumato** për të vizatuar zonën fillestare për gjenerimin e qepjeve. Çdo objekt mund të përmbajë deri në 9 nuanca të një "ngjyre bazë" të zgjedhur. Në këtë mësim, fytyra digjitalizohet si objekti i parë. Krijoni një mbivendosje të lehtë në vijën e flokëve për të siguruar mbulim të pandërprerë. Fytyra përfundimisht do të mbushet me nuanca të ngjyrës së lëkurës.



Konturi vektorial i fytrës digjitalizohet direkt mbi shabllonin raster.

Për të përdorur një ngjyrë tjetër për gojën, zgjidhni **Mjetin e Hapjes** për të prerë një vrimë në objektin e fytrës.



Shënim Teknik: Përveç Hapjeve, objektet Sfumato mund të përfshijnë **Gdhendje**.

Gdhendjet janë vija vektoriale ose kthesa të vizatuara menjëherë pas një objekti Sfumato. Ato përdoren për të theksuar skajet ose detajet delikate që mund të mos jenë qartësisht të dukshme në konvertimin nga foto në qepje.





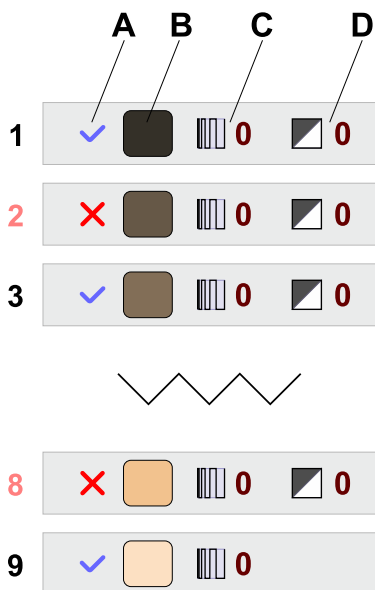
Objekti i fytyrës me një hapje për gojën. Qepjet ende nuk janë gjeneruar.

3. Rregullimi I Vetive

Zgjidhni objektin e fytyrës në **Zonën e Punës** ose në [Inspektuesin e Objekteve](#) dhe klikoni me të djathtë për të hapur menunë pop-up. Zgjidhni **Edito** për të hyrë në modalitetin e redaktimit të nyjeve; vetitë e Sfumato do të shfaqen në [Panelin Kryesor të Kontrollit](#).

Kutia e kombinuar **Modaliteti** në krye të panelit ju lejon të navigoni në tre modalitete pune:

1. **Modaliteti i Vetive** : Vetitë standarde numerike dhe preferenca të ndërrueshme.
2. **Zgjidh ngjyrën nga imazhi** : Përdorni pipetën për të zgjedhur ngjyrat direkt nga imazhi i sfondit. Përdorni menunë pop-up për të caktuar ngjyrën si fill bazë, maskë, etj.
3. **Pamja paraprake e planit të nuancave** : Renderon objektin Sfumato si një hartë ngjyrash. Kjo ju lejon të vizualizoni dhe rregulloni pragjet e nuancave ose intervalet e maskës me saktësi.



Zgjidhni mjetin **Zgjidh ngjyrën nga imazhi** dhe zgjidhni një ton lëkure nga fotografia për të caktuar **Ngjyrën Bazë**. Studio do të gjenerojë automatikisht 5 nuanca të kësaj ngjyre.

Shënim: Përdorni kutinë e kombinimit për të kaluar në **Pamjen paraprake të planit të nuancave** për të parë se si rregullimet e parametrave ndikojnë në planin përfundimtar të qepjeve në kohë reale.

Skeda Ngjyra shfaq 5 nuanca të paracaktuara. Ju mund të aktivizoni nuanca shtesë (deri në 9) nëse dizajni kërkon kompleksitet më të lartë tonal.

Parametrat Kryesorë Të Rreshtit:

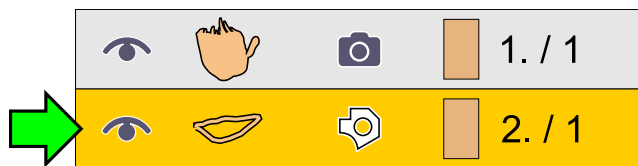
A	Çelësi i nuancës: Aktivizon ose çaktivizon nuancën specifike.
B	Ngjyra e nuancës: Ndërsa këto rrjedhin automatikisht nga Ngjyra Bazë, ju mund të klikoni kutinë e ngjyrës për të zgjedhur manualisht një nuancë filli të personalizuar përmes Përzierësit të Ngjyrave .
C	Dendësia shtesë: Rregullon dendësinë e qepjes për një nuancë individuale për të akorduar saktë mbulimin.
D	Pragu i nuancës: Përcakton se ku mbaron një nuancë dhe ku fillon tjetra. Rregullimi i këtyre vlerave riekulibron shpërndarjen e ngjyrave.

Për të zbutur kalimet, mund të ulni kontrollin e **Kontrastit**. Pasi të finalizohen parametrat, klikoni **Gjenero Qepjet** për të përpunuar objektin.



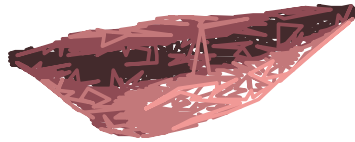
Objekti i parë Sfumato pas gjenerimit të 5 nuancave të rrjedhura nga ngjyra bazë e tonit të lëkurës.

4. Dixhitalizoni Gojën



Në **Inspektorin e Pjesëve**, zgjidhni hapësirën e gojës. Përdorni [Menyja Kryesore > Konverto > Mbushje & Sfumato > Krijë Mbushje nga Hapësira](#) për të shndërruar zbrazëtinë në një objekt të ri Sfumato.

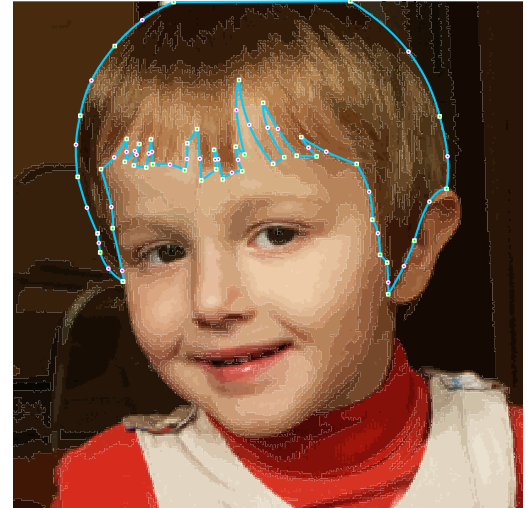
Për shkak se goja është një detaj i vogël, 5 nuanca mund të jenë të tepërta. Ju mund ta optimizoni dizajnin duke çaktivizuar 1 ose 2 nuanca duke përdorur çelësat e nuancave (A).



Objekti Sfumato i gojës i renderuar me 4 nuanca rozë.

5. Dixhitalizoni Flokët

Dixhitalizoni zonën e flokëve duke përdorur të njëjtën metodë si për fytyrën. Zgjidhni një ngjyrë të përshtatshme flokësh në [Dritaren e Parametrave](#). Përdorni **Pamjen paraprake të nuancës** dhe rregulloni **Pragjet e nuancave (D)** për të arritur një ekuilibër tonal natyral në të gjithë strukturën e flokëve.



6. Ruani Dizajnin

Gjeneroni qepjet për të gjitha objektet për të përfunduar portretin. Ruani punën tuaj si një skedar Studio *.EOF për të ruajtur të dhënat vektoriale.

Së fundi, përdorni [Menyja Kryesore > Dizajn > Kompilohet dhe vendos në Embird Editor](#) për të përgatitur dizajnin për eksport në formatin specifik të makinës suaj.



7. Variacionet E Dizajnit Sfumato

Dizajn Shumëngjyrësh



Një dizajn kompleks shumëngjyrësh që përdor 6 ngjyra bazë dhe 22 nuanca peri (lartësia 16.8 cm).

Ky dizajn përbëhet nga 6 objekte vektoriale. Çdo objekt shfaq një numër të rregulluar nuancash bazuar në madhësinë e tij; për shembull, goja është e thjeshtuar, ndërsa fytyra dhe xhaketa përdorin numër më të lartë nuancash për thellësi.



Sfondi: 4 nuanca



Fytyra: 5 nuanca (përfshin një vrimë për gojën)



Goja: 2 nuanca



Triko: 2 nuanca

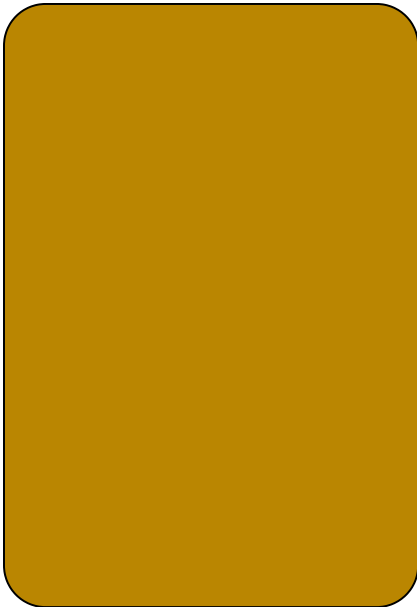


Kapelë: 4 nuanca



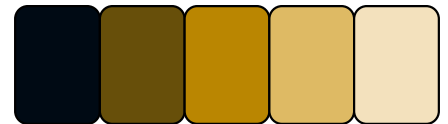
Xhaketë: 5 nuanca

Shkalla E Tonit Sepia



Portret Sepia (lartësia 21.8 cm) duke përdorur 1 ngjyrë bazë dhe 5 nuanca peri.

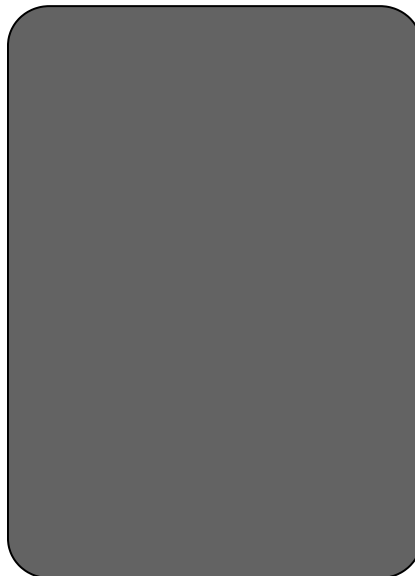
Ky dizajn përdor një objekt të vetëm vektorial drejtkëndor që mbulon të gjithë foton. Të 5 nuancat gjenerohen automatikisht nga ngjyra bazë sepia.



Dizajn Në Shkallë Gri

Portret në shkallë gri (lartësia 20.8 cm) duke përdorur 1 ngjyrë bazë dhe 5 nuanca gri.

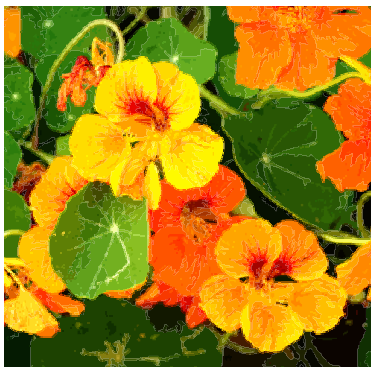
Ashtu si shembulli sepia, ky përdor një objekt drejtkëndor me 5 nuanca të gjeneruara nga një ngjyrë bazë gri neutrale.



Si Të Përdorni Maskën E Ngjyrave Në Sfumato Stitch

Sfumato Stitch është një mjet i specializuar digjitalizimi që gjeneron dizajne qëndisjeje direkt nga fotot. Ai përdor konture vektoriale për të përcaktuar objektet, të cilat softueri më pas i mbush me qepje bazuar në vlerat tonale të imazhit nën to.

Ky mësim detajon veçorinë **Color Mask** brenda Embird Studio NEXT. Ai mbulon teknika të avancuara për digjitalizimin e imazheve me shpërndarje komplekse të ngjyrave duke përdorur shtresa të mbivendosura dhe intervale maskash. Për më tepër, ai demonstroi se si të përdoren maskat e ngjyrave për të izoluar subjektet dhe për të eliminuar sfondet për të krijuar qëndisje të pastra, me një ngjyrë të vetme.



Kjo foto përmban rajone të shumta të dallueshme ngjyrash me forma komplekse që janë të vështira për t'u digjitalizuar individualisht.

Ndërsa digjitalizimi i objekteve vektoriale individuale është efektiv për subjekte si **portretet**, ai është jopraktik për fotot që përmbajnë zona të shumta të vogla ngjyrash që ndërthuren. Veçoria Color Mask është krijuar për këto skenare komplekse ku vizatimi i çdo detaji manualisht kërkon shumë kohë.

Duke krijuar një objekt të vetëm të madh Sfumato dhe duke aplikuar një maskë, ju mund të izoloni intervale specifike ngjyrash për t'u qepur. Për të mbuluar të gjithë dizajnin, ju thjesht mbivendosni shtresa identike objekteve, duke i caktuar një maskë (interval ngjyrash) të ndryshme çdo shtrese. Ky rrjedhë pune e

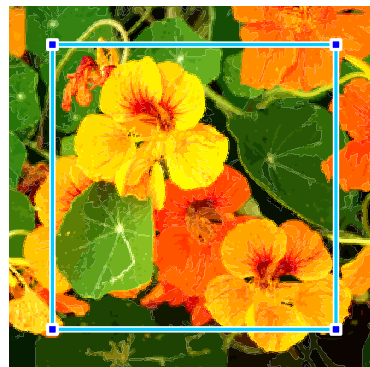
thjeshtuar eliminon nevojën për digjitalizim manual kompleks të formave të vogla vektoriale.

1. Digjitalizoni Konturin E Objektivit Sfumato



Mjeti Sfumato

Zgjidhni **Mjetin Sfumato** për të përcaktuar zonën për gjenerimin e qepjeve. Kur përdorni maska, thjesht mund të vizatoni një drejtkëndësh të madh që mbulon të gjithë zonën e synuar.



Një objekt i thjeshtë drejtkëndor Sfumato.

2. Vetë - Vendosja E Maskave

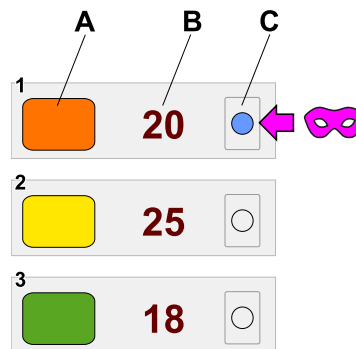
Përshkrimet e detajuara të të gjitha vetive të Sfumato janë të disponueshme në kapitullin **Vetë-Sfumato**.

Nëse keni dalë tashmë nga mënyra e digjitalizimit, kthehuni në **mënyrën e redaktimit të nyjeve**. Në këtë mënyrë, **Paneli Kryesor i Kontrollit** shfaq vetitë e objektit ndërsa **Zona e Punës** shfaq vetë objektin. Ky konfigurim është thelbësor pasi lejon **Pamjet paraprake të hijeve** në kohë reale brenda hapësirës së punës.



Qasuni kontrolleve të maskës përmes skedës që shfaq këtë ikonë.

Për një imazh që përmban sfond të gjelbër dhe lule portokalli dhe të verdha, kërkohen tre maska. Vendosni **Numrin e Maskave** në 3. Përdorni mjetin e pipetës për të marrë mostrat e ngjyrave direkt nga fotografia: **Ngjyra e Maskës 1** (portokalli), **Ngjyra e Maskës 2** (e verdhë) dhe **Ngjyra e Maskës 3** (e gjelbër). Renditja e ngjyrave varet nga vendimi juaj. Për shkak të fizikës së fijos dhe pëlhurës, është më mirë të qepni nga qendra e dizajnit drejt skajeve të tij, por paraqitja e ngjyrave në këtë foto nuk e lejon këtë.



Tri maska të përcaktuara me Maskën nr. 1 aktualisht aktive.

Vetitë E Maskës:

A	Ngjyra e Maskës: Zgjidhni ngjyrën e synuar nga imazhi ose përcaktojeni atë manualisht.
B	Diapazoni: Rregullon ndjeshmërinë e maskës. Rritja e diapazonit kap një shumëllojshmëri më të gjerë të nuancave të ngjashme. Raporti relativ midis diapazoneve të të gjitha maskave është më i rëndësishëm se vlera numerike absolute.
C	Çelësi: Aktivizon maskën specifike. Vetëm një maskë mund të jetë aktive për çdo objekt Sfumato.

Kur merrni mostrat e ngjyrave të maskës, softueri gjeneron automatikisht hijet përkatëse të fijos. Këto mund të mbishkruhen manualisht për t'u përputhur me katalogët specifikë të fijeve.

Shënim: Hija më e errët (Hija 1 - e zezë) është ekskluzive për maskën e parë; të gjitha maskat pasuese ndajnë këtë hije bazë të përbashkët.

Pamje paraprake e hijes

Balanconi ndërveprimin midis maskave duke përdorur kontrollet e **Diapazonit**. Përdorni **Pamjen paraprake të hijes** për të vizualizuar saktësisht se si ndryshojnë kufijtë e ngjyrave ndërsa rregulloni këto vlera. Pasi të jeni të kënaqur, aktivizoni çelësin për diapazonin e parë të ngjyrave që keni ndërmend të qepni.

Pamja paraprake e hijes tregon balancën midis diapazoneve portokalli, të verdhë dhe të gjelbër. Seksioni portokalli tregon 5 hijet e tij të detajuara sepse është maska aktive. Ngjyrat e tjera duken të sheshta pasi janë aktualisht joaktive në këtë shtresë specifike të objektit.



3. Vetë - Rregullimi I Preferencave Të Tjera

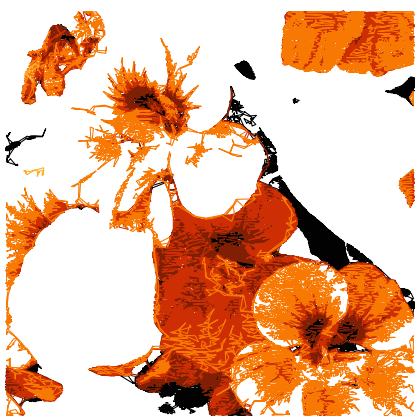
Nëse një rajon me ngjyrë është i vogël ose uniform, mund të **çaktivizoni hijet specifike** për të zvogëluar numrin total të fijeve dhe kohën e prodhimit.

Për më tepër, zvogëlimi i preferencës **Besnikëria** do të ulë numrin e qepjeve. Për dizajne florale ose organike, besnikëria më e ulët shpesh jep rezultate të shkëlqyera duke reduktuar ndjeshëm qepjet e shkurtra.

Vetia **Stili** kontrollon strukturën e mbulimit të qepjes. Për lulet në këtë shembull, përdoret Stili 3 për të siguruar një ngjyrë më të pasur dhe më të ngopur përmes densitetit më të lartë të qepjes në zonat e ndriçuar.

4. Krijimi I Shtresave

Klikoni butonin **Gjenero Qepjet**. Vetëm pjesa e objektit e përcaktuar nga maska aktive do të mbushet me qepje.



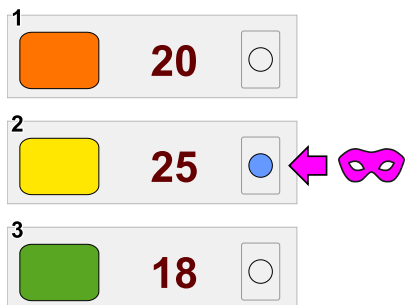
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1

Shtresa e parë që përmban diapazonin e ngjyrës portokalli.

Zgjidhni objektin, pastaj përdorni **Kopjo** dhe **Ngjit** dy herë për të krijuar dy shtresa duplikate. Në **Object Inspector**, tani do të shihni objekte të shumta identike Sfumato të renditura në sekuencë.

5. Aktivizoni Shtresat

Zgjidhni objektin tjetër në **Object Inspector** dhe hyni në modalitetin e redaktimit të nyjeve. Në panelin e vetive, **aktivizoni Maskën 2** (e verdhë) dhe **gjeneroni qepjet**.

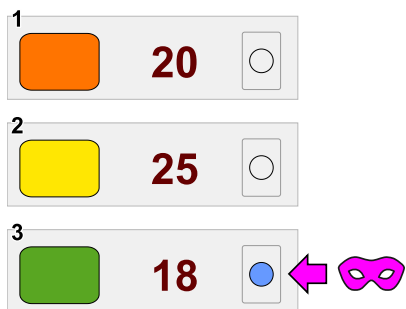


Maska 2 është aktivizuar.



Shtresa e dytë që përmban gamën e ngjyrës së verdhë.

Përsëriteni këtë proces për objektin e tretë, duke **aktivizuar Maskën 3** (e gjelbër) dhe duke gjeneruar qepjet e saj.

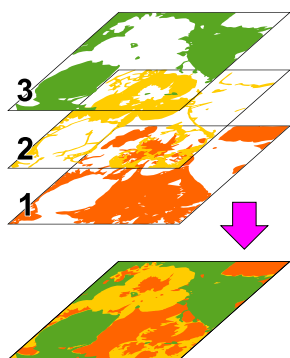


Maska 3 është aktivizuar.



Shtresa e tretë që përmban gamën e ngjyrës së gjelbër.

Çdo shtresë objekti tani funksionon me maskën e saj të pavarur, duke rezultuar në një dizajn shumëngjyrësh të segmentuar në mënyrë perfekte.



Tri shtresat Sfumato të kombinuara për të formuar dizajnin e plotë.

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

Sekuena përfundimtare e objekteve në Object Inspector.

6. Ruani Dizajnin

Pasi të gjenerohen qepjet për të gjitha objektet, ruani punën tuaj si një skedar Studio ***.EOF**.

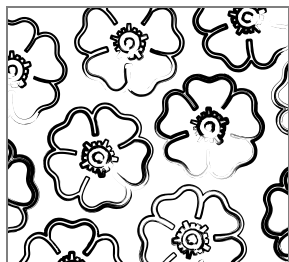
Përdorni komandën **Menuja Kryesore > Dizajn > Përpuno dhe vendos në Embird Editor** për të transferuar dizajnin në Editor për eksportimin përfundimtar në formatin specifik të makinës suaj.



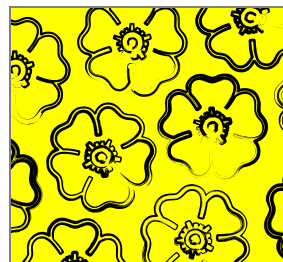
7. Aplikim I Avancuar: Eliminimi I Sfondit

Maska e Ngjyrës (Color Mask) mund të përdoret gjithashtu për të përjashtuar në mënyrë selektive sfondet, edhe kur ato zënë të njëjtën hapësirë tonale si subjekti.

1. Thjeshton digjitalizimin duke përdorur një objekt të vetëm Sfumato.
2. Heq sfondet e padëshiruara për një qepje përfundimtare më të pastër.



Art vizatimor original me sfond të bardhë.



Sfondi u zhvendos në të verdhë për të krijuar kontrast kromatik.

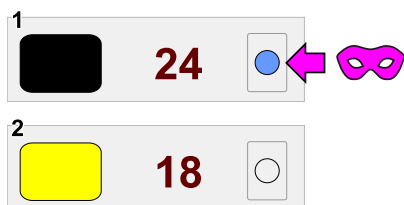
Maskat Sfumato identifikojnë ngjyrën bazuar në komponentët kromatikë, duke shpërfillur ndriçimin. Për shkak se e zeza dhe e bardha e pastër shihen të dyja si neutrale/gri, ato nuk mund të ndahen gjithmonë vetëm nga maska.

Për ta rregulluar këtë, përdorni **Filtrat e Sfondit** për të zhvendosur nuancën e sfondit. Duke rregulluar **balancën e Verdhë-Kaltër** në skedën **Highlights**, një sfond i bardhë mund të shndërrohet në të verdhë pa ndikuar në vijat e zeza të subjektit.

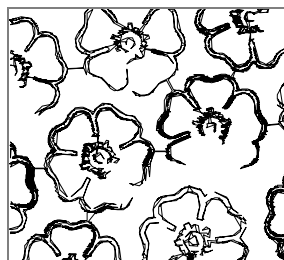
Shënim: Sigurohuni që po aplikoni filtra në gamën e duhur tonale (Hije, Tonet e mesme, ose Dritat) për të arritur efektin e synuar.

Përcaktoni dy maska: Maskën 1 (e zezë) dhe Maskën 2 (e verdhë). Vendosni maskën aktive në Maskën 1. Për të krijuar një dizajn të vërtetë njëngjyrësh, çaktivizoni të gjitha nuancat e fillit përveç të zezës më të errët.

Pas gjenerimit të qepjeve, softueri do ta shpërfillë plotësisht sfondin e verdhë, duke prodhuar një qëndisje të pastër, njëngjyrëshe.



Maska 1 (e zezë) e aktivizuar ndërsa Maska 2 (e verdhë) është e përjashtuar.



Dizajni përfundimtar njëngjyrësh me sfondin të eliminuar me sukses.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Si të...?](#)

Si të...?

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Si të...?](#) > [Dritarja e ndihmës - Eksporto në PDF](#)

Dritarja E Ndhmës

The **Dritarja e Ndhmës** është një mjet gjithëpërfshirës i krijuar për shikimin, kërkimin, printimin dhe konvertimin e skedarëve të dokumentacionit. Nëse kërkohet, këta skedarë mund të konvertohen lehtësisht në **format PDF** për përdorim offline.

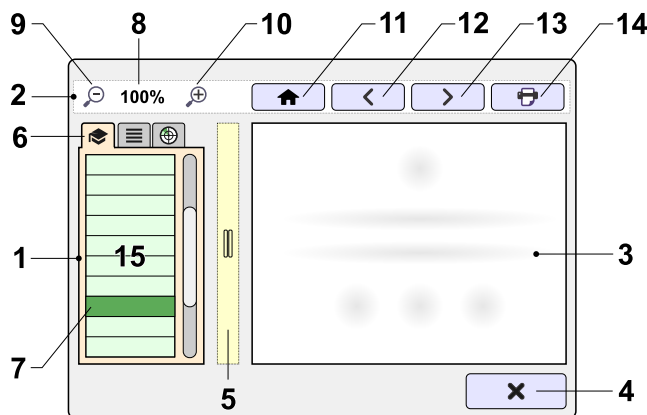
Një indeks i plotë i skedarëve të ndihmës për çdo modul është i aksesueshëm përmes **menuja kryesore > Ndhmë** brenda atij moduli specifik. Kjo menu shërben gjithashtu si pika kryesore e nisjes për dokumentacionin përkatës.

Butonat e Ndhmës që ndodhen brenda dritareve të ndryshme të dialogut lejojnë hapjen e menjëhershme të kapitujve specifikë nga **Udhëzuesi i Përdoruesit** kryesor, duke ofruar informacion kontekstual për atë funksion të veçantë.

Nëse një tastierë harduerike është e lidhur me pajisjen tuaj, mund të aksesoni **Udhëzuesin e Përdoruesit** kryesor duke shtypur tastin **F1**.



Struktura Dhe Kontrollat



- 1 Paneli i kontrollit:** Shfaq kapitujt dhe faqet. Ky panel është i dukshëm vetëm kur në listë (15) janë të pranishme faqe ose kapituj të shumtë.
- 2 Shiriti horizontal i butonave:** Përmban komandat kryesore të navigimit dhe shërbimeve.
- 3 Dritarja e shikimit:** Shfaq përmbajtjen e faqes së zgjedhur aktualisht.
- 4 Mbyll:** Butoni për të dalë nga dritarja.
- 5 Ndarësi:** Lejon ndryshimin e gjerësisë së panelit të kontrollit në lidhje me dritaren e shikimit.
- 6 Skedat:** Përdoren për të ndërruar përmbajtjen e panelit të kontrollit. Opsionet përfshijnë **Kapitujt**, **Indeksi** dhe **Kërkimi**.
- 7 Faqja aktuale:** Tregon faqen ose kapitullin specifik që është theksuar aktualisht në listë.
- 8 Zmadhimi:** Shfaq nivelin aktual të zmadhimit. Klikimi mbi këtë etiketë e rikthen zmadhimin në vlerën e paracaktuar prej 100%.
- 9 Zvogëlo:** Butoni për të ulur nivelin e zmadhimit.
- 10 Zmadho:** Butoni për të rritur nivelin e zmadhimit.
- 11 Kreu:** Kthen dritaren e shikimit në faqen e parë të udhëzuesit.
- 12 Prapa:** Navigon te faqja e parë më parë në listën e historikut.
- 13 Përpara:** Navigon te faqja tjetër në listën e historikut.

14  **Printo:** Dërgon përmbajtjen aktuale të dritares së shikimit (3) në një printer.

15 **Lista:** Përmban hierarkinë e kapitujve dhe faqeve brenda **Skedës Kapitujt**.

Kërkimi

Për të gjetur informacion specifik, shkruani një fjalë kyçe ose frazë në motorin e kërkimit. Sistemi është krijuar për të identifikuar përputhjet e sakta si dhe përputhjet e mundshme, gjë që ndihmon në marrjen parasysh të gabimeve të mundshme shtypografike ose drejtshkrimore.

- Kaloni panelin e kontrollit (1) në **Skedën e kërkimit**.
- Futni kërkesën e kërkimit në kutinë e hyrjes dhe klikoni butonin e kërkimit.



- Rezultatet do të shfaqen si një listë e klikueshme poshtë fushës së hyrjes.
- Zgjidhni një artikull rezultati për të shfaqur përmbajtjen e tij në dritaren e pamjes (3).

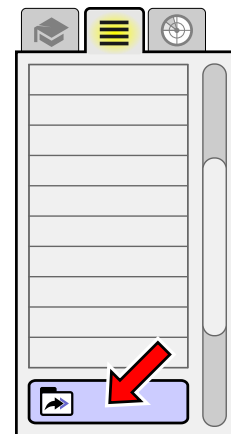
Eksportimi i skedarëve të ndihmës në PDF (Format i Dokumentit të Lëvizshëm)

Dokumentacioni brenda dritares së Ndhmës mund të konvertohet në **format PDF** për lëvizshmëri dhe lexim jashtë linje.

Skedarët e ndihmës ruhen lokalisht si faqe individuale .htm. Metoda për eksportimin në PDF varet nga fakti nëse jeni duke konvertuar një faqe të vetme apo një manual të tërë. Kur eksportoni faqe të shumta, programi i bashkon ato dhe përditëson lidhjet e brendshme për të siguruar që ato funksionojnë siç duhet brenda PDF-së përfundimtare.

Eksportimi i faqeve të shumta (Paneli i kontrollit është i dukshëm):

1. Kaloni te skeda **Indeksi** (6).
2. Klikoni butonin **Bashko të gjitha** që ndodhet në fund të skedës.
3. Ky skedar i konsoliduar ruhet automatikisht në dosjen tuaj të Dokumenteve. Shtegu i saktë i skedarit dhe emri do të shfaqen në dritaren e pamjes (3).
4. Gjeni skedarin duke përdorur shfletuesin e skedarëve të sistemit tuaj operativ dhe hapeni atë.
5. Filloni komandën e printimit dhe zgjidhni "Printo në PDF" ose "Ruaj si PDF" si printerin e destinacionit.



Eksportimi i një faqeje të vetme (Paneli i kontrollit është i fshehur):

- Klikoni butonin **Printo** (14) në shiritin horizontal të butonave (2).
- Zgjidhni "Printo në PDF" ose "Ruaj si PDF" si destinacionin tuaj të printerit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të...? > Rrjetë bimore e dredhur - Udhëzues thelbësor

Curly Plant Mesh - Udhëzues Thelbësor

Kjo faqe është një udhëzues thelbësor për mjetin "Curly Plant Mesh", një funksionalitet që përdoret për krijimin e elementeve të ndryshme të qëndisjes. Ai ofron një pasqyrë gjithëpërfshirëse të aftësive të mjetit, duke detajuar se si të gjeneroni mbushje të ndryshme, ornamente të ndërlikuara dhe monograme të personalizuar. Ky tutorial mbulon aspekte kryesore si përcaktimi i formës, kontrolli i rritjes dhe simetrisë së bimës, përdorimi i elementeve të ndryshme të bërthamës dhe personalizimi i dizajnit të qëndisjes me lule dhe gjethe, duke u ofruar përdoruesve një kuptim të plotë të këtij mjeti të fuqishëm krijues.

Si Të Krijoni Mbushje, Ornamente Dhe Monograme Të Ndryshme Me Mjetin Curly Plant Mesh

Modaliteti Curly Plant i mjetit Mesh është i aftë të prodhojë shumë rezultate të ndryshme. Ky tutorial synon të ilustrojë veçoritë e tij dhe është organizuar në seksionet e mëposhtme:

1. [Vizatimi i një Objekti Mesh](#)
2. [Pika e Origjinës](#)
3. [Mbushja nga Pika e Origjinës](#)
4. [Skeda e Opsioneve](#)
5. [Shtrirja](#)
6. [Nivelet e Madhësisë](#)
7. [Shkalla e Përgjithshme](#)
8. [Ornamente dhe Monograme](#)
9. [Lloji i Rritjes](#)
10. [Simetria](#)
11. [Objekti Prind i Parregullt](#)
12. [Fara](#)
13. [Baza](#)
14. [Bërthama](#)
15. [Bërthama nga Glifi i Fontit](#)
16. [Bërthama nga Glifi i Bibliotekës](#)
17. [Bërthama nga Konturet e Vrimave](#)
18. [Bërthama nga Konturet e Gdhendjes](#)
19. [Lulet](#)
20. [Gjethet](#)

Vizatimi I Një Objekti Mesh

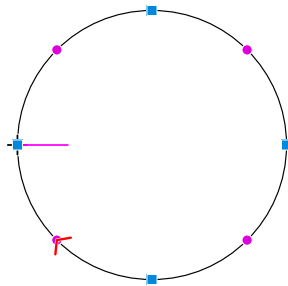
Përdorni mjetin Mesh për të vizatuar një objekt mesh. Mjeti Mesh është i aksesueshëm nga [shiriti i veglave](#). Në këtë tutorial, shumë objekte u krijuan duke përdorur formën elips (rreth) [shape](#). Një objekt mesh mund të ketë hapje dhe gdhendje.



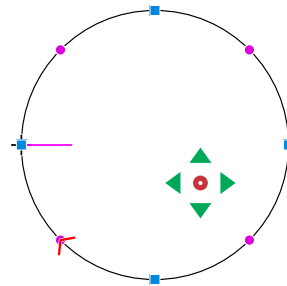
Pika E Origjinës

Vendndodhja e paracaktuar nga e cila mbushja e bimës rritet brenda objektit mesh quhet [Pika e Origjinës](#).

Pozicioni i Pikës së Origjinës përcaktohet gjatë krijimit ose redaktimit të kontureve vektoriale të objektit Mesh, d.m.th., në një [modalitet vektorizimi](#). Ndërsa jeni ende në modalitetin e vektorizimit, përdorni [menu pop-up](#) > **Vendos** > **Vendos Origjinën e Mesh Këtu** për të pozicionuar Pikën e Origjinës në vendndodhjen e kursorit.



Krijimi i një objekti mesh me vektorë.



Objekti mesh me Pikën e Origjinës

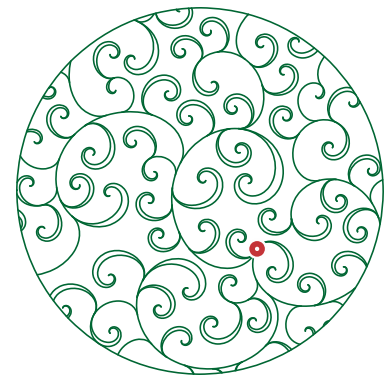
Nëse një Pikë Origjine nuk është përcaktuar, qendra gjeometrike e objektit përdoret si Pikë Origjine. Nëse Pika e Origjinës vendoset jashtë objektit ose brenda vrimës së tij, programi mund, në disa situata, të përdorë pikën më të afërt brenda objektit.

Mbushja Nga Pika E Origjinës

Pasi të vizatohen [kufijtë vektorialë](#) të objektit rrjetë, mund të rregullohen [vetitë](#) e tij.

Mënyra e paracaktuar e rretës është **Stippling**. Zgjidhni mënyrën **Plant**, pastaj zgjidhni **Curly Branching** në vend të **Plain Branching** të paracaktuar. Pastaj, gjeneroni qepjet për këtë objekt, duke i lënë pjesën tjetër të vetive me vlerat e tyre të paracaktuara.

Mbushja e bimës së dredhur e gjeneruar me këto veti fillon në Pikën e Origjinës dhe përbëhet nga filiza që rriten nga njëri-tjetri.



Bima duke u rritur nga Pika e Origjinës

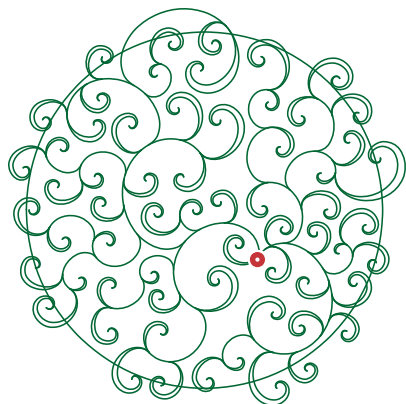
Siç mund të shihet në figurën më lart, mbushja e paracaktuar e bimës së dredhur është e prerë sipas kufijve të objektit, dhe konturet e kufirit gjithashtu qepen.

📁 Skeda E Opsioneve

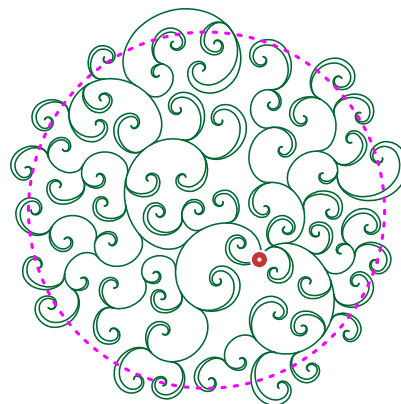
Shtrirja (Span)

Mënyra se si trajtohen filizat që kalojnë konturet e objektit kontrollohet nga kontrolli [Shtrirja](#). Vlerat e mundshme janë **Overflow**, **Cropped**, dhe **Interior**.

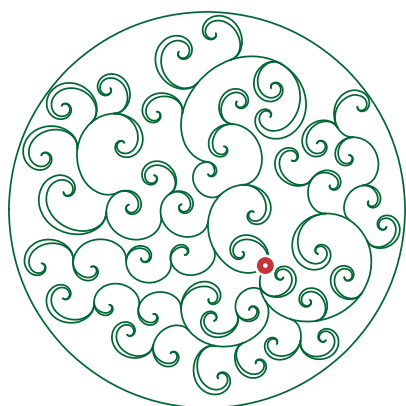
Mbushja që tejmbush përplaset me konturet e objektit. Mund të dëshironi të fikni qepjen e këtyre kontureve. Në një rast të tillë, përdorni [Cilësimet e përbashkëta të rrjetës](#) për të përjashtuar konturet.



Mbushje me tejmbushje, konturet të përfshira



Mbushje me tejmbushje, konturet të përjashtuara



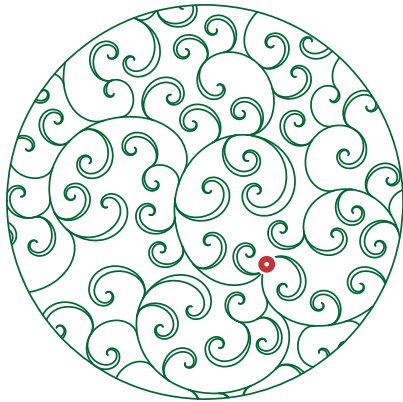
Mbushje e brendshme, konturet të përfshira



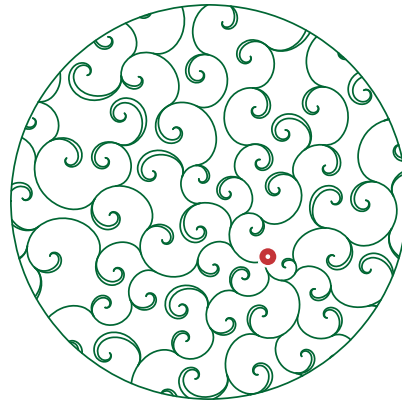
Mbushje e brendshme, konturet të përjashtuara

Nivelet E Madhësisë

Një bimë e dredhur ndërtohet me 1 deri në 8 nivele madhësie të filizave, ku niveli 1 është më i vogli dhe niveli 8 është më i madhi. Filizat që i përkasin të njëjtit nivel nuk janë identikë në madhësi; ato ndryshojnë brenda një diapazoni të caktuar për të arritur një pamje më organike. Përzgjedhja e [niveleve të madhësisë](#) ndikon në homogjenitetin e paraqitjes së filizave.



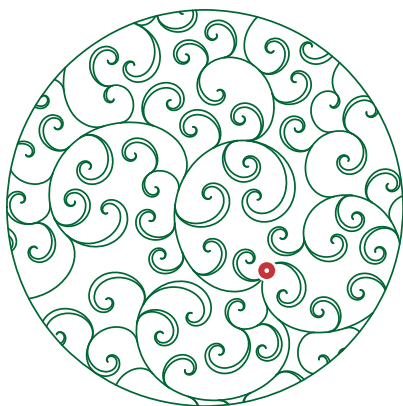
Nivelet e madhësisë 1-4



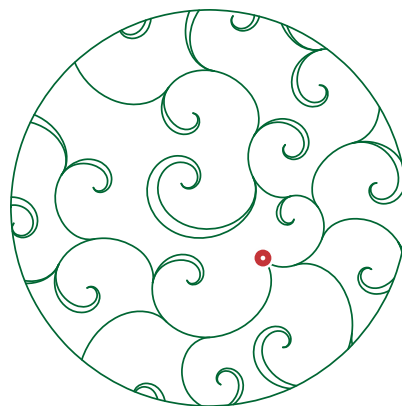
Nivelet e madhësisë të reduktuara në 1

Shkalla E Përgjithshme

[Shkalla e përgjithshme](#) funksionon si një mjet zmadhimi për filizat. Ky kontroll ju lejon të rrisni ose zvogëloni madhësinë e të gjithë filizave (të gjitha nivelet e madhësisë së filizave). Kjo ndikon tek të gjithë filizat, duke përfshirë gjethet dhe lulet. Nuk ndikon tek baza dhe bërthama, të cilat kanë kontrollin e tyre të shkallës, ose madhësia e tyre është fikse. Indirekt, shkalla e përgjithshme gjithashtu rrit ose zvogëlon hapësirën boshe midis filizave.



100% shkalla e përgjithshme e filizave



200% shkalla e përgjithshme e filizave

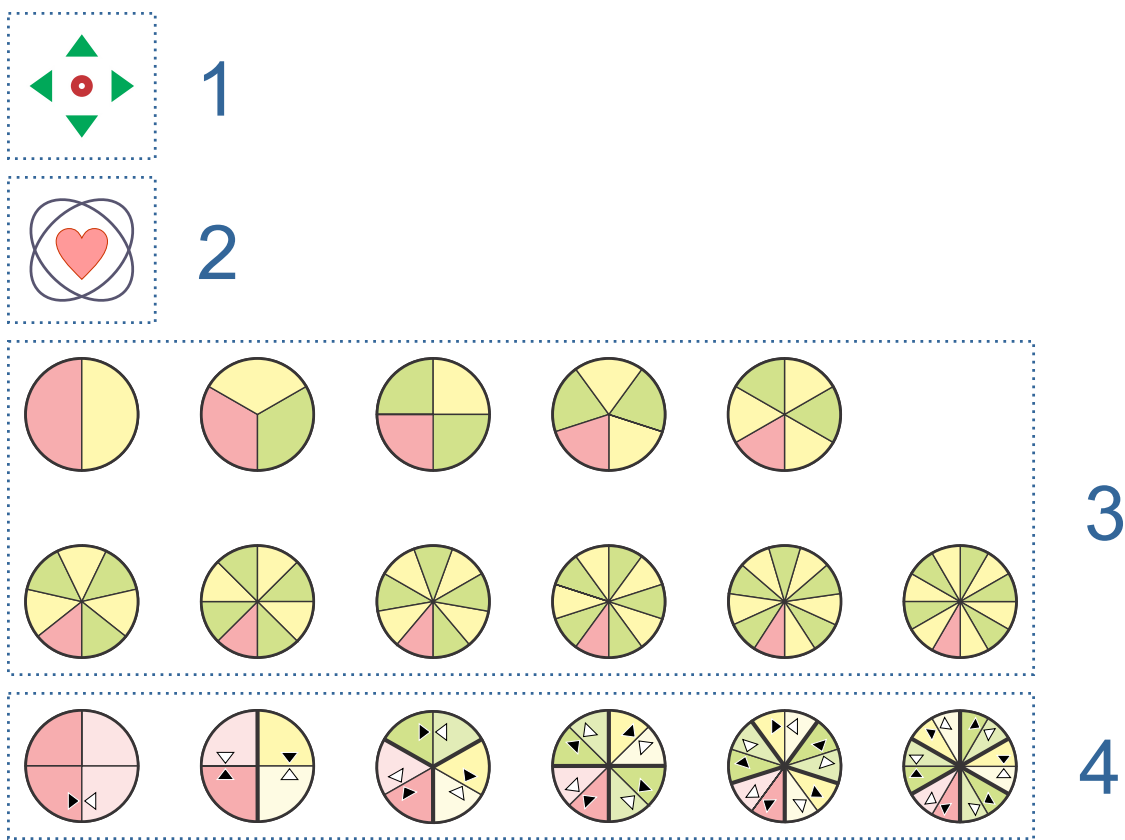
Ornamentet Dhe Monogramet

Shembujt e mëparshëm ilustrojnë bimën që rritet në mënyrë autonome nga pika e origjinës, duke rezultuar në mbushjen e të gjithë objektit rrjetë. Termi "autonomisht" do të thotë se rritja e bimës nuk menaxhohet. Megjithatë, kontrolli [Lloji i rritjes](#) ju lejon të zgjidhni mënyra të tjera për rritjen e bimës, të cilat menaxhohen në një farë mënyre. Këto

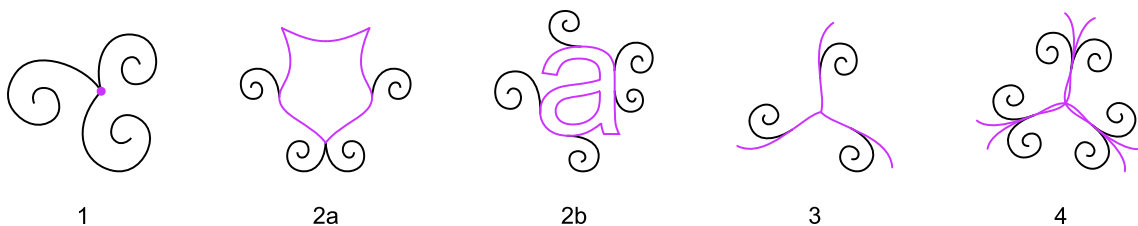
prezantojnë simetri rrotulluese dhe pasqyrim. Në vend që të mbushin objektin rrjetë prind, ato prodhojnë një objekt dekorativ ose ornament që përdor objektin rrjetë prind si një shabllon forme. Gjithashtu, bima mund të rritet nga një objekt vektorial, ose nga objekte të shumta vektoriale, jo vetëm nga një pikë e vetme. Nëse një glif shkronje përdoret si bërthamë nga e cila rritet bima, rrjeta që rezulton mund të duket si një monogram.

Lloji I Rritjes

Kontrolli Lloji i rritjes (Growth Kind) në skedën Opsionet (Options Tab) ju lejon të zgjidhni se si fillon rritja e bimës dhe nëse ajo menaxhohet (simetria, pasqyrimi) apo jo.



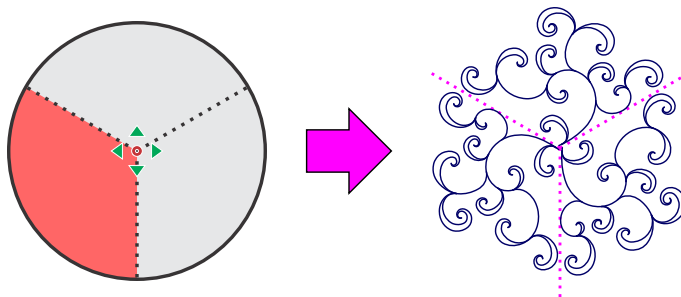
Ikonat e rritjes së filizave: 1 nga pika e origjinës (autonome), 2 nga bërthama (glif fonti, glife biblioteke, vrimë ose gdhendje), 3 nga origjina ose nga baza, simetri rrotulluese, 4 nga origjina ose nga baza, e pasqyruar dhe e rrotulluar



Shembuj të rritjes së filizave: 1 nga pika e origjinës (autonome), 2a nga bërthama (glif biblioteke), 2b nga bërthama (glif fonti), 3 nga baza me simetri rrotulluese, 4 nga baza, e pasqyruar dhe e rrotulluar

Simetria

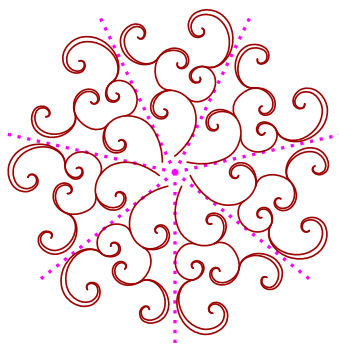
Llojet e rritjes mund të ndahen në 4 grupe, siç ilustrohet në diagramin e mësipërm. Le të fillojmë me rritjen #3, e cila përdor sektorë simetrikë. Pika e simetrisë është identike me Pikën e Originës.



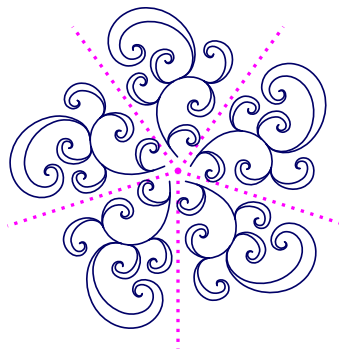
Simetri rrotulluese me 3 sektorë. Sektori burim është i ngjyrosur me të kuqe.

Sektori Burim

Filizat rriten vetëm në një sektor të objektit rrjetë (rreth, në këtë rast). Ky sektor quhet **sektori burim**. Sektori burim i parazgjedhur është ai poshtë-majtas, i shënuar me të kuqe në figurën e mësipërme. Sektori burim mund të ndryshohet duke përdorur kontrollin **Sektori burim për simetri**. Filizat nga sektori burim kopjohen rreth Pikës së Originës në sektorë të tjerë. Objekti rrjetë prind nuk ka nevojë të ketë formë rrethore. Forma e sektorit burim përdoret në të gjithë sektorët e tjerë, pavarësisht nga forma e tyre aktuale.



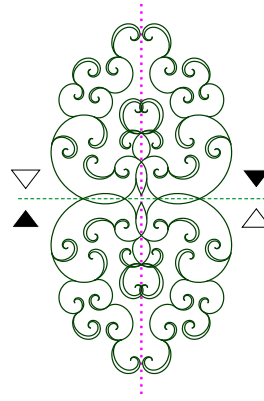
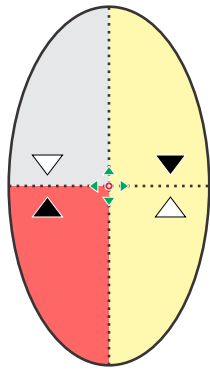
Bimë kaçurrele me simetri rrotulluese - 7 sektorë



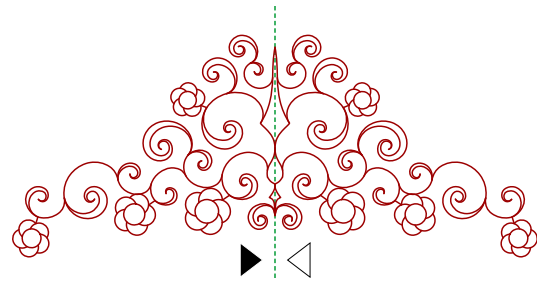
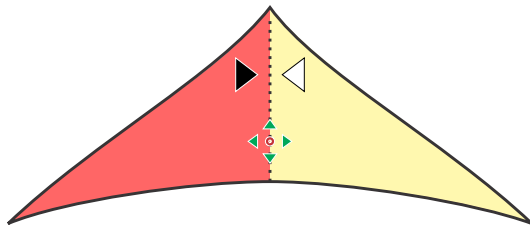
Bimë kaçurrele me simetri rrotulluese - 5 sektorë

Për të shmangur densitetin e tepërt, filizat e brendshëm mund të mos takohen në Pikën e Originës. Në raste të tilla, filizat lidhen në një pikë tjetër të përshtatshme më të afërt.

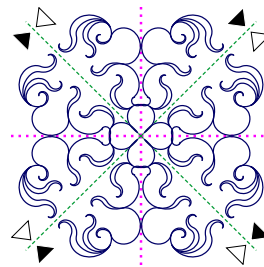
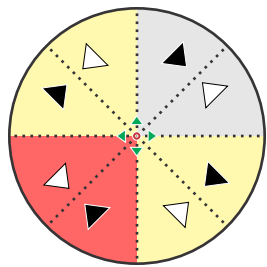
Simetria rrotulluese mund të kombinohet me pasqyrimin përgjatë anës së një sektori. Përsëri, sektori burim është ai i kuqi. Pjesa tjetër e sektorëve janë kopjet e tij të rrotulluara dhe të pasqyruara.



Simetri rrotulluese e kombinuar me pasqyrim

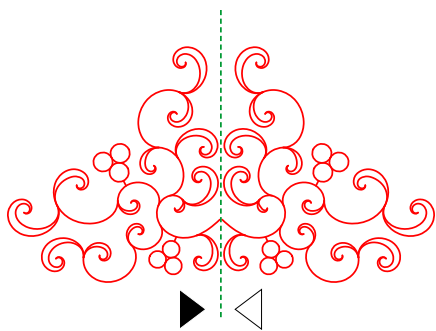


Pasqyrimi. Në këtë shembull, u përdor një **objekt bazë** për të rritur filizat. Pika e Origjinës është vendosur qëllimisht nën qendrën gjeometrike të formës për ta bërë bazën asimetrike në lidhje me boshtin horizontal.

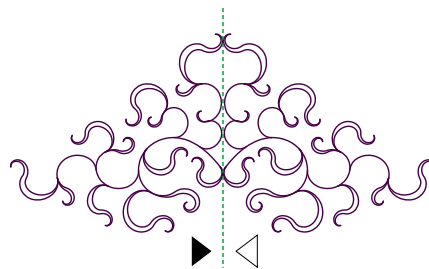


Simetri rrotulluese e kombinuar me pasqyrim.

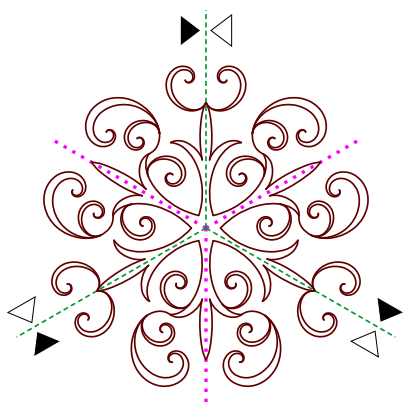
Më poshtë janë më shumë shembuj të simetrisë rrotulluese dhe pasqyrim.



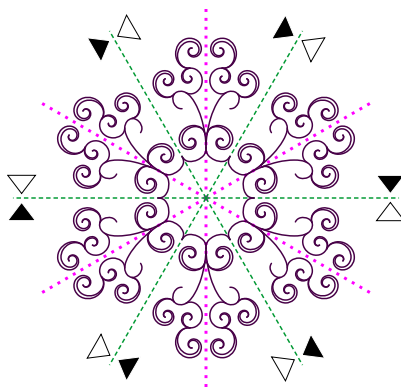
Bimë me pasqyrim, disa filiza të zëvendësuar me lule



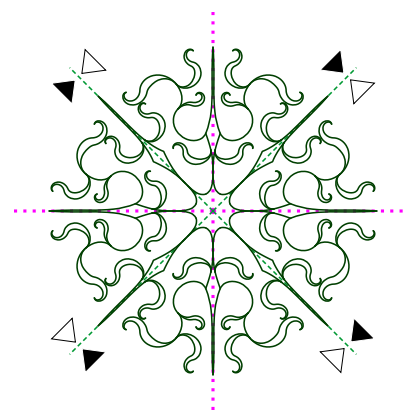
Bimë me pasqyrim, lloji i gjetthes #2



Bimë që rritet nga baza, pasqyrim dhe 3x simetri rrotulluese



Bimë që rritet nga baza, pasqyrim dhe 6x simetri rrotulluese

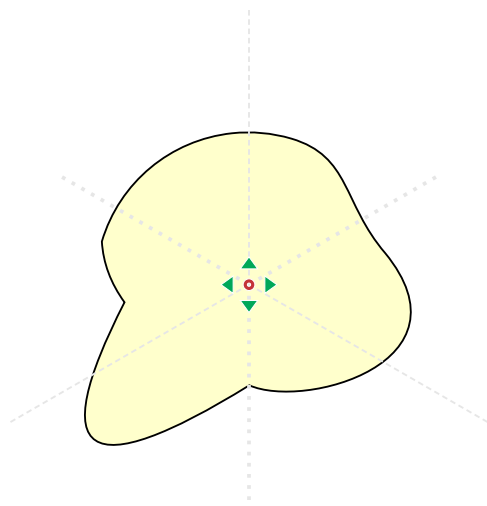


Bimë që rritet nga baza, pasqyrim dhe 4x simetri rrotulluese

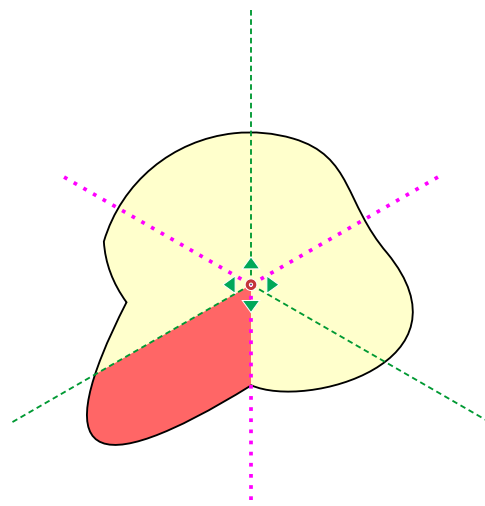
Objekt Prind I Parregullt

Siç u përmend më parë, bimët me simetri rrotulluese dhe/ose pasqyrim marrin formën e tyre nga një pjesë e objektit rrjetë prind. Kjo pjesë quhet **sektori burim**. Pjesa tjetër e bimës përbëhet nga kopje të rrotulluara ose të pasqyruara të sektorit burim. Ky seksion ilustron se si funksionon kjo.

Objekti rrjetë mbi të cilin do të demonstrojmë simetrinë dhe pasqyrimin është qëllimisht i parregullt. **Lloji i rritjes** është vendosur në **Pasqyrim me 3x simetri rrotulluese**.

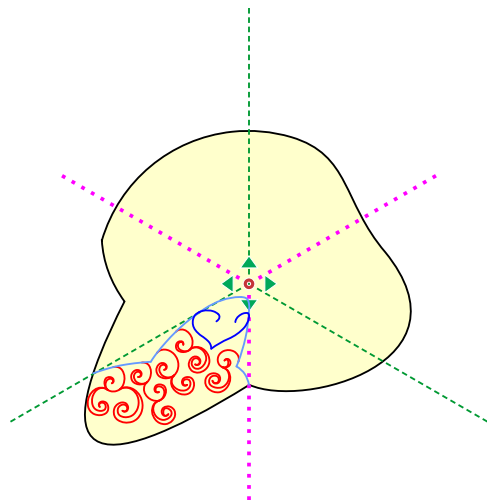


Objekt rrjetë i parregullt me pikën e origjinës

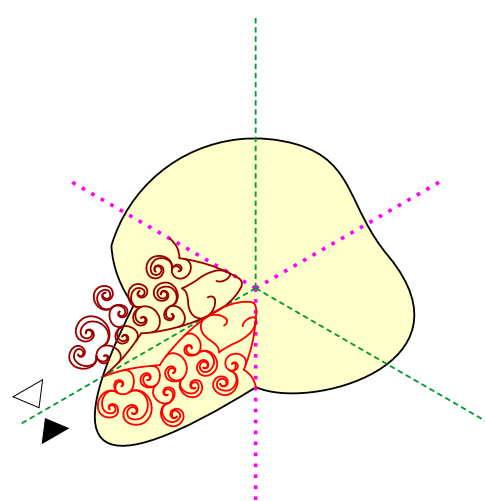


Sektori burim (i kuq) i objektit rrjetë për pasqyrim dhe 3x simetri rrotulluese

Bima rritet vetëm në sektorin burim, dhe ky është gjithashtu i vetmi vend ku rritja e bimës respekton konturet e objektit prind. Në këtë shembull, filizat rriten nga dy baza (objekte vektoriale të paracaktuara). Bazat janë të theksuara në ngjyrë blu të errët dhe të ndezur. Ju lutemi vini re se si bazat deformohen si rezultat i formës asimetrike të sektorit burim.

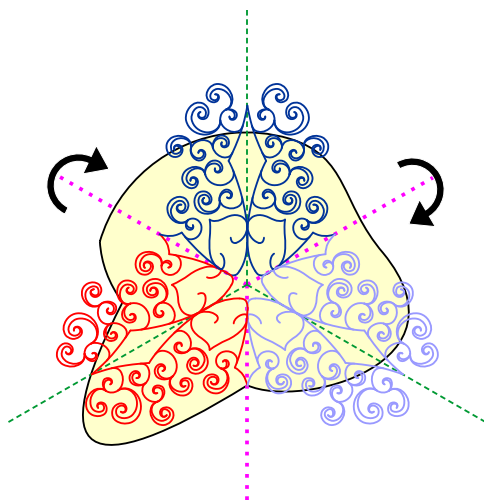


Sektori burim me bimën e rritur.

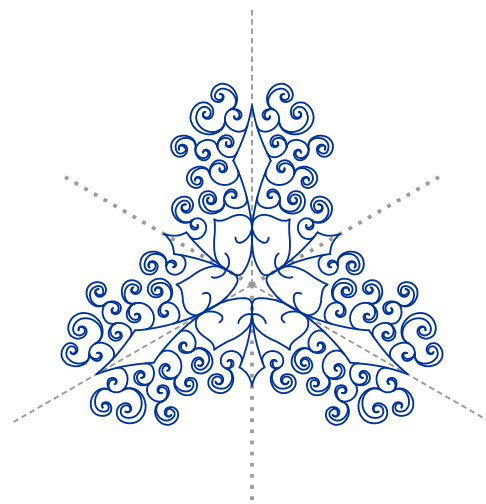


Pasqyrimi i sektorit burim përgjatë anës së tij.

Programi pasqyron bimën nga sektori burim për të arritur simetrinë reflektuese të sektorit burim dhe fqinjët të tij. Pastaj, kopjet e të dy këtyre sektorëve rrotullohen për të mbushur pjesën tjetër të sektorëve. Ju lutemi vini re se konturet e objekteve prind merren parasysh vetëm kur rritet mbushja e sektorit burim dhe injorohen në të gjithë sektorët e tjerë.



Simetri rrotulluese e aplikuar



Mbushje e përfunduar (ornament)

Farë

Farë është një vlerë fillestare për gjeneratorin e rastësishëm të bimës. Vlerat e ndryshme të farës rezultojnë në madhësi dhe paraqitje të ndryshme të fidanëve, luleve dhe gjetheve, ndërsa të gjitha preferencat e tjera ruhen. Vlera e farës mund të caktohet me një kontroll numerik ose me butonat me shigjetë lart e poshtë. Butonat lejojnë një ndryshim të shpejtë të farës dhe gjithashtu aplikojnë vlerën e re të farës (gjenerojnë qepje për objektin rrjetë).

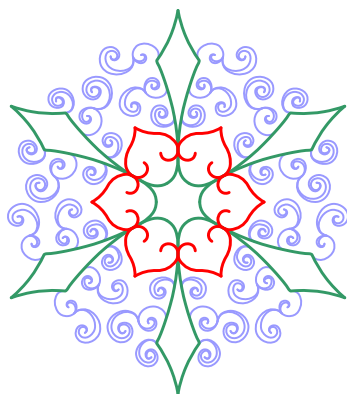
Me fjalë të tjera, klikoni butonin me shigjetë të farës për të marrë një variant tjetër të mbushjes së bimës.

Skeda Bazë

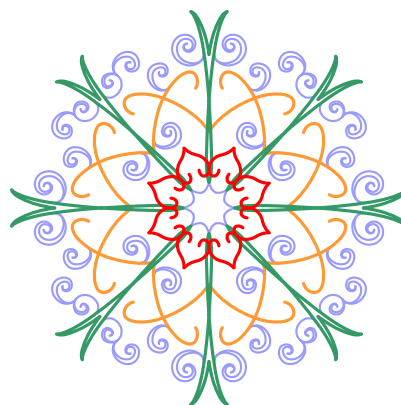
The **Lloji i Rritjes** (kontrolli në Skedën e Opsioneve) me simetri ju lejon të përdorni ose Pikën e Origjinës ose një shabllon vektorial të quajtur **Bazë** si një platformë nga e cila rriten fidanët. Baza është një mostër e digjitalizuar paraprakisht e projektuar në çdo sektor të bimës simetrike. Ndërsa fidanët janë të rastësishëm, bazat simetrike të digjitalizuara paraprakisht sjellin një ndjenjë rregulli dhe formaliteti në ornamentin e bimës.

Një përdorues mund të përdorë deri në 4 baza në një rrjetë të vetme bime kaçurrelë. Nëse nuk përdoret asnjë bazë, fidanët rriten nga Pika e Origjinës. Nëse përdoren një ose më shumë baza, fidanët rriten nga këto baza.

Bazat formojnë unaza me madhësi dhe gjerësi të ndryshme rreth Pikës së Origjinës. Çdo bazë ka parametrat e saj të rregullueshëm: **Lloji (Mostra)**, **Madhësia** dhe **Gjerësia**. Madhësia dhe Gjerësia ju lejojnë të përshtatni bazat për të arritur paraqitjen e dëshiruar. Bazat mund të ndërthuren me njëra-tjetrën.



Dy baza të kombinuara në një objekt të vetëm.



Tri baza të kombinuara në një objekt të vetëm.

Objektet rrjetë janë monokrome; ngjyrat në këto ilustrime janë shtuar vetëm për të dalluar bazat (të kuqe, portokalli dhe jeshile) nga gjethet (vjollcë).

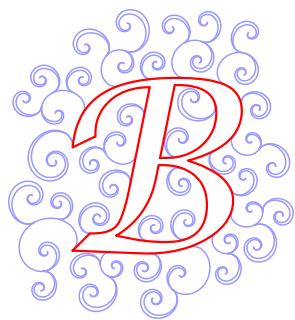
Ju mund të krijoni një ornament vetëm me baza dhe pa fidanë nëse e caktoni **Gjeneratat Maksimale të Fidanëve** në zero.

Skeda Bërthamë

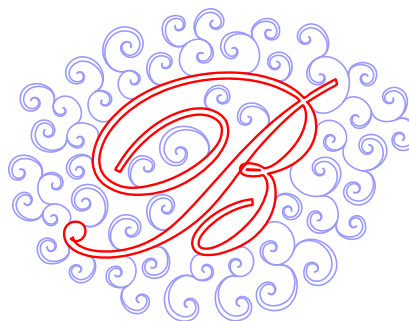
Bërthama është një lloj tjetër platforme vektoriale e digjitalizuar paraprakisht nga e cila rriten fidanët. Për ndryshim nga baza, bërthama mund të jetë asimetrike dhe madje e përcaktuar nga përdoruesi (me përdorimin e vrimave dhe gdhendjeve të objektit rrjetë prind). Ka katër lloje të bërthamës:

1. nga një glif i vetëm i fontit
2. nga një glif i vetëm i bibliotekës
3. nga vrimat e objektit rrjetë prind
4. nga gdhendjet e objektit rrjetë prind

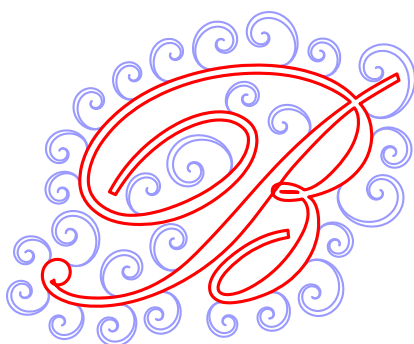
1. Bërthama Nga Glifi I Fontit



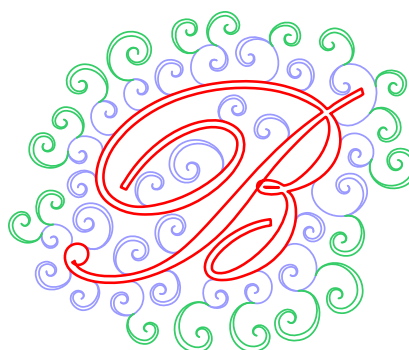
Bërthama nga Glifi i Fontit



Bërthama nga Glifi i Fontit

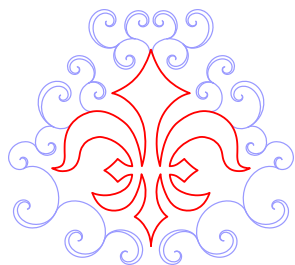


Bërthama nga glifi i fontit, 1 gjeneratë fidanësh

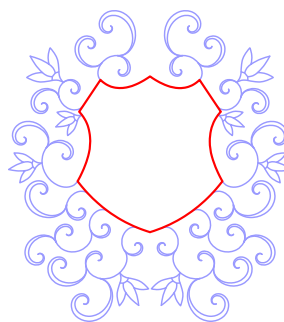


Bërthama nga glifi i fontit, 2 gjenerata fidanësh

2. Bërthama Nga Glifi I Bibliotekës



Bërthama nga Glifi i Bibliotekës

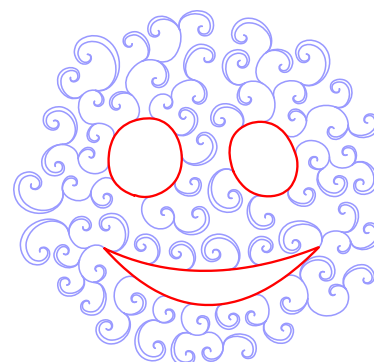


Bërthama nga Glifi i Bibliotekës

Të gjithë glifet e bërthamës së bibliotekës të digjitalizuara paraprakisht (lloji #2) lejojnë pasqyrimin e fidanëve që rriten prej tyre. Llojet e tjera të bërthamës nuk lejojnë pasqyrim, pavarësisht nga forma e tyre.

3. Bërthama Nga Konturet E Vrimave

Bërthama nga konturet e vrimave ka një madhësi fikse dhe nuk mund të shkallëzohet.

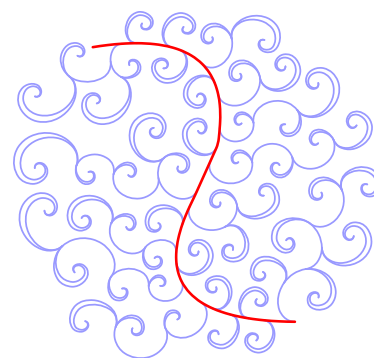


Bërthama nga vrimat e objektit

4. Bërthama Nga Konturet E Gdhendjes

Bërthama nga konturet e gdhendjes ka një madhësi fikse dhe nuk mund të shkallëzohet.

Ju lutemi shihni mësimin e detajuar që përshkruan [teknikat e avancuara](#) se si të përdorni bërthamat e gdhendjes në një rrjetë bime kaçurrele.



Bërthama nga gdhendjet e objektit

Skeda Lule

Disa filiza mund të shndërrohen në lule. Ka dy [lloje lulesh](#) në dispozicion:

1. lule të gjeneruara nga [glifet e shkronjave](#)
2. [lule të paracaktuara nga biblioteka](#)

Megjithëse glifet e shkronjave janë menduar kryesisht për shkronja që përmbajnë clipart lulesh, ato gjithashtu ju lejojnë të përdorni çdo shkronjë ose simbol tjetër në vend të luleve. Përveç stileve të zakonshme të shkronjave si **Bold** dhe **Italic**, ekziston gjithashtu një kontroll **Rrotullimi** në dispozicion, i cili rrotullon glifin në lidhje me filizin prind. Lulet kanë kontrollin e tyre të **Shkallëzimit** për rregullimin e madhësisë së tyre. Gjithashtu, ekziston një kontroll **Kompresimi** i cili ju lejon ta bëni pjesën e poshtme të lules më të ngushtë.

Numri maksimal i luleve kontrollohet përafërsisht me parametrin **Sasia**. Megjithatë, numri i saktë i luleve nuk mund të garantohet pasi vendosja e tyre është pseudo-rastësore.

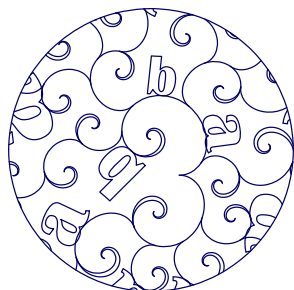
Lule të shumta mund të përdoren në një objekt të vetëm.



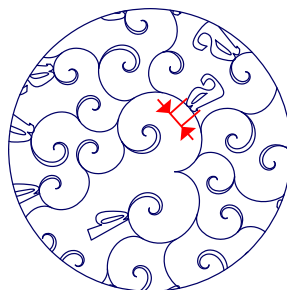
Një lule (bibliotekë)



Dy lule (bibliotekë)



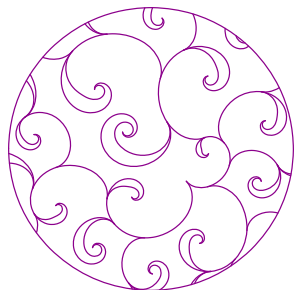
Dy glife shkronjash



Dy glife shkronjash me kompresim=100%

Skeda Gjethe

Disa filiza mund të shndërrohen në objekte që i ngjajnë gjetheve. Ka disa **lloje gjethesh** në dispozicion, me forma të ndryshme të përgjithshme. Gjethet kanë **Gjerësi**, **Gjatësi** dhe **Përkulshmëri** të rregullueshme. Përkulshmëria është një masë e asaj se sa shumë gjethet janë të përkulura në një formë spirale.



Gjete 1, Gjerësia e gjethes=100%



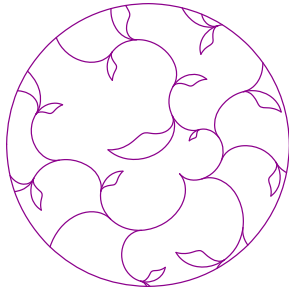
Gjete 2, Gjerësia e gjethes=100%



Gjete 3, Gjerësia e gjethes=100%



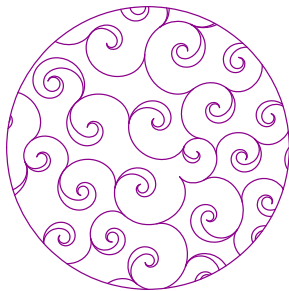
Gjete 4, Gjerësia e gjethes=100%



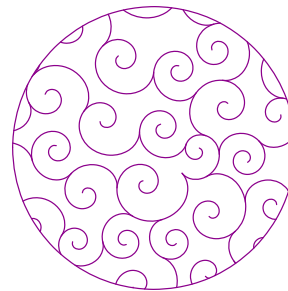
Gjete 1, Gjatësia e gjethes=50%



Gjete 1, Dredhja e gjethes=25%



Gjete 1, Dredhja e gjethes=100%



Gjete 1, Dredhja e gjethes=100%, Gjerësia e gjethes=0% (fidanë në vend të gjetheve)

Shih Gjithashtu

- [Mjeti Rrjetë - Vetë të bimës së dredhur](#)
- [Rrjeta e bimës së dredhur - Teknika të avancuara](#)

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të...? > Rrjetë bimore e dredhur - Teknika të avancuara

Rrjeta E Bimëve Kaçurrela - Teknika Të Avancuara

Udhëzues Hap Pas Hapi

Ky udhëzues shërben si një vazhdim i [Rrjetës së Bimëve Kaçurrela - Udhëzues Thelbësor](#). Ai shpjegon se si të kombinoni mjetin Mesh me veçori të tjera të digjitalizimit për të krijuar dizajne komplekse qëndsisjeje.

Duke u mbështetur në konceptet bazë, ky mësim ofron udhëzime për krijimin e dizajneve të ndërlikuara duke përdorur mbushje fraktale dhe shkronja si "bërthama" për mbushjet e bimëve. Për më tepër, ai demonstroi se si të gjeneroni dekorime simetrike për qoshe duke kombinuar ornamentet e bimëve kaçurrela me mjetin Qoshe (Corner).

Kapitujt

1. [Përdorimi i Mbushjes Fraktale si Bërthamë për Mbushjen e Bimëve Kaçurrela](#)
2. [Përdorimi i Shkronjave si Bërthamë për Mbushjen e Bimëve Kaçurrela](#)
3. [Dekorime Simetrike për Qoshe](#)

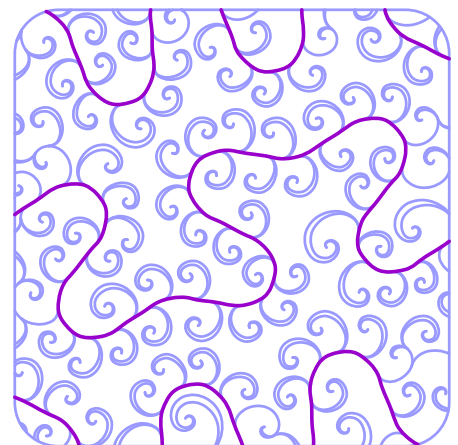
Shih Gjithashtu

- [Mjeti Mesh - Vetë të Bimëve](#)
- [Rrjeta e Bimëve Kaçurrela - Udhëzues Thelbësor](#)

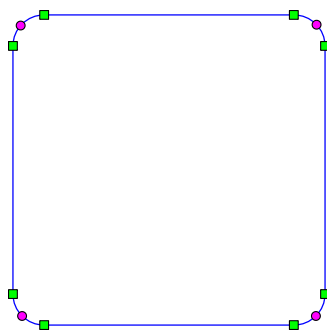
Shembulli #1 - Përdorimi I Mbushjes Fraktale Si Bërthamë Për Mbushjen E Bimëve Kaçurrela

Parimi kryesor në këtë shembull është gjenerimi i linjave fraktale, konvertimi i tyre në konture, dhe më pas transformimi i tyre në **gdhendje** brenda një objekti Mesh. Këto gdhendje më pas shërbejnë si një platformë (bërthamë) nga e cila rritet mbushja e bimës.

Ilustrim: Mbushje me bimë kaçurrela me fraktal si bërthamë ►

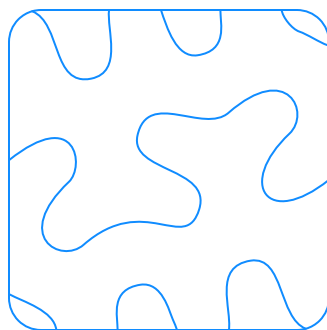


1. [Vizatoni një Objekt Mesh](#); sigurohuni që të jetë mjaftueshëm i madh, si p.sh. 10x10cm (4x4 inç).



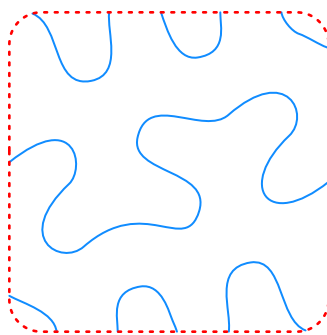
Objekt Mesh i vizatuar me vektorë

2. Hapni dritaren e **Vetive**.
3. Zgjidhni **Rrjetë > Mbushje fraktale**.
4. Zgjidhni një **Lloj Fraktali** (p.sh., #25).
5. Aktivizoni opsionin **Zbutje (Smooth)** nëse dëshironi.
6. Vendosni "Gjerësinë Mesatare të Hapësirës" në një vlerë më të madhe (p.sh., 20).
7. Zgjidhni **Shtresë e Vetme (Single Layer)**.
8. Gjeneroni Qepjet për të vizualizuar paraqitjen.



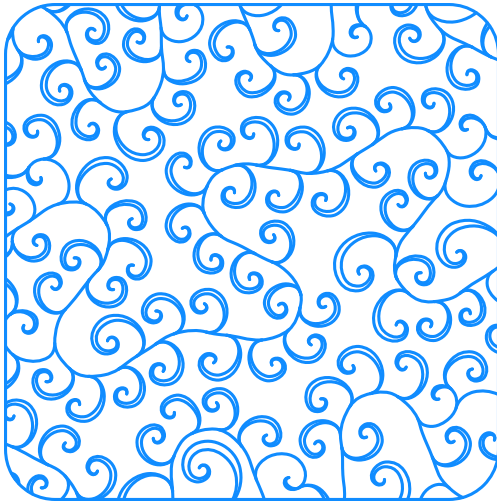
Rrjetë > Mbushje fraktale me hapësirë të madhe

9. Zgjidhni objektin Mesh dhe navigoni te **Menyja Kryesore > Konverto > Mbushje, Mesh & Sfumato > Krijë Elementë të Veçantë Konturi**.
10. Zgjidhni grupin e kontureve të sapokrijuar dhe "Zhgruponi" ato.
11. Fshini konturin që përfaqëson konturin e jashtëm, pasi nuk nevojitet për bërthamën e gdhendjes.

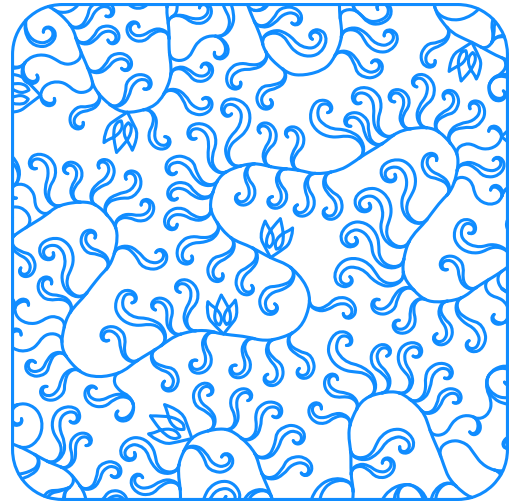


Fshini konturin e jashtëm

12. Zgjidhni objektet e mbetura të konturit dhe përdorni komandën **Menyja Kryesore > Konvertto > Kontur > Kontur në Gdhendje** . Konturet do të lëvizin brenda objektit origjinal Mesh si gdhendje.
13. Zgjidhni objektin Mesh dhe hapni dritaren e Vetive.
14. Ndryshoni modalitetin e rrjetës nga **Rrjetë (Net)** në **Bimë > Degëzim Kaçurrel (Curly Branching)**.
15. Vendosi **Llojin e Rritjes (Growth Kind)** në **Nga Bërthama (From Core)**.
16. Nën skedën **Bërthamë (Core)**, vendosni **Llojin e Bërthamës (Core Kind)** në **Gdhendje (Carvings)**.
17. Gjeneroni Qepjet.
18. Rregulloni vetitë e luleve dhe gjetheve sipas nevojës.



Filizat e bimës që rriten nga bërthama fraktale

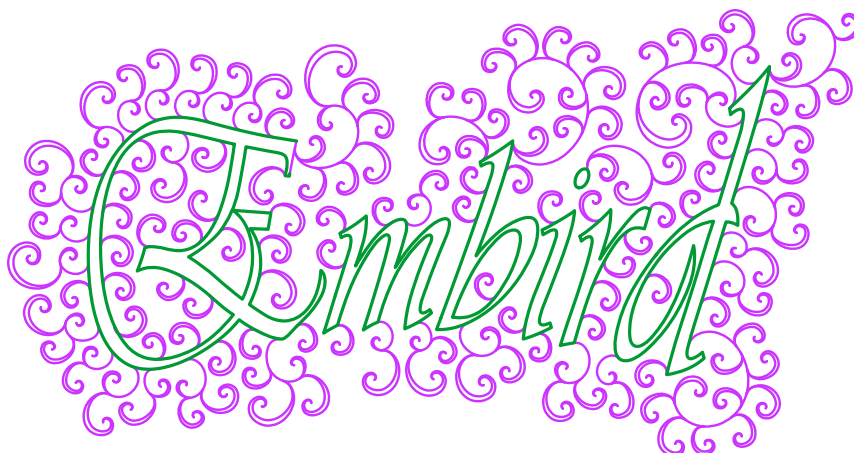


Vetitë e gjetheve dhe luleve të ndryshuara

Shënim

Për të redaktuar filizat ose lulet individuale, konvertoni mbushjen në elemente të vetme konturi përmes **Menyja Kryesore > Konvertto > Mbushje, Mesh & Sfumato > Krijo Elemente të Veçanta Konturi** . Pas redaktimit, përdorni **Menyja Kryesore > Ndërto > Konturet > Rregullo Pjesët e Konturit** për t'i rigrupuar ato në një objekt kompakt.

Shembull #2 - Përdorimi I Shkronjave Si Bërthamë Për Mbushjen E Bimës Kaçurrele



Bimë kaçurrele me Shkronja si Bërthamë

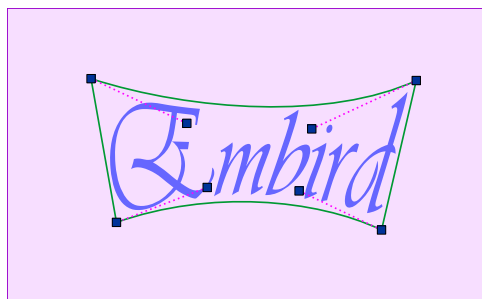
Kjo metodë përfshin krijimin e shkronjave, konvertimin e tyre në konture, dhe më pas në gdhendje. Gdhendjet që rezultojnë veprojnë si origjina e rritjes për mbushjen e bimës.

1. Vizatoni një Objekt Mesh mjaft të madh.
2. Krijoni **shkronja** (kërkohet moduli Font Engine). Përdorni modalitetin "Mbushje e Thjeshtë" (Plain Fill) pa konture.

Embroid

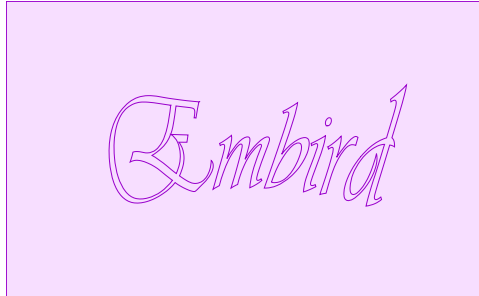
Shkronja

3. Poziciononi shkronjat mbi objektin Mesh dhe ndryshoni madhësinë e tyre për t'u përshtatur brenda kufijve.
4. Përdorni **Menyja Kryesore > Transformo > Zarf** për t'i dhënë formë shkronjave, duke lënë hapësirë të mjaftueshme brenda objektit Mesh që filizat të rriten.



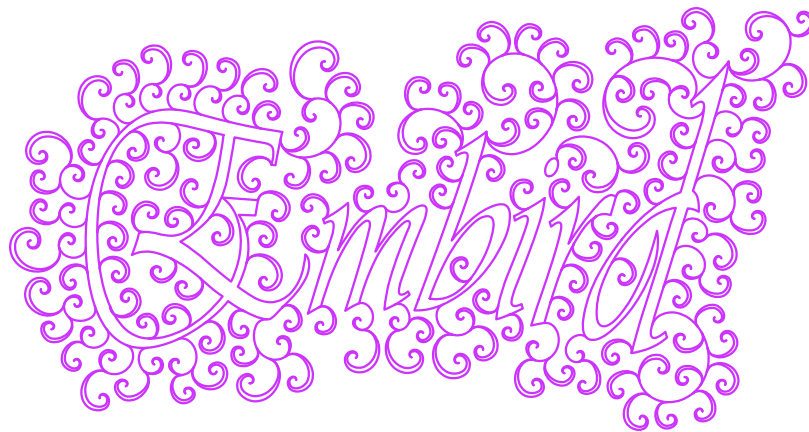
Shkronja të rregulluara me zarf

5. Konvertoni shkronjat e mbushura në konture duke përdorur **Menyja Kryesore > Konverto > Mbushje, Mesh & Sfumato > Krijo Konture nga Mbushja**.
6. Fshini objektin original të shkronjave me mbushje të thjeshtë, duke lënë vetëm konturet.
7. Konvertoni konturet në gdhendje përmes **Menyja Kryesore > Konverto > Kontur > Kontur në Gdhendje**. Meqenëse gdhendjet nuk janë objekte të pavarura, ato bashkëngjiten automatikisht në objektin e mëparshëm, i cili është objekti Mesh drejtkëndor.



Objekti Mesh me gdhendje të krijuara nga shkronjat

8. Hapni dritaren Properties për objektin Mesh.
9. Çaktivizoni **Include contours** (si të jashtmet ashtu edhe të brendshmet).
10. Vendosni mënyrën e mesh në **Plant > Curly Branching** dhe **Growth Kind** në **From Core**.
11. Vendosni **Span** në "Inner" dhe **Maximum Sprout Generations** në 2.
12. Nën skedën **Core**, vendosni **Core Kind** në **Carvings** dhe gjeneroni qepjet.



Filizat e bimëve që rriten nga bërthama e shkronjave

Shënim

- Mund ta ruani shkronjat (hapi #7) dhe ta mbushni atë me **Autocolumn** për një qendër të plotë.
- Sigurohuni që objekti Mesh të jetë pozicionuar mbi shkronjat autocolumn në Object Inspector për të shërbyer si një kornizë dekorative.

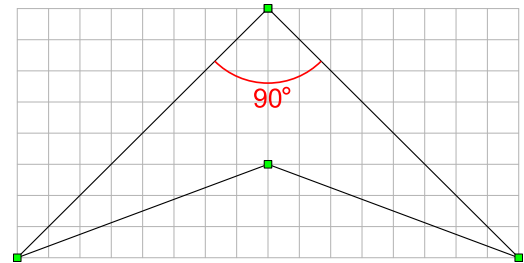


Shkronjat me mbushje autocolumn

Shembulli #3 - Dekorime Simetrike Të Qosheve

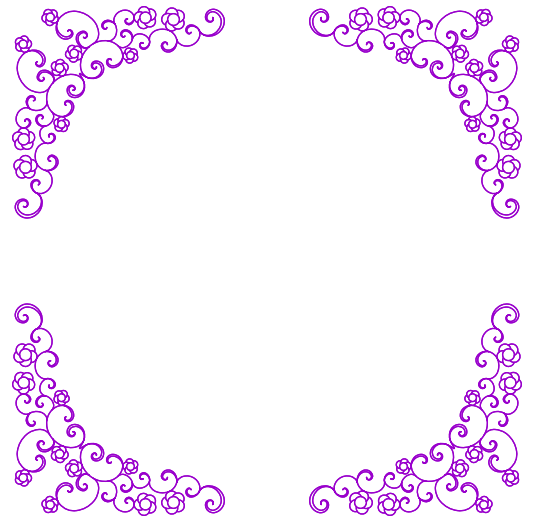
Ky shembull demonstron kombinimin e ornamentit Curly Plant me **Corner tool**. Për shkak se gjenerimi i bimës është pseudo-rastësor, rrotullimi i objektit origjinal mesh do të prodhonte rezultate jo konsistente. Prandaj, ne gjenerojmë një ornament, e konvertojmë atë në konture, dhe më pas i duplikojmë ato konture.

1. Vizatoni objektin Mesh në një pozicion horizontal duke përdorur **Snap to Grid**. Krijoni një kënd 90-shkallësh në krye për t'iu përshtatur qoshes së kornizës.



Kontur vektorial për ornamentin e qoshes

2. Vendosni [Origin Point](#).
3. Në Properties, zgjidhni **Plant > Curly Branching** dhe vendosni **Growth Kind** në **Mirror**.
4. Vendosni **Include Contours** në "No", **Span** në "Interior", dhe **Flower Count** në 50%. Gjeneroni qepjet.
5. Konvertoni Mesh-in në konture përmes **■ Main Menu > Convert > Fill, Mesh & Sfumato > Create Outlines from Mesh** .
6. Përdorni **■ Main Menu > Transform > Transformation Window** për të rrotulluar ornamentin për 45 gradë, pastaj lëvizeni atë në qoshen e sipërme të majtë të kornizës.
7. Navigoni te **■ Main Menu > Build > Corner** , zgjidhni simetrinë e dëshiruar të qoshes, dhe klikoni **Apply**.



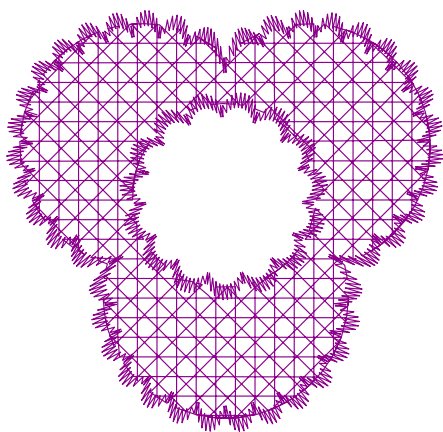
Dekorimet simetrike të qosheve që rezultojnë

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të...? > Dantellë e pavarur



Dantellë E Pavarur (FSL)

Dantella e Pavarur (FSL) i referohet modeleve të qëndisjes të qepura mbi një stabilizues të tretshëm në ujë, i cili lahet plotësisht pasi të ketë përfunduar qëndisja. Për shkak se nuk mbetet asnjë pëlhurë bazë për të mbështetur qëndisjen, qepjet duhet të digjitalizohen në mënyrë strategjike për t'u ndërthurur dhe për të mbështetur njëra-tjetrën. Aplikacionet (Appliqués) mund të integrohen herë pas here në FSL, por integriteti i dizajnit mbështetet kryesisht në vetë strukturën e qepjes.



Studio NEXT përfshin një mbushje të lirshme të specializuar, të krijuar posaçërisht për të shërbyer si një sfond strukturor për këto projekte. Ky funksion, i njohur si [Rrjeta FSL](#), është një konfigurim i objektit [Rrjetë > Rrjetë](#).

Rrjeta FSL mund të aplikohet në objekte të çdo forme, duke përfshirë ato që përmbajnë vrima. Përdoruesit mund të zgjedhin nga disa modele rrjetash me hapësirë dhe numër shtresash të rregullueshme përmes [dritares së pronësive](#).

Shumica e dizajneve FSL kërkojnë një kufi të përforcuar të përbërë nga qepje saten për të mbajtur së bashku strukturën e brendshme të dantellës. Në Studio NEXT, këto kufij krijohen zakonisht duke përdorur mjetin Kolonë ose mjetin Kontur të vendosur në modalitetin Saten.

Elementet shtesë dekorative brenda një projekti FSL mund të digjitalizohen duke përdorur metoda të ndryshme, siç është mjete Kontur në modalitetin Mostër.

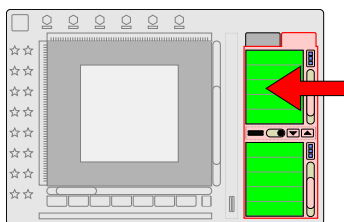
Shënim: Stabilizuesi i mbetur zakonisht i siguron qëndisjes së përfunduar FSL ngurtësinë e saj karakteristike. Nëse kërkohet një shkallë më e lartë ngurtësie, pjesa e përfunduar mund të spërkatet me një tretësirë të stabilizuesit të tretur në ujë dhe të lihet të thahet.

Shih gjithashtu

- [Dantellë e Pavarur - Mësim](#)
- [Mjeti Rrjetë - Pronësitë e Rrjetës](#)
- [Kontur - Pronësitë e Mbivendosjes](#)

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të...? > Dantellë e pavarur - Udhëzues

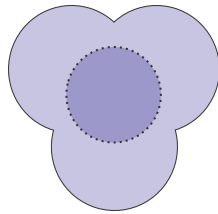
Përzgjidhni të tre rrathët dhe shkoni te [Menuja Kryesore > Ndërtimi > Formësimi > Bashkimi](#) për t'i bashkuar ata në një formë të vetme. Kjo formë e re do të shfaqet në fund të listës në [Object Inspector](#). Rrathët origjinalë mbeten të pandryshuar; njëri do të përdoret për të krijuar një vrimë, ndërsa të tjerët mund të fshihen.



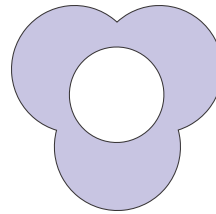
Lista e objekteve në panelin Object Inspector

Në Object Inspector, lëvizni rrethin e mbetur në mënyrë që të ndjekë formën e bashkuar. Ndryshoni madhësinë dhe vendoseni në qendër brenda zonës së bashkuar.

Përdorni [■ Menuja Kryesore > Konvertimi > Mbushja, Rrjeta & Sfumato > Në Hapje](#) për ta kthyer këtë rreth në një vrimë (hapje) brenda rrjetës prind. Vini re se për një paraqitje të duhur, objekti i hapjes duhet të ndjekë menjëherë objektin e mbushjes prind në listën e Inspector.



Rrethi i brendshëm i shkallëzuar dhe i pozicionuar



Rrethi i brendshëm i kthyer në një hapje dizajni

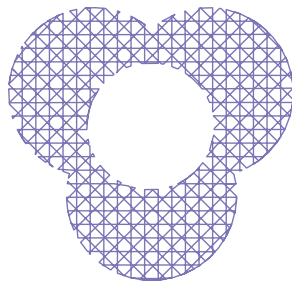
Qepjet E Mbushjes

Megjithëse forma e përgjithshme është e përcaktuar, qepjet duhet ende të gjenerohen. Mjeti Mesh ofron disa kategori mbushjeje. Ndërsa "Stippling" është parazgjedhja, ai është i papërshtatshëm për FSL pasi shtigjet nuk ndërthuren. Për FSL, mbushjet më efektive janë ato që krijojnë një rrjetë ose rrjet të shtigjeve të thjeshta që kryqëzohen me njëri-tjetrin.

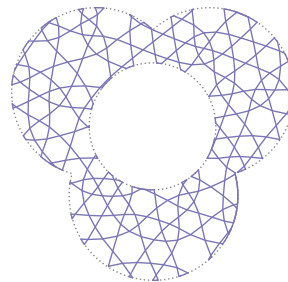
Mbushje Me Një Shtresë

Shembujt e mëposhtëm demonstron mbushjet **Net - FSL Grid** dhe **Net - Shapes**. Të dyja nënkategoritë i përkasin kategorisë së rrjetës **Net** dhe janë konfiguruar me opsionin e një shtrese të aktivizuar.

Ju mund të rregulloni [vetitë](#) e rrjetës si hapësira (distanca), dhe gjatësia minimale/maksimale e qepjes për t'iu përshtatur kërkesave të projektit tuaj.



Rrjetë FSL (Shtresë e vetme)



Rrjetë - Forma (Shtresë e vetme)

Kornizë Satin

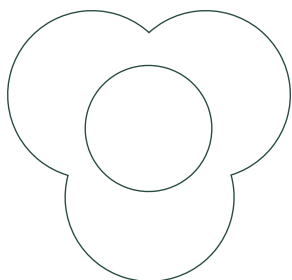
Konturet vektoriale për kornizën mund të gjenerohen duke konvertuar objektin Rrjetë dhe hapjen e tij në [Objekte Konturi](#).

Zgjidhni objektin Rrjetë dhe lundroni te [■ Menuja Kryesore > Konverto > Mbushje, Rrjetë & Sfumato > Krijë Konture](#). Kjo krijon objekte të reja konturi për konturin e jashtëm dhe hapjen, duke ruajtur rrjetën origjinale.

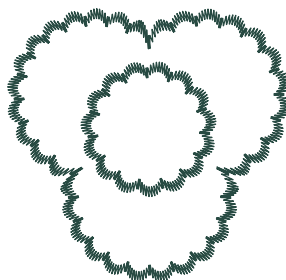
Overlock

Studio NEXT ofron disa mënyra për të krijuar korniza satin: **1. Objekte Kolone**, **2. modaliteti Autokolonë**, **3. modaliteti Satin për konture**, dhe **4. modaliteti Overlock për konture**. Ne do të përdorim modalitetin Overlock për efikasitetin e tij në shpërndarjen e mostrave në mënyrë të barabartë përgjatë një konturi. Këto mostra janë të optimizuara për qepje me densitet të ulët pa pasur nevojë për një shtresë të poshtme.

Zgjidhni objektet e konturit të sapokrijuara, hapni [dritaren e Vetive](#), dhe vendosni modalitetin në **Overlock**. Zgjidhni një mostër të përshtatshme (siç është mostra #26) dhe gjeneroni qepjet.

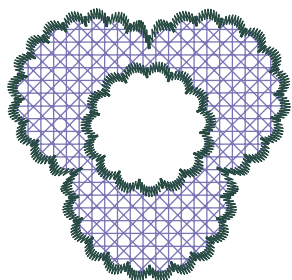


Rrjetë e konvertuar në konture vektoriale

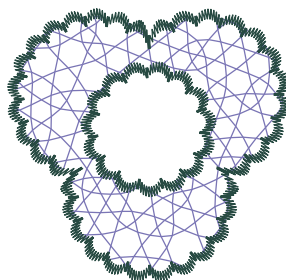


Modaliteti Overlock (Mostra #26)

Konturet Overlock krijojnë **kornizat zig-zag** të nevojshme për stabilitetin e dizajnit. Ju mund t'i përsosni ato duke rregulluar **hapësirën e qepjeve** (densitetin), **gjerësinë**, dhe **gjatësinë e qelizës**.



Korniza e mbivendosjes (overlock) mbi mbushjen e rrjetës (Grid) FSL



Korniza e mbivendosjes (overlock) mbi mbushjen e rrjetës (Net)

Ndërsa modelet FSL janë zakonisht monokromatike, ky mësim përdor ngjyra të ndara për qartësi. Për prodhim të vazhdueshëm, sigurohuni që pikat e fillimit dhe të mbarimit të mbushjes të jenë pozicionuar për të lejuar një [lidhje](#) të fshehur nën kornizë.

Zig-Zag

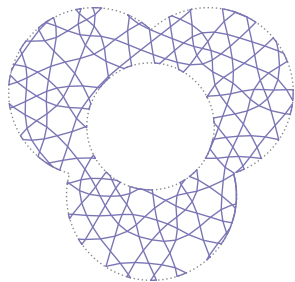
Linjat e brendshme të mbushjes gjithashtu mund të paraqiten si qepje satin. Për ta automatizuar këtë, ne mund t'i konvertojmë shtigjet e qepjes së thjeshtë (single-run) brenda një mbushjeje rrjetë në shtigje satin.

Objektet E Konturit Me Modalitetin E Qepjes Saten

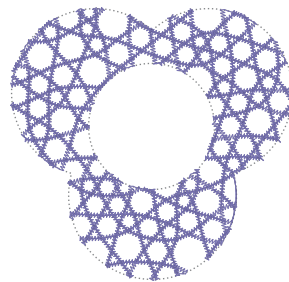
Zgjidhni objektin e rrjetës dhe shkoni te [Menuja Kryesore > Konverto > Mbushje, Rrjetë & Sfumato > Krijo elemente të ndara konturi nga Rrjeta](#). Ky proces gjeneron objekte individuale konturi dhe lidhjeje nga

shtigjet e brendshme të mbushjes.

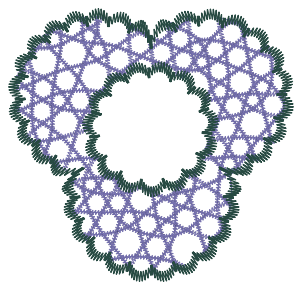
Zgjidhni këto objekte të reja dhe hapni dritaren e **Parametrave**. Në skedën Konturet, vendosni modalitetin në **Saten**. Rregulloni **hapësirën** dhe **gjerësinë**, pastaj **gjeneroni qepjet**.



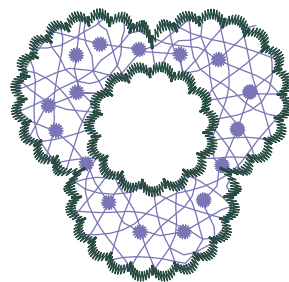
Mbushje rrjetë (Net - Forma)



Mbushje rrjetë e konvertuar në modalitetin Saten



Konturet e mbivendosjes (overlock) të shtresuara mbi shtigjet saten



Mostra dekorative Candlewick 2 të aplikuara në shtigjet e rrjetës

Shtigjet e konvertuara gjithashtu mund të përdorin **modalitetin Sample**. Shembulli më lart paraqet shtigje që përdorin një mostër të vetme qepjeje të kombinuar me mostra dekorative "Candlewick 2" të zgjedhura me dorë.

Shih Gjithashtu

- [Parimet e dantellës së pavarur \(FSL\)](#)
- [Mjeti Mesh - Vetitë e rrjetës](#)
- [Kontur - Vetitë e mbivendosjes \(Overlock\)](#)

Zgjidhja E Problemeve Të Zakonshme Të FSL

Dixhitalizimi për dantellën e pavarur kërkon një shkallë më të lartë të saktësisë teknike sesa qëndisja standarde. Më poshtë janë problemet e zakonshme të hasura gjatë procesit të dixhitalizimit ose qepjes dhe zgjidhjet e tyre përkatëse.

Dizajni Shpërbëhet Pas Larjes

Nëse qëndisja humbet strukturën e saj pasi stabilizatori të hiqet, qepjet me gjasë nuk janë të ndërlidhura mjaftueshëm. Kontrolloni vetitë e **FSL Grid** ose **Net fill** për t'u siguruar që shtigjet mbivendosen dhe prekin **Satin border**. Çdo

element në një dizajn FSL duhet të jetë i ankoruar në një element tjetër. Nëse një objekt është i izoluar, ai do të shkëputet gjatë procesit të larjes.

Boshllëqe Midis Mbushjes Dhe Kufirit

Boshllëqet shpesh ndodhin për shkak të efektit të tërheqjes së fijes gjatë qëndisjes. Për ta parandaluar këtë, sigurohuni që **Mesh fill** të zgjatet pak në qendër të **Satin** ose **Overlock border**. Në Studio NEXT, mund të përdorni preferencën **Pull Compensation** në dritaren e vetive për të mbivendosur pak mbushjen dhe kufirin, duke kompensuar tkurrjen natyrale të qepjeve.

Këputja E Stabilizatorit Gjatë Qepjes

Nëse stabilizatori i tretshëm në ujë këputet (shpohet) përpara se dizajni të përfundojë, **densiteti i qepjes** mund të jetë shumë i lartë, ose gjilpëra mund të jetë shumë e madhe. Provoni të zvogëloni densitetin e **Mesh Net** ose të përdorni dy shtresa stabilizatori. Sigurohuni që stabilizatori të jetë i tendosur si daulle në kornizë për të parandaluar "flagging", e cila mund të çojë në ngatërrim të fijes (bird-nesting) dhe thyerje të gjilpërës.

Qepje Të Liruara Ose Me Lakuar

Për shkak se FSL nuk ka një bazë pëlhure, tensioni i fijes është kritik. Nëse qepjet duken të liruara, sigurohuni që tensioni i bobinës dhe ai i sipërm i makinës të jenë të balancuara posaçërisht për dantellë.

Në softuer, shmangni përdorimin e **qepjeve sateni** tepër të gjata (mbi 7-9 mm), pasi ato janë të prirura të kapen dhe u mungon qëndrueshmëria strukturore e nevojshme për dantellën e pavarur.

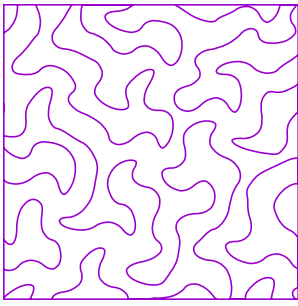
Shënim: Gjithmonë kryeni një qepje provë në një pjesë të vogël të dizajnit për të verifikuar që lidhjet dhe dendësia janë të përshtatshme për kombinimin tuaj specifik të fillit dhe stabilizatorit.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Si të...?](#) > Stippling

Stippling

Stippling është një mbushje e lirshme e karakterizuar nga një shteg qepjeje dredhues.

Kjo teknikë është e ngjashme me quilting me lëvizje të lirë ose vizatimin me fije. Qepjet zakonisht ekzekutohen në një model të rastësishëm ose që përsëritet pa probleme për të prodhuar një teksturë të lehtë dhe ajrore. Stippling është efektiv për shtimin e thellësisë dhe dimensionit në dizajnet e qëndisjes dhe është veçanërisht popullor për krijimin e teksturave të pëlhurës, kornizave dekorative ose mbushjeve të sfondit në zona të mëdha.



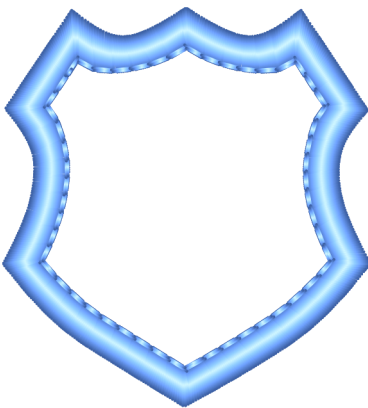
Shembull i stippling të gjeneruar nga Mesh > Net > Mbushje fraktale.

Në Studio NEXT, mbushjet stippling gjenerohen duke përdorur [Mesh Tool](#) përmes mënyrave specifike si [Rrjetë > Fraktal, Stippling](#), dhe [Pllaka > Blackwork](#). Këto mënyra mesh lehtësojnë krijimin e modeleve të ndryshme stippling që përmbajnë shtresa të vetme ose të shumëfishta qepjesh. Për më tepër, shtegu i stippling mund të konvertohet në objekte konturi, duke lejuar dekorim të mëtejshëm me shembuj konturesh ose teknika të tjera të avancuara konturimi të disponueshme brenda Studio.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të...? > Overlock



Overlock

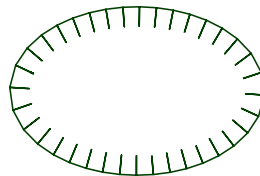


Veçoria [Overlock](#) në Studio NEXT simulon qepjet e drejta dhe zig-zag të prodhuara nga një makinë speciale serger. Këto qepje përdoren kryesisht për të parandaluar shthurjen e skajeve të pëlhurës.

Një kontur i vendosur në modalitetin Overlock mund të përdoret për të krijuar një skaj të përfunduar për arna, përfshirë ato me qoshe të mprehta.

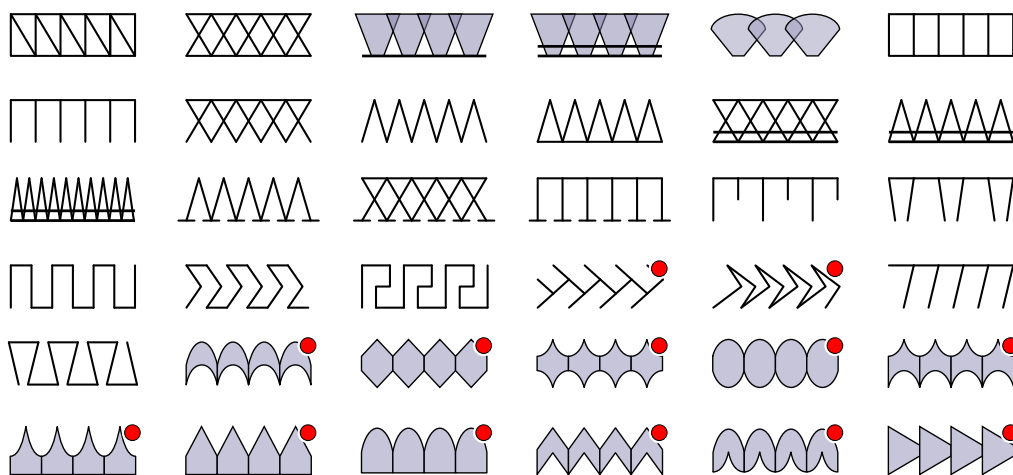
Krahasimi me një makinë serger

Një serger fizik (makinë overlocker) përdor fije të shumta (zakonisht 3 deri në 5) për të qepur mbi skajin e një ose dy copave të pëlhurës për krijimin e skajeve, palosjen ose qepjen e bashkimit. Shpesh ka një thikë për të prerë pëlhurën ndërsa qep. Modaliteti Overlock i Embird Studio simulon këtë pamje duke përdorur një gjilpërë standarde qëndisjeje. Ai lejon një makinë qëndisjeje të arrijë një përfundim të ngjashëm strukturor pa pasur nevojë për një pajisje industriale të veçantë.



Një shembull shtesë i një skaji dekorativ të krijuar duke përdorur një kontur me modalitetin Overlock.

Përdorni [Mjetin Kontur](#) ndërsa jeni në [modalitetin overlock](#) për të dixhitalizuar një objekt vektorial që gjeneron qepje overlock.



Shembuj Overlock

Çdo shembull overlock mund të rregullohet duke përshtatur [veti](#) specifike brenda softuerit.

Një objekt kontur që përdor modalitetin overlock mund të aplikohet ose në një formë të mbyllur ose në një rrugë të hapur.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Si të...? > Cilësimet e personalizuara të shtresës së poshtme



Preferenca Të Personalizuara Të Nënshtrësës

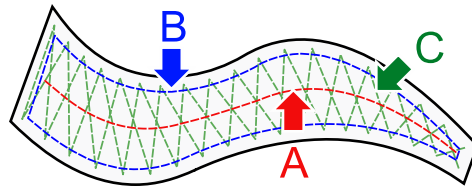
Nënshtrësja është një strukturë ndihmëse e përbërë nga qepje të zakonshme të qepura mbi pëlhurë përpara se të aplikohen qepjet e dukshme të sipërme (mbuluese). Ajo shërben si shtylla kurrizore e dizajnit, duke siguruar stabilitet dhe përforsim thelbësor.

Ky udhëzues shpjegon se si përdoruesit e Embird Studio NEXT mund të përshtatin preferencat e nënshtrësës për objekte individuale të qëndisjes për të anashkaluar preferencat globale. Ai detajon vetitë e disponueshme brenda skedës **Nënshtrësë e Avancuar** të dritares **Veti**. Ky mësim përqendrohet specifikisht në konfigurimet për llojet e nënshtrësës **Qendër**, **Skaj** dhe **Zig-Zag**, duke mundësuar akordimin e imët të karakteristikave të qepjes.

Si Të Anashkaloni Preferencat Globale Të Nënshtrësës

Qepjet e nënshtrësës për objekte të plota - si mbushjet e thjeshta, autokolonat, kolonat dhe bordurat - kontrollohen nga veti specifike. Ndërsa disa veti janë lokale (individuale për çdo objekt vektorial), të tjera përcaktohen globalisht. [Vetitë globale](#) mund të anashkalojnë duke përdorur kontrollet e përshkruara më poshtë.

Si vetitë globale ashtu edhe ato lokale janë të aksesueshme përmes [dritares Vetë](#). Kontrollet për anashkalimin e preferencave globale të nënshtrësës ndodhen në skedën **Nënshtrësë e Avancuar**, të organizuara në grupe bazuar në llojin e nënshtrësës.



A. Nënshtrësja Qendër

Trashëgo nga preferencat e përgjithshme: Ky ndërrues aktivizon ose çaktivizon anashkalimin e preferencave globale me konfigurime lokale.

Gjatësia minimale: Përcakton gjatësinë e përafërt të qepjeve më të shkurtra në nënshtrësën qendrore. Qepjet më të shkurtra ndodhin zakonisht në seksionet e lakuara fort të shtegut të nënshtrësës.

Gjatësia maksimale: Përcakton gjatësinë e përafërt të qepjeve më të gjata në nënshtrësën qendrore. Qepjet më të gjata ndodhin në seksionet e drejta të shtegut të nënshtrësës.

Nënshtrësja e lëvizjes qendrore nuk është e disponueshme për modalitetin **Mbushje e Thjeshtë**.

B. Nënshtrësja Skaj

Trashëgo nga preferencat e përgjithshme: Ky ndërrues aktivizon ose çaktivizon anashkalimin e preferencave globale me konfigurime lokale.

Gjatësia minimale: Përcakton gjatësinë e përafërt të qepjeve më të shkurtra në nënshtrësën e skajit. Qepjet e shkurtra ndodhin në seksionet e lakuara fort të shtegut të nënshtrësës.

Gjatësia maksimale: Përcakton gjatësinë e përafërt të qepjeve më të gjata në nënshtrësën e skajit. Qepjet e gjata ndodhin në seksionet e drejta të shtegut të nënshtrësës.

Modaliteti i zhvendosjes: Përcakton sjelljen e vetisë **Zhvendosje**. Vlera mund të vendoset si përqindje (në lidhje me vlerën e optimizuar automatike) ose si një matje absolute.

Zhvendosje: Përcakton hendekun e brendshëm midis konturit të objektit dhe nënshtrësës së lëvizjes së skajit.

Nënshtrësja e lëvizjes së skajit nuk është e disponueshme për modalitetin **Kolonë me shumë shtresa**.

C. Nënshtrësja Zig-Zag

Trashëgo nga preferencat e përgjithshme: Ky ndërrues aktivizon ose çaktivizon anashkalimin e preferencave globale me konfigurime lokale.

Gjatësia minimale: Përcakton gjatësinë e përafërt të qepjeve më të shkurtra në nënshtrësën zig-zag. Qepjet e shkurtra ndodhin në seksionet e lakuara fort të shtegut të nënshtrësës.

Gjatësia maksimale: Përcakton gjatësinë e përafërt të qepjeve më të gjata në nënshtresën zig-zag. Qepjet e gjata ndodhin në seksionet e drejta të shtegut të nënshtresës.

Modaliteti i zhvendosjes: Përcakton nëse vlera e **Zhvendosjes** trajtohet si përqindje apo si vlerë absolute.

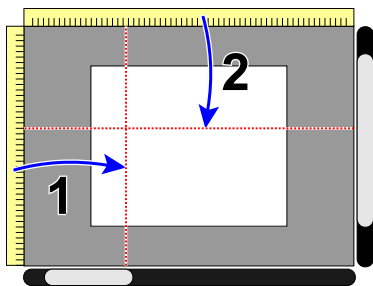
Zhvendosje: Përcakton hendekun e brendshëm midis konturit të objektit dhe nënshtresës zig-zag.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse

Mjete ndihmëse

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Udhëzues

Udhëzuesit



Udhëzuesit janë vija referuese horizontale, vertikale ose të pjerrëta që mund të pozicionohen kudo brenda [Zonës së punës](#).

Këta shënues funksionojnë si ndihmë vizuale për të ndihmuar përdoruesit në përafrimin, vendosjen dhe shkallëzimin e saktë të elementeve brenda një dizajni. Ato shërbejnë si vija referuese të përkohshme ose vizore për të siguruar saktësi gjeometrike.

Për të krijuar një udhëzues të ri, poziciononi kursorin mbi vizoren horizontale (2) ose vertikale (1), shtypni dhe mbani shtypur butonin kryesor të mausit dhe tërhiqni kursorin në Zonën e punës.

Përputhja Me Udhëzuesit

Në dizajnin me ndihmën e kompjuterit dhe digjitalizimin e qëndisjes, përputhja (snapping) është një sjellje si magnet që tërheq automatikisht një element të përzgjedhur (si p.sh. një nyje, një vijë ose një objekt të tërë) drejt një objekti specifik kur ai lëvizet brenda një afërsie të caktuar. Mendoni për përputhjen si një efekt "graviteti" për elementet e dizajnit. Ajo eliminon hamendësimin e pozicionimit manual duke siguruar që objektet ose pikat të përafrohen në mënyrë të përkryer me saktësi matematikore.

Veçoria **Përputh nyjet me udhëzuesit** është e aksesueshme përmes [Menysë kryesore \(mënyra e redaktimit të nyjeve\) > Redakto > Nyjet > Përputh](#). Kjo siguron që pikat individuale vektoriale të përafrohen në mënyrë të përkryer me udhëzuesit.

Veçoria **Përputh objektet me udhëzuesit** është e aksesueshme përmes **■ [Menysë kryesore \(mënyra e përzgjedhjes / transformimit\)](#) > [Opsione](#) > [Përputh objektet](#)** . Kjo lejon që kutia kufizuese e një objekti të tërë t'i përmbahet pozicioneve të udhëzuesit.

Ndarja E Objekteve Me Udhëzues

Udhëzuesit mund të përdoren gjithashtu për të ndarë objektet vektoriale. Poziciononi një udhëzues mbi objektin e synuar, pastaj përzgjidhni si objektin ashtu edhe udhëzuesin. Klikoni me të djathtën (butoni dytësor i mausit) mbi udhëzuesin për të aksesuar menynë e kontekstit dhe zgjidhni komandën **Prej objektet e përzgjedhura**.



Për operacione më komplekse, siç është prerja e një objekti përgjatë një shtegu të lakuar, ju lutemi referojuni kapitullit **[Ndarja e objekteve me maskë](#)**.

Bllokimi Ose Fshirja E Udhëzuesve

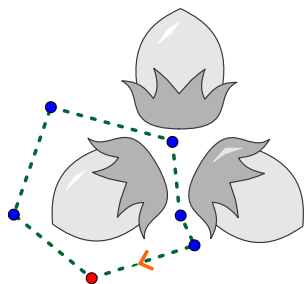
Navigoni te **■ [Menuja kryesore](#) > [Opsione](#) > [Udhëzuesit](#)** për të bllokuar udhëzuesit në vend, për të hequr të gjithë udhëzuesit ekzistues ose për të ndryshuar sjelljen e përputhjes për objektet. Arsyeja më e zakonshme për të bllokuar udhëzuesit është parandalimi i lëvizjes së tyre ndërsa jeni të zënë duke rregulluar nyjet ose objektet.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Lasso

Mjeti Lasso

Mjeti Lasso ndodhet në **[Kutinë e mjeteve](#)** kryesore.

Mjeti Lasso mundëson përzgjedhjen e objekteve ose nyjeve brenda **[Zonës së punës](#)** duke përdorur një shumëkëndësh të personalizuar. Ky mjet është veçanërisht efektiv kur lundroni në dizajne komplekse me objekte të vendosura afër, ku një përzgjedhje standarde drejtkëndëshe është e pamjaftueshme.



Për të përdorur mjetin, klikoni kudo në Zonën e punës për të vendosur pikën fillestare, pastaj vazhdoni të klikoni për të përcaktuar kufirin shumëkëndësh. Nuk është e nevojshme ta mbyllni manualisht shumëkëndëshin, pasi softueri lidh automatikisht pikën e fundit me të parën. Ju mund ta përsosni formën duke klikuar dhe tërhequr çdo pikë ekzistuese në një pozicion të ri. Kur një pikë është e theksuar (e fokusuar), një shigjetë shfaqet në segmentin e linjës ngjitur për të treguar orientimin e shumëkëndëshit.

Pikat e Lasso-s mund të futen ose hiqen duke përdorur tastet **INSERT** dhe **DEL**. Një komandë **INSERT** shton një pikë në vendndodhjen aktuale të shigjetës, ndërsa **DEL** fshin pikën e theksuar. Për më tepër, klikimi në një zonë bosh të Zonës së punës krijon një pikë të re menjëherë pas pikës së theksuar, duke e ndarë në mënyrë efektive atë segment në dy pjesë.



Në pajisjet pa tastierë fizike, përdorni butonat + dhe - në panelin e menusë së sipërme për të shtuar ose hequr pikat e përzgjedhjes.



Të gjitha modifikimet në shumëkëndësh regjistrohen, duke lejuar përdorimin e butonave **Anulo/Ribëj** ose shkurtoreve të tastierës **CTRL+Z/CTRL+Y**.

Përzgjedhja shumëkëndëshe mund të aplikohet duke përdorur modalitetet e mëposhtme:

1. **Përzgjidh**: Zgjedhja e këtij opsioni thekson objektet që ndodhen tërësisht ose pjesërisht brenda shumëkëndëshit. Çdo përzgjedhje ekzistuese pastrohet.
2. **Shto**: Ky modalitet përfshin objektet brenda shumëkëndëshit në përzgjedhjen aktuale.
3. **Hiq**: Ky modalitet heq çdo objekt brenda shumëkëndëshit nga përzgjedhja aktuale.

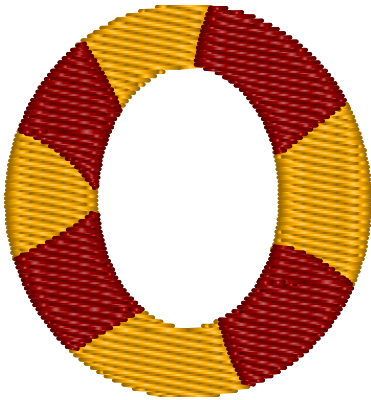
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Ndaj objektet me maskë



Përdorimi I Një Maske Për Të Ndarë Objektet Vektoriale

Ky mësim shpjegon se si të përdorni teknikën e maskës në Embird Studio NEXT për të ndarë objektet vektoriale për dizajne qëndisjeje shumëngjyrëshe. Duke përdorur operacionet **Shaping** si **Intersection** dhe **Difference** me një objekt maske të përkohshëm, ju mund ta ndani një objekt të vetëm në segmente të shumta me mbivendosje të sakta. Kjo siguron një qepje me cilësi të lartë pa boshllëqe dhe ofron një alternativë efektive ndaj digjitalizimit manual të çdo segmenti.

Objekti I Përkohshëm I Maskës

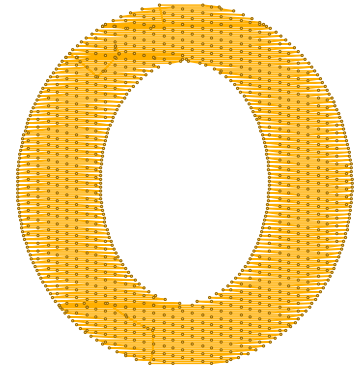


Koncepti i maskës lejon rregullimin e një objekti duke përdorur një tjetër që shërben për ta prerë ose për ta ndërprerë atë. Maska përcakton se cilat pjesë të objektit original mbeten dhe cilat hiqen. Ky efekt arrihet përmes operacioneve **Shaping: Intersection** dhe **Difference**.

◀ Fig. 1. Unazë me segmente shumëngjyrëshe.

Merrni parasysh një kërkesë dizajni për një unazë me segmente shumëngjyrëshe, siç tregohet në Figurën 1. Në vend që të digjitalizoni çdo segment individualisht, unaza e plotë krijohet së pari dhe më pas ndahet duke përdorur një objekt dytësor.

Fig. 2. Objekti fillestar i unazës së plotë. ▶

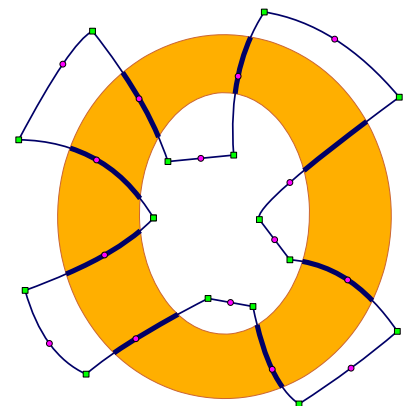


Krijimi I Segmenteve Të Para (Të Verdha)

Procesi fillon duke krijuar një unazë të madhe. Në këtë shembull, përdoret një objekt mbushjeje me një hapje qendrore (vrimë).

Fig. 3. Vendosja e objektit të maskës. ▶

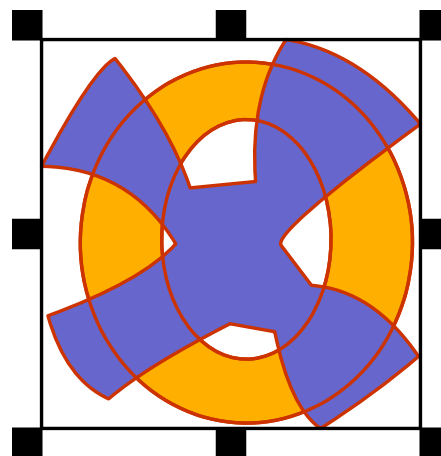
Më pas, vizatoni objektin që do të shërbejë si maskë ndarëse. Unaza do të pritet në shtigjet ku maska kalon unazën (të treguara nga vijat e trasha). Rrjedhimisht, skajet e maskës duhet të vizatohen saktësisht në shtigjet e kryqëzimit me unazën; zonat e tjera mund të vizatohen me më pak saktësi.



Në këtë shembull, një objekt mbushjeje përdoret si maskë. Ndërsa një maskë mund të jetë pothuajse çdo lloj objekti mbushjeje (si Sfumato, Mesh ose Column), objektet lineare si konturet, lidhjet ose qepjet manuale nuk mund të përdoren. Kjo ndodh sepse operacionet shaping kërkojnë një zonë të mbyllur për të llogaritur **Difference** ose **Intersection**.

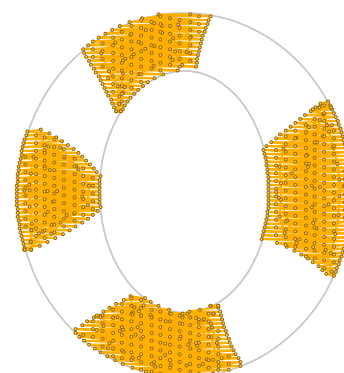
Për shkak se maska është një mjet i përkohshëm dhe nuk do të përmbajë qepje, pikat e fillimit/mbarimit dhe vetitë e saj specifike janë të parëndësishme. Një maskë mund të përmbajë gjithashtu një ose më shumë hapje, gjë që ju lejon të ndani seksione të shumta të objektit bazë njëkohësisht..

Fig. 4. Përzgjedhja e unazës dhe maskës. ▶



Zgjidhni si unazën ashtu edhe objektin e maskës, pastaj navigoni te [Menuja Kryesore > Build > Shaping > Difference](#) . Ky komandë gjeneron objekte të reja që përfaqësojnë zonën e unazës minus zonën e maskës, siç tregohet në Figurën 5. Objekti origjinal i unazës dhe objekti i maskës mbeten të paprekura.

Fig. 5. Objektet që rezultojnë pas operacionit Difference. ▶



Shënim: Komandat Shaping janë të papajtueshme me objekte lineare si konturet, lidhjet ose qepjet manuale.

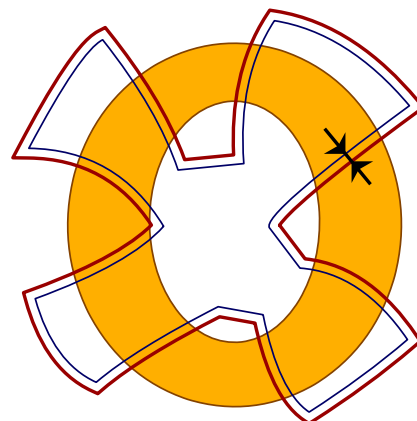
Krijimi I Segmenteve Plotësuese (Të Kuqe)

Për të mbushur zonat e mbetura bosh, duhet të krijohen objekte plotësuese duke përdorur një komandë tjetër shaping. Përpara se të vazhdoni, është thelbësore të zmadhoni maskën. Kjo siguron që objektet e reja të jenë pak më të mëdha dhe të mbivendosen me segmentet e krijuara më parë.

Ky hap është kritik: pa mbivendosje të mjaftueshme, "efekti i tërheqjes" së fillit të qëndisjes do të shkaktojë boshllëqe të dukshme në qepjen përfundimtare.

Zgjidhni objektin maskë dhe shkoni te [Menuja Kryesore > Transformo > Zhvendos > Zgjero Objektet](#) .

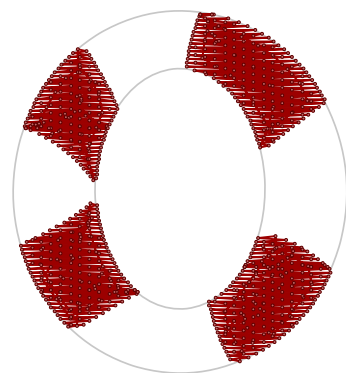
Fig. 6. Zgjerimi i maskës për kompensimin e mbivendosjes. ▶



Tani, zgjidhni unazën origjinale dhe maskën e zgjeruar. Shkoni te [Menuja Kryesore > Ndërto > Formësim > Prerje](#) për të krijuar zona të përbashkëta për të dy objektet.

Fig. 7. Objektet e rezultuara nga Prerja. ►

Kjo rezulton në objekte që janë plotësuese të segmenteve fillestare të verdha. Ndryshoni ngjyrën e tyre në të kuqe duke tërhequr nuancën e dëshiruar nga paleta mbi objektet e zgjedhura. Së fundi, fshini unazën origjinale dhe objektet maskë; ato e kanë shërbyer qëllimin e tyre si shabllone të përkohshme dhe nuk kërkohen më.



Rezultati Përfundimtar

Dizajni i përfunduar përmban mbivendosje të nevojshme midis zonave ngjitur me ngjyra të ndryshme për të siguruar integritetin e dizajnit.

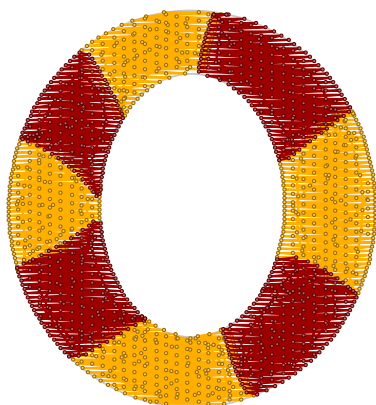


Fig. 8. Dizajn shumëngjyrësh i përfunduar.

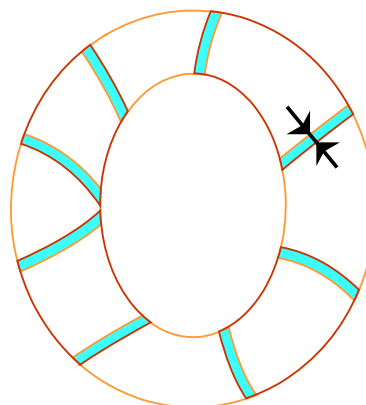


Fig. 9. Detaj që tregon mbivendosjet midis zonave ngjitur.

Segmentet individuale janë objekte të veçanta. Rekomandohet të përdorni [Mjetin e Lidhjes](#) për të lidhur segmentet përkatëse dhe për të minimizuar prerjet e fillit. Në këtë sekuencë, pasi segmentet e verdha qepen të parat, lidhjet midis tyre mund të fshihen nën segmentet e kuqe.

Shënim: Ndërsa objektet në Studio mund të ndahen gjithashtu duke përdorur [Linjat Udhëzuese](#), ajo metodë është e kufizuar në prerje me vijë të drejtë.



Mjeti I Matjes

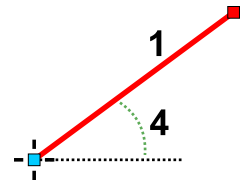
Mjeti i Matjes është krijuar për të llogaritur distancat dhe këndet e sakta brenda një dizajni qëndsisjeje. Përdoruesit mund të krijojnë ose një ose dy vija matëse; kur dy vija janë aktive, mjeti gjithashtu përcakton këndin midis tyre. Të gjitha vlerat e matura shfaqen në kohë reale në [panelin kryesor të kontrollit](#).








Qasuni Mjetit të Matjes përmes [Kutisë së Mjeteve](#).

Për të filluar matjen, klikoni butonin e Mjetit të Matjes në kutinë e mjeteve.

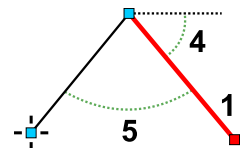
Vendosni pikën e parë kudo brenda [Zonës së Punës](#), pastaj vendosni pikën e dytë për të përcaktuar vijën. Këto pika mund të zgjidhen dhe të ripozicionohen njësoj si nyjet në mënyrat standarde të krijimit ose redaktimit.



Paneli kryesor i kontrollit ofron të dhënat e mëposhtme bazuar në pikat tuaja:

- 1  Distanca e drejtpërdrejtë midis pikave të zgjedhura.
- 2  Përbërësi horizontal i distancës (i llogaritur përgjatë boshtit horizontal).
- 3  Përbërësi vertikal i distancës (i llogaritur përgjatë boshtit vertikal).
- 4  Këndi i formuar midis vijës që lidh pikat dhe boshtit horizontal.
- 5  Këndi relativ midis dy vijave të matjes.

Mjeti gjithashtu mbështet një konfigurim me tre pika për të formuar dy vija. Vendosni një pikë të tretë në zonën e punës për të matur këndin specifik midis dy objekteve të ndryshme të qëndsisjes. Në këtë konfigurim, vlera e shënuar me (5) përfaqëson këndin midis dy vijave.



Ju lutemi vini re se vlerat (1) deri në (4) i referohen vijës së theksuar aktualisht, ndërsa (5) i referohet vazhdimisht këndit të përbashkët midis të dy vijave.

Simulatori I Qepjes

Simulatori i Qepjes në Studio është një mjet thelbësor për analizimin e renditjes së qepjeve të një dizajni duke ofruar një animacion në kohë reale të procesit të qëndisjes. Ky simulim përdoret shpesh për të identifikuar prerjet e panevojshme midis objekteve ose për të inspektuar detajet teknike si shtresa e poshtme (underlay) dhe strukturat komplekse të qepjeve që mund të jenë të vështira për t'u dalluar në një paraqitje statike.

Simulatori i Qepjes mund të aksesohet përmes [Menuja Kryesore > Vegla > Simulatori i Qepjes](#) ose duke klikuar butonin e dedikuar që ndodhet në [panelin e ndarjes](#).



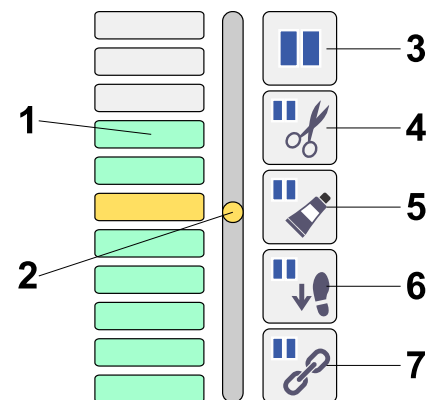
Për të ekzekutuar simulatorin, një ose më shumë objekte duhet të jenë të përzgjedhura në [Zonën e Punës](#) dhe këto objekte duhet të kenë qepje të gjeneruara.

Simulimi mund të ndërpritet në çdo kohë duke shtypur tastin **ESC** ose duke klikuar butonin **Stop**.

[Mënyra e renderimit](#) mund të ndërrohet gjatë animacionit për të ofruar perspektiva të ndryshme vizuale. Mënyrat e disponueshme përfshijnë **Flat (E sheshtë)**, **3D**, **X-ray (Rrezet X)** dhe **Normal**.

Funksionaliteti i kontrolleve të panelit është si më poshtë:

1. Butona për rregullime shkallë-shkallë të shpejtësisë së qepjes (të matura në qepje për sekondë).
2. Një rrëshqitës për kontroll të ndryshueshëm dhe të vazhdueshëm të shpejtësisë së qepjes.
3. Butoni **Pause/Run (Pauzë/Ekzekuto)**: Pezullon simulimin. Klikoni përsëri për të rifilluar. Ky buton përdoret gjithashtu për të rinisur animacionin pasi të jetë pauzuar nga ndonjë prej kushteve të automatizuara (4 deri në 7).
4. Pauzimi i simulimit në çdo **qepje tranzicioni**.
5. Pauzimi i simulimit në çdo **ndryshim ngjyre**.
6. Pauzimi i simulimit në një **rrugë konturi të prapme**.
7. Pauzimi i simulimit në një objekt **lidhjeje**.



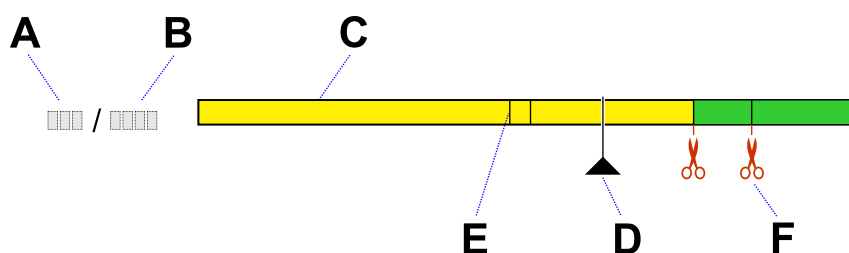
Shënim: Kontrollat 1 dhe 2 mbështesin cilësimet e shpejtësisë negative, duke bërë që qepjet të zhduken gradualisht nga pamja. Duke lëvizur rrëshqitësin 2, mund të lëvizni manualisht simulimin përpara dhe prapa.

Ky funksion është menduar për një inspektim të detajuar të mënyrës se si ndërtohen segmente specifike të dizajnit.

Butonat 4 deri në 7 ju lejojnë të vendosni pauza specifike "të bazuara në ngjarje". Kur një buton është i aktivizuar (i shtypur), simulimi do të ndalojë automatikisht kur të plotësohet ai kusht. Për shembull, për të audituar tranzicionet e ngjyrës së fijes ose rrugët e lidhjes, aktivizoni butonat 5 dhe 7. Kushti 6 është veçanërisht efektiv për verifikimin e integritetit të kontureve me dy shtresa. Kur ndodh një pauzë, thjesht klikoni butonin 3 për të vazhduar.

Kontrollet e zmadhimit dhe lëvizjes (scroll) në Zonën e Punës mbeten aktive gjatë simulimit, duke ju lejuar të mbani fokusin në zona specifike me interes ndërsa ato janë duke u "qepur."

Shiriti i ngjyrave në krye të ndërfaqes ofron një afat kohor për të **kthyer prapa (rewind)** ose për të çuar përpara simulimin. Drejtkëndëshat me ngjyra përfaqësojnë ngjyrën aktuale të fijes, ndërsa shenjat e vogla të zeza tregojnë kufijtë e objekteve. Për të naviguar, klikoni dhe mbani butonin kryesor të mausit mbi shiritin e ngjyrave dhe tërhiqni rrëshqitësin majtas (prapa) ose djathtas (përpara). Lëshoni butonin e mausit për të rifilluar riprodhimin normal nga pozicioni i ri.



Pjesët përbërëse të shiritit të progresit janë të përcaktuara si më poshtë:

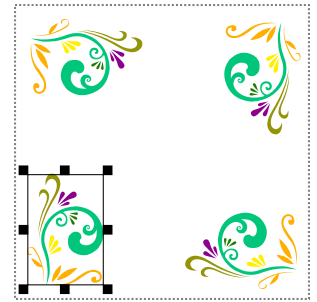
- **A** - Indeksi aktual i qepjes.
- **B** - Numri total i qepjeve të përzgjedhjes.
- **C** - Shiriti i ngjyrave që përfaqëson sekuencat e fijeve.
- **D** - Kursori që tregon pozicionin aktual të riprodhimit.
- **E** - Shënuesi që tregon fillimin e një objekti të ri.
- **F** - Treguesi për një qepje tranzicioni ose prerje.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Mjete ndihmëse](#) > [Mjet për qoshe](#)

Mjeti I Qosheve

Mjeti i qosheve është i aksesueshëm përmes [Menuja kryesore > Ndërtimi](#) ndërsa jeni në modalitetin e përzgjedhjes/transformatimit.

Komanda **Corner...** hap një panel konfigurimi që ofron opsione për të duklikuar në mënyrë simetrike objektet e zgjedhura në qoshtet e kornizës së qëndisjes.



Mjeti i qosheve përfshin opsionet funksionale të mëposhtme:

1. **Vendos** - Gjeneron kopje të objekteve të zgjedhura në orientimin e tyre origjinal.
2. **Pasqyro** - Pasqyron objektet brenda secilës qoshe përkatëse.
3. **Rrotullo djathtas (CW)** - Rrotullon objektet në secilën qoshe në drejtim të akrepave të orës në lidhje me qoshten e mëparshme.
4. **Rrotullo majtas (CCW)** - Rrotullon objektet në secilën qoshe në drejtim të kundërt të akrepave të orës në lidhje me qoshten e mëparshme.

Shënim: Nëse opsioni **Apliko rrotullimin te qepjet mbushëse** është i aktivizuar në [Menuja kryesore > Transformo > Pasqyro & Rrotullo](#), këndi i qepjes do të rregullohet automatikisht pas rrotullimit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Mjete ndihmëse](#) > Mjet për përsëritje automatike



Mjeti Auto Repeat

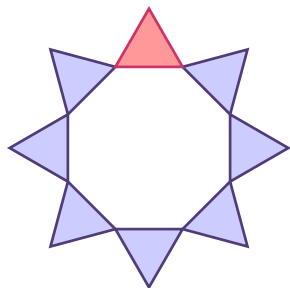
Mjeti Auto Repeat mundëson duplikimin dhe rregullimin e automatizuar të një ose më shumë objekteve në një sekuençë të përsëritur. Këto sekuenca mund të ndjekin shtigje lineare, paraqitje rrethore ose transformime të tjera të specifikuara.

Ky mjet është i aksesueshëm përmes [Menuja Kryesore > Ndërtimi](#) ndërsa jeni në modalitetin e përzgjedhjes/transformimit.

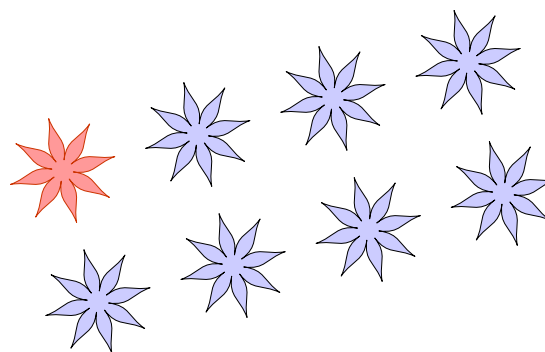
Komanda **Auto Repeat...** hap një dritare konfigurimi me opsione për të duplikuar objektet e zgjedhura përgjatë një linje, rreth një rrethi ose drejtkëndëshi, ose si mbushje për një zonë drejtkëndore. Përdoruesit mund të specifikojnë distancën e saktë (hapësirën) midis objekteve që rezultojnë.

Për më tepër, janë të disponueshme cilësime për të ruajtur orientimin origjinal të objekteve ose për të aplikuar pasqyrim vertikal dhe horizontal. Objektet gjithashtu mund të rrotullohen automatikisht për të mbetur paralel me vijën bazë të shtegut.

Një pamje paraprake e menjëhershme e konfigurimit shfaqet si në panelin Layout ashtu edhe në Zonën e Punës.



Në këtë shembull, trekëndëshi fillestar u përsërit tetë herë rreth një shtegu rrethor. Klonet u transformuan për të mbetur paralele me vijën bazë (perimetrin e rrethit).



Në këtë rast, tregohet një model i përsëritur drejtkëndor me cilësime specifike rrotullimi dhe hapësira të përcaktuara midis kloneve të objekteve.

Shënim: Vlera e hapësirës, e cila përcakton distancën midis kloneve, mund të vendoset në një vlerë negative për të krijuar efekte mbivendosjeje.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Analiza e qepjeve



Analiza E Qepjeve

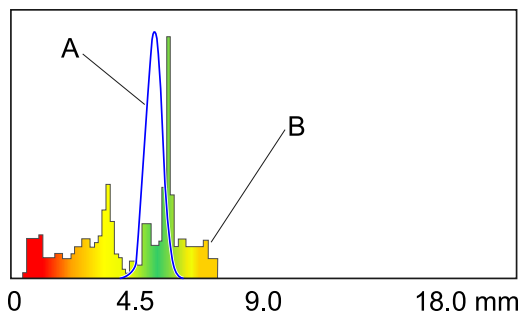
Mjeti i Analizës së Qepjeve është i aksesueshëm përmes [Menyja Kryesore > Veglat](#) ndërsa jeni në modalitetin e përzgjedhjes ose transformimit.

Ky mjet ofron njohuri të detajuara mbi karakteristikat e dizajnit që janë kritike për arritjen e rezultateve të qëndisjes me cilësi të lartë.

Përdorni këtë funksion për të verifikuar integritetin e dizajnit, siç është identifikimi i qepjeve tepër të gjata në të gjithë dizajnin ose brenda objekteve të përzgjedhura në mënyrë specifike.

Histogrami

Histogrami i gjatësisë së qepjes është një përfaqësim grafik i shpërndarjes së gjatësive të qepjeve. Lartësia e secilës shtyllë tregon sasinë e qepjeve që bien brenda intervaleve specifike të gjatësisë.



Histogrami i gjatësive të qepjeve.

Kurba blu (A) përfaqëson histogramin e një dizajni teorik ideal, ku të gjitha qepjet janë afër gjatësisë optimale prej përafërsisht 4 milimetra (1/6 inç). Ndonëse nuk është e arritshme në praktikë, ajo shërben si një bazë për krahasim.

Histogrami aktual i dizajnit (B) përdor një shkallë ngjyrash: e kuqja tregon qepje që janë shumë të shkurtra ose shumë të gjata, e verdha tregon gjatësi tranzicioni, dhe e gjelbra përfaqëson gjatësitë optimale të qepjes. Kjo lejon një krahasim të drejtpërdrejtë midis dizajnit tuaj dhe modelit ideal. Për shembull, shembulli i mësipërm tregon një frekuencë të lartë të qepjeve të shkurtra në zonën e kuqe, gjë që mund të çojë në probleme gjatë procesit të qepjes.

Histogrami gjurmon qepjet deri në një gjatësi prej 18 milimetra (3/4 inç). Qepjet që e tejkalojnë këtë gjatësi konvertohen automatikisht në kërcime (qepje tranzicioni).

Të dhënat numerike

Përveç histogramit grafik, të dhënat e mëposhtme numerike ofrojnë informacion thelbësor teknik rreth dizajnit:

- Numri I Qepjeve
- Numri I Prerjeve
- Numri I Qepjeve Tepër Të Gjata
- Gjatësia E Perit Të Sipërm
- Gjatësia E Perit Të Bobinës
- Gjatësia Minimale E Qepjes
- Gjatësia Maksimale E Qepjes
- Gjatësia Mesatare E Qepjes

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Akordimi i ngjyrave



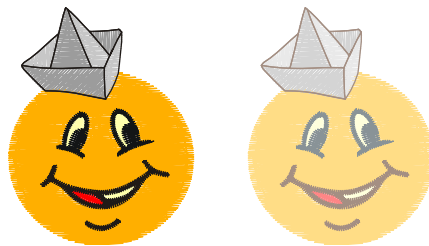
Tune Colors

Ky mjet është i aksesueshëm përmes **■ [Main Menu > Objects > Color](#)** (Menyja Kryesore > Objekte > Ngjyra) ndërsa jeni në modalitetin e përzgjedhjes / transformimit.

Përparësia e Akordimit të Ngjyrave

Akordimi i ngjyrave ju lejon të ndryshoni skemën e përgjithshme të ngjyrave të objekteve të zgjedhura shpejt dhe në mënyrë uniforme. Kjo është veçanërisht e dobishme kur krijoni dizajne të detajuara ose realiste, si portrete, kafshë, lule ose peizazhe. Në vend që të rregulloni manualisht dhjetëra ngjyra individuale të fijeve, ju mund ta zhvendosni të gjithë përzgjedhjen drejt një toni më të ftohtë ose më të ngrohtë, të ndriçoni ose errësoni kompozimin, ose t'i bëni ngjyrat më të gjalla ose të shurdhëta. Kjo siguron një rezultat harmonik duke reduktuar ndjeshëm kohën e nevojshme për eksperimentimin e ngjyrave.

Komanda **Tune Colors** hap një dritare dialogu që përmban kontrollet **Brightness** (Ndriçimi), **Contrast** (Kontrasti), **Gamma** (Gama), **Saturation** (Ngopja) dhe **Color Balance** (Balanca e Ngjyrave) (Cyan-Red, Magenta-Green, Yellow-Blue). Këto preferenca modifikojnë ngjyrën e **objekteve vektoriale** dhe qepjeve të tyre përkatëse (fijeve), në vend të ngjyrave të **imazhit raster** nën to.



Majtas: ngjyrat origjinale përpara akordimit. Djathtas: ndriçimi i rritur për të gjitha objektet njëkohësisht.

Balanca E Ngjyrave

Rregullimi i ngjyrave duke përdorur mjetet e balancës Yellow-Blue (Verdhë-Kaltër), Red-Green (Kuç-Gjelbër) dhe Cyan-Magenta (Cian-Maxhenta) përfshin modifikimin e përpjesëtimit të këtyre çifteve të ngjyrave plotësuese brenda dizajnit tuaj.

Të kuptuarit se si këto çifte ngjyrash ndikojnë te njëri-tjetri është thelbësore për arritjen e rezultateve specifike estetike.

1. Balanca Kuq-Gjelbër:



- Lëvizja e rrëshqitësit drejt **Red** (Kuç) përmirëson tonet e kuqe. Kjo mund ta ngrohë dizajnin, t'i bëjë tonet e lëkurës të duken më të gjalla, ose të korrigjojë një nuancë të tepërt të gjelbër.
- Lëvizja e rrëshqitësit drejt **Green** (Gjelbër) rrit tonet e gjelbërta, duke krijuar një pamje më të ftohtë dhe më natyrale—veçanërisht efektive për skenat e jashtme—dhe duke reduktuar dominimin e së kuqes.

2. Balanca Cian-Maxhenta:



- Rregullimi drejt **Cyan** (Cian) shton cianin (një përzierje e blusë dhe gjelbërs), duke siguruar një estetikë më të ftohtë, më të zbehtë dhe duke korrigjuar mbingopjen e maxhentës.
- Rregullimi drejt **Magenta** (Maxhenta) forcon maxhentën (një përzierje e së kuqes dhe vjollcës), duke shtuar thellësi te të kuqet dhe vjollcat ose duke kompensuar cianin e tepërt.

3. Balanca Verdhë-Kaltër:



- Zhvendosja e kontrollit drejt **Yellow** (Verdhë) rrit tonet e verdha. Kjo ngroh pamjen e përgjithshme, fut nuanca të arta, ose ndihmon në neutralizimin e një nuance të kaltër.
- Zhvendosja e kontrollit drejt **Blue** (Kaltër) rrit tonet e kaltra, gjë që ftoh dizajnin, shton një nuancë të kaltër, ose neutralizon një nuancë të verdhë.

Këto rregullime të balancës mund të aplikohen në mënyrë të pavarur te **Shadows** (Hijet), **Midtones** (Tonet e mesme) dhe **Highlights** (Dritëhijet) për kontroll të saktë. Në vend që të ndikoni në të gjithë dizajnin në mënyrë uniforme, mund t'i akordoni ngjyrat në rajonet më të errëta (hijet), gamën tonale të mesme dhe zonat më të ndritshme (dritëhijet) për të arritur një korrigjim më të rafinuar të ngjyrave.

Akordimi i Ngjyrave Sfumato: Funkzioni Tune Colors zbatohet për nuancat individuale brenda objekteve Sfumato si dhe për ngjyrën bazë. Kjo lehtëson rregullimet e sakta për punën me portrete.

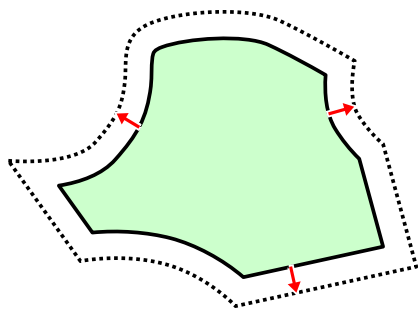
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Zgjero ose zvogëlo objektet

Zgjeroni Ose Zvogëloni Objektet

Zhvendosja Me Distançë Konstante

Këto komanda zbatohen për objektet e zgjedhura me Mjetin Tregues (shigjetë) ose brenda [Inspektorit të Objekteve](#).

Këto komanda janë të aksesueshme përmes [menyja kryesore > Transformo > Zhvendos](#) ndërsa jeni në modalitetin Zgjedhje/Transformim.



Si **Zgjerimi** ashtu edhe **Zvogëlimi** janë funksione të zhvendosjes me distancë konstante. Zhvendosja i referohet procesit të krijimit të një forme ose shtegu të ri që ruan një distancë uniforme nga një formë ose shteg ekzistues në çdo pikë.

Zgjero objektet zmadhon objektet e zgjedhura duke zhvendosur konturet e tyre. Është krijuar posaçërisht për të krijuar një mbivendosje me gjerësi konstante midis objekteve ngjitur. Komanda Zgjero objektet nuk prodhon të njëjtin rezultat gjeometrik si zmadhimi standard.

Zvogëlo objektet zvogëlon përmasat e objekteve të zgjedhura duke zhvendosur konturet e tyre. Komanda Zvogëlo objektet ndryshon nga një zvogëlim standard i madhësisë. Shpesh përdoret për të zvogëluar madhësinë e një hapjeje mbushëse për të krijuar një mbivendosje të saktë midis hapjes dhe objektit që e mbulon atë.

Përveç vetisë **Sasia**, e cila përcakton distancën e zhvendosjes, funksionet e zgjerimit dhe zvogëlimit përdorin vetinë **Këndi**. Kjo preferencë përcakton se si këndet e mprehta priten ose zbuten gjatë procesit të zhvendosjes.



Trajtimi i këndit (nga e majta në të djathtë): i rumbullakosur, i prerë, i zbutur, i mprehtë, i fazuar.

Zhvendosja Me Distançë Konstante Kundrejt Shkallëzimit Bazë

Zhvendosja me distancë konstante dhe **shkallëzimi bazë** (zmadhimi ose zvogëlimi) janë teknika të dallueshme për ndryshimin e madhësisë së objekteve vektoriale. Ato operojnë duke përdorur logjikë të ndryshme dhe prodhojnë

rezultate të ndryshme vizuale, veçanërisht me forma komplekse dhe kënde të mprehta.

Zmadhimi Ose Zvogëlimi Bazë (Shkallëzimi)

- Kjo metodë rrit ose zvogëlon madhësinë e një objekti në mënyrë uniforme nga një pikë specifike - zakonisht qendra.
- Çdo pikë përgjatë konturit lëviz në mënyrë proporcionale nga jashtë ose nga brenda, duke ruajtur proporcionet origjinale të objektit.
- Për shembull, një rreth i përsosur mbetet rreth, dhe një drejtkëndësh me raport 2:1 ruan atë raport të saktë kur shkallëzohet.
- Këndet sillen në mënyrë konsistente - këndet e mprehta mbeten të mprehta, dhe ato të rrumbullakosura ruajnë kurbat e tyre, me këndet dhe rrezet të shkallëzuara në mënyrë të barabartë.

Zhvendosja Me Distançë Konstante

- Në vend të shkallëzimit në mënyrë proporcionale, kjo teknikë krijon një kontur të ri që mbetet në një distancë fikse nga shtegu origjinal përgjatë gjithë perimetrit të tij.
- Ky proces është i krahasueshëm me vizatimin e një kornize me trashësi uniforme rreth një forme.
- Forma që rezulton mund të mos shkallëzohet në mënyrë proporcionale; kurbat dhe këndet e ndërlikuara mund të ndryshojnë ndjeshëm sepse zhvendosja mbetet konstante pavarësisht gjeometrisë lokale.

Në Dixhitalizimin E Qëndisjes

Zhvendosja me distancë konstante është veçanërisht e dobishme për:

- **Qepja e nënshtresës:** Duke zhvendosur një zonë mbushjeje nga brenda, mund të krijoni një shtresë themeli të qëndrueshme që parandalon zhvendosjen e pëlhurës përpara se të aplikohen qepjet kryesore mbuluese.
- **Konturimi:** Zhvendosja e kontureve është një mënyrë efektive për të shtuar korniza ose qepje konturi rreth formave komplekse të mbushura.
- **Krijimi i mbivendosjeve:** Pëlhura shpesh deformohet pak gjatë procesit të qëndisjes. Mbivendosjet sigurojnë që elementët ngjitur të mbeten të lidhur në qëndisjen përfundimtare, pavarësisht tërheqjes së pëlhurës.

Shkallëzimi i thjeshtë është një mënyrë më e drejtpërdrejtë për të ndryshuar madhësinë e dizajneve ose komponentëve individualë pa ndryshuar marrëdhënien midis pjesëve. Është i dobishëm kur qëllimi është rritja ose zvogëlimi i objekteve në mënyrë të barabartë.

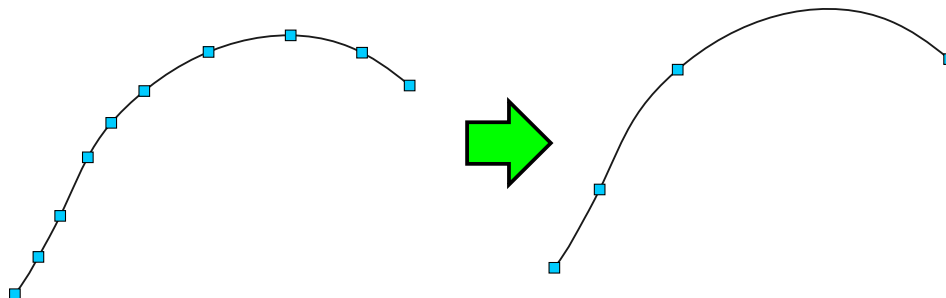
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Redukto numrin e nyjeve



Redukto Numrin E Nyjeve

Kjo komandë është e aksesueshme përmes  [Menuja Kryesore > Transformo](#) ndërsa jeni në modalitetin e përzgjedhjes/transformimit, ose përmes [menysë pop-up](#) kur jeni në modalitetin e redaktimit të nyjeve.

Mjeti **Redukto Numrin e Nyjeve** heq nyjet e tepërta nga objektet e përzgjedhura bazuar në parametrin e specifikuar "Thjeshtësia". Ky funksion është krijuar kryesisht për të zbutur shkronjat e qëndisura të karakterizuara nga skaje të shtrembëruara ose një numër i tepërt i nyjeve, të cilat mund të jenë të vështira për t'u menaxhuar gjatë redaktimit manual nyje-pas-nyje.



Majtas: Një skaj me përqendrim të lartë të nyjeve. Djathtas: I njëjti skaj pas reduktimit, duke ruajtur formën origjinale me dukshëm më pak nyje.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Mjete ndihmëse](#) > Reduktimi i numrit të ngjyrave të imazhit



Reduktimi I Ngjyrave Të Imazhit

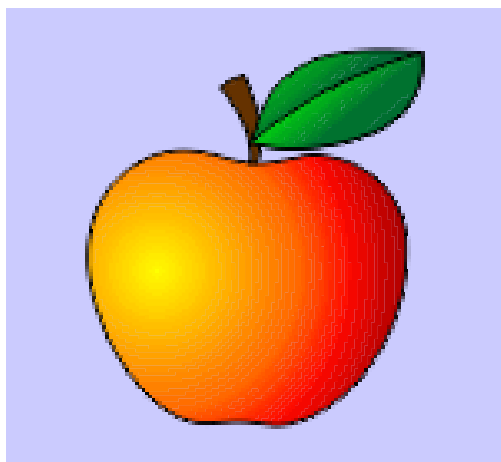
Reduktimi i ngjyrave të imazhit është procesi i zvogëlimit të numrit të ngjyrave të dallueshme brenda një imazhi. Në vend të miliona ngjyrave që gjenden në një imazh me ngjyra të plota, një imazh me ngjyra të reduktuara përdor një grup të kufizuar dhe specifik. Ky është një hap kritik në përgatitjen e një imazhi raster për përdorim si shabllon për digjitalizimin e qëndisjes, ku numri i ngjyrave të disponueshme të perit është i kufizuar.

Studio përfshin një mjet të dedikuar për reduktimin e ngjyrave, të aksesueshëm përmes [Menyja Kryesore > Imazhi > Mjetet > Redukto ngjyrat](#) .

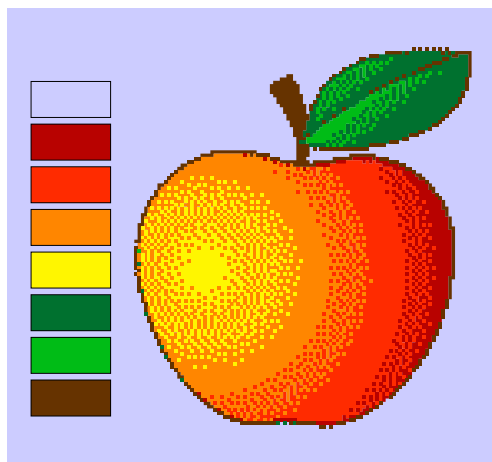
Parapërpunimi I Imazhit

Një **imazh raster** i vendosur në sfondin e **Zonës së Punës** zakonisht shërben si shabllon për digjitalizim. Parapërpunimi i imazhit mund të përshpejtojë ndjeshëm procesin e digjitalizimit, veçanërisht për dizajne komplekse me numër të lartë ngjyrash.

Një qasje efektive është konvertimi i imazhit nga një shkallë me ngjyra të plota në një paletë të kufizuar. Kjo siguron një vizualizim të qartë të numrit përfundimtar të perit dhe vendosjes së qepjeve.



Imazh original raster me ngjyra të plota. Në këtë fazë, përdoruesi duhet të përcaktojë numrin dhe vendosjen e ngjyrave të perit.

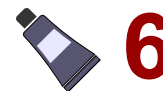


Imazh i parapërpunuar me një shkallë të reduktuar ngjyrash. Në këtë shembull, dizajni mund të digjitalizohet duke përdorur shtatë ngjyra peri (duke përjashtuar sfondin bosh).

Paleta E Ngjyrave

Procesi i **Reduktimit të ngjyrave** përdor një **paletë** për të përcaktuar ngjyrën përfundimtare të caktuar për çdo piksel. Paleta shfaqet si një kolonë vertikale e qelizave të ngjyrave; konfigurimi i paracaktuar përbëhet nga e zeza dhe e bardha.

Paletat e personalizuara mund të krijohen duke përdorur disa metoda. Hapi i parë është përcaktimi i numrit të ngjyrave duke përdorur kontrollin që shfaq një ikonë tubi. Kjo vlerë mund të rregullohet në çdo kohë për të rritur ose zvogëluar madhësinë e paletës.



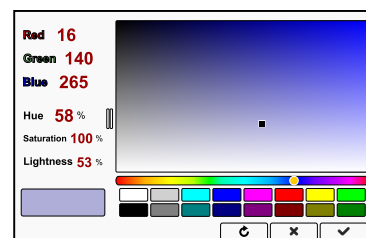
Pasi të jetë vendosur sasia, ngjyrat mund të gjenerohen automatikisht nga imazhi, të përzihen manualisht ose të zgjidhen individualisht nga Zona e Punës. Këto metoda mund të përdoren në kombinim.

1. Gjenerimi Automatik I Paletës

Klikoni butonin **Automatik** për të gjeneruar të gjithë paletën njëkohësisht. Softueri analizon imazhin për të zgjedhur ngjyrat më të spikatura. Kjo shërben si një pikënisje e shkëlqyer, megjithëse rregullimet manuale shpesh kërkohen për rezultate optimale.

2. Konfigurimi Manual I Ngjyrave

Çdo qelizë ngjyre mund të përcaktohet individualisht. Zgjidhni një qelizë dhe klikoni butonin **Përzierës**, ose klikoni dy herë (ose prekni gjatë) qelizën për të hapur dritaren e **Përzierësit të ngjyrave**.

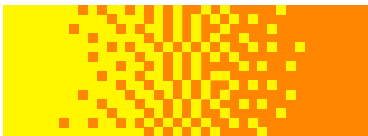


3. Zgjedhja e ngjyrave nga imazhi

Për të zgjedhur një ngjyrë direkt nga burimi, fillimisht zgjidhni një qelizë të paletës për ta theksuar atë. Pastaj, klikoni ngjyrën e dëshiruar brenda imazhit në [Zonën e Punës](#). Ngjyra e zgjedhur do të kopjohet në qelizën e theksuar.

Investimi i kohës në përsosjen e paletës siguron një paraqitje më të pastër të ngjyrave, duke e bërë digjitalizimin e dizajneve komplekse dukshëm më të lehtë.

Dithering



Dithering zëvendëson gradientët e butë të ngjyrave me pikselë të shpërndarë nga paleta e zgjedhur. Intensiteti i këtij efekti menaxhohet përmes **kontrollit Dither**. Kur vendoset në zero, nuk aplikohet asnjë dithering. Dithering është veçanërisht i dobishëm kur digjitalizohen objekte me përzierje ngjyrash, pasi zonat e dithering-ut veprojnë si një udhëzues për krijimin e tranzicioneve të buta

të qepjeve.

Pamja paraprake

Klikoni butonin **Preview** për të shqyrtuar rezultatet e konfigurimit aktual të paletës. Pamja paraprake shfaqet në një zonë dytësore në [Main Control Panel](#), i cili mbështet zmadhimin, lëvizjen dhe panoramimin.

Derisa butoni **Preview** të klikohet për herë të parë, zona shfaq një **maskë**. Ky imazh bardh e zi tregon se cilat zona do të përpunohen (të zeza) dhe cilat do të përjashtohen (të bardha).

Maskimi



Ju mund të përpunoni pjesë specifike të një imazhi në vend të të gjithë skedarit, gjë që parandalon ndërthurjen e padëshiruar të ngjyrave. Studio ju lejon të përdorni **objekte vektoriale mbushëse** si **maskë**. Për të konvertuar vetëm një zonë specifike, vizatoni një objekt mbushëje ose kolone mbi imazh, zgjidhni atë dhe më pas hapni mjetin Color Reduction. Konvertimi do të zbatohet vetëm në zonën poshtë objekteve të zgjedhura.

Paleta rozë e aplikuar ekskluzivisht në një zonë të maskuar, duke lënë pjesën tjetër të imazhit të pandryshuar. tjetër të imazhit.

Për shembull, kur digjitalizoni një foto të një kafshe shumëngjyrëshe, mund ta maskoni secilin diapazon ngjyrash individualisht. Kjo ju lejon të aplikoni një paletë të zezë/gri në një zonë dhe një paletë kafe në një tjetër pa ndikuar në pjesën

Shënim: [Trace Tool](#) mund të përdoret për të krijuar lehtësisht objekte komplekse maske.

Shënim: Për një metodë alternative të thjeshtimit të ngjyrave, referojuni [Posterization Tool](#).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete ndihmëse > Posterizimi i imazhit



Posterizimi I Imazhit

Posterizimi është një metodë e përpunimit të imazhit që thjeshton një imazh duke kompresuar gamën e tij të gjerë të ngjyrave ose vlerave tonale në një numër të kufizuar zonash të ndara qartë. Në një fotografi normale, ngjyrat kalojnë gradualisht, duke formuar gradientë të butë - për shembull, një perëndim dielli që kalon butësisht nga portokallia në të verdhë. Pas posterizimit, këto ndryshime graduale hiqen dhe zëvendësohen me ndarje të mprehta, duke krijuar breza ose blloqe të dukshme me ngjyrë uniforme.

Studio përfshin një mjet të dedikuar për posterizimin e imazheve raster, të aksesueshëm përmes komandës

[Menuja Kryesore > Imazh > Mjete > Posterizo](#) .

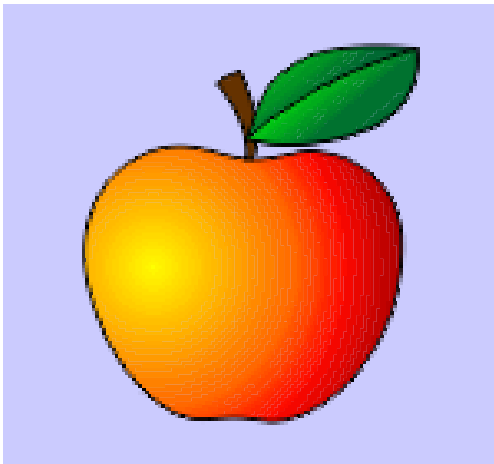
Në vend që të shfaqë çdo variacion delikat në nuancë ose ndriçim tipik për një fotografi, një imazh i posterizuar i thjeshton këta gradientë në një numër të kufizuar nivelesh të dallueshme. Ky efekt është i krahasueshëm me shndërrimin e një fotografie në një shabllon "pikturë me numra".

Parapërpunimi I Imazhit

Një [imazh raster](#) i pozicionuar në sfondin e [Zonës së Punës](#) zakonisht shërben si shabllon për dixhitalizimin e dizajneve të qëndisjes. Parapërpunimi i këtij imazhi mund të përshpejtojë ndjeshëm rrjedhën e punës së dixhitalizimit, veçanërisht për projekte komplekse që përfshijnë ngjyra të shumta.

Një teknikë efektive është rrafshimi i ngjyrave të imazhit përmes posterizimit, duke siguruar një vizualizim të qartë të numrit përfundimtar të fijeve dhe planimetrisë së segmenteve të ngjyrave.

Posterizimi bashkon pikselët fqinjë me vlera të ngjashme ngjyrash, duke rezultuar në një strukturë të thjeshtuar imazhi. Intensiteti i këtij efekti mund të rregullohet duke përdorur kontrollin **Sasia**.



Imazh origjinal raster me një shkallë të plotë ngjyrash. Në këtë fazë, përdoruesi duhet të përcaktojë numrin e ngjyrave të fijos dhe vendosjen e tyre.



Imazh raster i parapërpunuar që tregon zona të posterizuara me ngjyra të konsoliduara.

Pamje Paraprake

Klikoni butonin **Preview** për të vlerësuar se si preferencat aktuale të posterizimit ndikojnë në imazh. Rezultatet do të shfaqen në një zonë dytësore pune në [panelin kryesor të kontrollit](#). Kjo ndërfaqe e pamjes paraprake lejon zmadhimin, lëvizjen (scrolling) dhe panoramimin.

Zona e pamjes paraprake fillimisht shfaq një **maskë** derisa të klikohet butoni **Preview**. Kjo maskë është një imazh monokromatik i gjeneruar nga objektet vektoriale të zgjedhura; rajonet e zeza përfaqësojnë zonat e caktuara për përpunim, ndërsa rajonet e bardha përjashtohen.

Maskë



Konvertimi i të gjithë imazhit njëkohësisht nuk është i nevojshëm. Studio lejon përdorimin e **objekteve vektoriale të mbushjes** standarde si një **maskë** për të izoluar zona specifike të imazhit për posterizim. Për të përpunuar vetëm një pjesë të imazhit, vizatoni objekte mbushjeje ose kolonash mbi zonën e synuar dhe zgjidhni ato përpara se të hapni mjetin e posterizimit. Konvertimi do të zbatohet vetëm në të dhënat e imazhit nën objektet e zgjedhura. Këto objekte vektoriale shërbejnë si një maskë e përkohshme dhe mund të hiqen pasi të përfundojë konvertimi i imazhit.

Në këtë shembull, posterizimi zbatohet ekskluzivisht brenda një zone të maskuar nga një objekt vektorial. Pjesa tjetër e imazhit mbetet e paprekur.

Shënim: [Trace Tool](#) mund të përdoret për të gjeneruar lehtësisht objekte komplekse maske.

Shënim: Për një metodë alternative të thjeshtimit të ngjyrave të imazhit, merrni parasysh përdorimin e [mjetit Color Reduction](#).

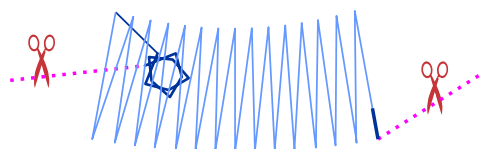
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Çfarë ka të re?

Studio NEXT

Çfarë ka të re?

Versioni 3.9, 25 Maj 2026

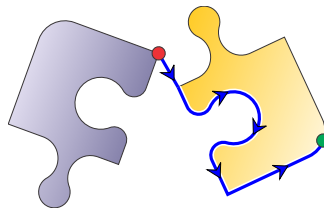
- U shtuan 44 mostra të reja blackwork në mjetin Mesh.
- U shtuan 19 mostra të reja në mjetin Outline.
- Pika e origjinës së Mesh dhe pikat e fokusit të efektit për objektet mesh dhe mbushje tani mund të lëvizen në mënyrë interaktive duke përdorur kursorin.
- Filtrat e sfondit për imazhet raster tani ruhen me dizajnin. Kjo është veçanërisht e dobishme për dizajnet Sfumato, ku filtrat ndikojnë në gjenerimin e qepjeve. Për më tepër, preferencat e filtrave janë dubluar në dritaren globale të [preferencave](#) për qartësi më të mirë. Filtrat aktivë të imazhit tani tregohen mbi zonën e kornizës në hapësirën e punës për të parandaluar konfuzionin.
- U rrit numri i mostrave të ngjyrave në dritaret e Color Mixer nga 26 në 34.
- U shtuan opsione në vetitë e Objektivit për të anashkaluar preferencat globale të qepjeve ankoruese me preferenca individuale për qepjet ankoruese hyrëse dhe dalëse.
- U përmirësua interaktiviteti i kalimit midis mënyrave të kutisë së përzgjedhjes (lëvizje, shkallëzim, rrotullim dhe pjerrësi), duke lejuar kalimin më të lehtë të mënyrave përmes kursorit.
- U përfshinë veti shtesë për të kontrolluar shtresën e qepjes së aplikacionit (Appliqué).
- U prezantua një veçori e re që lejon përdorimin e modeleve komplekse (si yje ose trekëndësha) për [qepjet ankoruese](#). Modelet e qepjeve shumë-drejtimëshe ofrojnë një ankorim më të fortë në pëlhura të endura lirshëm ose elastike. Përdoruesit gjithashtu mund të anashkalojnë preferencat globale të qepjeve ankoruese në nivelin e objektit individual.



- U shtua funksionalitet në dritaret e [Color Mixer](#) për të zgjedhur ngjyrat direkt nga katalogët e fijeve. Këto ngjyra mund të tërhiqen dhe lëshohen në mostra me akses të shpejtë për përdorim të mëvonshëm brenda Studio Next.

Këto mostra ngjyrash janë të qëndrueshme gjatë sesioneve.

- U shtuan çelësa për të aktivizuar ose çaktivizuar operacionet me klikim të gjatë dhe klikim të dyfishtë me nyjet. Këto opsione ndodhen në preferencat "Controls-General".
- **Kontrolli i Centralizuar i Fijeve:** Një [Listë e re e Fijeve](#) është shtuar në [panelin kryesor të kontrollit](#). Kjo veçori përmbledh të gjitha ngjyrat në një dizajn, lehtëson përputhjen me katalogët e fijeve dhe lejon ndryshime të shpejta të ngjyrave përmes paletës ose Color Mixer.
- U rregullua një problem me aplikimin e Kompensimit të Tërheqjes (Pull Compensation) në objektet me kolonë automatike kur përdoren stile të paracaktuara.
- U rregullua një problem në lidhje me tkurrjen e objekteve.
- U rregullua një problem në gjenerimin e qepjeve për konture specifike me mostra.
- U rregullua një problem që përfshinte importimin e skedarëve të caktuar SVG.
- U rrit shpejtësia e Ndërfaqes Grafike të Përdoruesit (GUI).
- U përmirësua butësia e paraqitjes së qepjeve në qoshet e mprehta për objektet me kolonë (satin). Kjo zvogëlon nevojën për segmentim manual të kolonave dhe përshpejton procesin e digjitalizimit.
- U përmirësua butësia e zmadhimit të hapësirës së punës.
- U përmirësua përgjegjshmëria e GUI gjatë detyrave të redaktimit dhe transformimit. Kjo përmirëson ndjeshëm shpejtësinë e rrjedhës së punës, veçanërisht kur menaxhoni dizajne komplekse, në shkallë të gjerë me numër të lartë qepjesh.
- U rishikuan skedarët e Ndihmës dhe u përmirësua funksionaliteti i eksportit PDF për dokumentacionin.
- Akordimi i Ngjyrave Sfumato: Funkzioni [Tune Colors](#) (Akordimi i Ngjyrave) tani zbatohet për nuanca individuale brenda objekteve Sfumato në vend që të jetë vetëm për ngjyrën bazë, duke lehtësuar rregullime më të sakta për punën e portreteve.
- **Lidhje Inteligjente:** U prezantua [Lidhja Inteligjente e Konturit](#). Kjo rrugë fillon në pikat më të afërta midis objekteve dhe ndjek skajin e jashtëm të objektit të synuar. Kjo është ideale për mbushje të lirshme (mesh, motive ose gradientë) dhe mund të fshihet nga një bordurë zig-zag me qepje satin.



- Një skedë e re **Saktësia** është shtuar në [panelin kryesor të kontrollit](#). Kontrollat për kapjen (snapping) precize të nyjeve dhe objekteve, si dhe dritarja e shikimit BirdEye, janë zhvendosur në këtë skedë.

Një opsion i ri i shtuar i kapjes është kapja e udhëzuesve me objektiva të tjerë. Kjo mund të përdoret në kombinim me [prerjen e objekteve](#) përmes udhëzuesve. Kapja e një udhëzuesi fillimisht siguron që prerja të bëhet saktësisht aty ku kërkohet.

- Aftësia për të ndryshuar [pikën e fillimit](#) të një kurbe është zgjeruar nga objektet Fill, Mesh dhe Sfumato për të përfshirë objektet Outline, Manual Stitch dhe Connection.
- Treguesi i objekteve me madhësi zero është shtuar në panelin Inspector. Nëse shfaqet një simbol pikëçuditëse (!) në vend të ikonës së objektit, kjo është një paralajmërim se objekti ka madhësi zero. Kjo ndodh ndonjëherë kur importoni objekte nga grafika vektoriale, siç janë skedarët .svg.

- Konvertimi i objekteve Fill në Outline tani krijon objektet e reja Outline në mënyrë që nyja e tyre e parë të jetë në pozicionin e qepjes së fundit të objektit Fill, duke siguruar një tranzicion të pandërprerë midis objekteve Fill dhe Outline.
- Ndryshimi proporcional i gjerësisë së kolonës: Përdorni komandën menuja kryesore > Transformo > Zhvendosje > Ndrysho Gjerësinë e Kolonës për të zgjeruar ose tkurrur kolonat dhe aplikacionet (appliqués) sipas përqindjeve.
- Një çelës "Reset at Launch" është shtuar në dritaren Transformations për të lejuar pastrimin automatik të preferencave sa herë që përdoret ky mjet.

© BALARAD, s.r.o.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete të avancuara


Mjete të avancuara

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete të avancuara > Stilet

Stilet

Studio ofron stile të parapërcaktuara - grupe të kuruara të **parametra** - të dizajnuara për të optimizuar qëndisjen për materiale specifike si xhins, saten, mëndafsh dhe peshqirë. Një **Stil** përmban vlera specifike për cilësimet thelbësore, duke përfshirë densitetin e qepjes, kompensimin e tërheqjes dhe llojin e nënshtresës.

Tabela e stileve është e aksesueshme përmes [■ Menuja Kryesore > Veglat > Redaktori i Stileve](#). Ndërsa emrat e stileve të parapërcaktuara janë fiks, përdoruesit lejohen të modifikojnë vlerat e parametrave themelore për t'iu përshtatur kërkesave të tyre specifike.

Për të aplikuar një stil, zgjidhni objektet e synuara në Zonën e Punës. Hapni **Tabelën e stileve** përmes [■ Menuja Kryesore > Veglat > Redaktori i Stileve](#), zgjidhni stilin e preferuar nga lista dhe klikoni butonin  **Përdor Stilin**.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete të avancuara > Importimi i grafikave vektoriale



Importimi I Grafikave Vektoriale

Funksioni [Menyja Kryesore > Dizajni > Eksporto/Importo > Importo Skedar Vektorial](#) hap automatikisht një skedar grafik vektorial dhe e konverton atë në një dizajn qëndisjeje. Ky funksion është krijuar për të eliminuar nevojën për të rishkruar manualisht logot ose klipartet në Studio nëse ato janë tashmë të disponueshme në një format vektorial.

Shumica e programeve moderne grafike mbështesin formate të ndryshme vektoriale dhe zakonisht lejojnë eksportimin e grafikave në formatin SVG.

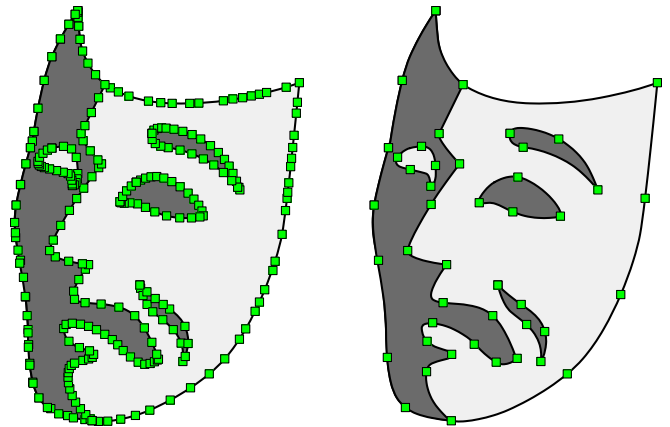
Një skedar vektorial mund të përmbajë elemente të ndryshme, duke përfshirë bitmape raster, shkronja, forma, kurba dhe poligone. Megjithatë, Studio importon ekskluzivisht kurbat; të gjitha objektet e tjera shpërfillen gjatë procesit. Për rezultate optimale, konvertoni të gjitha shkronjat dhe format në kurbat brenda softuerit tuaj grafik përpara se të importoni skedarin SVG në Studio.

Nëse skedari përmban një imazh raster, Studio do ta shpërfillë atë në vend që të kryejë një dixhitalizim automatik. Vetëm kurbat vektoriale shndërrohen në objekte qëndisjeje.

Shënim: Jo të gjithë skedarët vektorialë janë të përshtatshëm për konvertim në qëndisje me cilësi të lartë. Për shembull, skedarët e krijuar përmes gjurmimit automatik nga imazhet e skanuara mund të përmbajnë mijëra objekte të imëta në vend të mbushjeve të pastra, të plota ose linjave të lëmuara. Skedarë të tillë janë përgjithësisht të papërshtatshëm për konvertim të drejtpërdrejtë.

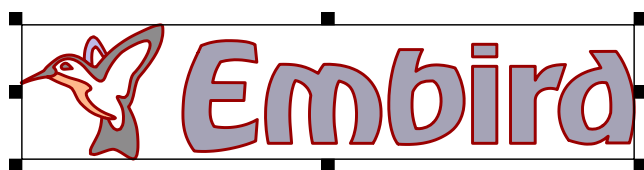
Imazhi në të majtë tregon grafika vektoriale me cilësi të dobët të përbëra nga mijëra segmente të vogla nga një skanim i gjurmuar automatikisht.

Imazhi në të djathtë tregon grafika vektoriale me cilësi të lartë me një numër të vogël zonash të mëdha dhe të plota.



Vetitë E Qepjes

Dizajnet e importuara nga skedarët vektorialë zakonisht kërkojnë rregullime manuale të vetive të qepjes ose të paraqitjes së objekteve për të siguruar cilësinë e qëndisjes.



Dizajn i importuar nga një skedar vektorial SVG përpara gjenerimit të qepjeve.

Pas importimit, zgjidhni të gjitha objektet dhe aplikoni komandën **Gjenero Qepjet**. Studio analizon gjeometrinë e çdo objekti për të caktuar një lloj mbushjeje të përshtatshëm. Megjithatë, softueri nuk e interpreton kontekstin e dizajnit në të njëjtën mënyrë siç bën një dixhitalizues njerëzor. Për shembull, mund të mos njohë një grup objektësh si shkronja dhe mund t'u caktojë stile të ndryshme qepjeje çdo karakteri bazuar në dimensionet individuale. Zakonisht, objekteve të holla të zgjatura u caktohet një mbushje me kolonë automatike, ndërsa objekteve më të gjera u caktohet një model. Zonat e mëdha përcaktohen si parazgjedhje me një mbushje të thjeshtë (tatami), të orientuar vertikalisht ose horizontalisht bazuar në formën e tyre.



Dizajn me qepje të gjeneruara automatikisht. Ndërsa shumica e objekteve përdorin kolonë automatike, shkronjat 'm' dhe 'r' shfaqin një teksturë modeli. Kjo ndodh sepse softueri aplikon modele në objekte më të gjera për të parandaluar qepjet tepër të gjata. Në këtë shembull, mbushja e bardhë e shpendit do të ishte më e përshtatshme për një mbushje të thjeshtë sesa për një kolonë automatike.

Përdoruesit mund të kenë nevojë t'i përsosin këto lloje mbushjesh manualisht. Në këtë rast specifik, gjatësia e qepjes është afër pragut që shkakton një model, duke rezultuar në tekstura jo konsistente në të gjithë shkronjat. Për ta korrigjuar këtë, zgjidhni shkronjat 'm' dhe 'r', hapni [dritaren e Vetive](#), dhe çaktivizoni opsionin e modelit për mbushjen me kolonë automatike. Për më tepër, për mbushjen e bardhë të shpendit, ndryshoni modalitetin nga kolonë automatike në mbushje të thjeshtë brenda të njëjtës dritare.



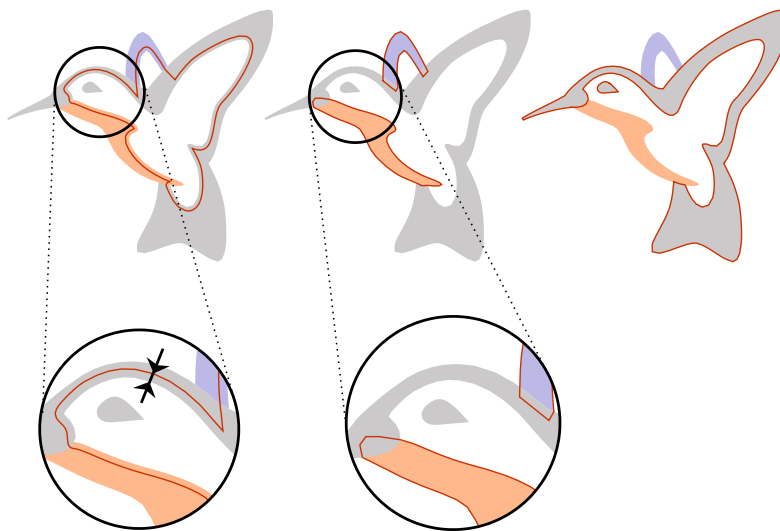
Veti të përditësuar të aplikuar në qepje. Të gjitha shkronjat tani përdorin qepje konsistente satine me kolonë automatike pa model. Mbushja e bardhë e shpendit është konvertuar në një mbushje të thjeshtë.

Mbivendosjet Në Grafikë Vektoriale Dhe Qëndisje

Menaxhimi i **shtresave dhe mbivendosjeve** është kritik kur importoni skedarë vektorialë. Qëndisja është shumë e ndjeshme ndaj shtresave; në zonat me mbivendosje të shumta, qepjet qepen direkt mbi shtresat e mëparshme. Nëse densiteti që rezulton është shumë i lartë, kjo mund të ndikojë negativisht në qepjen përfundimtare.

Inspektoni vizualisht zonat e mbivendosura për t'u siguruar që ato nuk përmbajnë shtresa të tepërta. Në mënyrë ideale, pjesët më të mëdha të një dizajni duhet të përbëhen nga një shtresë e vetme. Aty ku mbivendosjet janë të nevojshme, synoni për një maksimum prej dy shtresash, ose tre shtresash vetëm kur është e pashmangshme.

Në këtë kontekst, "shtresat" i referohen qepjeve mbuluese të dendura dhe jo nënshtresave ose shtigjeve lidhëse. Nënshtresat përbëhen nga qepje të lirshme që përdoren për të stabilizuar pëlhurën, dhe **lidhjet** janë shtigje që përdoren për të shmangur prerjet e fijes midis objekteve. Megjithëse teknikisht janë shtresa, këto nuk ndikojnë ndjeshëm në dendësinë e përgjithshme të qepjeve mbuluese.



Vizualizimi i mbivendosjeve në dizajnin e importuar.

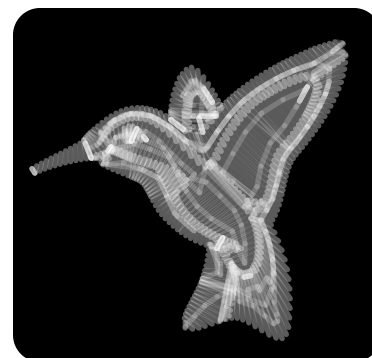
Majtas: Mbushja e bardhë (e theksuar) shtrihet nën objektet e zeza, portokalli dhe blu.

Qendër: Objektet portokalli dhe blu (të theksuara) mbivendosen mbi mbushjen e bardhë dhe shtrihen nën seksionet e zeza.

Djathtas: Objektet e zeza (të theksuara) mbivendosen mbi mbushjen e bardhë dhe pjesë të vogla të objekteve blu dhe portokalli.

Përkundrazi, mbivendosja e pamjaftueshme është gjithashtu problematike. Tërheqja natyrale e fijes mund të shkaktojë boshllëqe midis objekteve nëse mbivendosja është shumë e vogël.

Shtresat e tepërta duhet të redaktohen ose hiqen për të siguruar që dizajni të qepet saktë. Studio ofron një metodë të shpejtë për të analizuar dendësinë e qepjeve. Përdorni skedat [Mënyra e Shfaqjes](#) në fund të ekranit për të kaluar në pamjen **Harta e Dendësisë** (harta e dendësisë) ose **Rrezet X**. Vini re se qepjet duhet të gjenerohen paraprakisht që këto mënyra të shfaqin të dhëna.



Ilustrim: Mënyra e pamjes me rreze X identifikon zonat me dendësi tepër të lartë të qepjeve. ►

Shënim: Nëse ju nevojitet i njëjti dizajn për përdorim grafik, mund të eksportoni dizajne nga Studio përsëri në një format vektorial duke përdorur komandën [Menuja Kryesore > Dizajn > Eksporto / Importo > Eksporto](#) .

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Mjete të avancuara](#) > Konture automatike

Auto Outliner

Konturet automatike përfaqësojnë metodën më efektive të konturimit në dispozicion. Për informacion në lidhje me teknikat alternative, ju lutemi referojuni kapitullit [Konturet - Përmbledhje](#).

Komanda **Auto Outliner** mundëson krijimin e kontureve me shtresë të dyfishtë për objekte të vetme ose të shumta (Fig. 1). Edhe nëse objektet mbivendosen ose kryqëzohen, softueri gjeneron konture vetëm për **pjesët e dukshme**. Ky funksionalitet është veçanërisht efektiv për krijimin e kontureve të ngjashme me atë të treguar në Figurën 2.

Auto Outliner është i aksesueshëm përmes [Menuja Kryesore > Ndërtim > Auto-Outliner](#) .

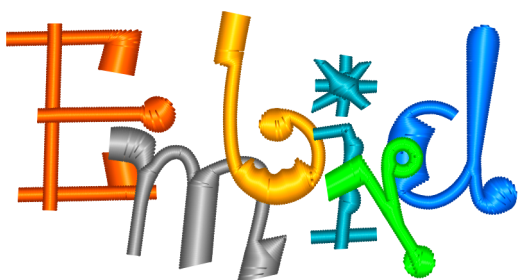


Fig. 1. Objektet që mbivendosen të zgjedhura për krijimin e konturit.

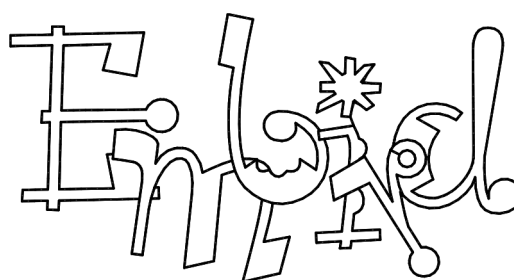


Fig. 2. Konturi i rezultuar me shtresë të dyfishtë.



Fig. 3. Logo që përmban një kontur me shtresë të dyfishtë.

Për të filluar, zgjidhni objektet që dëshironi të konturoni dhe shkoni te **Menyja Kryesore > Ndërtim > Auto Outliner**. Procesi fillimisht gjeneron disa elemente të vogla konturi. Më pas, softueri do t'ju kërkojë të konfirmoni nëse të gjitha elementet duhet të organizohen në një kontur të vetëm, të vazhdueshëm. Nëse konfirmohet, do t'ju kërkohet gjithashtu nëse dëshironi të përfshini një **lidhje** për çdo segment të izoluar të konturit.

Konturi i sapokrijuar merr si parazgjedhje ngjyrën e objektit të parë në përzgjedhje. Për ta modifikuar këtë, zgjidhni një ngjyrë të re nga **paleta** dhe tërhiqeni e lëshojeni atë mbi përzgjedhjen që përmban elementet e reja të konturit.

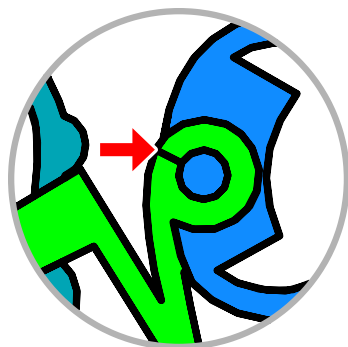


Fig. 4. Konturi i një vrimë **të lidhur** me konturin kryesor.

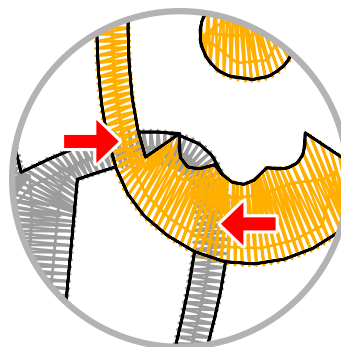


Fig. 5. Përfshirja e segmenteve të fshehura të objektit.

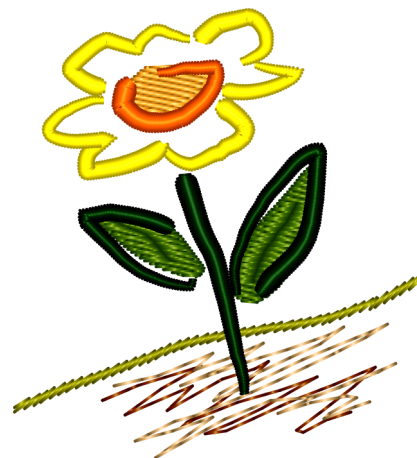
Në rastet kur objektet mbivendosen, konturet automatike gjenerohen vetëm për pjesët e dukshme më të sipërme. Softueri identifikon dhe shpërfill automatikisht segmentet e fshehura (të treguara me shigjeta në Fig. 5).

Shënim: Auto Outliner mund të hasë vështirësi nëse skajet e dy objekteve janë pothuajse identike ose të drejtuara në mënyrë perfekte. Në raste të tilla, mjete mund të gjenerojë një numër të tepërt segmentesh të vogla ndërsa përpiqet të zgjidhë kryqëzimet e mbivendosura. Ndërsa dizajnet standarde zakonisht shfaqin mbivendosje ose ndarje të dallueshme, ky problem shfaqet shpesh kur përdoren **grafika vektoriale** (skedarë SVG), pasi këto shpesh ndërtohen me skaje identike që preken, në vend të mbivendosjeve.

Mjeti Freehand

Një Mjet Për Art Të Personalizuar

Mjeti Freehand ofron një metodë të specializuar për krijimin e dizajneve të qëndisjes përmes **vizatimit** të drejtpërdrejtë, duke ofruar një alternativë të shpejtë ndaj **digjitalizimit nyje-pas-nyje** tradicional. Duke përdorur një maus ose një tablet digjitalizues, përdoruesit mund të prodhojnë dizajne në stil skice brenda pak minutash.



Mjeshtëri Shprehëse Dhe Artistike

Mjeti Freehand është një medium ideal për krijimin e qëndisjeve artistike dhe elegante. Duke kapur lëvizjen dhe presionin e drejtpërdrejtë të dorës, ai u lejon krijuesve të shmangin pamjen mekanike që ndonjëherë shoqërohet me digjitalizimin tradicional. Kjo aftësi siguron që dizajni përfundimtar të pasqyrojë stilin personal dhe mjeshtërinë fluide të artistit.

Aplikime Krijuese

Mjeti Freehand është shumë efektiv për personalizimin e projekteve. Ai është veçanërisht i përshtatshëm për **konvertimin e vizatimeve të fëmijëve në qëndisje unike**. Ky funksion lejon krijimin e kujtimeve, veshjeve të personalizuarra dhe dhuratave që ruajnë karakterin spontan të veprave artistike origjinale të vizatuara me dorë.

Funksionaliteti

Mjeti funksionon në mënyrë të ngjashme me një program pikturimi digjital, megjithatë rezultati është një dizajn funksional qëndisjeje. Ai mbështet stile të ndryshme, duke përfshirë mbushje, kolona, objekte Sfumato dhe konture, si dhe lloje të specializuara qepjesh si kolonat e ndjeshme ndaj presionit.

Për ndryshim nga **mjetet e tjera të Studio** që kërkojnë vendosje manuale të saktë të nyjeve dhe kurbave, mjeti Freehand ju lejon të vizatoni shumicën e **objekteve të Studio** në mënyrë intuitive. Goditjet konvertohen automatikisht në stilin e zgjedhur të qëndisjes dhe mund të redaktohen nyje-pas-nyje pas konvertimit. Mjeti Freehand mund të integrohet me çdo mjet tjetër të Studio gjatë procesit të dizajnit.

Mjeti Freehand është i pajtueshëm me **mënyra të ndryshme shfaqjeje (Normale, Vektor, 3D, të sheshtë, etj.)** dhe mbështet çdo maus ose tablet digjitalizues që është i pajtueshëm me sistemin tuaj operativ.

*Ndjeshmëria ndaj presionit të stilolapsit të tabletit është e disponueshme në Studio nëse tableti përdor një driver Wintab32.dll të vendosur në dosjen Windows\System32.

Stilet Freehand



Përpara se të vizatoni, duhet të zgjidhni një stil qëndsisjeje. Për të hyrë në përzgjedhje, kryeni një **klikim të gjatë (përafërsisht 1 sekondë)** mbi ikonën Freehand në Kutinë e Mjeteve (Tool Box) duke përdorur butonin e mausit ose butonin e stilolapsit të tabletit.

Paneli i stileve freehand do të shfaqet.

Panel Dritareje Me Stile Freehand



Qepje manuale



Lidhje



Kontur



Kontur skicë



Kolonë



Kolonë me ndjeshmëri ndaj presionit



Mbushje



Vrimë për Mbushje, Rrjetë ose Sfumato



Objekt Sfumato

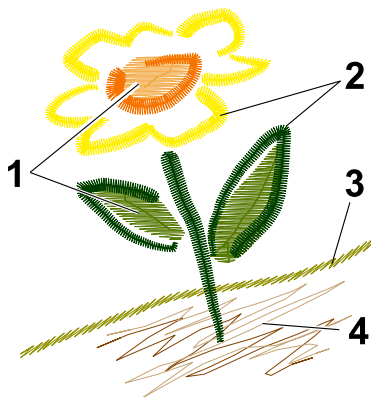


Rrjetë



Gdhendje

Klikoni ikonën e stilit të dëshiruar për ta aktivizuar atë. Ju gjithashtu mund ta ndryshoni stilin aktiv më vonë duke përdorur kutinë e kombinuar në [panelin kryesor të kontrollit](#).



Stilet e përdorura në shembullin e mësipërm përfshijnë:

1. Mbushje (me vija teksture Gdhendjeje të dukshme në modalitetin 3D).
2. Kolonë me gjerësi të simuluar me ndjeshmëri ndaj presionit.
3. Kontur skicë.
4. Qepje manuale.

Opsionet

Kur mjeti Freehand (me dorë të lirë) është aktiv, vetitë për stilin e zgjedhur shfaqen në panelin kryesor të kontrollit. Disa preferenca, si **Ngjyra** dhe sjellja **Pas goditjes**, janë të përbashkëta për të gjitha stilet.

Opsionet E Përbashkëta

Ngjyra përcakton ngjyrën e fijos për objektet e krijuara nga goditjet me dorë të lirë.

Opsionet **Pas goditjes** përcaktojnë sjelljen e mjetit pas çdo veprimi vizatimi:

- **Përfundo objektin** - Konverton goditjen në nyje dhe del menjëherë nga modaliteti i krijimit.
- **Gjenero qepje** - Konverton goditjen në nyje dhe gjeneron automatikisht të dhënat e qepjes.
- **Goditje tjetër** - Konverton goditjen në nyje duke e mbajtur mjetin aktiv për të shtuar më shumë goditje në një objekt të vetëm vektorial.

Opsioni **Lidh me objektin e mëparshëm** (që gjendet në menynë pop-up të panelit ndarës) lidh automatikisht një goditje të re me atë të mëparshme me një [objekt lidhjeje inteligjente](#) kur është i aktivizuar.

Opsionet Specifike Për Stilin

Qepje Manuale

Qepjet manuale përdoren për krijimin e gëzofit realist, teksturave ose hijezimit të personalizuar. Vetitë e rregullueshme përfshijnë **Gjatësinë minimale** dhe **Gjatësinë maksimale** të qepjes.

Konturet Dhe Lidhja

Stilet e tipit Kontur (Kontur, Kontur skicë dhe Lidhje) lejojnë rregullimin e **Gjatësisë së qepjes**, **Gjerësisë** (aty ku është e aplikueshme) dhe modelit të **Mostrës** së qëndisjes.

Kolonat

Për stilet e Kolonave, përdoruesit mund të rregullojnë **Gjerësinë minimale** dhe **Gjerësinë maksimale**. Nëse përdoret një tabletë, gjerësia ndryshon sipas presionit të stilolapsit. Nëse përdoret një maus, kutia e kombinuar **Gjerësia e simuluar** përcakton variacionin e goditjes.



Shembull i një kolone me një efekt të simuluar presioni në gjerësinë e saj.

Objekt Mbushjeje, Rrjetë Dhe Sfumato

Për stilet e tipit Mbushjeje, vetia kryesore e rregullueshme gjatë vizatimit është **Këndi**. Vetitë e tjera të detajuara aksesohen përmes [dritares së Vetive](#) pas daljes nga modaliteti me dorë të lirë. Objektet **Gdhendje** dhe **Hapje** duhet t'i shtohen një mbushjeje ekzistuese dhe nuk janë objekte të pavarura.

Shënim: Pasi vizatimi me dorë të lirë të finalizohet, goditjet konvertohen automatikisht në **objekte vektoriale** standarde. Vetitë e tyre specifike më pas mund të rafinohen duke përdorur skedat përkatëse në dritaren e Vetive.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete të avancuara > Mjet gjurmimi

Trace Tool



Studio përfshin **Trace Tool** me klikim-për-mbushje (click-to-fill), i dizajnuar për konvertimin e shpejtë gjysmë-automatik të imazheve raster në dizajne vektoriale për qëndisje.

Trace Tool funksionon ngjashëm me mjetin e përzgjedhjes "shkopi magjik" në softuerët e dizajnit grafik. Ai përpunon një imazh raster (të përbërë nga pikselë) dhe kryen gjurmimin për ta konvertuar atë në një imazh vektorial (të përbërë nga shtigje). Këto shtigje më pas përdoren për të gjeneruar të dhëna qepjesh për qëndisjen me makinë.

Përdorimi i Trace Tool përfshin operacionet e mëposhtme:

1. Klikimi në një zonë me ngjyrë konsistente të një **imazhi raster** për të përzgjedhur ato pikselë.
2. Konvertimi i rajoneve raster të përzgjedhura në **objekte vektoriale**.
3. Gjenerimi i mbushjeve me qepje për objektet vektoriale që rezultojnë.

Si Të Përdorni Trace Tool

Ky seksion ofron një përshkrim teknik të kontrolleve të Trace Tool. Për një udhëzues praktik, hap pas hapi, ju lutemi referojuni **Mësimi për Trace Tool**.

Përdoruesi përcakton **pragun e tolerancës** për përzgjedhjen e ngjyrës dhe nivelin e **thjeshtësisë** për objektet vektoriale të gjeneruara.

Përzgjedhja iniciohet duke klikuar direkt mbi imazh.

Pasi të përfundojë përzgjedhja e një ose më shumë rajoneve raster dhe të gjitha parametrat të jenë konfiguruar, klikoni butonin **Apply** ose **Generate Stitches** në shiritin e veglave të sipërm. Përndryshe, mund të klikoni me të djathtën brenda **Zonës së punës** për t'i aksesuar këto opsione përmes **Menusë Pop-Up**. Elementet raster më pas konvertohen në objekte vektoriale dhe opsionalisht mbushen me qepje.

Dizajni i qëndisjes që rezulton mund të përfshijë stile të ndryshme, duke përfshirë konturet, mbushjet, kolonat dhe objektet sfumato.

Pas konvertimit, objektet e reja mund të redaktohen nyje-pas-nyje, ashtu si çdo objekt tjetër vektorial në Studio. Trace Tool mund të përdoret në lidhje me çdo mjet tjetër digjitalizimi gjatë procesit të dizajnit.

Trace Tool është i përputhshëm me të gjitha [Mënyrat e shfaqjes](#), duke përfshirë pamjet Normale, 3D dhe të Rrafshita.

Rezolucioni i lartë i imazhit dhe shkallëzimi minimal i ngjyrave rekomandohen për të arritur rezultate optimale me Trace Tool.

Karakteristikat Kryesore

- Vektorizimi automatik i objekteve individuale nga burimet raster.
- Aftësia për të përzgjedhur rajone të shumta raster për konvertim të njëkohshëm dhe gjenerim të qepjeve.
- Pesë mënyra përzgjedhjeje: New (E re), Add (Shto), Add Similar (Shto të ngjashme), Subtract (Zbrit) dhe Intersection (Prerje).
- Mbështetje për auto-vektorizimin e kontureve, kolonave, mbushjeve, sfumato-s dhe objekteve të gdhendjes.
- Cilësimet e rregullueshme të thjeshtësisë dhe besnikërisë vektoriale.
- Opsioni "Ignore Openings" (Injoro hapjet) për objektet e mbushjes për të krijuar kufij të ngurtë pa vrima të brendshme.
- Caktimi automatik i ngjyrës bazuar në imazhin burim.
- Zgjedhje midis segmenteve të skajeve të lakuara ose të drejta.
- Funkcionaliteti Anulo (Undo) dhe Ribëj (Redo) i aplikueshëm për procesin e përzgjedhjes.

Stilet E Trace Tool

Përpara se të përdorni Trace Tool, zgjidhni stilin e dëshiruar të qëndisjes. Për ta bërë këtë, mbani shtypur butonin kryesor të mausit mbi ikonën [Trace Tool](#) në shiritin e veglave për afërsisht një sekondë.

Do të shfaqet një panel që tregon stilet e disponueshme të Trace Tool.

Nëse nuk kërkohet ndryshim stili, thjesht klikoni ikonën Trace Tool për të aktivizuar mënyrën aktuale.

Panel Pop-Up Me Stilet E Trace Tool



Kontur



Rrjetë



Kolonë



Objekt Sfumato



Mbushje



Gdhendje

Çdo stil përfaqësohet nga një ikonë specifike. Klikimi mbi një ikonë aktivizon atë mënyrë specifike të gjurmimit.

Objektet e gdhendjes duhet të pasojnë një objekt Mbushje, Rrjetë ose Sfumato, pasi ato sigurojnë teksturë për ato objekte prind. Gdhendjet nuk janë entitete të pavarura; prandaj, ikona e Gdhendjes është e çaktivizuar nëse nuk ekziston asnjë objekt prind i përputhshëm në Zonën e Punës.

Opsionet Dhe Vetitë E Përbashkëta

Vetitë si ngjyra, toleranca, thjeshtësia, lloji i skajit dhe mënyra e përzgjedhjes janë të qëndrueshme në të gjitha stilet.

Hapi fillestar është përzgjedhja e rajoneve të ngjyrave nga imazhi raster. Përdorni butonin kryesor të miut për të zgjedhur një zonë.

Përzgjedhja - Opsionet modifikojnë mënyrën se si mjeti ndërvepron me përzgjedhjet ekzistuese. Përdoruesit mund të zgjedhin të krijojnë një përzgjedhje të re, të shtojnë ngjyra të ndryshme, të zgjedhin të gjitha zonat jo-kufitare të së njëjtës ngjyre, të zbresin zona ose të gjejnë kryqëzimin.

Opsionet e përzgjedhjes përcaktohen si më poshtë:



E re - Krijon një përzgjedhje të re dhe pastron atë të mëparshmen.



Shto - Shton zonën e sapozgjedhur në përzgjedhjen aktuale.



Shto të ngjashme - Zgjedh të gjitha rajonet me ngjyrën përkatëse në të gjithë imazhin njëkohësisht.



Zbrit - Heq zonën e zgjedhur nga përzgjedhja aktuale.

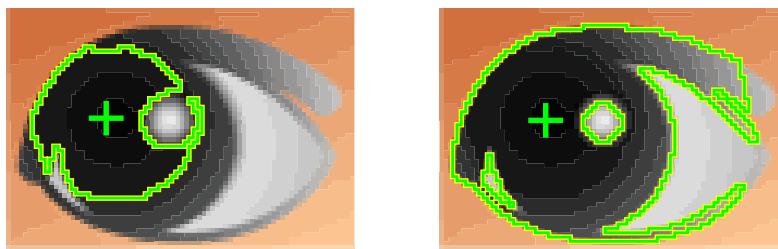


Kryqëzo - Ruan vetëm zonën e përbashkët për të dyja përzgjedhjet, atë të re dhe atë ekzistuese.

(Vetëm një mënyrë përzgjedhjeje mund të jetë aktive në një kohë.)

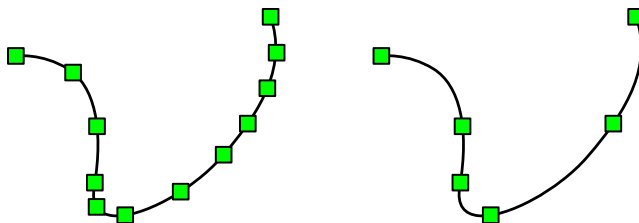
Ngjyra automatike - Kur është e aktivizuar, softueri cakton automatikisht ngjyrat për objektet vektoriale bazuar në imazhin burim. Nëse është e çaktivizuar, përdoruesit mund të zgjedhin manualisht një ngjyrë nga [përzierësi i ngjyrave](#).

Toleranca - Përcakton diapazonin e ngjashmërisë së ngjyrave për përzgjedhjen e pikselëve, në një shkallë nga 0 në 100. Vlerat më të ulëta zgjedhin vetëm pikselë shumë të ngjashëm, ndërsa vlerat më të larta përfshijnë një gamë më të gjerë ngjyrash.



Majtas: Përzgjedhje me tolerancë të ulët të ngjyrës. Djathtas: Përzgjedhje me tolerancë të lartë të ngjyrës.

Thjeshtësia - Balanson kompleksitetin dhe besnikërinë e objektit të vektorizuar, duke variuar nga 0 në 15. Vlerat më të ulëta rezultojnë në densitet të lartë të nyjeve dhe saktësi më të madhe, por e bëjnë redaktimin manual më të vështirë. Vlerat më të larta japin më pak nyje dhe një shteg më të lëmuar që është më i lehtë për t'u rafinuar. Vlera e paracaktuar është 7.



Majtas: Objekt i vektorizuar me Thjeshtësi=3. Djathtas: Objekt i vektorizuar me Thjeshtësi=12.

Skajet - Cakton llojin e segmentit për objektet vektoriale në vija të drejta ose shtigje të lakuara.

Opsionet Specifike Për Stilin

Kur Mjeti i gjurmimit është aktiv, vetitë specifike për stilin shfaqen në [panelin kryesor të kontrollit](#) ngjitur me dritaren e Studio.

Vetitë E Mbushjes, Rrjetës, Sfumato Dhe Kolonës

Injoro hapjet - Nëse aktivizohet, vrimat e brendshme anashkalohen nga objektet vektoriale të gjeneruara. Kjo është e dobishme kur krijoni një shtresë bazë të ngurtë që synohet të mbulohet nga objekte të tjera. Çaktivizojeni këtë për të ruajtur hapjet.

Zgjero objektet - Mbivendosje - Rrit pak madhësinë e objektit për të kompensuar tërheqjen e pëlhurës dhe për të parandaluar boshllëqet midis elementeve ngjitur.

Veti Të Konturit

Objektet e konturit përfshijnë veti specifike për gjenerimin e qepjeve. Këto pasqyrojnë preferencat në [Dritaren e Vetive të Konturit](#) për qasje të përshtatshme.

Gjatësia minimale e qepjes - Vendos qepjen më të shkurtër të lejueshme të gjeneruar gjatë përpilimit.

Gjatësia maksimale e qepjes - Vendos qepjen më të gjatë të lejueshme të gjeneruar gjatë përpilimit.

Gjerësia e mostrës së konturit - Përcakton gjerësinë e qelizave të referencës përgjatë shtegut. Vini re se gjerësia aktuale e përfunduar varet nga modeli specifik i qepjes që aplikohet.

Mostra e konturit - Përcakton modelin e përsëritur të qepjes, siç është Single, Triple ose Redwork. Përdoruesit gjithashtu mund të zgjedhin nga një shumëllojshmëri mostrash të ofruara ose të përdorin deri në pesë mostra [të Përcaktuara nga Përdoruesi](#).

Veti Të Tjera

Vetitë shtesë vektoriale, si dendësia e qepjes, këndi dhe gradientët, konfigurohen pas daljes nga modaliteti Trace përmes [Dritares së Vetive](#).

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Mjete të avancuara](#) > Mjet gjurmimi - Udhëzues



Mjeti I Gjurmimit

Udhëzues Hap Pas Hapi

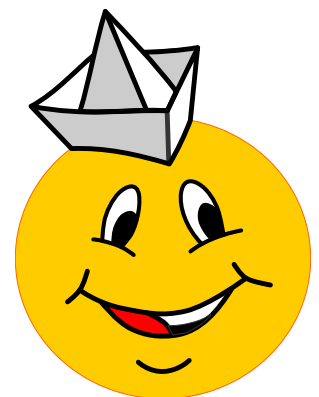
Ky tutorial demonstroi se si të përdorni [Mjetin e gjurmimit](#) për të gjeneruar një dizajn qëndisjeje nga një [imazh raster](#).

Seksionet e mëposhtme ju udhëzojnë gjatë konvertimit të imazheve raster në objekte qëndisjeje me bazë vektoriale. Ky proces përfshin importimin e imazhit burimor, zgjedhjen e stileve të përshtatshme të gjurmimit, rafinimin e objekteve vektoriale dhe konfigurimin e parametrave të mbivendosjes për të siguruar rezultate të qëndisjes me cilësi të lartë.

Për të prodhuar një dizajn me cilësi të lartë, imazhi burimor duhet të jetë i pastër dhe të ketë rezolucion të mjaftueshëm. Studio mbështet formate të ndryshme standarde të skedarëve të imazhit. Faktori më kritik për suksesin është sigurimi që skajet e rajoneve me ngjyra të jenë të lëmuara. Skajet e dhëmbëzuara, të shkaktuara shpesh nga zmadhimi i tepërt i një rasteri me rezolucion të ulët, do të ndikojnë negativisht në saktësinë e gjurmimit automatik.

1. Importimi I Imazhit Raster

Zgjidhni [■ Imazh > Importo](#) nga menyuja kryesore për të sjellë figurën tuaj burimore në Studio. Shmangni shkallëzimin e imazhit për t'iu përshtatur kornizës (hoop) brenda Zonës së punës; zmadhimi i një imazhi raster rrit pikselimin, gjë që pengon performancën e Mjetit të gjurmimit. Në vend të kësaj, rekomandohet të ndryshoni madhësinë e objekteve vektoriale të përfunduara, pasi shkallëzimi vektorial nuk e ul cilësinë.



2. Zgjedhja E Stilit Të Gjurmimit

Filloni procesin e dixhitalizimit duke u fokusuar fillimisht te zonat e mëdha të sfondit. Gjeni Mjetin e gjurmimit (ikonën e shkopit magjik) në [shiritin e veglave](#) në anën e ekranit. Bëni një shtypje të gjatë me butonin kryesor të mausit mbi këtë ikonë për të [shfaqur panelin e stilit](#).



Nga paneli i stilit të Mjetit të gjurmimit, zgjidhni ikonën **Mbushje**.



3. Konfigurimi I Parametrave Të Mënyrës Së Gjurmimit

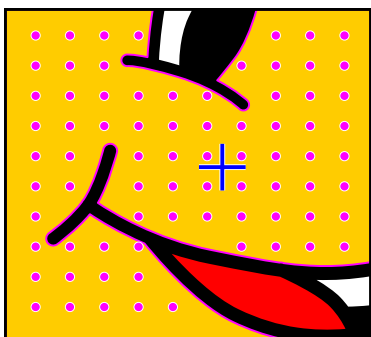
Për këtë shembull, ne do të gjurmojmë zonën e madhe të verdhë të një fytyre të qeshur (smiley).

[Paneli kryesor i kontrollit](#) përmban parametrat e gjurmimit. Meqenëse kjo është një formë e thjeshtë, vendosni **Thjeshtësinë** në **10** për të minimizuar numrin e nyjeve.

Zakonisht, zonat e mbushura që kufizohen me ngjyra të tjera kërkojnë një mbivendosje për të kompensuar boshllëqet e shkaktuara nga "tërheqja" e pëlhurës. Megjithatë, ky objekt i verdhë është unik sepse linjat e holla të zeza për sytë dhe gojën do të vendosen sipër. Për të thjeshtuar procesin e qëndisjes, ne nuk do të krijojmë vrima për çdo linjë të hollë, pasi kjo do të fragmentonte panevojshmërisht mbushjen e verdhë. Rrjedhimisht, ne do të vendosim **Mbivendosje=0** për këtë hap fillestar.

Caktoni modalitetin e **Selection** në **New**. Meqenëse po zgjedhim vetëm një zonë me ngjyrë të vazhdueshme, ose "New" ose "Add" do të ishin të përshtatshme. **Tolerance** e parazgjedhur e ngjyrës është vendosur në **30**.

4. Përzgjidhni Dhe Gjurmoni Zonën Kryesore



Klikoni brenda rajonit të verdhë të imazhit. Pikat e kornizës që pulsojnë do të tregojnë përzgjedhjen aktuale.

Klikoni butonin **Apply** në shiritin e veglave të sipërm për të konvertuar pikselët e përzgjedhur në objekte vektoriale. Kjo krijon pesë objekte të ndara: një mbushje kryesore dhe katër vrima të brendshme (hapje).













Nëse kutia e zgjedhjes **Ignore Openings** do të ishte e aktivizuar, softueri do të gjeneronte vetëm mbushjen e jashtme të ngurtë. Kjo është e dobishme për krijimin e shtresave të poshtme, por për këtë dizajn, ne duam të ruajmë hapjet, kështu që opsioni mbetet i paaktivizuar.

5. Rishikimi I Listës Së Object Inspector

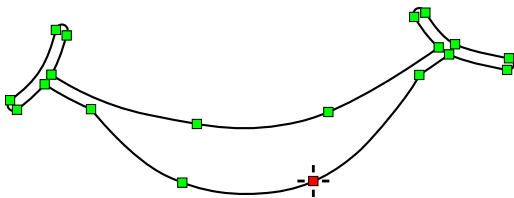
Objektet vektoriale të sapogjeneruara shfaqen në [listën e Object Inspector](#). Objektet që përbajnë vrima shfaqin gjithashtu ato komponentë në Parts Inspector.

Në këtë shembull, **Parts Inspector** (i vendosur poshtë Object Inspector kryesor) liston pesë objekte: mbushjen dhe katër hapje.

Disa nga këto hapje janë shumë të holla për qëndisje praktike. Përzgjidhni objektin numër 5 (hapjen për vijën e mjekrës) dhe fshijeni atë. Hapjet për sytë dhe gojën përbajnë seksione të trasha dhe të holla; ne do t'i përsosim këto manualisht.

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

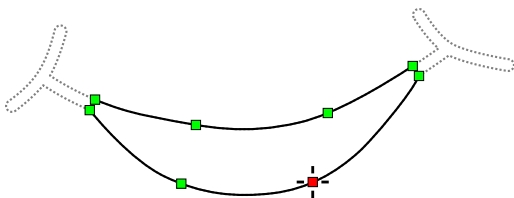
6. Përzgjedhja E Një Objekti Për Redaktim Manual



Përzgjidhni hapjen e gojës në **Parts Inspector**, klikoni me të djathtë për të hapur menynë e kontekstit dhe zgjidhni "Edit" për të hyrë në modalitetin e redaktimit të nyjeve.

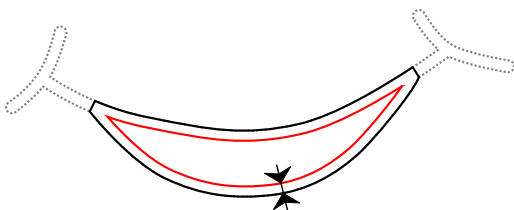
Hapjet duhet të përzgjidhen përmes **Parts Inspector** sepse ato nuk mund të klikohen drejtpërdrejt brenda Zonës së Punës.

7. Përsosja E Nyjeve Vektoriale



Fshini nyjet në segmentet e ngushta të hapjes së gojës për të thjeshtuar formën. Përzgjidhni nyjet individuale dhe shtypni fshirjen (delete), ose përzgjidhni nyje të shumta njëkohësisht.

Për të përzgjedhur nyje të shumta, mbani shtypur tastin **Shift** ndërsa tërhiqni një kornizë përzgjedhjeje rreth pikave të dëshiruara.



syve dhe gojës.

Përsëriteni këtë përsosje për hapjet e syve derisa të mbeten vetëm rajonet më të trasha. Pasi të keni mbaruar, ne do të aplikojmë një mbivendosje në mbushjen e verdhë duke tkurrur pak hapjet duke përdorur **Transform > Offset > Expand Object**. Zgjerimi i objektit kryesor redukton në mënyrë efektive madhësinë e vrimave të tij, duke siguruar që qepjet e verdha të shtrihen pak nën elementet e

8. Gjurmimi I Rajoneve Të Shumta

Më pas, gjurmoni rajonet gri dhe të bardha të kapelës. Përdorni Trace Tool si më parë, por me dy rregullime: caktoni **Overlay** në **0.3 mm** dhe ndryshoni modalitetin e **Selection** në **Add**.

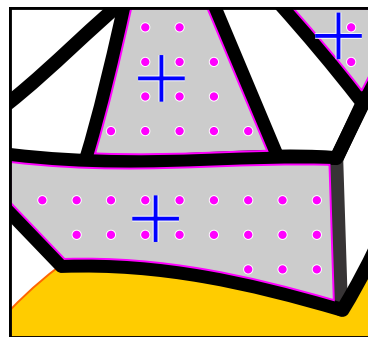


Shtoni zonën e përzgjedhur në përzgjedhjen ekzistuese.

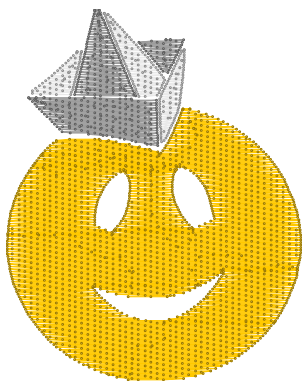
Klikoni secilën nga tri zonat gri dhe tri zonat e bardha në kapelë për t'i shtuar ato në përzgjedhjen tuaj.

Për shkak se veçoria **Auto Color** është aktive, softueri do të identifikojë dhe caktojë saktë ngjyrën e duhur për çdo objekt vektorial bazuar në imazhin burimor, edhe pse ato janë pjesë e një grupi të vetëm përzgjedhjeje.

Nëse përzgjidhet një zonë e pasaktë, përdorni komandën **Undo (Ctrl+Z)** për të zhbërë veprimin.



9. Konvertimi Në Grup I Zonave Të Përzgjedhura



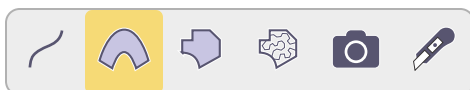
Klikoni **Apply** ose **Generate Stitches** për të konvertuar të gjitha rajonet e përzgjedhura në objekte vektoriale njëkohësisht.

Gjashtë objektet e përfuara janë mbushje të thjeshta dhe përgjithësisht nuk kërkojnë redaktim. Nëse dëshironi të rregulloni këndet ose modelet e qepjes, përdorni dritaren e [Vetive](#).

Shënim: Çdo objekt u gjenerua me një marzh mbivendosjeje për të parandaluar boshllëqet midis ngjyrave ngjitur gjatë qëndisjes.

10. Përdorimi I Stileve Të Ndryshme Të Gjurmimit

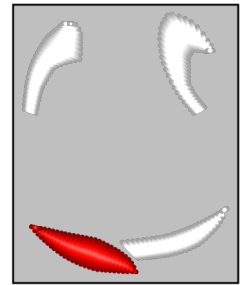
Tani do të gjurmojmë pikat e dritës në sy dhe të kuqen e gojës. Në vend që të përdorim mbushje standarde, ne do të përdorim stilin **Kolonë** për këto detaje. Mbani shtypur ikonën e Mjetit të Gjurmimit dhe zgjidhni stilin Kolonë nga paneli.



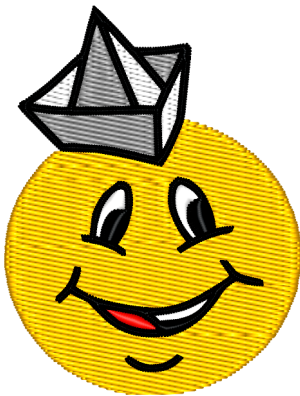
11. Finalizimi I Objekteve Të Detajeve

Zgjidhni pikat e bardha të dritës në sy dhe zonën e kuqe të gojës duke përdorur modalitetin e përzgjedhjes **Shto**. Klikoni **Gjenero Qepjet** për të krijuar këto objekte të bazuara në kolona.

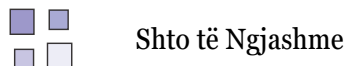
Objektet e përfutuara janë kolona që përfshijnë një mbivendosje për ankorim të sigurt.



12. Gjurmimi I Ngjyrave Në Mënyrë Globale



Së fundi, do të gjurmojmë konturet e zeza. Zgjidhni opsionin **Shto të Ngjashme** për t'i lejuar softuerit të zgjedhë të gjitha rajonet me ngjyrë përkatëse në të gjithë imazhin menjëherë.



Klikoni çdo zonë të konturit të zi. Me stilin Kolonë ende aktiv nga hapi i mëparshëm, klikoni **Gjenero Qepjet**. Softueri krijon objekte mbushjeje me funksionin **Autokolonë** të aktivizuar.

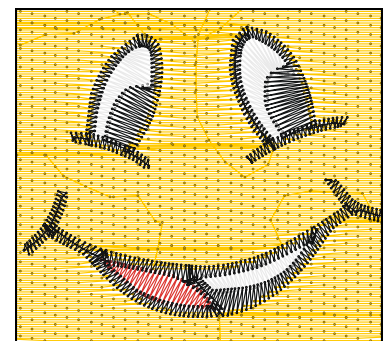
Konturet e holla me mbivendosje mund të kërkojnë rregullime të vogla të nyjeve. Për shembull, mund t'ju duhet të lëvizni nyjet në qoshet e mprehta, siç është goja, për të parandaluar kryqëzimet e qepjeve.

13. Rezultati përfundimtar dhe radha e qepjes

Dizajni tani është i plotë. Vini re dallimin vizual midis mbushjes së thjeshtë të verdhë dhe detajeve të bazuara në kolona. Ndiqja e këtyre hapave ka siguruar mbivendosje dhe hapje të duhura për një përfundim profesional.

Përpara eksportimit, verifikoni **radhën e qepjes** në Inspektuesin e Objekteve për të minimizuar ndryshimet e fijos. Nëse sekuenca e gjeneruar automatikisht është joefikase, tërhiqni dhe lëshoni objektet për t'i grupuar ato sipas ngjyrës.

Meqenëse objektet në këtë dizajn janë të ndara, prerjet e fijos futen automatikisht midis elementeve. Për dizajne të tjera, siç është shkrimi, mund të dëshironi të shtoni manualisht [lidhje](#) për të zvogëluar numrin e prerjeve të fijos.



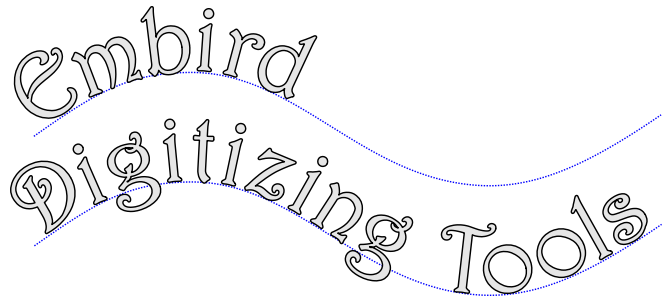


Shkronjat - Mjetet E Tekstit

Studio ofron një mjet gjithëpërfshirës për shkronja me mbështetje të plotë për tekst me shumë rreshta.

Shkronjat e qëndisjes kërkojnë funksionalitet të specializuar krahasuar me aplikacionet standarde grafike.

Përtej mbushjes së karaktereve me qepje, një mjet profesional duhet të mbështesë lidhjet në pikën më të afërt, sekuencat e qepjes nga qendra jashtë, rregullimet për tekst në shkallë të vogël, dhe veti të tjera të ndryshme teknike.



Veçoritë Kryesore

- Shkronja interaktive direkt brenda [Zonës së Punës](#)
- Mbështetje për shumë rreshta teksti
- Mbështetje për orientimin vertikal të tekstit
- Përputhshmëri me TrueType, OpenType, dhe Alfabetet Embird
- Kontrollat e rreshtimit të paragrafit
- Opsionet e sekuencës së qepjes nga qendra jashtë
- Rregullimi nyje-për-nyje i vijave bazë të tekstit
- Hapësirë e saktë e karaktereve, fjalëve dhe rreshtave
- Logjika e lidhjes në pikën më të afërt
- Mbështetje për karaktere Unicode
- Funksionaliteti 'Vendos në anën e kundërt'
- Aftësia për të redaktuar tekstin e gjeneruar më parë
- Mbështetje për shkronja të pinstaluara dhe arkiva shkronjash

Alfabetet Kundrejt Font Engine

Studio mbështet dy lloje të dallueshme shkronjash:

1. **Alfabetet**: Shkronjat e qëndisjes pronësore të Embird, të digjitalizuara paraprakisht manualisht.
2. **Sistemi Font Engine**: Shkronja standarde **TrueType** dhe **OpenType** që përdoren zakonisht në softuerët e tekstit dhe grafikës. Këto referohen si "shkronja sistemi."

Alfabetet janë shkronja të shkallëzueshme, të digjitalizuara paraprakisht, të disponueshme si module Embird. Shumica e alfabeve Embird përdorin qepje saten (objekte kolone), ndërsa të tjerat janë dizajnuar për qepje redwork (qepje të zakonshme).

Studio gjithashtu mundëson përdorimin e shkronjave të sistemit **TrueType** dhe **OpenType**. Këto konvertohen automatikisht në një format vektorial dhe mund të shfaqen duke përdorur mbushje të thjeshtë, mbushje me motive, ose qepje auto-kolone, me opsione të ndryshme konturi në dispozicion.

Të dy llojet e shkronjave konvertohen në objekte qëndisjeje dhe qepje, duke u bërë pjesë e integruar e dizajnit.

Mbështetja për shkronjat TrueType dhe OpenType përdor një Font Engine, i cili është një modul për softuerin Embird.

Udhëzues Operacional

Për të hyrë në Modalitetin e Shkronjave, navigoni te [■ Menuja Kryesore > Tekst](#) dhe zgjidhni nëse dëshironi të krijoni tekst të ri Alfabeti, tekst Font Engine, ose të redaktoni tekstin ekzistues.

Për të krijuar tekst të ri, klikoni pozicionin e dëshiruar brenda Zonës së Punës. Mjeti ju lejon të shkruani dhe redaktoni tekstin direkt mbi një shabllon sfondi ose elemente ekzistuese të dizajnit.

Për shkronjat e sistemit, nëse keni instaluar kohët e fundit shkronja të reja ose keni shtuar skedarë në dosjet e arkivit, përdorni komandën [■ Menuja Kryesore \(Modaliteti i Shkronjave\) > Shkronja > Gjej Shkronja](#) për të rifreskuar listën e shkronjave.



Ikona e komandës **Gjej Shkronja**

Shkronjat mbështesin **tekst me shumë rreshta** dhe vija bazë të rregullueshme. **Vijat bazë të paracaktuara** përfshijnë rrathë, linja dhe spirale. Të gjitha vijat bazë mund të transformohen (të lëvizin, shkallëzohen, rrotullohen ose pjerrësohen) dhe të redaktohen nyje-për-nyje. Për shembull, një vijë bazë rrethore mund të shkallëzohet në një elips. Transformimet mund të kryhen duke përdorur kontrollin "spider" në Zonën e Punës ose kontrollet numerike në panelin anësor.

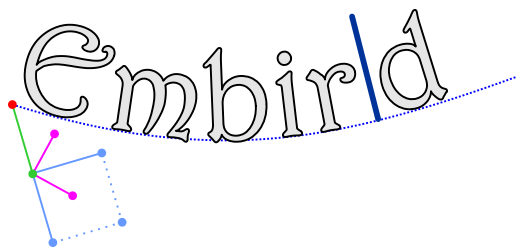
Modalitetet E Punës Me Shkronja

Mjeti i shkronjave ofron tre modalitete të dallueshme për modifikimin e vijës bazë të tekstit dhe karaktereve individuale:

1. Transformimet Gjeometrike të Vijës Bazë
2. Redaktimi Nyje-për-Nyje i Vijës Bazë
3. Transformimet e Karaktereve

Kaloni midis këtyre modaliteteve duke përdorur [menunë pop-up](#) ose butonat e dedikuara të modalitetit në shiritin e veglave në anën e majtë.

Modaliteti 1 - Transformimet Gjeometrike Të Vijës Bazë



Mënyra 1: Transformimet e vijës bazë. Dorezat e kontrollit të merimangës lejojnë lëvizjen, shkallëzimin, rotullimin dhe pjerrësimin e të gjithë vijës bazë.

Kjo mënyrë modifikon të gjithë vijën bazë njëkohësisht. Lëvizja e vijës bazë lëviz gjithashtu tekstin; megjithatë, shkallëzimi i vijës bazë nuk e shkallëzon vetë tekstin. Shkallëzimi i tekstit duhet të kryhet në mënyrë të pavarur duke përdorur kontrollet e karaktereve (Mënyra 3) ose panelin anësor.

Mënyra 2 - Redaktimi I Vijës Bazë Nyje Pas Nyje



Mënyra 2: Redaktimi i nyjeve të vijës bazë. Vija bazë është një shteg vektorial që mund të modifikohet përmes nyjeve të kontrollit.

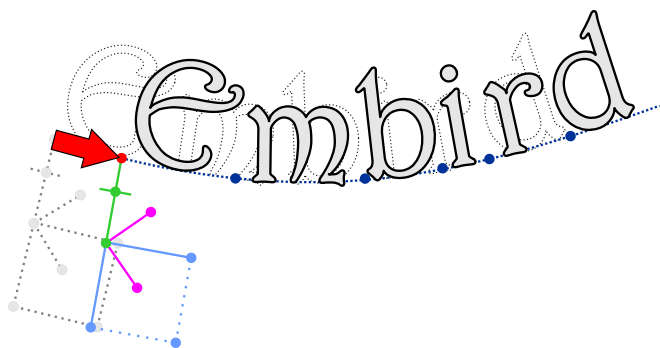
Vija bazë përbëhet nga vija të drejta dhe kthesa Bézier. Përdoruesit mund të shtojnë ose fshijnë nyje në një mënyrë të ngjashme me digjitalizimin standard. Në tekstin me shumë rreshta, të gjitha rreshtat ndajnë të njëjtën formë të vijës bazë, të trashëguar nga rreshti i sipërm.

Shkurtoret e disponueshme në këtë mënyrë:



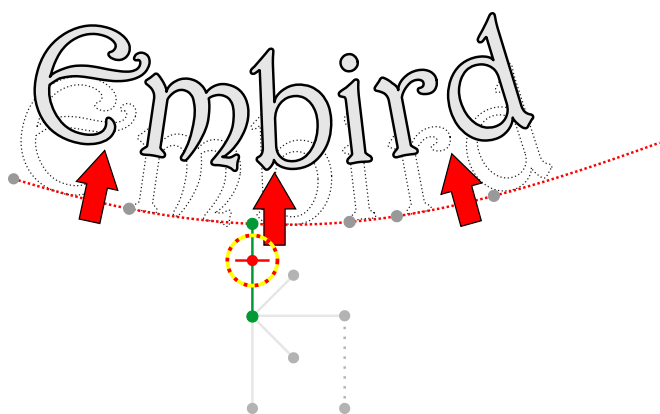
- **ALT + Nyje e re:** Krijon një segment vije të drejtë në vijën bazë.
- **CTRL + Nyje e re:** Krijon një segment të drejtë të rreshtuar në hapa prej 45 gradësh.
- **CTRL + Lëvizja e nyjes:** Rreshton nyjen në një hap prej 45 gradësh në lidhje me nyjen e mëparshme.

Rregullimi I Pozicionit Të Tekstit Përgjatë Vijës Bazë



Përdorni nyjen (1) në merimangë për të lëvizur një karakter specifik dhe të gjithë tekstin pasues përgjatë shtegut të vijës bazë. Lëvizja e karakterit të parë zhvendos të gjithë bllokun e tekstit.

Zhvendosja Globale E Vijës Bazë



Për të zhvendosur të gjithë tekstin mbi ose nën vijën bazë njëkohësisht, aktivizoni çelësin **Të gjitha shkronjat** në panelin e djathtë dhe rregulloni rrëshqitësin (2) në kontrollin e merimangës të çdo karakteri. Përndryshe, mund të shtypni dhe mbani shtypur tastin SHIFT dhe të lëvizni rrëshqitësin (2) në kontrollin e merimangës të çdo karakteri. Mbajtja e tastit SHIFT gjatë këtij operacioni siguron që ai të zbatohet për të gjitha shkronjat në tekst.

Shkurtoret

Tastet e mëposhtme mund të përdoren gjatë manipulimit të nyjeve të merimangës:

- **SHIFT + Lëvizja e nyjes:** Zbaton transformimin për të gjitha karakteret njëkohësisht.
- **CTRL + Nyja e shkallëzimit (4, 5, ose 6):** Siguron shkallëzim proporcional.
- **SHIFT + CTRL:** Kombinon si shkallëzimin global ashtu edhe atë proporcional.



Kontrollet E Ndërfaqes

Kontrollet e shkrimit janë të shpërndara në disa elemente të ndërfaqes:

1. Menyja kryesore e sipërme
2. Shiriti i butonave horizontal (Sipër)

3. Paneli vertikal i ndarësit
4. Kutia e veglave vertikale
5. Skedat e panelit të kontrollit anësor

1. Menyja Kryesore

Menuja përfshin komandat e skedarëve (ngarkim, ruajtje, kopjim, ngjitje) dhe çelësat e stilimit (të theksuar, pjerrët, vertikal dhe anën e kundërt). Ajo gjithashtu përmban mjete për redaktimin e vijës bazë, si futja e nyjeve dhe zbutja.

Komandat **Ngarko** dhe **Ruaj** përdorin skedarët e projektit të shkronjave, duke ju lejuar të transferoni sesionet e shkronjave midis dizajneve të ndryshme.

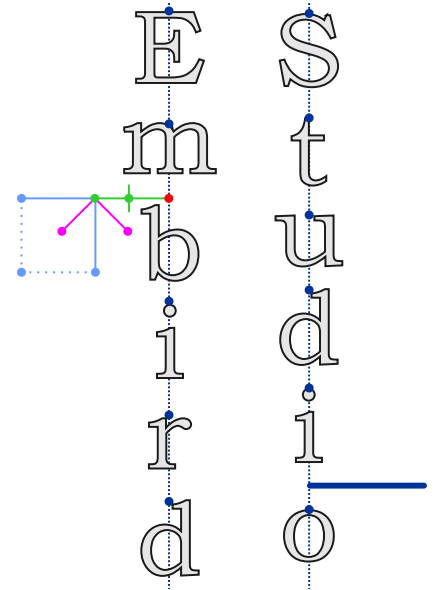
Opsioni **Unicode glyph set** (grupimi i glifeve Unicode) është ekskluziv për fontet e sistemit dhe mundëson akses në një gamë më të gjerë karakteresh brenda tabelës së karaktereve.

Referojuni kapitujve të specializuar të menisë për detaje të mëtejshme:

■ [Menyja Kryesore - Modaliteti i Shkronjave - Mjetet](#)

■ [Menyja Kryesore - Modaliteti i Shkronjave - Fonti](#)

■ [Menyja Kryesore - Modaliteti i Shkronjave - Nyjet](#)



Shembull i tekstit vertikal

2. Shiriti Horizontal I Butonave

I vendosur pranë menisë kryesore, ky shirit përmban butona për **Anulo**, **Përfundo** (apliko tekstin), ose **Gjenero Qepje**. Ai gjithashtu përfshin meny rënëse për rreshtimin e paragrafit, radhën e qepjes, llojin e qepjes, stilin e konturit dhe preferencat e lidhjes.

Rreshtimi I Paragrafit Të Tekstit



Majtas



Qendër

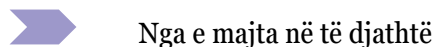


Djathtas

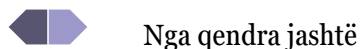


Drejtim

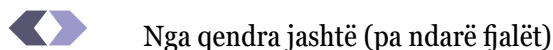
Radha E Qepjes Së Tekstit



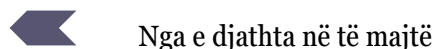
Nga e majta në të djathtë



Nga qendra jashtë

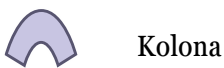


Nga qendra jashtë (pa ndarë fjalët)



Nga e djathta në të majtë

Lloji I Qepjes



Kolona



Mbushje e Thjeshtë / Kolonë Automatike / Mbushje me Motive

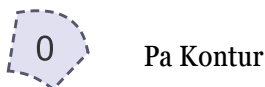


Linja Qendrore (shteg qendror me dy shtresa)

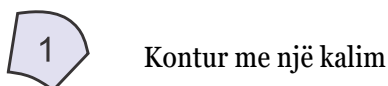


Mbushje me Rrjetë

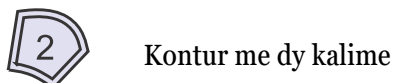
Lloji I Konturit



Pa Kontur



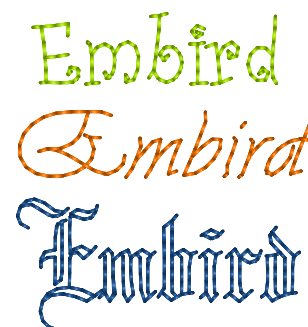
Kontur me një kalim



Kontur me dy kalime

Një **kontur me dy kalime** është një kontur i hollë i përbërë nga qepje të thjeshta që ecin përpara dhe prapa në çdo degë të konturit. Ky lloj konturi lejon një lidhje të pandërprerë të të gjitha pjesëve të konturit pa asnjë prerje të perit.

Një **kontur me një kalim** nuk ka një shtresë të dytë (të pasme) dhe për rrjedhojë lejon përdorimin e mostrave, kornizave ose qepjeve të tjera zbukuruese të konturit. Ky lloj konturi kërkon prerje të perit ose qepje lidhëse midis pjesëve të ndara të konturit.



Shkronja me stil
Redwork.

Shënim: Mbushja me rrjetë (Mesh fill) funksionon vetëm në shkronja të mëdha.

Shënim: Stili redwork është më i përshtatshëm për shkronja të holla. Mund të mos prodhojë rezultate optimale me lloje shkronjash të rënda ose të trasha (bold). Kombinoni redwork me "Pikat më të afërta" për një shteg qepjeje të pandërprerë.

Preferencat E Lidhjes



Lidhjet e pikave më të afërta midis të gjitha objekteve



Lidhjet e pikave më të afërta vetëm brenda karaktereve



Objekte të ndara (Qepje kalimtare midis objekteve)

3. Paneli I Ndarësit (Splitter Panel)

Paneli i ndarësit përmban butona të optimizuara për ekranet me prekje, duke përfshirë një shkaktues për **Menynë Pop-up**, kontrollet e **Zmadhimit** dhe butonat **Anulo/Ribëj**.

4. Kutia E Veglave (Toolbox)

Kutia e veglave anësore përmban një përzgjedhje të **vijeve bazë të paracaktuara** dhe butonave për të kaluar midis tre Modeve të Punës me Shkronja.



Modaliteti i transformimit gjeometrik të vijës bazë



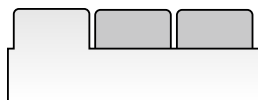
Modaliteti i redaktimit të nyjeve të vijës bazë



Modaliteti i transformimit të karaktereve

5. Skdat E Panelit Të Kontrollit Anësor

Paneli kryesor i kontrollit në anën e ekranit përmban ato kontrolle të shkronjave që kërkojnë më shumë hapësirë. Kontrollet janë të organizuara në disa skeda.



- 📁 **Skeda Font / Alfabet** : Zgjidhni fontet dhe aksesoni një hartë karakteresh për futje të shpejtë.
- 📁 **Skeda Vijë bazë** : Rregulloni rrotullimin, shkallën dhe pjerrësinë e vijës bazë.
- 📁 **Skeda Dosje** : Specifikoni shtigjet për akses në fonte të painstaluara dhe arkiva.
- 📁 **Skeda Hapësirë** : Menaxhoni hapësirën midis karaktereve (kerning), fjalëve dhe rreshtave.
- 📁 **Skeda Shkallë** : Modifikoni përmasat absolute ose relative të tekstit.
- 📁 **Skeda Transformim** : Aplikoni transformime numerike të sakta te karakteret.
- 📁 **Skeda Tekst** : Fushë alternative për futjen e tekstit me shkurtore për grupet e glifeve.

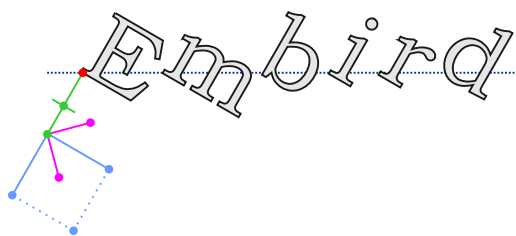
Klikoni ose prekni tabelën e karaktereve për të futur një karakter që është i vështirë për t'u shkruar me tastierë.



Skeda Dosje është e disponueshme vetëm për fontet TrueType dhe OpenType (d.m.th., jo për alfabetet e digjitalizuara paraprakisht). Kontrollat në këtë skedë ju lejojnë të specifikoni shtigjet për dosjet me fonte të painstaluara. Mjeti i shkronjave zakonisht skanon vetëm fontet e instaluar në sistemin operativ. Nëse keni fonte të tjera të ruajtura në pajisjen tuaj, specifikoni shtigjet për dosjet me këto fonte dhe përdorni komandën **Gjej fontet** nga menyja kryesore. Procesi i skanimit do t'i përfshijë këto dosje. Përveç skedarëve të fonteve, këto dosje mund të përmbajnë gjithashtu arkiva fontesh (skedarë të ngjeshur/ziped).

Skeda Vijë bazë është e disponueshme vetëm në modalitetin 1 (transformimi i vijës bazë).

Skeda Transformim është e disponueshme vetëm në modalitetin 3 (transformimi i karaktereve). Kur zgjidhet opsioni "Të gjitha shkronjat", transformimet kryhen në të gjitha karakteret në tekst. Shembulli më poshtë tregon rrotullimin e kryer në të gjitha karakteret njëherësh.



Shënim: Versioni aktual i programit nuk funksionon mirë nëse stili redwork përdoret për një font shumë të trashë. Ne rekomandojmë përdorimin e tij vetëm për fonte të holla. Stili redwork mund të kombinohet me opsionin '**Pikat më të afërta**'.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Mjete të avancuara](#) > [Modele mbushjeje të personalizuara](#)



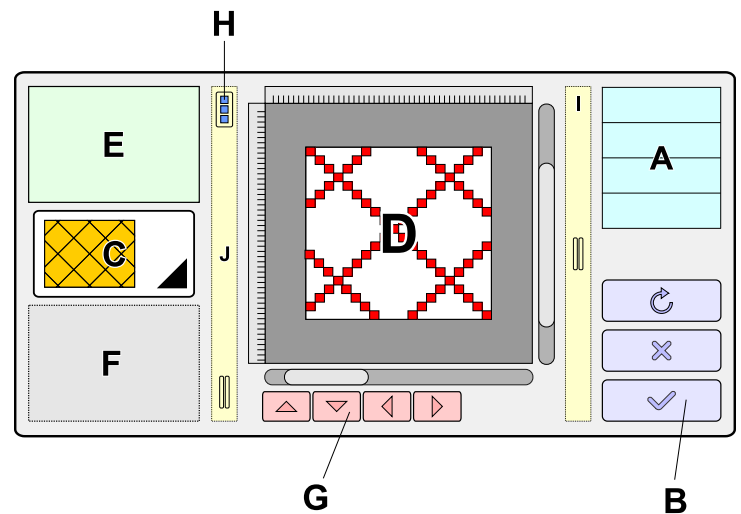
Modelet E Mbushjes Së Personalizuar

Modelet janë shabllone vizuale që përcaktojnë ndarjen e qepjeve të mbushjes. Këto pika ndarjeje krijojnë një teksturë specifike në qëndisjen e përfunduar. Në Studio, shablloni i përdorur për të caktuar këto pika ndarjeje njihet si **model mbushjeje**.

Përveç modeleve të ndryshme të mbushjes të paracaktuara, Studio përfshin një redaktor modelesh që ju lejon të krijoni teksturat tuaja të personalizuar.

Redaktori I Modeleve

Për të hapur redaktorin, zgjidhni **Menyja kryesore > Veglat > Redaktorët e Fragmentit** dhe navigoni te skeda **Redaktori i Modeleve**.



Kontrollet e ndërfaqes janë të përcaktuara si më poshtë:

A	Lista e Redaktorëve: Shfaq redaktorët e personalizuar të disponueshëm brenda Studio, duke përfshirë Redaktorin e Modeleve.
B	Butonat e Komandave: Përdorni Rivendos , Anulo , ose Apliko për të menaxhuar modifikimet e bëra në model.
C	Përzgjedhja e Modelit: Një kuti kombinuese e përdorur për të zgjedhur një model specifik për redaktim.
D	Zona e Punës: Hapësira interaktive ku vizatohet modeli juaj i personalizuar.
E	Vetitë e Modelit: Kontrollet për Gjerësinë , Lartësinë , Emrin , Numrin e Shtresave , dhe Shtresën Aktive .
F	Zona e Informacionit: Shfaq koordinatat e kursorit, paralajmërimet e sistemit dhe të dhëna të tjera të statusit.
G	Butonat e Lëvizjes: Lejon që modeli të zhvendoset në mënyrë inkrementale me 1 piksel në çdo drejtim.
H	Butoni i Menysë Pop-Up: Siguron akses në veçori të avancuara si Ngarko/Ruaj Modelin , Zhbëj/Ribëj , Importo Imazhin e Sfondit , Pastro Modelin , dhe Pjerrëso Modelin .
I	Shiriti ndarës.

J

Ndarësi i Mjeteve: Përmban modalitetet **Furçë/Gomë**, ndërruesit e modalitetit **Pika/Linja**, **Zhbëj/Ribëj**, dhe kontrollet e **Zmadhimit**.

Dixhitalizimi I Një Modeli Të Ri

Mbushjet e thjeshta përgjithësisht aplikohen në objekte më të mëdha, duke rezultuar në rreshta të gjatë qepjesh. Nëse një rresht do të përbëhej vetëm nga një qepje e vetme (siç shihet te objektet kolonë), qepjet do të ishin tepër të gjata dhe të lirshme, duke dështuar në krijimin e një mbushjeje të qëndrueshme. Për ta parandaluar këtë, rreshtat ndahen në segmente më të shkurtra. Gjatësia optimale për këto qepje është afërsisht 4 milimetra.

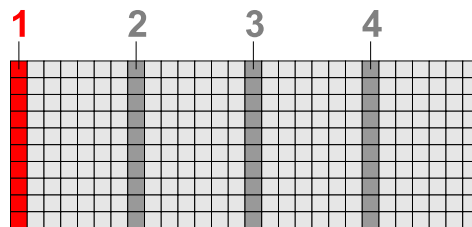
Pikat ose linjat me ngjyrë tregojnë saktësisht se ku do të ndahet qepja e mbushjes. Përdorni butonin kryesor të mausit për të **vizatuar pika**. Mbajtja e tastit **Shift** ju lejon të **vizatoni linja**. Për të **hequr pikat**, mbani tastin **Ctrl** ndërsa përdorni butonin kryesor të mausit.

Shënim: Për pajisjet pa tastierë fizike, përdorni butonin në panelin ndarës (J) për të kaluar ndërmjet modaliteteve Furçë dhe Gomë.

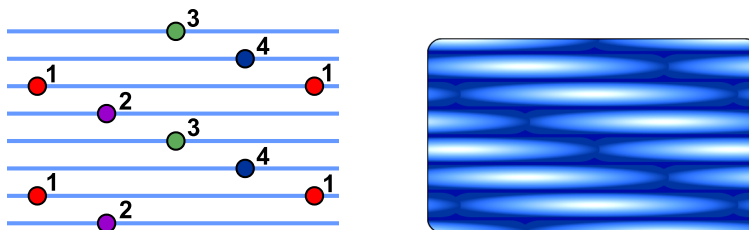


Pozicioni i kursorit brenda zonës së vizatimit pasqyrohet nga një shënjestër e vogël në pamjen paraprake në anën e majtë të dritares. Kjo ndihmon në krijimin e modeleve të pandërprera dhe të vazhdueshme.

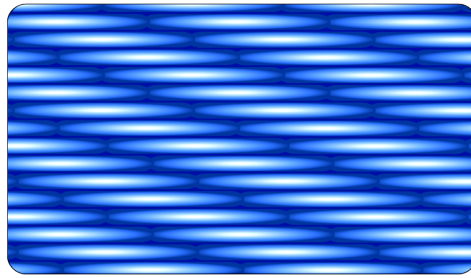
Shtresat mundësojnë krijimin e modeleve të ndërthurura. Për shembull, nëse një model përmban katër shtresa, çdo shtresë aplikohet në çdo vijë të katërt të qepjeve. Qëndisja që rezulton duket sikur të katër shtresat janë të gërshetuara.



Një model që përdor 4 shtresa. Çdo kolonë pikselësh përfaqëson një shtresë të dallueshme; shtresa që po modifikohet aktualisht është e theksuar.



Një model me 4 shtresa i aplikuar në rreshtat e qepjeve. Pikat e depërtimit të gjilpërës ndodhin aty ku qepjet kryqëzohen me pikselët e modelit. Në këtë shembull, çdo shtresë aplikohet vetëm në çdo vijë të katërt të qepjeve.



Simulim 3D i qepjeve mbushëse me një model të aplikuar. Vini re se një model i ndërthurur rezulton në një teksturë më të sheshtë.

Një model i ndërthurur krijon një teksturë të lëmuar dhe të sheshtë. Për të arritur një efekt më të teksturuar ose "të fryrë", përdorni një shtresë të vetme pikselësh pa ndërthurje.

Komandat E Ndërfaqes

Ruaj Modelin: Përdorni këtë komandë në [menynë pop-up](#) për të eksportuar modelin tuaj. Ndërsa modelet ruhen automatikisht brenda skedarit të dizajnit, ju duhet t'i eksportoni ato manualisht nëse keni ndërmend t'i përdorni në dizajne të ndryshme.

Hap Modelin: Qasuni kësaj përmes menysë pop-up për të importuar një model të ruajtur në projektin tuaj aktual.

Pastro Modelin: Rivendos modelin aktual në editor.

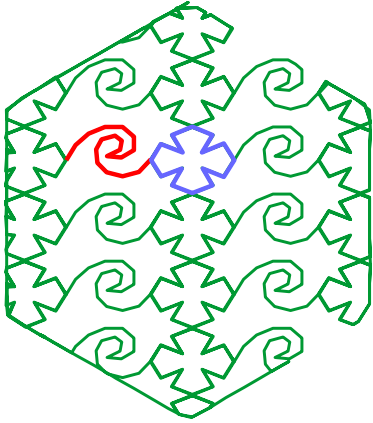
Importo Imazhin e Sfondit: Ngarkon një skedar imazhi për të shërbyer si shabllon për gjurmimin e modelit tuaj.

Pjerrësi Majtas dhe Pjerrësi Djathtas: Këto komanda zhvendosin matematikisht modelin. Kjo është shpesh një mënyrë e shpejtë për të gjeneruar variacione të dizajneve ekzistuese.

[Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next](#) > [Mjete të avancuara](#) > Motive mbushjeje të personalizuar



Motive Të Personalizuara Të Mbushjes



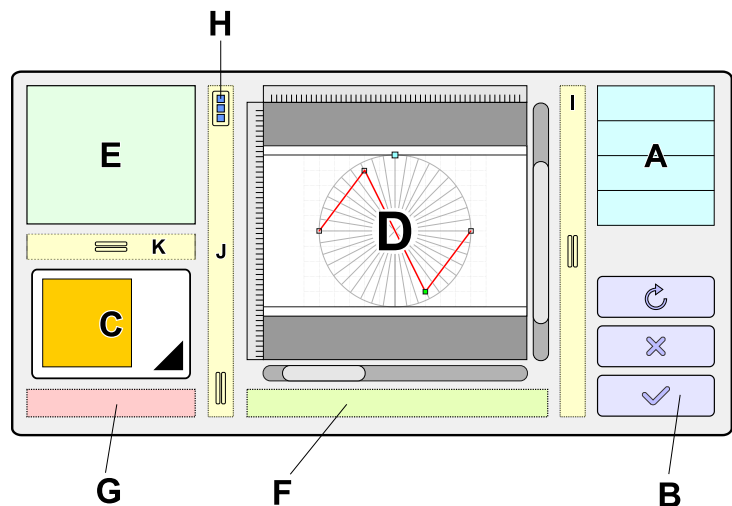
Motivet përdoren për të krijuar mbushje dekorative të përbëra nga mostra të thjeshta qepjesh. Ato janë të rreshtuara në një sekuençë të vazhdueshme për të lehtësuar qepjen pa ndërprerje dhe të njëtrajtshme.

Ndërsa Studio përfshin disa motive të para-përcaktuara, përdoruesit gjithashtu mund të krijojnë deri në pesë motive mbushëse të personalizuara që ruhen brenda skedarit të dizajnit. Studio përmban një Redaktor Motivesh të integruar, të krijuar posaçërisht për këtë detyrë.

◀ Ilustrim: dy motive të përdorura si një mbushje zbukuruese.

Redaktori I Motiveve

Për të hyrë në redaktor, lundroni te **Menuja Kryesore > Veglat > Redaktorët e Fragmentit**. Brenda kësaj dritareje, kaloni te skeda **Motif Editor**.



Kontrollet e ndërfaqes janë përcaktuar si më poshtë:

A	Lista e Redaktorëve: Shfaq redaktorët e personalizuar të disponueshëm brenda Studio.
B	Butonat e Komandave: Përdorni Rivendos , Anulo , ose Apliko për të menaxhuar ndryshimet e bëra në motiv.
C	Përzgjedhja e Motivit: Një kuti kombinuese e përdorur për të zgjedhur një nga pesë motivet e personalizuara për redaktim.
D	Zona e Punës: Hapësira interaktive ku vizatohen motivet e personalizuara.
E	Vetitë e Motivit: Rregulloni Gjerësinë , Lartësinë dhe Zhvendosjen .
F	Zona e Informacionit: Shfaq koordinatat e kursorit dhe mesazhet e sistemit.

G	Emri i Motivit: Identifikuesi për motivin aktual.
H	Butoni i Menysë Pop-Up: Siguron akses në komandat e avancuara: Hap, Ruaj, Zhbëj/Ribëj, Importo Imazhin e Sfondit, Pastro Motivin, Përshtat në Rrjetë dhe Simulimi i Qepjes .
I	Shiriti ndarës.
J	Ndarësi i Shirimit të Veglave: Përmban mjete për Zhbëj, Ribëj, Zmadhim, Shto Nyje dhe Fshi Nyje .
K	Shiriti ndarës.

Kontrollet E Redaktorit

Ndërsa shumë kontrolle janë intuitive, veçoritë specifike të mëposhtme lehtësojnë procesin e dizajnit:

Fillo Simulimin: Ekzekuton një simulim të animuar që tregon sekuencën në të cilën do të qepen qepjet e motivit.

Ruaj Motivin: Eksporton motivin në ruajtjen tuaj lokale, duke lejuar që ai të përdoret në projekte të tjera dizajni.

Hap Motivin: Importon një motiv të ruajtur më parë në projektin aktual të dizajnit.

Pastro: Rivendos motivin e personalizuar të zgjedhur në gjendjen e tij të paracaktuar prej një qepjeje të vetme.

Importo Imazhin e Sfondit: Ju lejon të ngarkoni një skedar imazhi për të shërbyer si shabllon gjurmimi në Zonën e Punës.

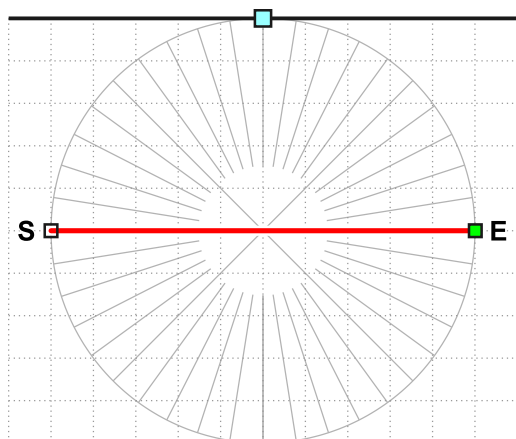
Vizatimi I Një Motivi Të Ri

Motivet ndërtohen nga pikat e gjilpërës, ose nyjet. Një motiv i ri fillon si një qepje e vetme; ju krijoni modelin duke futur nyje midis pikave të fillimit dhe mbarimit dhe duke i ripozicionuar ato.

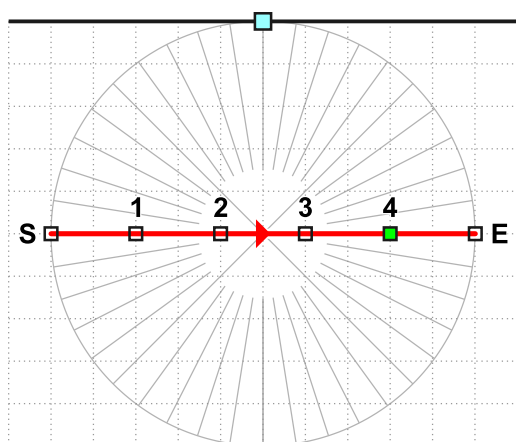
Për të filluar një dizajn të ri, zgjidhni një fole të personalizuar nga kutia e kombinimit (C).

Për të siguruar një lidhje të pandërprerë kur motivi përsëritet, pozicionet e pikave të fillimit (S) dhe mbarimit (E) duhet të mbeten të fiksuara.

Krijimi I Një Motivi Në Formë Ylli:



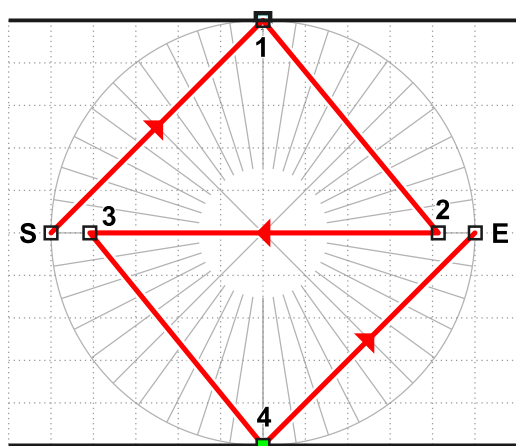
Gjendja fillestare e motivit të personalizuar është një qepje e vetme midis pikave S dhe E.



Futni katër nyje të reja midis pikave të fillimit (S) dhe mbarimit (E). Nyjet e reja krijohen duke klikuar në një hapësirë bosh brenda Zonës së Punës. Çdo nyje e re futet pas nyjes së theksuar aktualisht, dhe kjo nyje e sapokrijuar bëhet më pas ajo e theksuar.

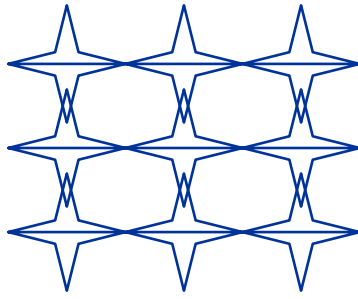
Motivi tani përmban katër nyje të reja: 1, 2, 3 dhe 4.

Fshirja e Nyjes: Për të hequr një nyje, përdorni një klikim/prekje të gjatë, klikim me të djathtë, shtypni tastin **Delete**, ose përdorni butonin **Delete Node**. Nyja e parë dhe e fundit nuk mund të hiqen, pasi çdo motiv kërkon të paktën një qepje.



Ripoziciononi këto nyje siç tregohet në ilustrim.

Nyjet 1 deri në 4 tani janë zhvendosur në pozicionin e ri.



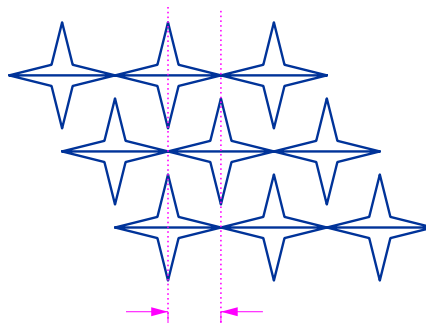
Një pamje paraprake se si radhët e motivit do të mbivendosen kur aplikohen si mbushje.

Përcaktimi I Vetive Të Motivit

Studio aplikon motivet duke i projektuar ato në qeliza virtuale brenda një objekti mbushjeje. Dimensionet e këtyre qelizave qeverisen nga preferencat **Gjerësia** dhe **Lartësia**.

Rajonet gri të rregullueshme në krye dhe në fund të Zonës së Punës ju lejojnë të përcaktoni shkallën e **mbivendosjes** midis radhëve ngjitur.

Zhvendosja kontrollon kompensimin horizontal të radhëve pasuese të motivit kur ato radhiten përgjatë një mbushjeje.



Radhët e motivit të shfaqura me një vlerë zhvendosjeje të barabartë me gjysmën e gjerësisë së motivit.

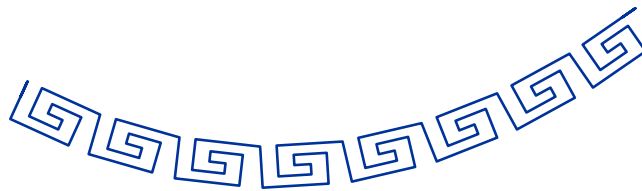
Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Mjete të avancuara > Shembuj konturesh të personalizuar



Mostrat E Kontureve Të Përshtatura

Mostrat janë formacione themelore të qepjeve të përdorura për të krijuar konture dekorative "të veçanta". Këto formacione rreshtohen përgjatë shtegut të konturit për të krijuar një model të vazhdueshëm qepjeje.

Mostrat janë projektuar për të siguruar një lidhje të pandërprerë dhe të vazhdueshme midis çdo përsëritjeje.

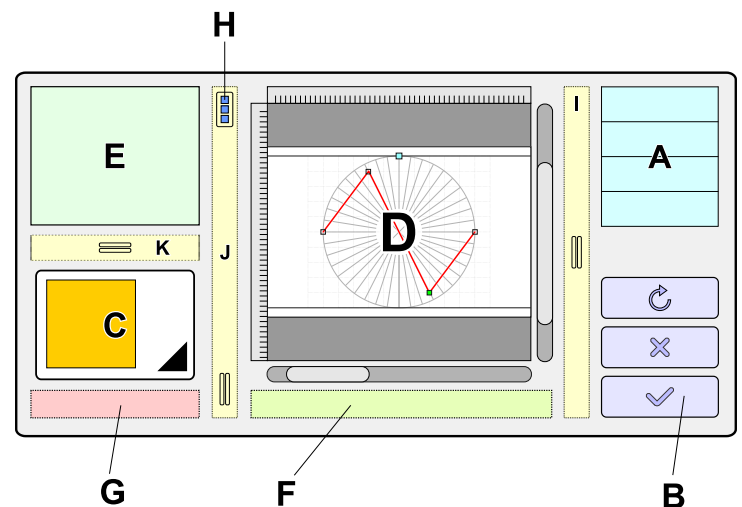


Një mostër e rreshtuar vazhdimisht përgjatë një konturi vektorial.

Studio përfshin një shumëllojshmëri mostrash të qepjeve të paracaktuara; megjithatë, përdoruesit gjithashtu mund të përcaktojnë deri në pesë mostra të kontureve të përshtatura të cilat ruhen drejtpërdrejt me dizajnin. Studio përmban një Redaktor Mostrash të integruar, të krijuar për të lehtësuar këtë proces.

Redaktori I Mostrave

Për të hyrë në redaktor, shkoni te **Menuja Kryesore > Veglat > Redaktorët e Fragmentit** dhe kaloni te skeda **Redaktori i Mostrave**.



Kontrollet e ndërfaqes përcaktohen si më poshtë:

A	Lista e Redaktorëve: Shfaq redaktorët e përshtatur të disponueshëm në Studio, duke përfshirë Redaktorin e Mostrave.
B	Butonat e Komandave: Rivendos, Anulo, ose Apliko ndryshimet e bëra në mostrën aktuale.
C	Përzgjedhja e Mostrës: Përdorni këtë kuti kombinuese për të zgjedhur një nga pesë vendet e përshtatura për redaktim.
D	Zona e Punës: Hapësira ndërvepruese ku digjitalizohen mostrat e përshtatura.
E	Parametrat e Mostrës: Përcaktojnë Gjerësinë , Gjatësinë , Gjatësinë Minimale dhe metodën e Projeksionit të përdorur për të rreshtuar mostrën.
F	Zona e Informacionit: Shfaq koordinatat e kursorit dhe mesazhet e statusit.
G	Emri i Mostrës: Identifikuesi për formacionin aktual të qepjes.

H	Butoni i Menysë Pop-Up: Akseson komanda të tilla si Hap/Ruaj, Zhbëj/Ribëj, Importo Imazhin e Sfondit, Pastro Mostrën, Kap te Rrjeta dhe Simulimi i Qepjes .
I	Shiriti Ndarës .
J	Ndarësi i Mjeteve: Përmban mjete për Zhbëj/Ribëj, Zmadhim/Zvogëlim dhe Shto/Fshi Nyje .
K	Shiriti Ndarës .

Kontrollet E Redaktorit

Kontrollet e mëposhtme lehtësojnë detyra specifike teknike brenda redaktorit:

Fillo Simulimin: I aksesueshëm përmes [menysë pop-up](#), kjo komandë ekzekuton një simulim të animuar të sekuençës së qepjes.

Ruaj Mostrën: Ruan formacionin aktual në hapësirën tuaj të ruajtjes, duke lejuar importimin e tij në projekte të tjera qëndisjeje.

Hap Mostrën: Ngarkon një skedar mostre të ruajtur më parë në redaktor.

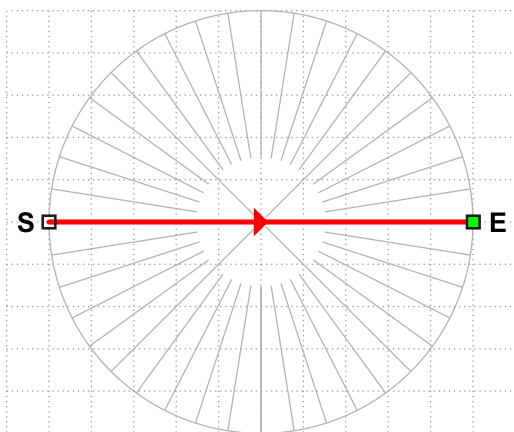
Pastro: Rivendos slotin e mostrës së personalizuar në një qepje të vetme, bazë.

Importo Imazhin: Ngarkon një imazh të jashtëm për të shërbyer si shabllon gjurmimi gjatë procesit të vizatimit.

Përshtat në Rrjetë: Kur aktivizohet, ky opsion i rreshton nyjet saktësisht në kryqëzimet e rrjetës kur ato lëvizin.

Dixhitalizimi I Një Mostre Të Re

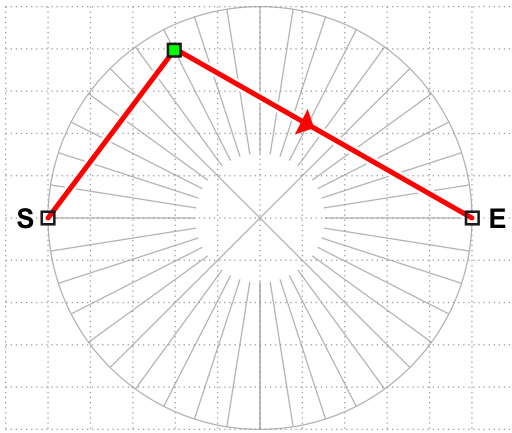
Mostrat janë formacione të vogla qepjesh. Ato ndërtohen nga një qepje e vetme duke futur nyje (pika të depërtimit të gjilpërës) midis pikave të fillimit dhe të mbarimit dhe duke i ripozicionuar ato brenda hapësirës së punës.



Për të krijuar një mostër të re, zgjidhni një slot të personalizuar nga kutia kombinuere (C). Çdo mostër e re e personalizuar fillon si një qepje e vetme.

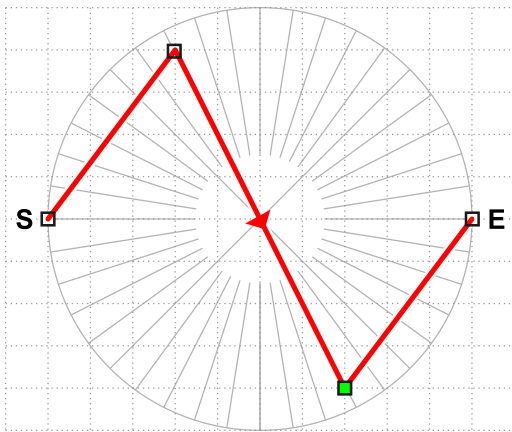
Ruajtja e pozicionit origjinal të pikave të fillimit (S) dhe të mbarimit (E) është kritike për të siguruar një lidhje të pandërprerë kur mostrat përsëriten.

Gjendja fillestare e një mostre të re është një qepje e vetme.



Futni një nyje të re duke klikuar brenda hapësirës së punës.

Një nyje e re e futur midis pikave të fillimit dhe të mbarimit e ndan qepjen fillestare të vetme në dy qepje të reja.

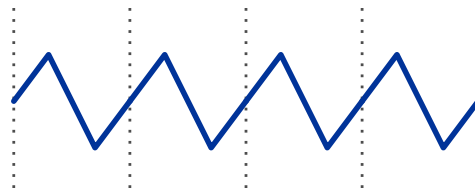


Futni një nyje shtesë duke klikuar në hapësirën e punës. Çdo nyje e re shtohet menjëherë pas nyjes së fokusuar aktualisht.

Mostra e përfunduar e personalizuar pas vendosjes përfundimtare të nyjes përmban 3 qepje.

Pasi mostra të jetë e plotë dhe redaktori të mbyllet, ajo do të shfaqet në listën e përzgjedhjes brenda [Dritares së Vetive të Konturit](#).

Fshirja e Nyjeve: Një nyje mund të hiqet duke përdorur një klikim/prekje të gjatë (përafërsisht 1 sekondë), një klikim me të djathtë, tastin **Fshi**, ose butonin **Fshi Nyjen**. Nyja e parë dhe e fundit janë të përhershme, pasi një mostër duhet të përmbajë të paktën një qepje.



Një sekuençë e vazhdueshme e mostrave të projektuara përgjatë një shtegu vektorial.

Mostrat e personalizuar ruhen brenda skedarit aktual të dizajnit. Për të përdorur një mostër në një dizajn tjetër, përdorni komandën **Ruaj Mostrën**. Më pas ajo mund të importohet në çdo projekt dizajni të hapur në Studio.

Veti Teknike

Studio projektton mostrat në "qeliza" virtuale përgjatë një konturi ose brenda një mbushjeje. Dimensionet e këtyre qelizave përcaktohen nga vetitë **Gjatësia Min.**, **Gjatësia**, dhe **Gjerësia**. Gjatësia e ndryshueshme e qelizës lejon një përshtatje më të butë përgjatë kontureve të lakuara.

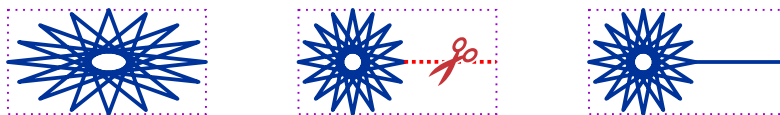
Gjatësia: Përfaqëson gjatësinë standarde të mostrës.

Gjatësia Min.: Përcakton gjatësinë minimale të lejueshme të qelizës brenda kthesave. Për një gjatësi konstante të mostrës gjatë gjithë dizajnit, vendoseni këtë që të përputhet me vlerën e **Gjatësisë**.

Gjerësia: Dimensioi vertikal i mostrës.

Projeksion: Kur hartoni mostrat në qeliza, Studio e rregullon mostrën në mënyrë që pikat e para dhe të fundit të përputhen saktësisht me skajet e qelizës. Përdoruesit mund të zgjedhin nga tre metoda rregullimi:

1. **Shtrirje:** E gjithë mostra deformohet në mënyrë proporcionale për t'iu përshtatur dimensioneve të qelizës.
2. **Shto Qepje Tranzicioni:** Mostra mbetet e padeformuar dhe një qepje tranzicioni shtohet në fund për të kapërcyer çdo boshllëk.
3. **Shto Qepje:** Mostra mbetet e padeformuar dhe një qepje e zakonshme shtohet në fund për të arritur kufirin e qelizës.

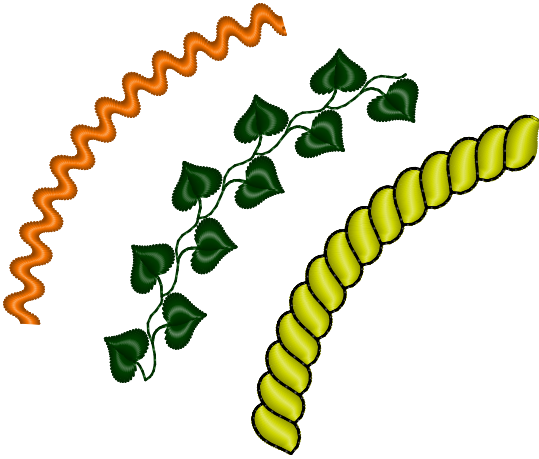


Krahasimi i metodave **Shtrirje**, **Shto Qepje Tranzicioni**, dhe **Shto Qepje**.

Metoda **Shtrirje** është standarde për shumicën e mostrave të konturit. Konturet speciale dekorative, si stilet "Candlewick" që kërkojnë forma uniforme të lidhura me qepje tranzicioni ose qepje të zakonshme, zakonisht përdorin metodat **Shto Qepje Tranzicioni** ose **Shto Qepje**.



Konturet E Personalizuara Të Bordurave



Një **Bordurë** është një objekt vektorial i ndërtuar nga komponentë të digjitalizuar paraprakisht të njohur si fragmente bordurash, në vend të qepjeve standarde mbushëse. Një bordurë mund të përfshijë një kontur me ngjyrë kontrastuese. Ndërsa Studio ofron disa fragmente bordurash të paracaktuara, përdoruesit gjithashtu mund të përcaktojnë të tyre. Ky mësim shpjegon procesin e krijimit të fragmenteve të personalizuara të bordurave dhe përfshirjen e tyre në dizajnet e qëndisjes.

Ky ilustrim tregon shembuj të ndryshëm bordurash: një bordurë e thjeshtë duke përdorur një objekt të vetëm kolone, një bordurë komplekse gjethesh që përmban kolona dhe lidhje, dhe një bordurë litari me një kontur të integruar.

Digjitalizimi I Një Fragmenti Bordure

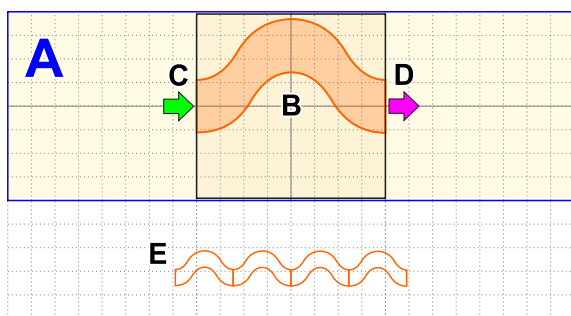
Fragmentet e bordurave janë dizajne të vogla të krijuara brenda Studio. Për ndryshim nga modelet e mbushjes ose motivet, të cilat përdorin redaktorë të veçantë, fragmentet e bordurave digjitalizohen drejtpërdrejt në Zonën kryesore të Punës. Megjithatë, për shkak se këto fragmente kanë kërkesa specifike teknike, disa mjete të Studio çaktivizohen gjatë krijimit të tyre.

Për të filluar një fragment të ri bordure, zgjidhni [Menyja Kryesore > Dizajni > Bordura > Bordurë e Re](#). Një shabllon i specializuar bordure do të shfaqet në [Zonën e Punës](#).

Shënim Teknik: Një fragment bordure është i kufizuar në objekte Kolone, Kolone me Model, Kontur dhe [Lidhje](#). Mjetet për lloje të tjera objektesh nuk janë të disponueshme në këtë modalitet.

Shembulli 1 - Objekt Me Kolonë Të Vetme

Në këtë shembull të parë, bordura përbëhet nga një objekt i vetëm kolone. Objekti përmbahet brenda **Qelizës së Bordurës**, duke filluar nga e majta dhe duke përfunduar në të djathtë. Ruajtja e drejtimeve paralele të qepjes në pikat e fillimit dhe të mbarimit siguron një pamje të vazhdueshme kur bordura qepet; në këtë konfigurim, lidhjet shitesë midis fragmenteve janë të panevojshme.



Shablloni i përdorur për digjitalizimin e fragmenteve të bordurave.

A	Shirit Bordure: Një fragment mund të shtrihet përtej Qelizës së Bordurës (B) në zonën e shiritit. Kjo krijon një mbivendosje midis fragmenteve sequenciale.
B	Qelizë Bordure: Zona kryesore ku vizatohet fragmenti i bordurës.
C	Anë e Fillimit: Vendndodhja e saktë e pikës së hyrjes ose skajit. Vendosja e saktë është jetike për qepjen e vazhdueshme.
D	Anë e Mbarimit: Vendndodhja e saktë e pikës së daljes ose skajit. Vendosja e saktë është jetike për qepjen e vazhdueshme.
E	Pamje paraprake: Tregon se si fragmentet rreshtohen kur përsëriten.

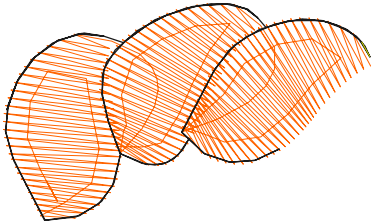


Një fragment objekti me kolonë të vetme siç shihet në [Inspektorin e Objekteve](#).

Për të përcaktuar **emrin, gjerësinë e paracaktuar dhe lartësinë** e fragmentit, përdorni [Menyja Kryesore > Opsionet > Vetitë](#) për të hapur Dritaren e Vetive. Navigoni te skeda [Vetitë e të Gjithë Dizajnit](#) dhe vendosni **Emrin, Gjerësinë e Referencës dhe Lartësinë e Referencës**.

Pasi fragmenti të jetë i plotë, përdorni [Menyja Kryesore > Dizajni > Bordura > Ruaj Bordurën Si](#) për të ruajtur skedarin. Kornizat ruhen si skedarë kompaktë EOF pa imazhe sfondi. Për të redaktuar një kornizë ekzistuese, përdorni gjithmonë [Menyja Kryesore > Dizajn > Kornizë > Hap Kornizën](#) për të siguruar që shablloni i specializuar i vizatimit të jetë ngarkuar.

Shembulli 2 - Objekti Kolonë Me Kontur

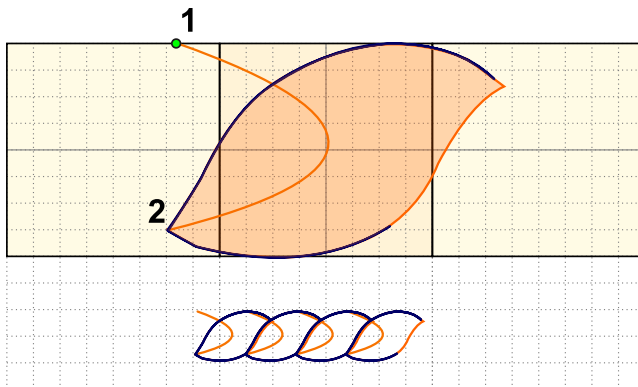


Ky fragment përfshin një objekt kolonë dhe një kontur me ngjyrë tjetër. Gjatë procesit të përpilimit të qepjeve, Studio rirrendit automatikisht objektet në mënyrë që konturet të qepen pasi të kenë përfunduar të gjitha kolonat dhe lidhjet. Është e fiksuar të digjitalizohet fragmenti në mënyrë që kolonat të qepen pa prerje, dhe konturet të bëjnë të njëjtën gjë. Vini re se një prerje do të ndodhë midis kolonave dhe kontureve për shkak të ndryshimit të ngjyrës.

Ilustrim: Elementet e kornizës së litarit në Inspektuesin e Objekteve. Objektet janë të renditura sipas ngjyrës, me një prerje që ndodh përpara kontureve. ▶

Objekti kolonë në këtë shembull është vizatuar për të tejkaluar kufijtë e qelizës në të dyja anët. Kjo mbivendosje në elementet e litarit parandalon boshllëqet në qepjen përfundimtare. Për shkak të kësaj mbivendosjeje, një objekt lidhës duhet t'i paraprijë kolonës për të siguruar qepje të vazhdueshme. Pika e fillimit të lidhjes (1) mund të vendoset lirisht; Studio e rreshton atë me fragmentin e mëparshëm gjatë përpilimit. Pika e fundit (2) duhet të lidhet drejtpërdrejt me objektin kolonë.

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

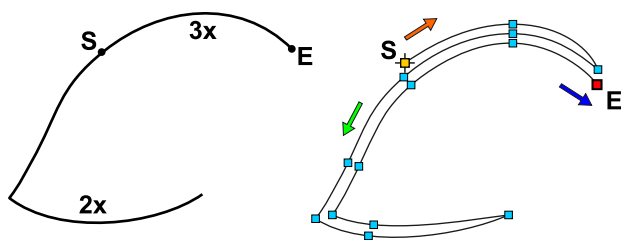


Fragmenti i litarit është ndërtuar nga një lidhje, një kolonë dhe një kontur.

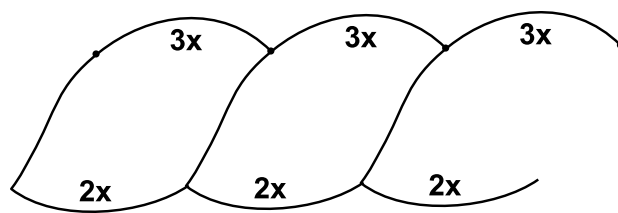
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 2

Struktura e fragmentit të litarit në Inspektuesin e Objekteve.

Konturi është projektuar në mënyrë që pika e tij e fillimit të përputhet me fundin e konturit të fragmentit të mëparshëm. Ilustrimi i mëposhtëm tregon se si vizatohet konturi për të krijuar qepje me shtresa, duke ruajtur pozicionet e duhura të hyrjes (S) dhe daljes (E).



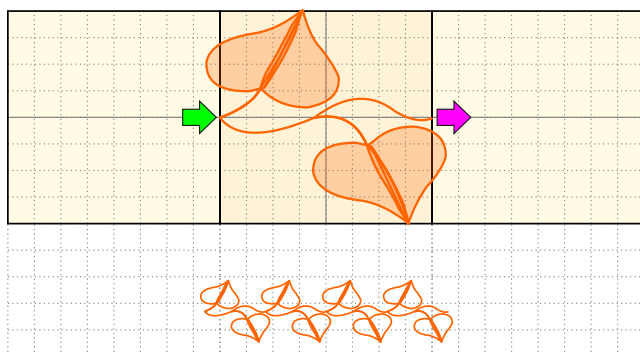
Konturi i fragmentit të litarit që lehtëson lidhjet e vazhdueshme. (S) tregon pikën e fillimit dhe (E) tregon pikën e mbarimit.



Diagrami që tregon seksionet me dy dhe tri shtresa qepjesh brenda konturit.

Shembulli 3 - Objekte Kolone Dhe Lidhje

Në këtë konfigurim, fragmenti përdor kolona dhe [lidhje](#). Vendosja e saktë e lidhjeve fillestare dhe përfundimtare është kritike për një bordurë pa ndërprerje. Lidhja e parë duhet të fillojë në anën e majtë të qelizës, ndërsa lidhja e fundit duhet të përfundojë në anën e djathtë. Lidhjet e ndërmjetme përdoren vetëm për të lidhur objektet e kolonës brenda fragmentit.



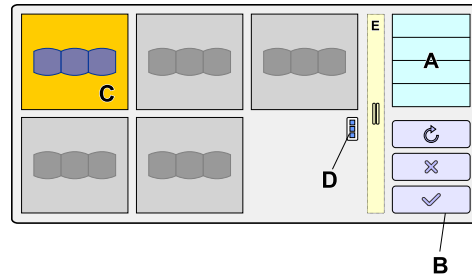
				1. / 1
				2. / 1
				3. / 1
				4. / 1
				5. / 1
				6. / 1
				7. / 1
				8. / 1
				9. / 1

Si Të Përdorni Shembujt E Bordurave Të Personalizuara

Nëse Studio është ende në modalitetin e krijimit të bordurave, ruani punën tuaj dhe filloni një dizajn të ri përmes [Menuja Kryesore > Dizajn > I ri](#) ose hapni një dizajn ekzistues.

Për t'i bërë fragmentet tuaja të personalizuara të disponueshme në dritaren [Veti](#) gjatë dixhitalizimit standard, duhet t'i shtoni ato në listën e Bordurave të Përdoruesit në Redaktuesit e Fragmenteve.

Zgjidhni [Menuja Kryesore > Vegla > Redaktuesit e Fragmenteve](#) dhe zgjidhni **Bordurat e Përdoruesit**. Zgjidhni një nga pesë hapësirat e bordurave të përcaktuara nga përdoruesi dhe ngarkoni skedarin tuaj EOF nga ruajtja. Mbyllni dritaren **Redaktuesit e Fragmenteve**.



A	Lista e Redaktuesve: Zgjidhni artikullin Bordurat e Përdoruesit.
B	Butonat e Kontrollit: Rivendosni, Anuloni ose Aplikoni ndryshimet.
C	Hapësira Aktive e Bordurës: Komandat Ngarko dhe Rivendos zbatohen në hapësirën e zgjedhur.
D	Butoni i Menysë: Hyn në komandat Ngarko Bordurën dhe Rivendos Bordurën.
E	Kontrolli i Ndarësit .

Fragmentet tuaja të personalizuara të bordurave tani janë të lidhura me dizajnin dhe shfaqen në përzgjedhjet brenda dritares [Veti të Konturit](#). Ato tani mund të aplikohen te [objektet e Konturit](#) në të gjithë dizajnin tuaj.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > [Mjete të avancuara](#) > Vlerësimi i numrit të qepjeve



Vlerësimi I Numrit Të Qepjeve

Digjitalizuesit komercialë të qëndisjes shpesh duhet të përcaktojnë një numër të përafërt të qepjeve përpara se të fillojnë një projekt, pasi çmimi për shërbimet e digjitalizimit të personalizuar shpesh bazohet në numrin përfundimtar të qepjeve të dizajnit.

Kur punimi i ofruar është një [imazh raster](#) i qartë ose fotografi, Studio mundëson një vlerësim të shpejtë të numrit të qepjeve përmes [Mjetit Trace](#).

Metoda përfshin përdorimin e Mjetit Trace për të vektorizuar automatikisht një dizajn të përafërt "provë" me disa klikime. Duke gjeneruar qepje për këto objekte, ju mund të përdorni totalin që rezulton si një vlerësim të besueshëm.

1. Importoni Imazhin Raster



Importoni punimin raster në Studio siç do të bënit për një projekt standard digjitalizimi. Mund ta shkallëzoni punimin në dimensionet e tij aktuale tani, ose të ndryshoni madhësinë e objekteve vektoriale të gjurmara më vonë. Vlerësimi i saktë kërkon punën me dizajnin në madhësinë e tij përfundimtare të synuar.

Për të ndryshuar madhësinë e imazhit raster, përdorni **dritaren Edit Image**, të aksesueshme përmes **■ Menyja Kryesore > Imazhi > Mjetet > Dritarja Edit Image**.

2. Gjurmoni Dizajnin

Zgjidhni **Mjetin Trace** (të përfaqësuar nga ikona e shkopit magjik) për të identifikuar zonat individuale të punimit dhe për t'i kthyer ato në objekte të mbushura me qepje. Përsëriteni këtë proces derisa të mbulohen të gjitha zonat kryesore.

Mjeti Trace ndodhet në panelin **Tool Box**.

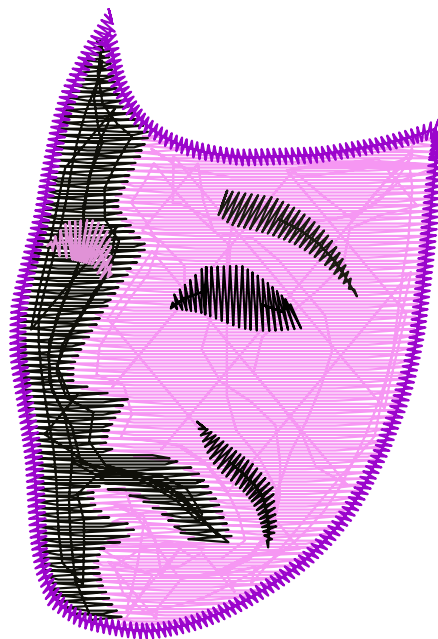


Ikona e Mjetit
Trace

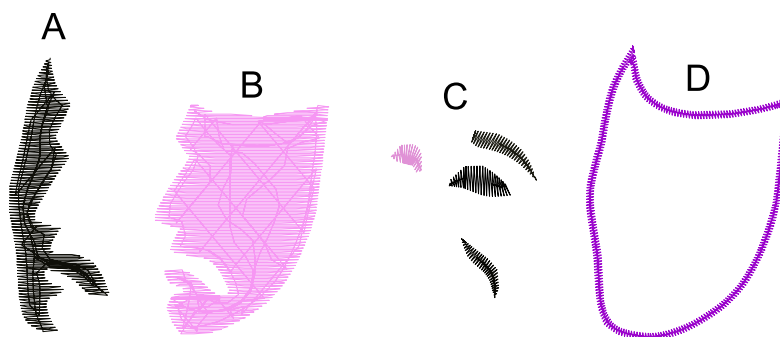
Zgjidhni nga **stilet e gjurmimit** të disponueshme - si **plain fill** (mbushje e thjeshtë) ose **column** (kolonë) - për të gjurmuar zonat duke përdorur të njëjtën logjikë që do të aplikoni gjatë digjitalizimit aktual.

Shënim: Nuk është e nevojshme të krijoni një dizajn perfekt me detaje të ndërlikuara; qëllimi është vetëm të përftoni një vlerësim sasior.

Shënim: Kur gjurmoni një mbushje sfondi që ndodhet poshtë shkronjave të vogla ose detajeve të tjera të imta, përdorni cilësimin **Ignore Openings** (Shpërfill Hapjet) për të krijuar një mbushje solide dhe kompakte.



Objektet vektoriale të
gjurmara të mbushura me
qepje



Objektet vektoriale të gjurmara të mbushura me qepje. Objektet (A) dhe (B) janë gjurmuar si mbushje të thjeshta duke përdorur opsionin 'Ignore Openings'. Objektet (C) dhe (D) janë gjurmuar si kolona.

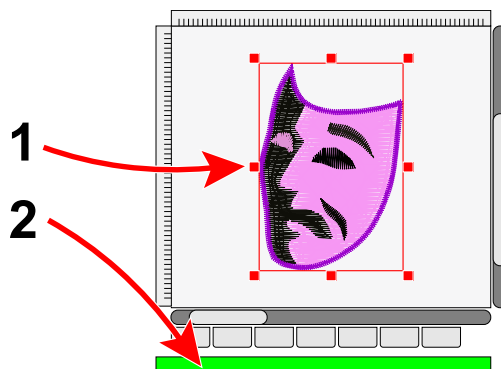
3. Vendosni Dimensionet Përfundimtare

Nëse imazhi nuk është ndryshuar madhësia përpara gjurmimit, ndryshoni madhësinë e objekteve vektoriale tani. Dështimi për të përdorur shkallën e duhur do të rezultojë në një numër të pasaktë të qepjeve.

4. Gjeneroni Qepjet

Zgjidhni të gjitha objektet dhe gjeneroni qepjet.

Numri total i qepjeve për dizajnin e zgjedhur shfaqet në **shiritin e statusit** të Studio. Kjo shifër shërben si **numri i vlerësuar i qepjeve**.



Sigurohuni që objektet të jenë të zgjedhura (1). Numri total i qepjeve të përzgjedhjes është i dukshëm në shiritin e statusit (2).

Shënim: Kur është e përshtatshme, mjeti **Auto Outliner** mund të përdoret për të shtuar një kontur qepjeje me dy shtresa në objekte, duke rritur më tej saktësinë e vlerësimit.



Studio - Pyetjet E Bëra Shpesh Dhe Zgjidhja E Problemeve

Nëse keni ndonjë pyetje, ju lutemi na kontaktoni në embird@embird.net. Ndarja e pyetjeve tuaja na ndihmon të përmirësojmë dokumentacionin tonë për të gjithë përdoruesit.

● Cili është ndryshimi midis Digitizing Tools dhe Sfumato Stitch?

Digitizing Tools është një nga dy komponentët kryesorë të Embird Studio, që përdoret për krijimin e dizajneve standarde të qëndisjes si logot, shkronjat dhe modelet dekorative. Sfumato Stitch është komponenti i specializuar i krijuar për të krijuar dizajne qëndisjeje realiste, si fotografi, direkt nga imazhet dixhitale.

● Cili është ndryshimi kryesor midis një skedari qepjesh dhe një skedari vektorial në Embird?

Një skedar qepjesh (p.sh. .PCS, .PES) është rezultati përfundimtar që përmban koordinata dhe komanda specifike për një makinë qëndisjeje. Këta skedarë janë të vështirë për t'u redaktuar ose për t'u ndryshuar madhësia pa kompromentuar cilësinë. Një **skedar vektorial (.EOF)** është "skedari burim" që përdoret brenda Studio. Ai përbëhet nga konture dhe veti të shkallëzueshme, duke e bërë të lehtë redaktimin dhe ndryshimin e madhësisë. Ai përpilohet në një skedar qepjesh vetëm kur dizajni është finalizuar.

● Si i ndryshon madhësinë Studio dizajneve?

Ndryshimi i madhësisë duhet të kryhet direkt në Studio ndërsa dizajni mbetet në format vektorial. Për shkak se objektet vektoriale janë matematikisht të shkallëzueshme, Studio mund të rigjenerojë qepjet për t'iu përshtatur përmasave të reja në mënyrë perfekte. Kjo ruan një cilësi shumë më të lartë sesa përpjekja për të ndryshuar madhësinë e një skedari qepjesh të përpunuar.

● Çfarë është vektorizimi?

Vektorizimi është procesi i përcaktimit të kontureve të objekteve - ose manualisht ose automatikisht - për të krijuar një skedar vektorial. Kjo i lejon softuerit të llogarisë dhe të mbushë format me qepje, duke formuar thelbin e procesit të dixhitalizimit në Studio.

● Çfarë janë kurbat Bézier dhe pse janë të rëndësishme?

Kurbat Bézier janë një metodë e avancuar për vizatimin e kontureve në Studio. Ato ofrojnë fleksibilitet dhe kontroll më të madh se kurbat e thjeshta, duke lejuar krijimin e formave komplekse dhe të lëmuara me më pak nyje. Kjo rezulton në një proces dixhitalizimi më efikas dhe gjeometri më të pastër të dizajnit.

● Pse qepjet e gjata satin shfaqen të paplota në ekran?

Shumica e makinave të qëndisjes kanë një kufi fizik për gjatësinë maksimale të një qepjeje të vetme (zakonisht rreth 12.7 mm). Nëse një qepje satin e tejkalon këtë gjatësi, Studio e ndan automatikisht atë në një sekuencë qepjesh tranzicioni të ndjekura nga një qepje e zakonshme. Megjithatë kjo mund të shfaqet si një vijë e thyer ose e ndërprerë në ekran, makina e qëndisjes do ta ekzekutojë sekuencën saktë.

● A është manuali i disponueshëm në format PDF?

Po, manuali mund të eksportohet në format PDF. Për një udhëzues të detajuar, ju lutemi referojuni kapitullit [Dritarja e Ndhmës > Eksportimi i Skedarëve të Ndhmës në PDF](#).

● A mund të konvertoj një skedar SVG në një skedar dizajni për një makinë qëndisjeje?

Një konvertim i drejtpërdrejtë rrallëherë është optimal. Ju duhet të importoni konturet vektoriale nga skedari SVG në **Studio NEXT** dhe të rregulloni manualisht rendin e qepjes, mbivendosjet dhe llojet e mbushjes. Përpilimi i këtyre objekteve brenda Studio NEXT më pas gjeneron të dhënat e qepjes të kërkuara nga makina. Kujdes: Skedarët SVG mund të përmbajnë elemente - si lidhje raster, tekst të paformatuar ose animacione - që nuk mund të konvertohen në të dhëna qëndisjeje.

● A mund të konvertoj një fotografi JPG në një dizajn qëndisjeje?

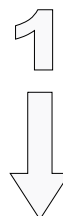
Një skedar **JPG** ose **JPEG** është një imazh raster. Metoda e përdorur për të interpretuar këto imazhe në qepje varet nga subjekti, si p.sh. një logo, portret ose peizazh. Logot shfaqen më mirë duke përdorur objekte standarde si satin (kolonë), tatami (mbushje e thjeshtë) dhe konture me qepje të zakonshme. Përmbajtja si fotografi trajtohet më mirë duke përdorur teknika të ndryshme të qepjes së fotografive (photo-stitch). Ndërsa **Studio NEXT** mund të gjenerojë qëndisje nga një imazh raster, procesi përfshin vektorizimin (gjurmimin) manual ose automatik të elementeve individuale në vend të një konvertimi të thjeshtë të formatit të skedarit.

Udhëzuesi i përdoruesit - Studio Next > Index



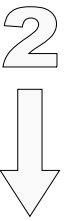
Indeksi

Rreth Studio	1
Skedari i projektit të Studio (*.EOF)	2
Fillimi	3
Objektet: Parimet	9
Llojet e objekteve	10
Konturet vektoriale	18
Vektorizimi nyje-pas-nyje	22
Mënyra e kolonës A, B dhe C	29
Pikat shënuese	36
Qepje ankoruese	38
Lidhjet	41
Dixhitalizimi manual i shkronjave	44
Konturet	49
Renditja e pjesëve të konturit	53
Bashkimi i objekteve në grupe	54
Ngjyrat	57
Butoni i zgjerimit	60
Format bazë	61



Katalogu i perijve	65
Përzierësi i ngjyrave	67
Navigimi në dosje	69
Shfletimi i skedarëve dhe dosjeve	70
Dritarja Kryesore	72
Zona e punës	74
Mënyrat e shfaqjes	75
Paneli kryesor i kontrollit	78
Inspektori	81
Lista e penjve	86
Kutia e veglave	88
Menuja kryesore	93
Shiriti ndarës	94
Menuja pop-up	96
Redaktimi I Nyjeve	
Linjat e drejtimit	96
Futja e elementeve	97
Format bazë në mënyrën e vektorizimit	99
Si Të Digjitalizohet Një Logo	
Si të digjitalizohet një logo - Pjesa 1	103
Si të digjitalizohet një logo - Pjesa 2	106
Si të digjitalizohet një logo - Pjesa 3	112
Si të digjitalizohet një logo - Pjesa 4	116
Menuja Kryesore - Mënyra E Përzgjedhjes/Transformimit	116
Dizajni	117
Përzgjidh	120
Opsionet	123
Imazhi	124
Teksti	126
Objektet	127
Transformo	129
Grupet	131
Ndërto	132
Konverto	135
Pamja	139
Veglat	141
Ndihmë	142
Menuja Kryesore - Modaliteti I Redaktimit Të Nyjeve	142
Redakto	144
Forma	145
Nyje	147
Skaj	149
Menuja Kryesore - Modaliteti I Shkrimit	150
Vegla	152
Fonti	153
Nyje	153
Imazh	154

Tastet E Shkurtoreve	159
Transformimet	
Transformimet interaktive	163
Rreshto objektet	165
Shpërndaj objektet	167
Transformo objektet me kontrolle numerike	169
Zarf	169
Formësimi	170
Karakteristikat E Objektit	172
I gjithë dizajni	175
Objektet e zgjedhura	178
Mbushje	179
Mbushje me motive të shumëfishta	187
Rrjetë	189
Rrjetë - pikëzim	195
Rrjetë - pllaka	197
Rrjetë - rrjetë	200
Rrjetë - nyje	203
Rrjetë - kryqe	205
Rrjetë - glife	208
Rrjetë - bimë	210
Kolonë	217
Kolonë me model	221
Aplikacion	224
Lidhje	225
Qepje manuale	226
Kontur	227
Sfumato	234
Sfumato	
Portret	245
Maskë ngjyre	251
Preferenca	237
Si Të Bëhet?	
Dritarja e ndihmës - Eksporto në PDF	257
Rrjetë bimë kaçurrele - Udhëzues thelbësor	260
Rrjetë bimë kaçurrele - Teknika të avancuara	274
Dantellë e pavarur	281
Dantellë e pavarur - Mësim	282
Stippling	286
Overlock	287
Preferenca të personalizuar të shtresës së poshtme	288
Mjetet Ndhmëse	
Linjat udhëzuese	290



Lasso	291
Ndarja e objekteve me maskë	292
Mjeti i matjes	295
Simulatori i qepjes	297
Mjeti i këndit	298
Mjeti i përsëritjes automatike	299
Analiza e qepjeve	300
Rregullimi i ngjyrave	301
Zgjerimi / zvogëlimi i objekteve	303
Reduktimi i numrit të nyjeve	304
Reduktimi i numrit të ngjyrave të imazhit	305
Posterizimi i imazhit	308
Çfarë ka të re?	310

Mjetet E Avancuara

Stilet	312
Grafika vektoriale	312
Konturet automatike	316
Dora e lirë	317
Mjeti i gjurmimit	321
Mjeti i gjurmimit - Mësim	325
Shkrimi	329
Modelet e mbushjes së personalizuar	338
Motivet e mbushjes së personalizuar	341
Mostrat e kontureve të personalizuar	346
Kornizat e kontureve të personalizuar	350
Vlerësimi i numrit të qepjeve	355
Pyetjet E Bëra Shpesh	358

