



# Studio NEXT

Digitizing Tools ve Sfumato Stitch

## Kullanıcı Kılavuzu

### Bu Kılavuz Hakkında

Bu kılavuzdaki bölümler üç alana ayrılmıştır:

1. Kavramlar
2. Kontroller
3. Adım Adım Kılavuzlar

**Kavramlar**, dijitalleştirme ilkeleri ve nakış tasarımlarının yapısal temeli dahil olmak üzere Embird Studio'nun işlevsel mantığını açıklar.

**Kontroller**, yukarıda belirtilen kavramlara dayalı özel araçları tanımlar ve arayüz içindeki konumları hakkında rehberlik sağlar.

**Kılavuzlar**, oluşturulan kavramları ve kontrolleri kullanarak çeşitli nakış tasarımları veya bileşenleri oluşturmak ve düzenlemek için ayrıntılı, adım adım prosedürler sağlar.

Bölüm sırası, mümkün olduğunca çabuk basit bir nakış tasarımı oluşturmanıza yardımcı olmak ve ardından Studio özelliklerinin tamamında uzmanlaşmak için gereken bilgiyi oluşturmanızı sağlamak üzere tasarlanmıştır. Bölümler, artan ayrıntı ve karmaşıklık düzeyine göre üç seviyede düzenlenmiştir.

### Studio NEXT Hakkında

**Studio NEXT**, kullanıcıların makine nakışı için özel tasarımları dijitalleştirmesini sağlayan Embird nakış yazılımı için bir modüldür.

Studio iki bölümden oluşur: **Digitizing Tools** ve **Sfumato Stitch**.



## 1. Digitizing Tools

**Digitizing Tools**, süslü nakış tasarımlarını, yazı tiplerini ve şirket logolarını dijitalleştirmek için kullanılır. Tasarımlar, boş bir arka plan üzerinde veya şablon olarak bir raster **görüntü** kullanılarak kontur (vektör) nesnelere oluşturularak dijitalleştirilir. Bu vektör nesnelere daha sonra dikişlerle doldurulur.

Vektör nesnelere manuel olarak **düğüm düğüm**, **serbest dijitalleştirme** yoluyla, **izleme aracı** kullanılarak veya **vektör grafik dosyaları** (SVG formatı) içe aktararak oluşturulabilir. Bu yaklaşımların tümü kombinasyon halinde kullanılabilir.

## 2. Sfumato Stitch



**Sfumato Stitch**, kullanıcıların dijital görüntülerden **fotogerçekçi tasarımlar** oluşturmasına olanak tanır. Yazı, kenarlık ve diğer öğeleri eklemek için Digitizing Tools ile birleştirilebilir. Sfumato, Digitizing Tools'dakilere benzer vektör nesnelere kullanır, ancak bunlar özel bir dikiş türüyle doldurulur. Sfumato dikişleri, kumaşın dikişlerin arasında görünmesine izin verirken alttaki görüntüyü kopyalamak için değişen yoğunlukta menderesler (kıvrımlar) oluşturur.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Studio Hakkında > Studio Proje Dosyası (\*.EOF)



## Embira Studio'nun EOF Dosyasını Anlamak

Bir **EOF dosyası**, Embira nakış yazılım paketi için sayısallaştırma eklentisi olan Embira Studio tarafından kullanılan ana proje dosyasıdır. Belirli dikiş koordinatlarını içeren standart nakış dosyalarının aksine, bir EOF dosyası **vektör tabanlı konturlar** ve nesne talimatları depolar.

EOF dosyası, bir tasarımın "kaynak kodu" veya orijinal taslağı olarak hizmet eder. .PES veya .DST gibi makineye hazır bir dosya belirli iğne hareketlerini sağlarken, EOF dosyası şekillerin temel geometrisini ve yapısını tanımlar.

## EOF Formatının Önemi

EOF dosyalarıyla çalışmanın birincil avantajı **kayıpsız düzenlenebilirliktir**. Format, sabit dikişler yerine matematiksel yolları depoladığından, tasarım kalitesini düşürmeden birkaç işlem gerçekleştirilebilir:

- **Yeniden Boyutlandırma:** Tasarımlar önemli ölçüde ölçeklendirilebilir. Yazılım, belirtilen yoğunluğu korumak için dikiş sayısını otomatik olarak yeniden hesaplar.
- **Özelliklerin Ayarlanması:** Kullanıcılar dikiş türlerini değiştirebilir (örneğin, bir Dolgu dikişini Saten dikişe dönüştürmek), çekme telafisini ayarlayabilir veya alt dikiş tercihlerini istedikleri zaman iyileştirebilirler.
- **Düğüm Düzenleme:** Bir şeklin konturları, tasarımın yapısını değiştirmek için noktalar taşınarak, eklenerek veya silinerek değiştirilebilir.

## İş Akışı: EOF'den Nakış Makinesine

Nakış makineleri EOF dosyalarını doğrudan yorumlayamadığından, bir tasarımı üretime hazırlamak için belirli bir iş akışı gereklidir:

1. **Studio'da Tasarla:** Projeyi bir **.eof** dosyası olarak oluşturun ve kaydedin.
2. **Derle:** "Compile and Put into Embird Editor" (Derle ve Embird Editor'e Gönder) komutunu çalıştırın. Bu işlem, vektör şekillerini bir dikiş desenine dönüştürür.
3. **Farklı Kaydet:** Tasarım Editor'e yüklendikten sonra, makineye uyumlu bir "dikiş formatında" (örneğin, .PES, .HUS, .JEF veya .DST) kaydedin.

## Proje Yönetimi için En İyi Uygulamalar

Yaygın bir hata, dikiş dosyası oluşturulduktan sonra EOF dosyasının silinmesidir. EOF dosyasını korumak aşağıdaki nedenlerden dolayı önemlidir:

- Bir test nakışı, hizalama sorunlarını veya boşlukları ortaya çıkarırsa, nihai formattaki bireysel dikişleri değiştirmek yerine **EOF konturunu** ayarlamak çok daha verimlidir.
- Studio NEXT, standart Studio'nun eski formatlarına kıyasla gelişmiş işlevsellik sunan gelişmiş EOF özellikleri içerir.
- EOF dosyası, iz sürme için kullanılan orijinal çizimin gelecekteki düzeltmeler için görünür kalmasını sağlayarak "Arka Plan Resmi"ni korur.

## Standart Studio için dosya kaydetme

Studio Next'te oluşturulan tasarımlar, Studio'nun standart sürümündekilerden daha gelişmiş özellikler kullanır. Sonuç olarak, yeni \*.eof dosyaları standart Studio'da açılmaz. Bir tasarımın Studio Next'ten eski sürüme taşınması gerekiyorsa, depolama alanına kaydetmek için **[Standart Studio uyumlu formatta kaydet](#)** komutunu kullanın. **Not:** Ağ nesnelere ve bunlarla ilişkili özellikler gibi belirli Studio Next özellikleri bu formatta korunmayacaktır.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Başlarken](#)

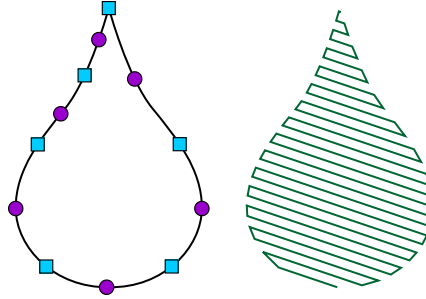
## Nakış Dijitalleştirme Nedir?

### Nakış Tasarımları Ve Dikiş Dosyaları

Bilgisayarlı nakış makineleri, bir tasarımın kumaş üzerine nasıl işleneceğine dair talimatlar sağlayan belirli girdi dosyalarını kullanır. Bu dijital dosyalar **nakış tasarımları** veya dikiş dosyaları olarak bilinir. Bir dikiş dosyası; dikiş koordinatları, renk değişimleri ve iplik kesme komutlarının kapsamlı bir listesinden oluşur. Bu dosyaları oluşturma sürecine **nakış dijitalleştirme** denir. Tasarımlar fotoğraflardan, çizimlerden, yazı tiplerinden veya özgün kavramlardan geliştirilebilir. Dikiş dosyası, dijital bir kavram ile makine tarafından üretilen fiziksel nakış arasındaki temel bağlantı görevi görür.

### Dijitalleştirme İçin Yazılım Uygulamaları

Bir makine nakışı tasarımını dijitalleştirmek, özel bir yazılım gerektirir. Bu uygulamalar, tek tek dikişlerin oluşturulmasıyla ilgili işin büyük bir kısmını otomatikleştirir. Kullanıcının temel sorumluluğu, nesnelere tanımlamak ve bunları doldurmak için belirli dikiş stilleri atamaktır. Nihai çıktıda her zaman bir dikiş dosyası olsa da, dijitalleştirme süreci ve yöntemleri değişiklik gösterebilir. Farklı uygulamalar, çeşitli nakış dijitalleştirme türlerine göre uyarlanmış özel araçlar sunar.



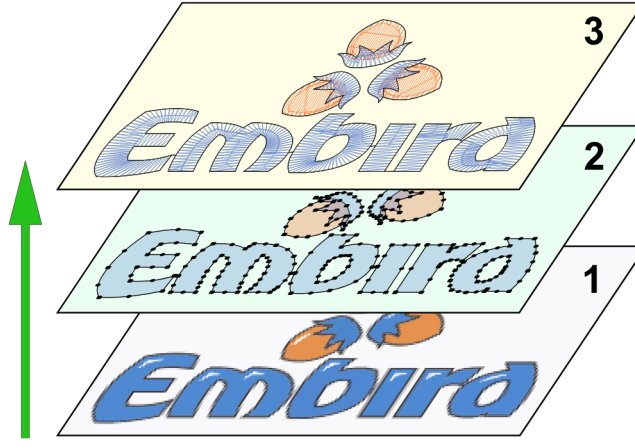
Sol: Dğümler ve eğrilerle oluşturulmuş bir nesne konturu. Sağ: Tanımlanan nesneyi doldurmak için oluşturulan dikişler.

### Nesne Çizimi: Manuel Ve Otomatik Vektörizasyon

Tek tek dikişleri manuel olarak çizmek mümkün olsa da, dijitalleştirme genellikle yazılımın daha sonra dikişlerle doldurduğu nesne konturlarının oluşturulmasını içerir. Kullanıcılar ayrıca raster görüntülerden nesnelere otomatik olarak izlemek için "sihirli değnek" gibi araçları kullanabilirler. Bu konturları çizme veya izleme sürecine **vektörizasyon** denir. Bir grafik tasarım programından (SVG gibi) **hazır bir vektör dosyası** mevcutsa, manuel vektörizasyon ihtiyacını atlayarak doğrudan bir nakış tasarımına dönüştürülebilir.

### Dikişlere Derleme

Nesnelerden bir nakış tasarımı oluşturmak, ara bir ürünle sonuçlanır: vektör konturlarını içeren bir kaynak dosyası. Bu konturlar nihayetinde dikişlerle doldurulur ve bir nakış makinesinin gerektirdiği belirli dikiş dosyası formatına kaydedilir. Embird'de bu işleme **derleme** denir. Vektör dosyaları ölçeklenebilir olduğundan, kaynak dosyası gelecekteki düzenlemeler için saklanmalıdır; derleme sırasında yazılım, seçilen boyutlara uyacak şekilde dikiş sayısını ve düzenini otomatik olarak ayarlar.



Raster görüntüden vektörize edilmiş konturlara ve oluşturulan dikişlere giden iş akışı. Kaynak dosyası bu öğeleri düzenli katmanlar halinde saklar.

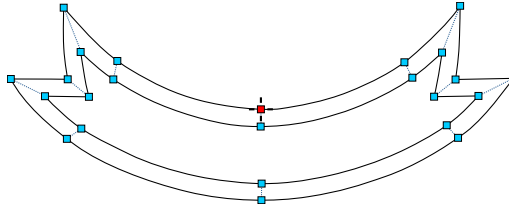
## Embroid Çeşitli Dijitalleştirme Uygulamaları Sunar:

1. **Digitizing Tools:** Logoları ve süslü tasarımları dijitalleştirmek için kullanılır. Girdi bir fotoğraf veya çizim olabilir.
2. **Sfumato Stitch:** Fotoğraf gerçekliğinde tasarımlar, portreler ve manzaralar oluşturur. Girdi olarak bir fotoğraf gerektirir.
3. **Cross Stitch:** Kanaviçe desenleri için özelleştirilmiştir. Girdi olarak fotoğraf veya çizim kullanılabilir.
4. **Font Engine:** TrueType ve OpenType yazı tiplerini nakış yazılarına dönüştürür ve SVG gibi vektör formatlarını nakış tasarımlarına dönüştürür.

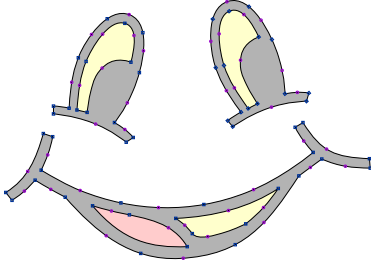
## Digitizing Tools Ve Sfumato Stitch, Studio Olarak Bilinen Aynı Arayüzü Paylaşır.

## Temel Kavram: Vektör Nesnelere

Birincil Embroid programı çoğunlukla **dikiş dosyaları** ile çalışırken, Studio tasarım oluşturmayı kolaylaştırmak için **vektör nesnelere** kullanır. Dikiş dosyaları, her iğne batışı için koordinatlar ve belirli makine komutları içerir, bu da dikiş dikiş düzenlemeyi zahmetli bir süreç haline getirir. Buna karşılık Studio, vektör grafik programlarına benzer araçlar kullanarak kullanıcıların daha sonra tek tip dikiş türleriyle doldurulan konturlar çizmelerine olanak tanır.



Nakış tasarımı ile standart vektör grafikleri arasındaki önemli bir fark, nesne sırasının ve örtüşmenin önemidir. Nakışta, hem tasarım kalitesini hem de üretim süresini etkileyebilecek iplik kesmelerini en aza indirmek için nesnelere stratejik olarak **bağlanması** gerekir.



Studio'da oluşturulan vektör dosyaları "kaynak dosyalar" işlevi görür. Derlenip Embird Editor'e gönderildiklerinde, nakış makinesiyle uyumlu belirli format için hazır elektronik dikiş dosyaları oluştururlar. Vektör tabanlı olduklarından, bu tasarımlar, dikişler yeni boyutlara uyacak şekilde otomatik olarak yeniden oluşturulduğundan kolayca yeniden boyutlandırılabilir.

Desenler Studio'da, nesne türleri ve **özellikler** ile belirlenen dikiş düzenleriyle **vektör konturları** olarak dijitalleştirilir. Derleme, tüm nesnelere için dikişleri oluşturarak tasarımı Embird'ün nakış tasarımında ince ayar yapma modülündeki son düzenlemelere hazırlar.

## Genel Kurallar

### Tasarımların profesyonel görünmesini ve sorunsuz bir şekilde işlenmesini sağlamak için şu genel kuralları izleyin:

- Nesnelere, geçiş dikişleri yalnızca amaçlanan yerlerde oluşacak şekilde yapılandırın. Nesnelere mümkün olan her yerde birbirine bağlamak için adım dikiş yollarını kullanın.
- Nesne sırası, geçişleri ve renk değişimlerini en aza indirmek için kritiktir. Yüksek kaliteli tasarımlar, düşük sayıda iplik kesme ve renk geçişi içerir.
- Birkaç bitişik alana sahip bir tasarım oluştururken, kumaşı sabitlemek için önce tüm tasarım alanı boyunca zikzak alt dikiş kullanmayı düşünün.
- İplik gerginliği, fiziksel dikişlerin ekranda görüldüğünden biraz daha kısa görünmesine neden olur. Özellikle elastik kumaşlarla çalışırken bunu hesaba katmak için çekme telafisi uygulayın.
- Karmaşık tasarımlar için, kumaş büzülmesini önlemek amacıyla merkezden dışa doğru dijitalleştirin.
- Bozulmayı önlemek için geniş nesnelere kenar alt dikişleri, ince nesnelere ise merkez yürüyüşlü alt dikişleri kullanın. Zikzak alt dikişler 3D efekti sağlayabilir. Alt dikişler yalnızca onları gizleyecek kadar büyük nesnelere için kullanılmalıdır.
- İpliğin çekme etkisinin neden olduğu boşlukları önlemek için bitişik alanlar hafifçe örtüşmelidir.

## Embroid Studio İçin Özel Kurallar

Tüm yeniden boyutlandırma işlemlerini Embird Editor yerine Studio içinde gerçekleştirin. Studio'daki vektör konturlarını yeniden boyutlandırmak, elektronik dikiş dosyalarını yeniden boyutlandırmaktan çok daha yüksek kalite sağlar.

- Studio, **çalışma alanı** arka planına bir **raster görüntü** yerleştirilmesine olanak tanır. Varsayılan olarak Studio, 100 pikseli 1 santimetre (veya inç başına 254 piksel) olarak kabul eder.

## Temel Dersler (Önerilen Sıra)

Başlamak için, Studio'nun önerilen okuma sırasına göre sıralanmış **yardım penceresinin** sol panelinde bulunan dersleri inceleyin. Bu yardım dosyası ayrıca menü öğelerinin ve nesne özelliklerinin ayrıntılı açıklamalarını içerir. Belirli konular için dizine başvurun.

## Elektronik Dikiş Dosyaları Ve Vektör Dosyaları Arasındaki Farklar

Embroidery iki ana dosya türü kullanır:

1. **Elektronik dikiş dosyaları:** Bunlar doğrudan nakış makinelerine yüklenir ancak doğru bir şekilde düzenlenmeleri veya yeniden boyutlandırılmaları zordur.
2. **Vektör dosyaları:** Bunlar kolayca düzenlenir ve yeniden boyutlandırılır ancak bir nakış makinesi tarafından kullanılmadan önce derlenmeleri gerekir.

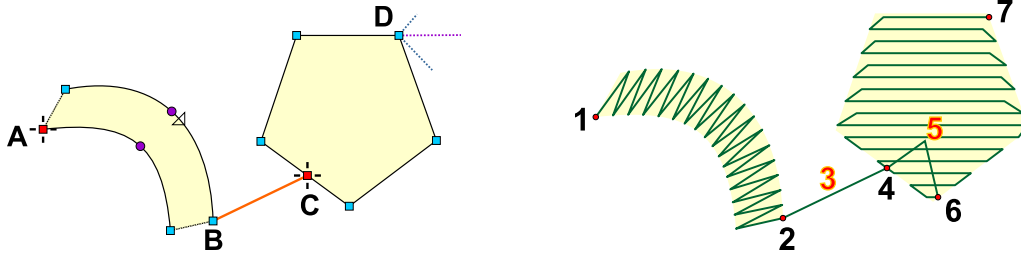
Bu, raster (piksel tabanlı) görüntüler ile vektör grafikleri arasındaki farkla karşılaştırılabilir. **Vektör dosyaları (\*.eof)** öncelikle Embroid Studio'da oluşturulur ve düzenlenir ve elektronik dikiş dosyaları oluşturmak için taslak görevi görür.

Elektronik dikiş dosyaları, bireysel dikişlerin ve makine komutlarının bir listesini içerir. Altta yatan nesnelere (dolgu veya konturlar gibi) hakkında bilgi içermediklerinden, otomatik yazılım ayarlamaları daha az güvenilirdir. Ancak vektör dosyaları, dikişleri oluşturmak için gereken konturları ve özellikleri saklayarak hassas kontrol ve yüksek kaliteli ölçeklendirme sağlar.

## Nakış Tasarımlarında İplik Akışı

Verimli tasarımlar iplik kesme işlemlerini en aza indirir. Vektör nesneleriyle çalışırken, kullanıcılar üç temel ilkeyi izlemelidir:

1. Bağlantıya izin vermek için nesnelere mantıksal bir sıraya göre düzenleyin.
2. Nesnelere arasında, sonraki katmanların altında gizlenebilecekleri yerlere bağlantılar ekleyin.
3. Sürekli bir iplik yolu sağlamak için her nesnenin başlangıç ve bitiş noktalarını doğru şekilde tanımlayın.

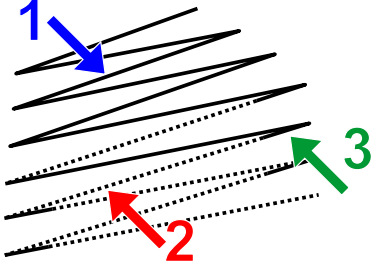


Yukarıdaki örnekte, bir sütun nesnesi ve bir dolgu nesnesi bir bağlantı nesnesi ile birbirine bağlanmıştır. Sütun B noktasında biter ve bağlantı, iplik kesmeyi önlemek için ipliği C noktasına (dolgunun başlangıcı) taşır. Yazılım daha sonra kalan alanı doldurmak için en verimli yolu hesaplar ve tasarımın başından sonuna kadar sürekli bir iplik akışı sağlar.

## Adım Dikişleri Ve Geçiş Dikişleri

Normal dikişler, tipik olarak 0,5 mm ile 5 mm uzunluğunda, sürekli bir seri halinde işlenen standart dikişlerdir. Makinenin bitişik olmayan yeni bir konuma hareket etmesi gerektiğinde, **geçiş dikişi** kullanılır. Geçiş dikişi, iğnenin dikim yapmadığı ancak makinenin hareketin başlangıcında ve bitişinde kumaşa yine de nüfuz ettiği bir hareket komutudur.

## En Uzun Dikiş Sınırları

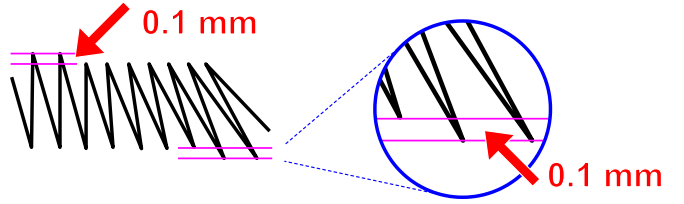


Çoğu nakış makinesinin, mümkün olan en uzun normal dikiş için fiziksel bir sınırı vardır (tipik olarak 12,1 mm ila 12,7 mm). Bu sınırı aşan saten dikişler için Embird, bunları tek bir normal dikişle biten bir dizi geçiş dikişi olarak kodlar. Bunlar ekranda kesikli çizgiler olarak görünse de, makinede doğru şekilde dikilirler. Çok uzun saten dikişlerin (8-10 mm'yi aşan) yıkama sırasında hasar görmeye meyilli olduğunu unutmayın. Bu nedenle, uzun dikişleri bölmek için bir doku veya desen kullanılması önerilir.

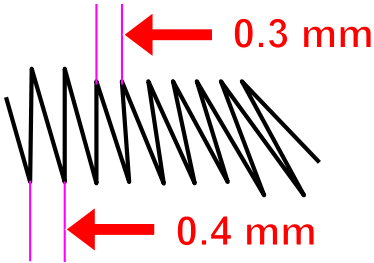
Ok (1) standart bir normal dikişi gösterir. Makine sınırını aşan dikişler, geçiş dikişi serisine (2) ve kısa bir normal dikişe (3) bölünür.

## En Küçük İğne Adımı

Çoğu nakış makinesi 0,1 mm kadar küçük artışlarla hareket eder. Dikiş dosyaları bu 0,1 mm'lik ızgaraya dayalı olarak kodlanır. Yüksek yakınlaştırma seviyelerinde, aksi takdirde pürüzsüz görünen kenarlarda küçük adımlar fark edebilirsiniz; bunlar bu koordinat ızgarasının bir sonucudur.



## Dikiş Yoğunluğu



Embird'de dikiş yoğunluğu, 0,1 mm'lik ızgara üzerindeki iğne noktaları arasındaki mesafe olarak tanımlanır. 4,0'lık bir yoğunluk, 0,4 mm'lik aralığa karşılık gelir. Saten ve dolgu dikişleri için yaygın yoğunluklar, iplik ağırlığına bağlı olarak 3,0 ile 4,0 arasında değişir. 0,1 mm'lik ızgara alt bölümlere ayrılmadığından, 3,5'lik bir yoğunluk ortalama bir mesafeyi temsil eder; bazı noktalar 0,3 mm, diğerleri ise 0,4 mm aralıktır.

## Yardım Dosyaları

Studio yardım dosyalarının tam listesine [■ Ana Menü > Yardım](#) aracılığıyla ulaşılabilir. Ayrıca ana Kullanıcı Kılavuzuna erişmek için donanım klavyenizdeki **F1** tuşunu kullanabilirsiniz. İletişim kutularındaki özel yardım düğmeleri, o pencereyle ilgili bağlama özel bilgiler sağlar.

**Not:** [Yardım penceresi](#), kolayca [PDF formatına](#) dönüştürülebilir belgelerin dışa aktarılmasına olanak tanır.



## Vektör Nesneleri: Prensipler



Embroid Studio'da sayısalılaştırma, temel olarak her biri için ayrı ayrı belirlenen özelliklere göre otomatik olarak dikişlerle doldurulan vektör nesnelere çizilmesini içerir. Bu yaklaşım oldukça verimlidir çünkü bir nakış tasarımı tipik olarak pürüzsüz dolgular (Tatami), saten dikişler (Sütunlar) veya konturlar gibi belirli dikiş türlerini gerektiren farklı alanlar içerir.

Bu alanlar, türleri ve renkleri ile karakterize edilen ayrı nesnelere sayısalılaştırılır. Yazılım daha sonra gerekli bireysel dikişleri otomatik olarak oluşturarak kullanıcıyı her bir iğne batışını manuel olarak tanımlama görevinden kurtarır.

Her nesne türü, özel bir [araç](#) kullanılarak sayısalılaştırılır. Örneğin, bir saten dikiş sütunu bir araç kullanırken, karmaşık bir dolgulu alan başka bir araç kullanır. Bu nesne tabanlı iş akışı, tüm tasarım sürecini kolaylaştırır.

### Dikiş Sırası ve Kontrolü

Bir nesne içindeki dikişlerin sırası, öncelikle en verimli yolu hesaplayan programın algoritmaları tarafından kontrol edilir. Ancak kullanıcı, kritik bir yön üzerinde kontrolü elinde tutar: nesnenin başlangıç ve bitiş noktaları.

- Dikiş, başlangıç noktasında başlar ve bitiş noktasında sona erer.
- Bu noktaların doğru tanımlanması, önceki ve sonraki nesnelere doğru [bağlantı](#) ve sıralama için hayati öneme sahiptir; bu da görünür geçiş dikişlerini ve iplik kesmeleri en aza indirmeye yardımcı olur.

### Nesne Denetçisi ve Sıralama

Oluşturulan nesnelere [Nesne Denetçisi panelinde](#) düzenlenir ve listelenir. Bu liste, nesnelere yukarıdan aşağıya doğru gerçek dikiş sıralarına göre görüntüler ve kullanıcının makinenin tasarımı dikiş sırasını yönetmesine olanak tanır.

#### [Nesne Denetçisi](#)

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

### Nesne Konturları

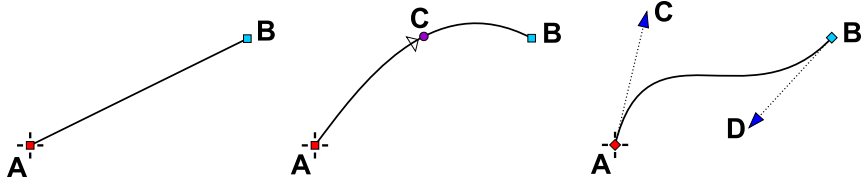
Nesneler [vektör konturları](#) kullanır, bu da kalite kaybı olmadan yeniden boyutlandırılacakları anlamına gelir.

Studio'daki bir nesne genellikle birkaç kontur öğesi kullanılarak çizilir. Düz ve kavimsi öğeler serbestçe birleştirilebilir. Bu öğeler, düğüm adı verilen noktalarla tanımlanır.

Studio üç tür kontur öğesini destekler:

- Çizgi segmentleri
- Basit eğriler

- Bézier eğrileri



Bir çizgi segmenti (solda) 2 nokta ile tanımlanır. Basit bir eğri (ortada) 3 nokta ile tanımlanır. Bir Bézier eğrisi (sağda) 4 nokta ile tanımlanır.

## İşaretleyiciler: Gelişmiş Nesne Kontrolü

**İşaretleyiciler**, belirli **nesne türleri** ile ilişkili özel, hareketli noktalar veya tutamaçlardır. Nesnenin konturunun bir parçası değildirler; bunun yerine, kullanıcının özel işlemlerin veya efektlerin konumunu tanımlamasına olanak tanır:

- **İşaretleyici Kullanım Örnekleri:** Bir efektin odağını, bir ağ dolgu deseninin başlangıç noktasını veya gelişmiş iplik sabitleme için bir başlangıç sabitleme dikişi (tie-in) deseninin konumunu tanımlayabilirler.
- **Esneklik:** İşaretleyiciler, bir efekti veya sabitleme noktasını en etkili olduğu veya diğer tasarım öğeleri tarafından kolayca gizlenebildiği yere stratejik olarak yerleştirmek için - genellikle ait oldukları nesnenin dışına bile - serbestçe hareket ettirilebilir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Nesne Türleri



## Nesne Türleri

Studio, aşağıdaki **vektör nesne** türlerini kullanır:

- Dolgu
- Sfumato
- Sütun
- Desenli Sütun
- Bağlantı
- Manuel Dikiş
- Kontur (Kenarlık)
- Aplike
- Ağ

Her tür, belirli bir dikiş düzenine ve yoğunluk ve açı gibi ayarlanabilir özelliklere sahiptir (bkz. **Özellikler** bölümü).

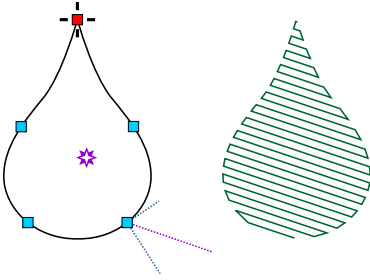
## Dolgu

### Dolgu - Düz Dolgu Modu

Bilgisayarlı makine nakışında, **Düz Dolgu** (yaygın olarak **Tatami dolgu** veya **Ceed dolgu** olarak da bilinir), geniş alanları paralel normal dikiş sıralarıyla kaplamak için kullanılan bir tekniktir. Tek bir hareketle şeklin tüm genişliğini kaplayan saten dikişin aksine, Düz Dolgu yan yana dizilmiş birden fazla kısa dikişten oluşur. Saten dikişler için çok geniş olan (genellikle maksimum 10-12 mm genişliğe sahip olan) karmaşık şekilleri doldurmanın en etkili yoludur. Bireysel dikişler nispeten kısa olduğundan, zamanla takılma, ilmeklenme veya gevşeme olasılıkları daha düşüktür, bu da onları üniforma veya ceket gibi yoğun kullanımlı ürünler için ideal kılar.

### Düz Dolgunun temel teknik bileşenleri şunları içerir:

- **Sıralar:** Yazılım, geniş bir vektör alanını sıralara böler. Bu sıralar belirli bir **Aralık** (yoğunluk) değerine göre konumlandırılır. Sık aralık tam kumaş kaplaması sağlarken, daha geniş aralık hafif, yarı saydam bir etki yaratır.
- **İğne Ucu Desenleri:** Makine bir sıra boyunca ilerlerken, iğne kumaşa düzenli aralıklarla girmelidir. İğne noktalarının düzeni gözle görülür bir doku oluşturur. İğne noktalarını sıralar arasında kaydırmak, pürüzsüz ve tekdüze bir yüzey oluşturur.
- **Dekoratif Dokular:** İğne noktalarını kasıtlı olarak düzenleyerek, kullanıcılar iplik renklerini değiştirmeden tuğla veya elmas gibi geometrik desenler oluşturabilirler. Ayrıca **■ Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyiciler > Kullanıcı Desenleri** aracılığıyla beş adede kadar özel desen tanımlamak da mümkündür.
- **Yön Kontrolü (Açı):** Dolgu sıralarının açısı, kritik bir sayısallaştırma seçimidir. Hem "parlaklığı" (ışığın iplikten nasıl yansıdığını) hem de tasarımın stabilitesini etkiler. Genellikle, dolgu açıları büzülmeyi önlemek için kumaş dokusuna veya alt dikişe dik olarak ayarlanır.



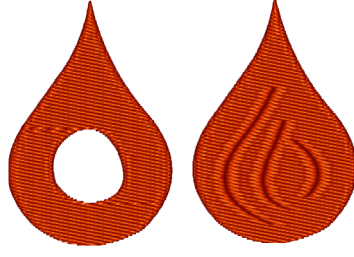
Bir dolgu nesnesinin kenarı çizgilerden ve eğrilerden oluşur. Çapraz simgesi, kontur çizgisinin başlangıcını gösterir. Çapraz çizgiler, son dolgu dikişinin konumunu ve ayrıca **kaplama dikişlerinin (en uzun çizgi) ve zikzak alt dikişlerin (kısa ve orta çizgiler) açılarını** gösterir.

Nesnenin içindeki küçük yıldız, dairesel dolgular gibi efektler için **odak noktasıdır**. Bu odak noktası, **düğüm düzenleme modunda** konumlandırılabilir veya taşınabilir. Bu modda, odak noktasını yerleştirmek için açılır menüdeki komutu kullanın, ardından imleci kullanarak istenen konuma

taşıyın.

Studio, örtüşmeler ve bağlantılara ek olarak otomatik olarak bir kenar alt dikişi ve iki zikzak alt dikiş oluşturur. Dolgu nesnelere delikler de içerebilir.

Kullanıcılar, başlangıç ve bitiş noktalarındaki dikiş yoğunluğu ve dalgalı veya dairesel dolgular gibi efektler dahil olmak üzere dolgu nesnesinin çeşitli özelliklerini ayarlayabilirler. Dolgu nesnelere ayrıca otomatik sütun (saten) dikişleri ile doldurulabilir. Bir dolgu nesnesini bir Oyma nesnesi takip edebilir.



Delikli (solda) ve oyma çizgili (sağda) Dolgu nesnesi. Tek bir dolguya sahip bir nesne, birden fazla delik ve/veya oyma içerebilir.



Sol: Yoğunluk gradyanlı düz dolgu. Sağ: Dalgalı ve gradyanlı dolgu.

Sol: Dairesel dikişli ve gradyanlı dolgu. Sağ: Gradyanlı kontur dolgusu.

## Dolgu - Otomatik Sütun Modu

**Otomatik Sütun Dalgusu**, büyük ve genellikle karmaşık bir şekli, birbirine bağlı birden fazla **Saten (Zig-Zag)** sütunundan oluşuyormuş gibi dolduran özel bir dikiş oluşturma modudur.

Düz Dolgu, konturundan bağımsız olarak şekil boyunca ileri geri hareket eden paralel dikiş sıraları kullanırken, Otomatik Sütun Dalgusu, dikişlerin "akışını" veya yönünü şeklin kenarlarına göre otomatik olarak hesaplar. Yazılım, en iyi dikiş akışını belirlemek için karmaşık şekilleri dahili olarak daha küçük, yönetilebilir bölümlere ayırır. Bu işlem otomatik olarak gerçekleştirilir ve dijitalleştiriciye manuel olarak ayrı Sütun nesnelere oluşturma süresinden tasarruf sağlar.

Otomatik Sütun Dalgusunun temel özellikleri şunlardır:

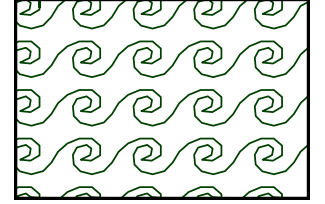
- **Konturu Takip Eden Dikişler:** Düz Dolgunun sabit açısının aksine, Otomatik Sütun dikişleri, şeklin kenarlarına yaklaşık olarak dik kalacak şekilde yönlerini değiştirir. Bu, çiçek yaprakları veya harfler gibi kavisli nesnelere için idealdir.
- **Değişken Dikiş Uzunluğu:** Dikişler yazılım tarafından oluşturulan "sütun" segmentlerinin genişliğini kapsadığından, dikiş uzunluğu şeklin herhangi bir noktadaki kalınlığına göre değişir.
- **Saten Tarzı Alt Dikiş:** Otomatik Sütun nesnelere, standart dolgular için kullanılan ızgara tabanlı alt dikişler yerine sütuna özel alt dikişler (Merkez, Kenar veya Zig-Zag gibi) kullanır.



Düz dolgu (solda) ve otomatik sütun dolgusu (sağda).

## Dolgu - Motif Modu

**Motif Dolgusu**, bir alanın katı dikiş sıraları yerine tekrarlanan desenler veya küçük nakış tasarımları (motifler) ile doldurulduğu dekoratif bir tekniktir. Seçilen motif vektör şekli boyunca döşeyerek duvar kağıdı deseni gibi işlev görür.



Motif Dolgusunun temel teknik bileşenleri şunlardır:

- **Motif:** Basit iğne batışları yerine, yazılım motif adı verilen bir "örnek" veya "parça" kullanır.
- **Izgara Sistemi:** Motifler matematiksel bir ızgara üzerinde düzenlenir. Bu motifler arasındaki **Aralığı** hem yatay hem de dikey olarak kontrol edebilir, böylece yoğun, dantel benzeri bir doku veya seyrek, dağınık bir görünüm elde edebilirsiniz.

Temel teknik özellikler ve avantajlar:

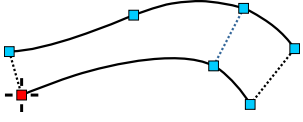
1. **Azaltılmış Dikiş Sayısı:** Motif Dolguları genellikle dekoratif öğeler arasında boş alan içerdiğinden, tipik olarak katı bir Düz Dolgudan çok daha az dikiş kullanırlar. Bu, nakışı daha yumuşak ve daha esnek hale getirir, bu da hafif kumaşlar için idealdir.
2. **Çoklu Motif Izgaraları:** Gelişmiş tercihler, **farklı motifler içeren bir ızgara (3x3'e kadar) tanımlamanıza** olanak tanır. Yazılım daha sonra bu motifler arasında döngü yaparak nesne boyunca karmaşık, mozaik benzeri efektler oluşturur.

## Sfumato Stitch

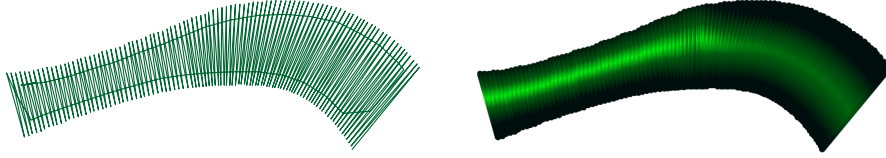


Sfumato nesneleri, fotoğraf gerçekliğinde nakış tasarımları oluşturmak için kullanılır. Bir Sfumato nesnesi, bir Dolgu nesnesi ile aynı şekilde çizilir, ancak iç dikişler farklı şekilde oluşturulur. İplik, nesnenin altına yerleştirilen görüntüyü veya fotoğrafı taklit etmek için çeşitli boyutlarda menderesler (kvrımlar) oluşturur.

## Sütun

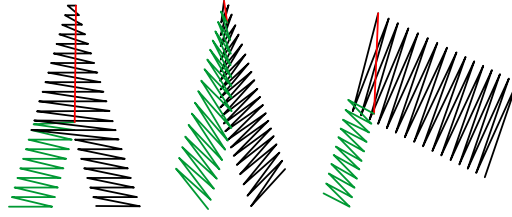


Saten dikiş nesnesi, Studio içinde sütun olarak adlandırılır. Bir sütun, her biri farklı sayıda öğeye (çizgiler ve eğriler) sahip olabilen iki kenardan oluşur. Kesikli çizgi, kullanıcı tarafından eklenen bir segmentin sonunu işaret eder; bu segment uçları dikiş yönünü belirler. Sütunun başlangıcı ve sonu otomatik olarak segment uçları görevi görür. Program, dikişlerin kabarmasını önlemek için sütunun başında ve sonunda küçük bir boşluk oluşturur.



Aşırı uzun kaplama dikişleri, kısa bir dikişle biten geçiş dikişleri ile değiştirilir. Program; merkez yürüyüş, kenar ve zikzak alt dikişleri oluşturur ve kavisli bölümlerdeki dikişleri otomatik olarak kısaltır.

Bir saten nesnesinin çok keskin veya asimetrik köşeleri tek bir sütun kullanılarak oluşturulmamalıdır. Bunun yerine, çatı, katlanmış veya ayrık köşe olarak dijitalleştirilmelidirler. Bu köşeler, ayrı sütunlar ve aralarındaki bağlantı nesnelere tarafından oluşturulur.



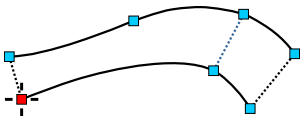
Bir Oyma (Carving) nesnesi, bir Sütun nesnesini takip edebilir.

**Yaygın hata mesajı:** "Böylesine bükülmüş bir nesne derlenemiyor. Nesneye bir segment sonu ekleyin veya konturları ayarlayın."

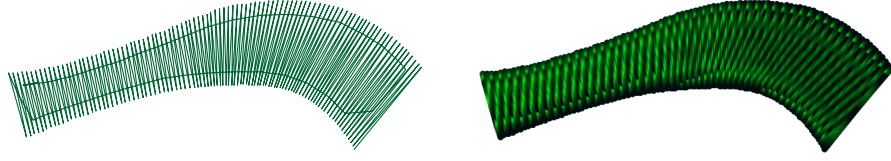
### Çözümler:

1. Çok fazla düğüm kullanmaktan kaçının. Eğriler, az sayıda düğümle bile pürüzsüz konturlara olanak tanır.
2. Sütunun iki tarafının kesişmediğinden emin olun.
3. Dikiş yönünü tanımlamak için sütun içinde segment uçları kullanın.

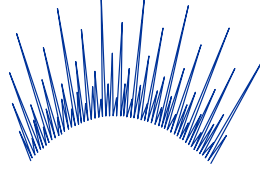
## Desenli Sütun



**Desenli Sütun**, Sütun ile aynı nesnedir, ancak kullanıcı dikişlerin bölüneceği bir desen tanımlayabilir. Kullanıcılar ayrıca [kendi desenlerini](#) de tanımlayabilirler.

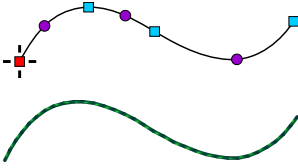


Hem Sütun hem de **Desenli Sütun** nesnelere zarf efekti ile kullanılabilir.



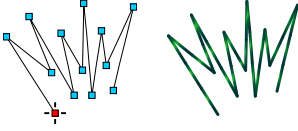
Bir **Desenli Sütun** nesnesini bir Oyma nesnesi takip edebilir.

## Bağlantı



Birbirine değmeyen nesnelere, bitmiş tasarım oluşturulduğunda otomatik olarak geçiş dikişleri ile bağlanır. Geçiş dikişlerinden kaçınmak için, nesnelere arasında normal dikişlerden oluşan bir yol oluşturmak üzere **Bağlantı Nesnesini** kullanın.

## Manuel Dikişler



**Manuel Dikişler**, dijitalleştiricinin her iğne batışı üzerinde mutlak kontrole sahip olduğu özel bir nesne türüdür. Yazılımın yoğunluğa dayalı olarak dikiş yerleşimini hesapladığı Dolgu veya Saten dikişler gibi otomatik nesnelere aksine, bir Manuel Dikiş nesnesi kullanıcı tarafından yerleştirilen tam düğümleri takip eder.

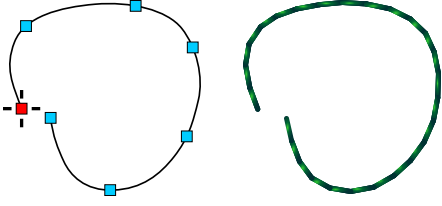
Manuel dikişler öncelikle şunlar için kullanılır:

**Hassas yollar:** Gizli kalması için belirli bir yolu izlemesi gereken tasarım öğeleri arasında özel bağlantılar oluşturmak.

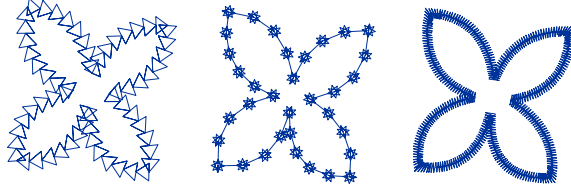
**İnce detaylar:** Otomatik dikişin çok kaba kalabileceği, gözdeki parlaklık gibi küçük öğeleri dijitalleştirmek.



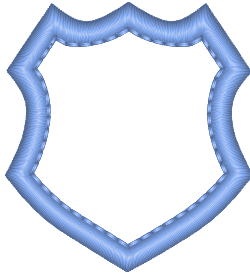
## Kontur



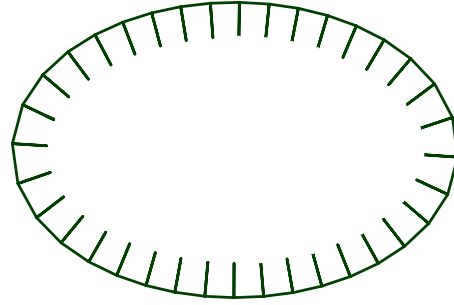
Bir kontur, açık veya kapalı olabilen tek bir kenardan oluşur. Kullanıcılar kontura farklı **dikiş örnekleri** uygulayabilir. Bu nesne türü genellikle bir dolgu veya sütun üzerine eklenen konturlar için kullanılır. Kontur; eskiz, saten dikiş, kenarlık, overlok veya applikeye dönüştürülebilir ve bunun tersi de mümkündür.



Kontur nesnesine yansıtılan çeşitli örnekler.

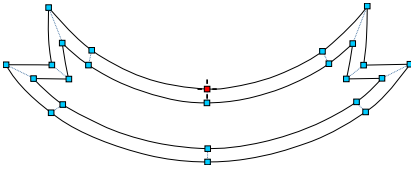


Overlok modu, köşeler dahil olmak üzere bir yama konturu oluşturmak için kullanılabilir.



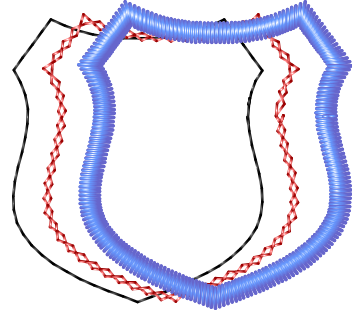
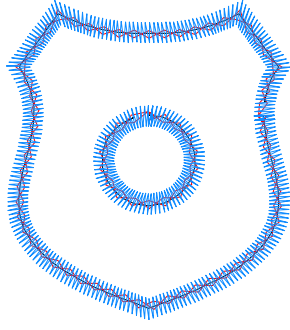
Overlok modunu kullanan başka bir kontur örneği.

## Aplike



Aplike Nesnesi, Sütun Nesnesine benzer ancak kapalı olmalıdır. Bir alanı dikişlerle doldurmak yerine bir kumaş parçasını sabitlemek için kullanılır. Aplike Nesnesi otomatik olarak işaretleme, tutturma ve kaplama dikişleri oluşturur. Tutturma dikişleri, makinenin durmasını sağlamak ve kumaşın kesilmesine olanak tanımak için ayrı bir renk kullanır.

Aplike nesnelere delikler de içerebilir. Ana applike ve delikleri için işaretleme, tutturma ve kaplama dikişleri otomatik olarak sıralanır: önce tüm işaretleme dikişleri, ardından tüm tutturma dikişleri ve son olarak tüm kaplama dikişleri.

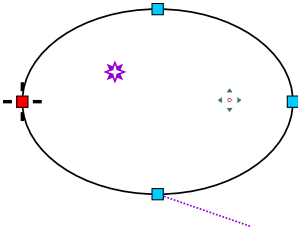


## Mesh (Ağ)

Mesh nesnesi **Dolgu** nesnesine benzer ancak alttaki kumaşın görünür kalması için gevşek bir şekilde işlenir. Mesh, **noktalama (stippling)** ve diğer dekoratif, düşük yoğunluklu dolgular için uygundur.

Bazı Mesh dolguları, geometrik desenler oluşturmak için basit, eşit düz dikişler kullanan geleneksel bir Japon tekniği olan **Sashiko nakışına** benzer.

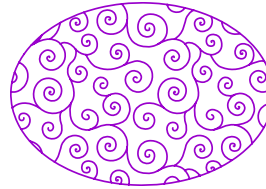
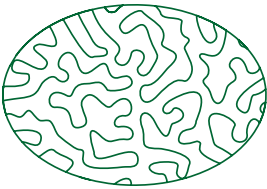
Diğer Mesh dolguları noktalama, **bağımsız dantel** veya dekoratif dokular için uygundur. Mesh nesnesi, isteğe bağlı delikler ve oymalar dahil olmak üzere tıpkı **Dolgu** nesnesi gibi çizilir.



Mesh dikişleri; blackwork karoları, haçlar, yazı tipi karakterleri, Kelt düğümleri veya fraktallar gibi sürekli, süslü bir yol oluşturur. Dolgu, **dönüştürme** (döndürme, ofset, eğme ve perspektif projeksiyon) ve **efektler** (balıkgözü, dalgalanma, girdap vb.) yoluyla değiştirilebilir.

Nesnenin içindeki küçük yıldız, Balıkgözü veya Girdap gibi efektler için **odak noktası** görevi görür. Bu odak noktası **düğüm düzenleme modunda** taşınabilir. Odak noktası açılır menü aracılığıyla yerleştirildikten sonra, onu yeniden konumlandırmak için imleci kullanın.

Nesne içindeki ikinci **işaretleyici**, Mesh Başlangıç noktasıdır. Bazı bitki dolguları bu noktayı büyüme başlangıcı olarak kullanır. Mesh Başlangıcını konumlandırmak ve taşımak, Odak noktasını yönetmeye benzer.



Farklı mesh dolgularına örnekler.

## Oyma (Carving)



Oyma aracı [ana Araç Çubuğunda](#) bulunur.

Oymalar, doğrudan nesnelerin üzerine çizilen yollardır (deliklere benzer). İşlevleri, üst nesne türüne bağlıdır:

1. Dolgu ve Sütun nesneleri için, dikişleri bölmek ve doku eklemek için yol görevi görürler.
2. Sfumato nesneleri için ek bir dikiş yolu sağlarlar.
3. Mesh nesneleri için ek bir dikiş yolu veya dolgunun kaynaklandığı bir temel sağlarlar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Vektör Konturları



## Vektör Konturları

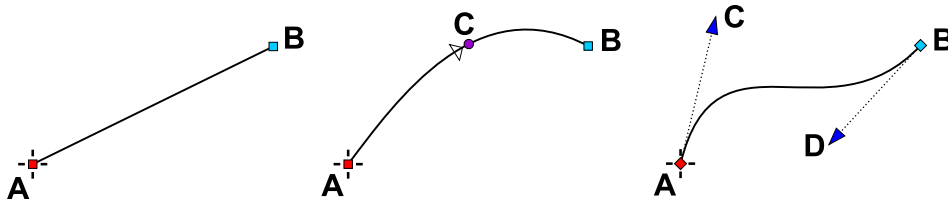
### Bézier Kübik Eğrileri, Basit Kuadratik Eğriler Ve Çizgi Segmentleri

Studio NEXT içinde dijitalleştirilen [vektör nesnelere](#) konturları, eğriler (spline) olarak adlandırılır. Eğri, birbirine birleştirilmiş çoklu eğri veya çizgi segmentlerinden oluşan, parça parça tanımlanmış bir eğridir. Eğriler, makine nakışı tasarımında pürüzsüz, karmaşık şekiller oluşturmak için yüksek çok yönlülük sağlar.

Studio NEXT, aşağıdaki eğri segmenti (eleman) türlerini destekler:

1. Düz çizgi segmentleri
2. Basit eğriler (kuadratik eğriler)
3. Bézier eğrileri (kübik eğriler)

Studio NEXT içindeki bir nesne genellikle birkaç kontur elemanından oluşturulur. Bu elemanlar, düğüm (node) olarak bilinen kontrol noktaları ile tanımlanır.



Bir çizgi segmenti (solda) iki nokta ile tanımlanır. Basit bir eğri (ortada) üç nokta ile tanımlanır. Bir Bézier eğrisi (sağda) dört nokta ile tanımlanır.

Bir çizgi segmenti iki düğümden oluşur: bir başlangıç düğümü ve bir bitiş düğümü.

Basit eğriler üç düğüm içerir: bir başlangıç noktası, bir orta nokta ve bir bitiş noktası. Eğrinin merkezindeki düğüm yayı tanımlar.

Bézier eğrisi, bir başlangıç düğümü, bir bitiş düğümü ve aradaki iki kontrol tutamacı ile tanımlanan en çok yönlü türdür.

**Not:** Basit bir kuadratik eğrinin orta düğümü her zaman eğrinin üzerinde yer alır. Buna karşılık, kübik bir Bézier eğrisinin kontrol düğümleri (tutamaçları) genellikle eğrinin üzerinde yer almaz.



Segment türlerini temsil eden simgeler: Çizgi segmenti (solda), basit eğri (ortada) ve Bézier eğrisi (sağda).

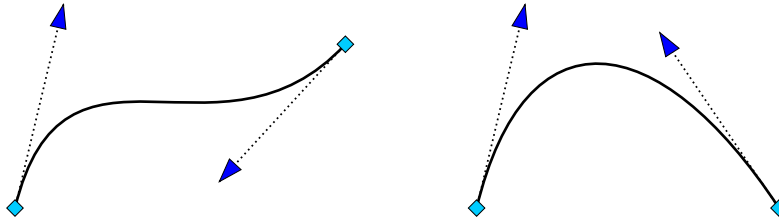
Düzenleme işlemi sırasında, tüm segment türleri gerektiğinde diğer türlere dönüştürülebilir. Daha basit bir türe dönüştürülürken, segmentin şekli otomatik olarak basitleştirilebilir.

## Bézier Eğrileri

Kübik Bézier eğrisi, bilgisayar grafiklerinde pürüzsüz, ölçeklenebilir yollar oluşturmak için kullanılan temel bir araçtır. Bu eğri, bir dizi kontrol düğümü ile tanımlanır ve yolu, bu noktalara dayalı matematiksel bir formülle hesaplanır. Bu kontrol düğümlerinin yerleşimi, eğrinin şeklini belirler. İlk ve son düğümler, başlangıç ve bitiş konumlarını oluşturur. Genellikle tutamaç olarak adlandırılan iki orta düğüm, eğriliğin yönünü ve derecesini etkiler. Bézier eğrileri, pürüzsüz, sürekli çizgiler oluşturdukları için değerlidir ve bu da onları vektör grafikleri için ideal kılar. Matematiksel olarak tanımlandıkları için, Bézier eğrileri çözünürlük kaybı olmadan herhangi bir ölçekte yeniden boyutlandırılabilir.

Eğri her zaman iki orta kontrol düğümünden geçmez; bunun yerine, bu noktalar eğriyi kendilerine doğru çeken çapalar (ankrajlar) görevi görür. Bu tutamaçların konumunu ayarlayarak, şekil ve eğrilik hassas bir şekilde ayarlanabilir.

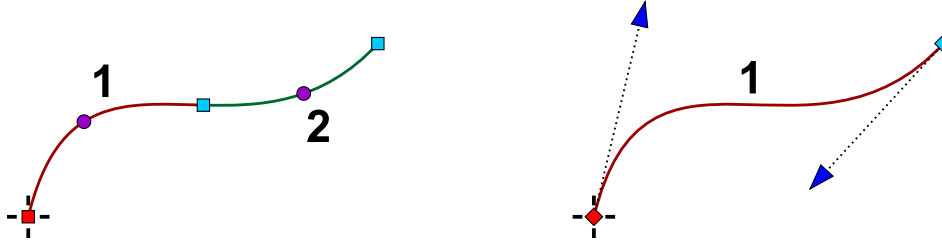
Birden fazla kübik Bézier eğrisini birleştirerek, basit yuvarlak formlardan son derece ayrıntılı figürlere kadar her şekil için karmaşık konturlar oluşturabilirsiniz.



Kübik Bézier eğrisi hem S-şekilli hem de U-şekilli segmentler oluşturabilir.

## Basit Kuadratik Ve Kübik Bézier Eğrileri Arasındaki Farklar

Basit bir kuadratik eğri ile kübik bir Bézier eğrisi arasındaki temel fark, kullanılan kontrol noktalarının sayısıdır ve bu da esnekliği etkiler. Sadece bir kontrol noktası ile basit kuadratik eğriler, karmaşık şekilleri tanımlamada daha az etkilidir. Tek bir kuadratik eğri sadece U-şekilli bir segment oluşturabilirken, kübik bir Bézier eğrisi hem S-şekilli hem de U-şekilli segmentler oluşturabilir. Sonuç olarak, Bézier eğrileri kullanılırken karmaşık bir kenarı vektörize etmek için genellikle daha az segment gerekir. Bu verimlilik, daha hızlı bir [dijitalleştirme süreci](#) ile sonuçlanır.



Aynı şekil, kübik Bézier eğrilerine (sağda) kıyasla, basit kuadratik eğrilerle (solda) yaklaşık olarak çizilmek için daha yüksek sayıda segment gerektirir.

**Not:** Studio'nun eski sürümleri Bézier eğrilerini desteklemiyordu. Bu eski sürümlerde oluşturulan dosyalar, işlevsel kalmaya devam eden basit kuadratik eğriler içerir. Ancak, yeni projeler için dijitalleşirmeyi hızlandırmak ve basitleştirmek adına Bézier eğrileri önerilir. Tasarımları harici grafik programlarında kullanım için ".SVG" formatına dışa aktarırsanız, Bézier eğrileri ayrıca segmentler arasında mükemmel pürüzsüz geçişler sağlar.

## Pürüzsüzlük

Doğru şekilde oluşturulduğunda, Bézier spline'ları eğri segmentleri arasında pürüzsüz geçişler yaratır.

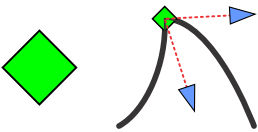
Buna karşılık, basit kuadratik eğriler tek bir yay oluşturur, bu da birden fazla segment arasında pürüzsüz geçişler elde etmeyi zorlaştırır.

Studio, ardışık Bézier eğrilerinin paylaşılan düğümlerine bir pürüzsüzlük türü atamanıza olanak tanır. Atanan pürüzsüzlük, düğümler taşındığında bile korunarak konturun bütünlüğünü muhafaza eder. Varsayılan tür, herhangi bir pürüzsüzleştirme uygulamayan "keskin" (cusp) türüdür. "Pürüzsüz" (smooth) türü, akıcı bir geçiş sağlamak için ardışık Bézier eğrilerinin kontrol noktalarını otomatik olarak ayarlar. "Simetrik" (symmetrical) türü ise geçişin hem pürüzsüz hem de paylaşılan düğüm etrafında dengeli olmasını sağlar.

## Keskin, Pürüzsüz Ve Simetrik Geçişler

Spline'lar oluşturmak için birden fazla Bézier eğrisi birleştirilirken, segmentler arasındaki geçiş kritiktir. Tanımlamaya yardımcı olmak için Studio, eğriler arasındaki birleşme noktalarını (düğümleri) farklı şekiller kullanarak görüntüler.

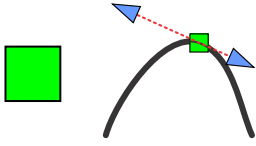
### 1. Keskin (Cusp)



Bézier eğrileri arasında keskin geçiş. Paylaşılan düğüm, elmas şekliyle temsil edilir.

Keskin geçiş, iki Bézier eğri segmenti keskin bir noktada buluştuğunda meydana gelir ve yönün aniden değişmesine neden olur. Bu, genellikle keskin köşeler veya belirgin açılar oluşturmak için kullanılır.

## 2. Pürüzsüz Geçiş

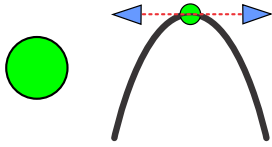


noktasında hizalanmalıdır.

Bézier eğrileri arasında pürüzsüz geçiş. Paylaşılan düğüm, kare şekliyle temsil edilir.

Pürüzsüz geçiş, iki Bézier eğri segmenti kesintisiz bir akış oluşturacak şekilde buluştuğunda meydana gelir. Eğriler, yönde ani değişiklikler olmaksızın tek bir sürekli çizgi olarak görünür. Bunu başarmak için, bitişik eğrilerin kontrol tutamaçları birleşme

## 3. Simetrik Geçiş



anlamına gelir. Bu geçiş, yuvarlak ve düzgün şekiller oluşturmak için idealdir.

Bézier eğrileri arasında simetrik geçiş. Paylaşılan düğüm, dairesel bir şekille temsil edilir.

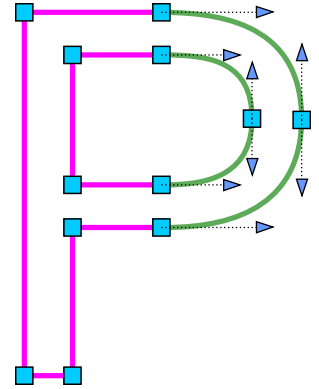
Simetrik geçiş, dengeli eğriliği sağlayarak pürüzsüzleştirmeyi daha da iyileştirir. Bu, kontrol noktalarının birleşme noktasına göre simetrik bir düzende düzenlendiği anlamına gelir.

## Karmaşık Konturlar - Spline'lar

Karmaşık şekiller oluşturmak için düz ve kavisli öğeler serbestçe birleştirilebilir.

Çizim: Düz çizgi segmentleri ve Bézier eğrilerinden oluşturulmuş bir nesne.

**Not:** Öğeler, aynı kontur içindeki kendileriyle veya diğer öğelerle kesişmemelidir. Bu tür kesişmeler, dikiş dosyasına derleme sırasında hatalara neden olabilir.



## Kenar Modelleme

Bézier eğrileri, düğüm düzenleme modunda eğrinin herhangi bir parçası sürüklenerek sezgisel olarak düzenlenebilir. İmlecin altındaki eğri üzerindeki nokta, standart düğümlere benzer şekilde ızgaralara veya kılavuz çizgilerine de yapışabilir.

Kenarın herhangi bir bölümünde birincil fare düğmesini bir saniye basılı tutmak, o konumda **yeni bir düğüm ekler**. Birincil fare düğmesine çift tıklamak da aynı sonucu verir.

Mevcut bir düğüm üzerinde birincil fare düğmesini bir saniye basılı tutmak, o düğümü **siler**. Düğüm üzerine çift tıklamak da aynı sonucu verir.

**Not:** Uzun tıklama veya çift tıklama yoluyla düğüm ekleme ve silme davranışı değiştirilebilir. Bu seçenekler, Embird'ün ana kontrol paneli tercihlerinde, özellikle "Controls-General" (Kontroller-Genel) bölümünün altında bulunur.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Düğüm Düğüm Vektörleştirme

## Düğüm Düğüm Vektörleştirme

### (Sayısallaştırma)

Studio'daki bir nakış tasarımı, vektör formatındaki nesnelere oluşur. Studio, vektör nesnelere manuel olarak, düğüm düğüm veya Serbest El Aracı (Freehand Tool) ya da İzleme Aracı (Trace Tool) kullanarak yarı otomatik olarak oluşturmanıza olanak tanır. Ayrıca vektör grafik dosyalarından vektör nesnelere içe aktarabilirsiniz.

Bu bölüm, düğüm düğüm yöntemini kullanarak nesnelere manuel sayısallaştırılmasına (vektörleştirilmesine) odaklanmaktadır.

### ● Tek Kenarlı Nesnelere (Dolgu, Ağ, Sfumato, Kontur, Bağlantı)

Düğüm düğüm vektörleştirme yoluyla sayısallaştırma, vektör konturlarından oluşan ölçeklenebilir vektör nesnelere oluşturmak için kontrol noktalarının veya düğümlerin manuel olarak yerleştirilmesini içerir.

Studio'daki en basit **nesne**, "spline" olarak da bilinen bir dizi çizgi segmenti veya eğriden oluşan tek bir kenardan oluşur. Belirli nesne türleri "kapalı" bir kenar gerektirir, bu da ilk ve son noktaların aynı konumda olması gerektiği anlamına gelir. Tek kenarlı bir nesne (örneğin bir kontur) oluşturmak için şu adımları izleyin:

1. Ekranın yan tarafındaki [araç çubuğunda](#) bulunan **Kontur Aracı (Outline Tool) düğmesine** tıklayın. Bu, oluşturma/düzenleme modunu etkinleştirir.



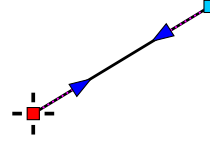
2. Araç çubuğundaki **Kenar Öge Türü (Edge Element Type)** seçeneğinin Bézier eğrilerine ayarlandığından emin olun.



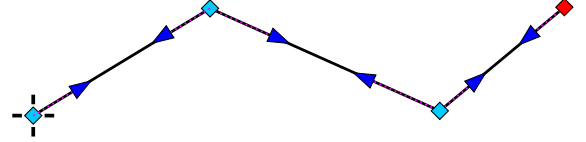
3. Nesnenin ilk düğümünü yerleştirmek için çalışma alanı içinde tıklayın. İlk düğüm, kılcacal bir çarpı ile tanımlanır.



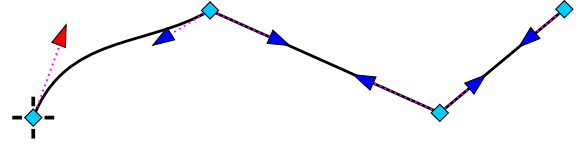
4. İkinci düğümü oluşturmak için başka bir konuma tıklayın. İlk ve ikinci düğümleri birbirine bağlayan öge başlangıçta düz görünür; ancak kontrol tutamaçlarına (küçük oklarla gösterilir) sahip olduğu için işlevsel olarak bir eğridir.



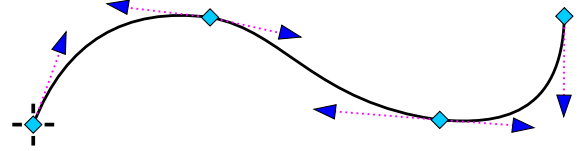
5. İki ek düğüm daha ekleyin. Herhangi bir düğümün konumunu düzenlemek için, tıklayarak seçin ve birincil fare düğmesini basılı tutarken yeni bir konuma sürükleyin. Şu anda, düğümler arasındaki tüm ögeler düzdür. Şimdi onları pürüzsüz yaylar oluşturacak şekilde bükeceğiz.



6. İlk ögenin ilk tutamaç (ok) düğümünü seçmek için tıklayın. Birincil fare düğmesini basılı tutarken, düğümü yeni bir konuma taşıyın. Bu, çizgi segmentini bir eğriye dönüştürür.



7. Tüm nesne pürüzsüz olana kadar kalan tutamaç düğümlerini tek tek seçin ve taşıyın.



8. Artık nesneyi bitirmek veya dikişleri oluşturmak için menüyü çağırmak üzere ikincil fare düğmesine tıklayabilirsiniz (veya bir [açılır düğmeye](#) dokunabilirsiniz). Bir kontur nesnesinin kapatılması gerekmez. Ancak, dolgu, açıklık veya sfumato gibi nesnelerin kapatılması gerekir. Bir nesneyi kapatmak için, açılır menüden **Kenarı Kapat (Close Edge)** komutunu seçin.



9. Açılır menüden **Nesneyi Bitir** veya **Dikişleri Oluştur** komutunu seçmek, vektörizasyon modunu sonlandıracak ve vektör nesnesini tasarıma dahil edecektir.

### Vektörizasyon modundaki açılır menünün temel özellikleri şunlardır:

- **Başlangıç Noktasını Değiştir:** Tek kenarlı bir nesnenin başlangıç düğümünü yeniden tanımlayın.

- **Son Dikiş Konumu:** Son düğümün zorunlu olarak son dikiş konumuna karşılık gelmediği tek kenarlı nesnelere için çıkış noktasını tanımlayın.
- **İşaret Noktaları:** Vektör nesnesi içindeki efektlerin, orijinlerin veya bağlantı dikişlerinin konumunu tanımlamak için **işaret noktaları** yerleştirin.

Açılır menü ayrıca düğüm ekleme veya silme, öğeleri düz çizgiler ve eğriler arasında dönüştürme ve nesne düzenlemeye özgü diğer birçok komutu içerir. Bu işlevlerin çoğu, ekranın üst kısmındaki yatay düğme çubuğu aracılığıyla da kullanılabilir.

Ek işlevlere **■ Ana Menü > Düğümler** aracılığıyla erişilebilir. Bunlar, düğümleri ızgara çizgilerine, **kılavuz çizgilerine**, diğer düğümlere, çalışma alanı kenarlarına veya diğer nesnelerin kenarlarına hizalama seçeneklerini içerir.

## Kenar Modelleme

Düğüm düzenleme modundaki **Bézier eğrileri**, eğrinin herhangi bir parçası sürüklenerek sezgisel olarak ayarlanabilir. İmleç altındaki eğri üzerindeki noktalar, normal düğümlere benzer şekilde ızgaralara ve kılavuz çizgilerine hizalanabilir.

Kenarın herhangi bir ögesi üzerinde birincil fare düğmesini bir saniye basılı tutmak, o konuma **yeni bir düğüm ekleyecektir**. Birincil fare düğmesine çift tıklamak aynı sonucu verir.

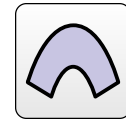
Bir düğüm üzerinde birincil fare düğmesini bir saniye basılı tutmak, düğümü **silecektir**. Birincil fare düğmesine çift tıklamak da bu sonucu verir.

**Not:** Uzun tıklama veya çift tıklama ile düğüm ekleme ve silme davranışı değiştirilebilir. Bu seçenekler Embird'ün ana kontrol paneli ayarlarında, özellikle "Kontroller-Genel" bölümünün altında bulunur.

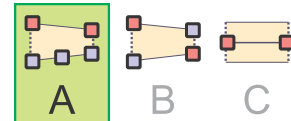
## ● İki Kenarlı Nesnelere (Sütun, Desenli Sütun, Aplike)

İki kenarlı nesnelere, bir kenardan diğerine değişen açılarla uzanan dikişlerle doldurulur. Bu nesne türü saten dikişler ve applike için kullanılır. İki kenarlı bir nesne oluşturmak için şu adımları izleyin:

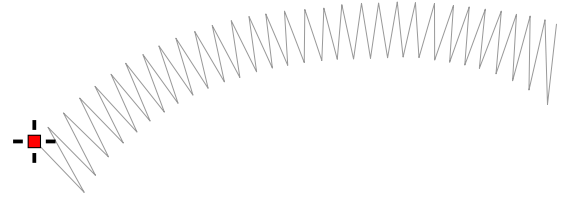
1. Ekranın yan tarafındaki araç çubuğunda bulunan **Sütun Aracı** düğmesine tıklayın. Bu, oluşturma/düzenleme modunu etkinleştirir.



Sağ üst köşedeki sütun modu açılır menüsünde **"Mod A"** seçeneğinin seçili olduğundan emin olun; bu mod, sütunun her iki tarafında farklı sayıda düğümüne izin verir.

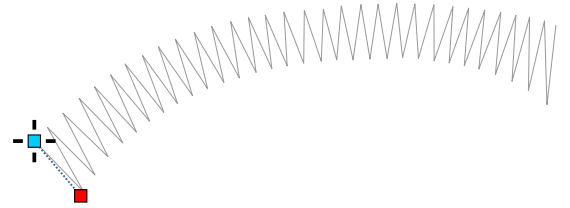


2. Nesnenin ilk düğümünü yerleştirmek için çalışma alanına tıklayın. İlk düğüm, ince bir çarpı işaretleriyle işaretlenmiştir.

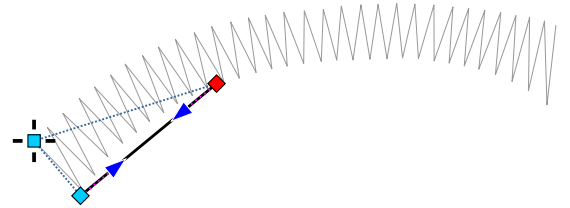


**Not:** Gösterilen soluk gri dikişler yalnızca açıklama amaçlıdır. Nihai sonucu temsil etmek için görsel bir yardımcı görevi görürler. Dijitalleştirme işlemi sırasında yalnızca vektör ana hatları görünür. Şekil tanımlı tamamlandığında yazılım gerçek dikişleri oluşturur.

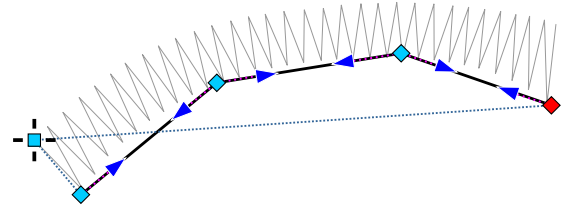
3. Sütun nesnesinin tabanını oluşturmak için başka bir konuma tıklayın. Taban, kesikli bir çizgi olarak görüntülenir. Her iki kenar da bu tabandan başlayacak ve sütunun karşı ucundaki ikinci bir tabanda sona erecektir. Başlangıç ve bitiş tabanları her zaman çizgi öğeleridir; sütunun başlangıcındaki ve bitişindeki dikiş açısını tanımlarlar. Bu noktalar arasındaki dikiş açılarını, iki tabandan enterpole edilir.



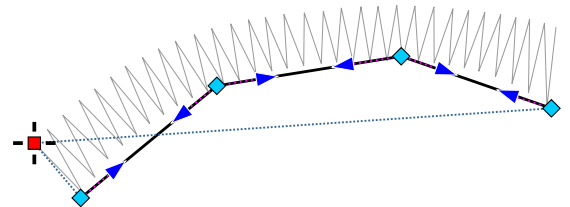
4. Çalışma alanına tıklayarak yeni bir düğüm oluşturun. Bu, kenarın ilk ögesini oluşturur.



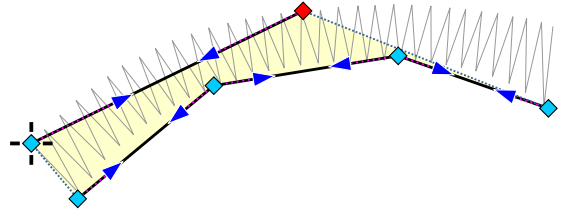
5. İlk kenar için birkaç ek düğüm oluşturun.



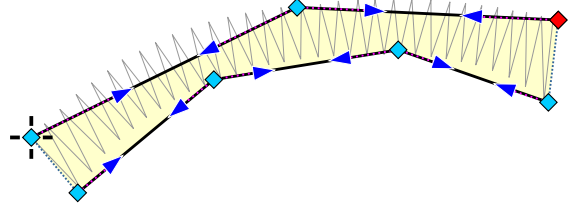
6. Şimdi tabanın diğer tarafındaki düğümü seçin. Bu adım önemlidir, çünkü programa sonraki düğümlerin ikinci tarafa ait olduğunu bildirir.



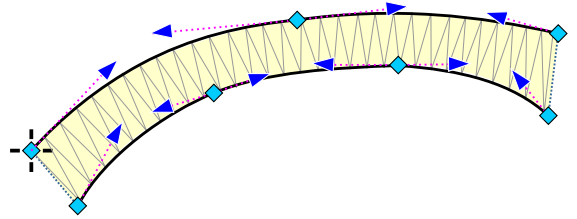
7. İkinci kenar için düğümler oluşturmak üzere çalışma alanına art arda tıklayın.



8. Her iki kenar da şu anda çizgi segmentlerinden oluşmaktadır. Bézier eğrisi tutamaçları (şu anda düz) küçük oklar olarak görüntülenir.



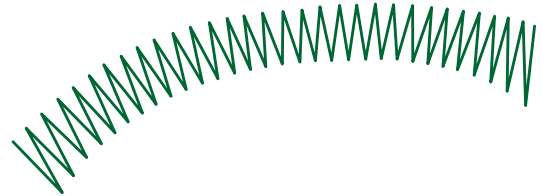
9. Her iki kenarı yumuşatmak için tutamaç düğümlerini seçin ve taşıyın. Tutamaç düğümlerini yeni konumlara sürüklemek için birincil fare düğmesini basılı tutun. Bu yöntem, sadece tutamaçların değil, herhangi bir düğümün ayarlanmasına olanak tanır. Dikiş, ilk düğümün konumunda (bir çarpı işaretiyle işaretlenmiştir) başlar ve ikinci taraftaki son düğümde biter. Sütunun kenarlarını değiştirmek için [■ Ana Menü > Kenar > Kenarları Değiştir](#) komutunu kullanın.



10. Menüü çağırmak için çalışma alanında herhangi bir yere ikincil fare düğmesiyle tıklayın (veya açılır menü düğmesine dokunun). **Dikişleri Oluştur** seçeneğini belirleyin. Bu, oluşturma/düzenleme modunu tamamlar ve nesneyi dikişlerle doldurur. Dikişleri hemen oluşturmamayı tercih ederseniz, bunun yerine "Nesneyi Bitir" komutunu kullanın.

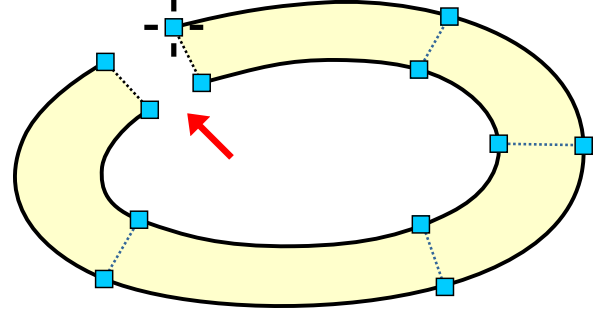


11. Tamamlanan sütun nesnesi, başlangıç tabanından bitiş tabanına zikzak deseninde ilerleyen dikişlere sahiptir. Tabanlar, karmaşık sütunlar için dikiş açılarını tanımlamakta yeterli olmayabilir. Bu gibi durumlarda, sütun içindeki açıları tanımlamak için açılır menüden **Segment Sonu** komutunu kullanın. Bu komut, seçilen bir düğümü karşı taraftaki en yakın düğüme bağlayarak o belirli segment için dikiş açısını tanımlar.

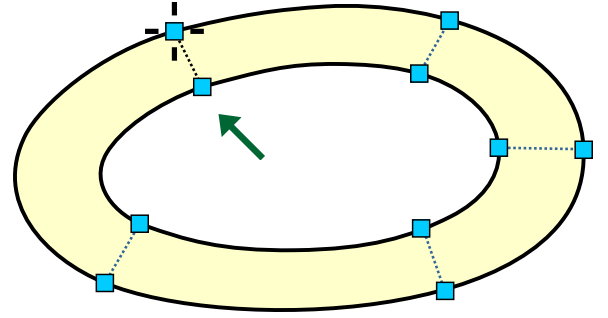


## Aplike

Bir Aplike nesnesini sayısallaştırmak, Aplike'nin kapalı bir şekil oluşturması zorunluluğu dışında, bir sütun nesnesi oluşturmakla aynıdır. Yukarıdaki resim, kenarlar kapatılmadan önceki bir Aplike'yi göstermekte olup, başlangıç ve bitiş tabanları arasındaki boşluğu sergilemektedir.



Bu resim, kenarları kapalı bir Aplike nesnesini göstermektedir. Başlangıç ve bitiş tabanlarının hassas bir şekilde hizalanmasını sağlamak için 10. adımdaki açılır menüyü kullanın ve **Kenarı Kapat** komutunu seçin.



## Yeni Düğümler Ekleme

Açılır menü, bir vektör kenarı üzerinde düğüm eklemek veya silmek için kullanılabilir. Hızlı bir şekilde birden fazla düğüm eklemek için lütfen [Eleman Ekleme Modu](#)'nu kullanın.

## İki Kenarlı Nesnelere: Daha Derin Bir Bakış

Studio gibi nakış tasarım yazılımlarında, iki kenarlı nesnelere geleneksel bilgisayar grafiklerinden farklı, özel bir kavramdır. Bir şeklin çevresini tanımlayan tek bir vektör yolunun aksine, iki kenarlı nesnelere saten dikiş dolgusunun sınırlarını tanımlamak için iki ayrı yol kullanılır. Bu yaklaşım, yüksek kaliteli nakış için kritik olan dikiş yönünü ve yoğunluğunu kontrol etmek için gereklidir.

### Neden İki Kenar?

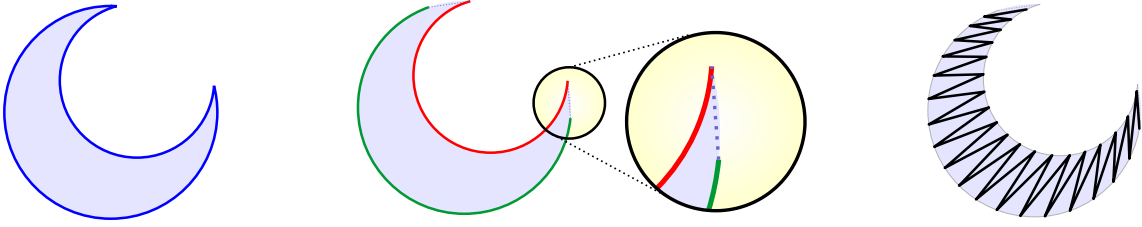
İki kenar kullanmanın birincil nedeni, bir şekil üzerindeki dikiş yönünü doğru bir şekilde tanımlamaktır. Standart bilgisayar grafiklerinde dolgu, tek bir kontur ile sınırlanmış bir alandır. Nakışta ise dolgu, bireysel dikişlerden oluşur. Saten dikiş, düz dikişleri birbirine paralel şekilde yerleştirerek kumaşı tamamen kaplayan pürüzsüz, parlak bir yüzey oluşturur. İki kenar bu dikişlerin dış sınırlarını tanımlarken, aç çizgileri ("tabanlar" olarak adlandırılır) bunların yönünü belirler.

## Bu çift yöllü sistem şunlara olanak tanır:

1. **Hassas Dikiş Açısı Kontrolü:** İki kenarlı bir nesnedeki dikişler bir kenardan diğerine uzanır. Başlangıç ve bitiş tabanlarının açısını değiştirerek ve dahili açı çizgileri ekleyerek, tasarımcı dikişlerin akışını hassas bir şekilde kontrol eder. Bu, pürüzsüz eğriler ve karmaşık şekiller için çok önemlidir.
2. **Değişken Genişlik:** İki kenar arasındaki mesafe değişebilir. Bu, yazı yazma ve karmaşık şekiller için temel bir özelliktir. Yazılım, kenarlar arasındaki boşluğu doldurmak için adım uzunluğunu otomatik olarak ayarlar.
3. **Aplike Kenarları:** Aplike için, iki kenarlı nesne dekoratif adımlar için yolu tanımlar. İlk kenar genellikle kumaş çevresini takip ederken, ikinci kenar temiz bir kenarlık oluşturmak için hafifçe ofsetlenir.

## Nasıl Çalışır

Nakışta basit bir hilal şekli oluşturmak için, dış eğri için bir kenar ve iç eğri için ikinci bir kenar çizersiniz. Yazılım, eğriler arasında dik bir şekilde ilerleyen adımlar oluşturarak saten dikiş etkisini yaratır.



**Sol:** Tek bir kavisli vektör çizgisi ile tanımlanan basit bir grafik şekli. **Orta:** İki farklı vektör kenarı ve açılı "temel çizgileri" ile nakış için hazırlanan aynı şekil. **Sağ:** Yazılım tarafından oluşturulan nihai saten dikişler.

Başlangıç ve bitiş temelleri **adım yönlendiricileri** olarak işlev görür. Bu temelleri farklı açılarda çizerek, nesne boyunca adımların eğimini etkilersiniz. Karmaşık şekiller için, **Segment Sonu** komutu ek açı çizgilerine izin vererek, nakış dijitalleştirilmesini standart vektör grafiklerinden ayıran bir kontrol seviyesi sağlar.

## ● İşaret Noktaları Oluşturma ve Taşıma

Düğüm düzenleme modunda, vektör nesnesi içindeki efektlerin, orijinlerin veya herhangi bir (başlangıç veya bitiş) sabitleme adımının konumunu tanımlamak için özel **işaret noktaları** yerleştirebilir ve bunları değiştirebilirsiniz.

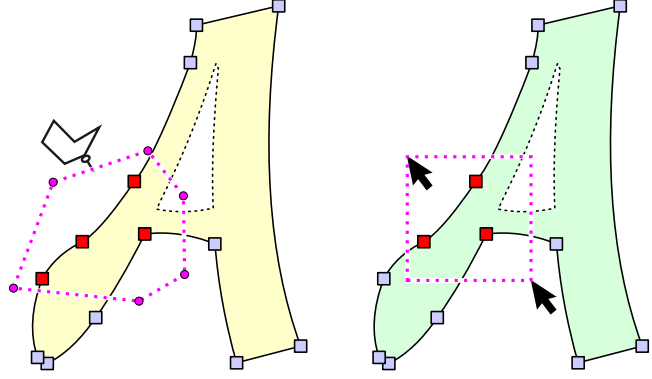
## ● Düğümlerin Çoklu Seçimi

Birden fazla düğümü aynı anda seçmek, birden fazla kontur segmentini (kenarı) bir kerede taşımak, silmek veya dönüştürmek için kullanışlıdır. Çoklu seçim, karmaşık geometrinin verimli bir şekilde işlenmesini kolaylaştırır.

## Çoklu Seçim Yöntemleri

Düğüm gruplarını seçmek için iki ana yöntem vardır:

1. **Kement Aracı (Düzensiz Seçim):** Ana araç çubuğundan Kement aracını etkinleştirin. İstenen düğümlerin etrafında serbest el ile bir şekil çizmek için imleci tıklayıp sürükleyin. Yalnızca kement tarafından tamamen çevrelenen düğümler seçilir. Bu, birbirine yakın gruplanmış düğümler için idealdir.
2. **Dikdörtgen Seçim:** Bir seçim kutusu çizmek için imleci tıklayıp sürüklerken SHIFT tuşunu basılı tutun. Dikdörtgen içindeki tüm düğümler seçime eklenir.



## Grup İşlemleri

Birden fazla düğüm seçildiğinde, aşağıdaki işlemleri gerçekleştirebilirsiniz:

- Düğümleri ve aralarındaki segmentleri silin.
- Düğümleri ve aralarındaki segmentleri taşıyın.
- Segmentleri basit veya Bézier eğrileri ile düz çizgiler arasında dönüştürün.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Sütun Modu A, B ve C



## Sütun Modu A, B Ve C

Digitizing Tools (Studio) içinde, **Sütun Aracı** temel olarak yazı, kıvrımlar ve kenarlıklar gibi saten dikış öğeleri oluşturmak için kullanılır. Bu aracı etkinleştirdiğinizde, pencerenin sağ üst köşesindeki sütun modu açılır menüsünden üç çizim davranışı arasından seçim yapabilirsiniz. Bu modlar - A, B ve C - sütun nesnelere **vektörizasyonu** sırasında erişilebilirdir ve sütunun sol ve sağ kenarlarını tanımlamak için kontrol düğümlerinizi tam olarak nasıl çizeceğinizi belirlerler.

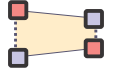
**Not:** bu modlar **Aplik Aracı** için de geçerlidir.



## Sütun Modu A: Ayrı Kenarlar

Mod A, saten dikişinizin eğrisi, şekli ve açısı üzerinde tam kontrol istediğinizde en yaygın kullanılan manuel seçenektir.

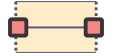
- Sütunun her iki tarafında farklı sayıda düğümüne izin verir. Bu, bir kenarın daha az düğüm gerektiren pürüzsüz, geniş bir eğri olduğu ve diğer kenarın daha yüksek düğüm yoğunluğu gerektiren keskin dönüşler veya ayrıntılı köşeler içerdiği karmaşık yolları dijitalleştirirken yardımcı olur.
- Düğümlerini yerleştirerek sütunun tam bir tarafını veya bir tarafının bir kısmını (örneğin, sol taraf) dijitalleştirebilirsiniz. Daha sonra, gerektiğinde iki taraf arasında geçiş yaparak, istediğiniz zaman karşı tarafı (örneğin, sağ taraf) dijitalleştirmeye geçebilirsiniz.



## Sütun Modu B: Alternatif Kenarlar

Mod B, saten dikiş sütunları çizmenin klasik, geleneksel yoludur.

- Şekil boyunca ilerlerken taraflar arasında geçiş yaparsınız. 1. düğümü sol tarafa, 2. düğümü doğrudan karşıdaki sağ tarafa, 3. düğümü sola, 4. düğümü sağa yerleştirirsiniz ve bu şekilde devam eder.
- Bu, ilerledikçe sütunun basamaklarını oluşturmanızı zorunlu kılar ve bu da size yolun tüm uzunluğu boyunca dikiş yönü (açılar) üzerinde doğrudan, anlık kontrol sağlar.



## Sütun Modu C: Eşzamanlı Kenarlar (Sabit Genişlik)

Mod C, daha çok kalın bir vuruşa sahip bir kalem aracı gibi davranır ve nakış öğenizin her iki tarafını da tek bir merkez çizgiden ileriye doğru çeker.

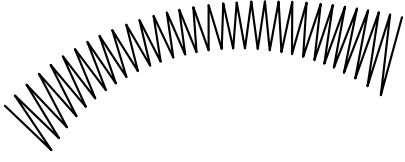
- Yolun merkezinden aşağıya doğru yalnızca tek bir çizgi dijitalleştirirsiniz. Embird, önceden tanımlanmış bir genişliğe dayanarak sütunun her iki tarafını da aynı anda oluşturmak için çizgiyi otomatik olarak çoğaltır.
- Kenarlık konturları veya geometrik şekiller gibi baştan sona tekdüze bir kalınlığı koruyan öğeler için idealdir. Tekdüze kalınlığı, mod seçiminin hemen yanındaki Sütun Genişliği kutusu aracılığıyla ayarlayabilirsiniz.

Mod A en evrensel uygulamayı sunarken, Mod B ve C daha basit nesnelere için oldukça verimlidir. Ayrıca, Mod B veya Mod C ile oluşturulan sütunlar, kenarları birbirine yaklaştırılarak veya birbirinden uzaklaştırılarak kolayca [geniştirilebilir veya daraltılabilir](#).

**Not:** Üç sütun modundan herhangi biri tek bir sütun nesnesi içinde birleştirilebilir. Şeklin gereksinimlerine uyacak şekilde dijitalleştirme işlemi sırasında bu modlar arasında serbestçe geçiş yapabilirsiniz.

## Sütun Modu A: Ayrı Kenarlar

### Adım Adım Kılavuz



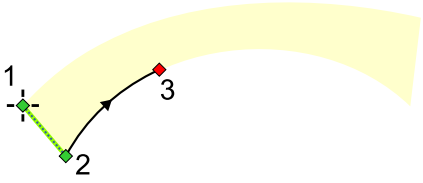
İllüstrasyonda gösterilene benzer bir sütun nesnesi oluşturacağız.



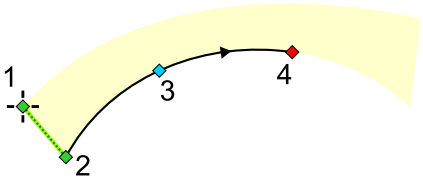
**Vektörizasyonu başlatın.** Sütun modu A'yı seçin. Başlangıç tabanını oluşturmak için ilk iki düğümü yerleştirin. Düğüm 1 ilk kenarın başlangıcında, Düğüm 2 ise ikinci kenarın başlangıcında yer alır. Saten dikişler bir taraftan diğerine ve geri zikzak deseninde ilerleyecektir. Şu anda, Düğüm 2 odaklanmış (vurgulanmış) durumdadır. Bu, boş bir alana tıkladığınızda odaklanmış düğümden sonra bu **aynı kenara** yeni düğümlerin ekleneceği anlamına gelir. Bu davranış yalnızca bir kenardaki son düğüm odaklandığında gerçekleşir. Son düğüm olmayan bir düğümü

seçerseniz, ona tıklamak yeni bir tane eklemek yerine konumunu düzenlemenize olanak tanır.

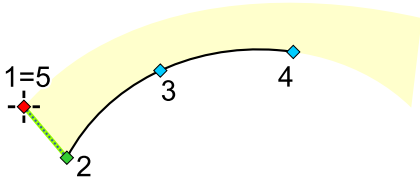
Sarı arka plan şekli, amaçlanan nihai şekli göstermek için bir referans kılavuzu görevi görür.



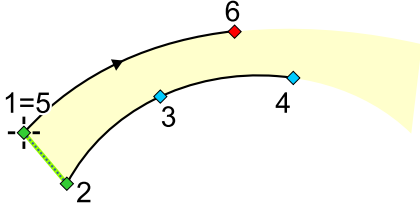
3. Düğümü sütunun ikinci kenarına yerleştirin. Odaklanmış 2. Düğüm ile 3. Düğüm arasında yeni bir segment oluşturulur. 3. Düğüm artık odaklanmış düğüm haline gelir.



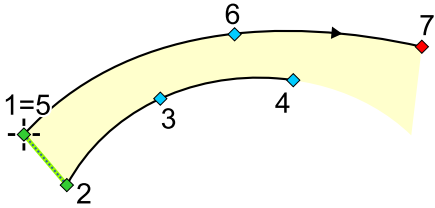
4. Düğümü sütunun ikinci kenarına yerleştirin. Odaklanmış 3. Düğüm ile 4. Düğüm arasında yeni bir segment oluşturulur. 4. Düğüm artık odaklanmış düğüm haline gelir.



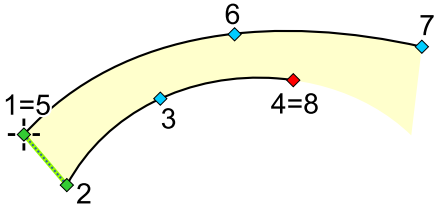
İlk kenar üzerinde çalışmaya devam etmek için, odaklamak üzere 1. Düğüm'e tıklayın. Bu işlem, yeni bir düğüm oluşturmadan odağı değiştirir. 1=5 etiketi, beşinci tıklamanın 1. Düğüm'ü seçmek için doğrudan 1. Düğüm'ün konumunda gerçekleştirildiğini gösterir.



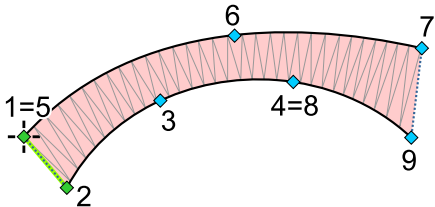
Aktif odak ilk kenara kaydırıldığı için, sonraki tıklama (6. Tıklama) o tarafta yeni bir düğüm oluşturarak ilk kenarı uzatır.



Eğriliğini tanımlamaya devam etmek için 7. Düğümü ilk kenara yerleştirin.



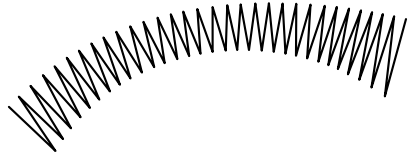
Sekizinci tıklamayı 4. Düğümün konumunda gerçekleştirin. Bu işlem, yeni bir düğüm oluşturmadan odağı sütunun ikinci kenarına geri kaydırır.



İkinci kenardaki son düğüm artık odaklandığı için, bir sonraki tıklama 9. Düğümü oluşturur. Sütun nesnesi artık tamamlanmıştır ve her iki taraf da tek sayıda düğümle tam olarak tanımlanmıştır.

## Sütun Modu B: Alternatif Kenarlar

## Adım Adım Kılavuz



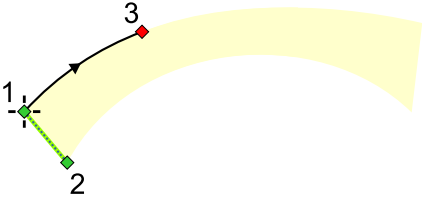
Bu kılavuz, hedef şekilde gösterildiği gibi Alternatif Kenarlar modunu kullanarak nasıl bir sütun nesnesi oluşturulacağını göstermektedir.



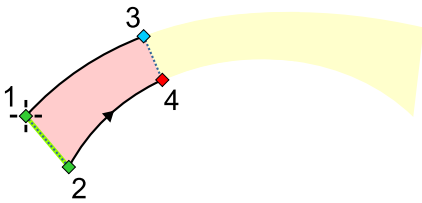
Vektörizasyonu başlatın. Sütun modu B'yi seçin. Başlangıç tabanını oluşturmak için ilk iki düğümü yerleştirin. 1. Düğüm ilk kenarın başlangıcını, 2. Düğüm ise ikinci kenarın başlangıcını oluşturur. Saten dikişler, bu iki kenar arasında zikzak bir desenle değişecektir. Şu anda 2. Düğüm odaklanmıştır (vurgulanmıştır), bu da boş bir tuval alanına tıkladığınızda sonraki düğümlerin **başka bir kenara** ekleneceği anlamına gelir. Bu davranış yalnızca aktif bir kenarın son düğümü odaklandığında gerçekleşir. Terminal olmayan bir düğümü seçmek, yeni bir düğüm eklemek

yerine konumunu düzenlemenize olanak tanır.

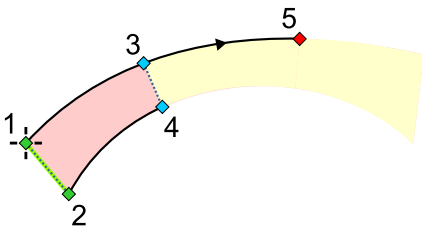
Sarı arka plan, amaçlanan nihai şekil için görsel bir referans kılavuzu görevi görür.



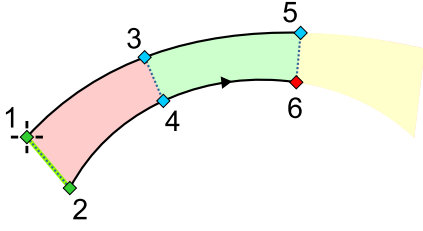
2. Düğüm odaklanmışken, Mod B ayarları nedeniyle bir sonraki tıklama otomatik olarak kenarları değiştirir ve 3. Düğümü karşı (ilk) kenara yerleştirir. 3. Düğüm artık odaklanmış düğüm haline gelir ve aktif durumu tekrar ilk kenara kaydırır. 1. Düğüm ile 3. Düğüm arasında otomatik olarak yeni bir kavisli eleman oluşturulur.



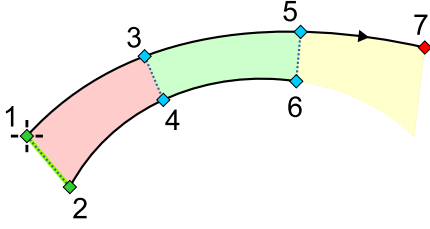
3. Düğüm odaklanmışken, sonraki tıklama ikinci kenarda 4. Düğümü oluşturur. 4. Düğüm odaklanır, ikinci kenarı aktif hale getirir ve 2. Düğüm ile 4. Düğüm arasında bir kavis elemanı oluşturur. 3. Düğüm ile 4. Düğümü birbirine bağlayan bir segment sonu otomatik olarak eklenir. Segment sonu, bu konumdaki dikiş yönünü tanımlar; bu nedenle, bu düğümleri hem dış kenar geometrisini hem de ortaya çıkan saten dikişlerin istenen açısını hesaba katacak şekilde konumlandırın.



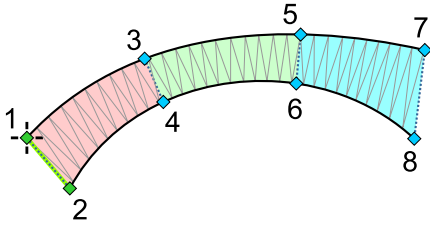
Aynı alternatif yöntemi kullanarak 5. ve 6. düğümleri oluşturun. Sütun yapısının, düğüm yerleşimini ilk ve ikinci kenarlar arasında değiştirerek nasıl sürekli bir şekilde inşa edildiğine dikkat edin.



Bu teknik çizimlerde, yeni eklenen segmentler, Mod B kullanılarak sütun yapısının nasıl bölümlendiğini göstermek için renk kodludur. Gerçek dijitalleştirme sırasında, bu geçici renkli dolgular çalışma alanında görünmeyecektir.



Referans şekli boyunca aynı alternatif tekniği kullanarak 7 ve 8 numaralı düğümleri yerleştirmek için diziyi devam ettirin.

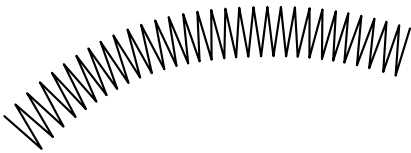


Sütun nesnesinin vektör konturu artık tamamlandı. Her iki taraf da eşit sayıda düğümle tamamen tanımlanmıştır. Bu karşılık gelen düğüm çiftleri, hem sütunun dış fiziksel sınırını hem de dikişler için iç dağılım vektörlerini oluşturur.

Tamamlanan sütun nesnesi için gerçek nakış dikişlerini oluşturun. Sistem, tanımlanan iki kenar yolu arasında saten dikiş yoğun dolgusunu enterpole etmek için çiftleri (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) işler.

## Sütun Modu C: Eşzamanlı Taraflar (Sabit Genişlik)

### Adım Adım Kılavuz



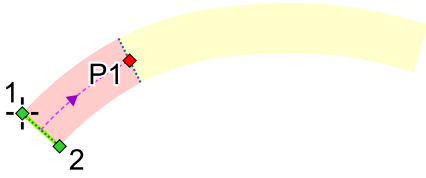
Bu kılavuz, hedef şekilde gösterildiği gibi Mod C kullanarak nasıl bir sütun nesnesi oluşturulacağını göstermektedir. Bu yöntemin, tüm uzunluğu boyunca sabit genişliğe sahip bir nesne ürettiğini unutmayın.



Dijitalleştirmeye başlayın. Sütun modu C'yi seçin. Başlangıç temel çizgisini oluşturmak için ilk iki düğümü yerleştirin. Düğüm 1 ilk kenarın başlangıcını, Düğüm 2 ise ikinci kenarın başlangıcını oluşturur. Saten dikişler, sürekli bir zikzak deseninde bu iki kenar arasında gidip gelecektir.

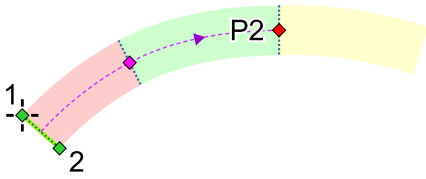
Sarı arka plan, amaçlanan nihai şekil için görsel bir referans kılavuzu görevi görür.

Sütunun sabit genişliği başlangıçta Düğüm 1 ile Düğüm 2 arasındaki mesafe ile belirlenir. Bu uzunluk değeri otomatik olarak **Sütun Genişliği** kontrol alanına kopyalanır ve dijitalleştirme sırasında herhangi bir noktada değiştirilebilir. Genişlik değerini güncellemenin yalnızca değişiklikten sonra oluşturulan segmentleri etkilediğini; mevcut şekli geriye dönük olarak değiştirmeyeceğini unutmayın.



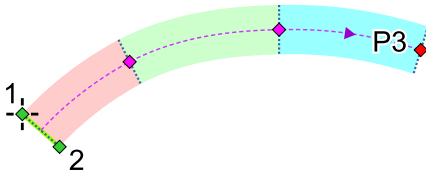
Amaçlanan sütunun merkez yolu boyunca P1 konumuna tıklayın. Karşılık gelen dış kenar düğümleri, aktif genişlik ayarına göre her iki tarafta otomatik olarak oluşturulur. Bu iki yeni düğümü birbirine bağlayan bir segment bitiş çizgisi de bu konumdaki dikiş yönünü tanımlamak için otomatik olarak eklenir.

Segment yerleştirildikten sonra geometrisi, ilk merkez yolu noktası yerine bu dış kenar düğümleri tarafından tanımlanır. Ancak, ortaya çıkan düğüm çiftleri bağlantılı kalır; bir düğümü hareket ettirseniz, karşılık gelen çifti, yapısal olarak mümkün olduğunda sabit sütun genişliğini korumak için hareketi yansıtacaktır.

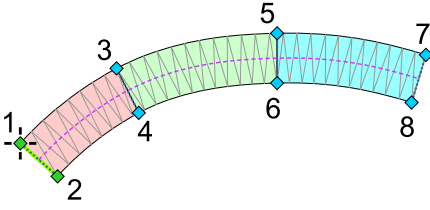


Nesnenin merkez yolu boyunca hedef noktalara sürekli tıklayarak yeni sütun segmentleri ekleyin.

Sütunun her iki kenarındaki düğümleri veya eğri öğelerini doğrudan düzenleyerek herhangi bir segmentte ince ayar yapabilirsiniz. Karşı kenar, sabit genişlik ilişkisini korumak için otomatik olarak uyum sağlar. Keskin köşeler veya dar yarıçaplar etrafında manuel düzenlemenin bazen kenar deformasyonuna veya kendi kendine kesişmeye neden olabileceğini ve dikkatli düğüm yerleştirme gerektirdiğini unutmayın.



Bu teknik çizimlerde, yeni eklenen segmentler, Mod C kullanılarak sütun yapısının nasıl bölümlendiğini göstermek için renk kodludur. Gerçek dijitalleştirme sırasında, bu geçici renkli dolgular çalışma alanında görünmeyecektir.



Sütun nesnesinin vektör konturu artık tamamlandı. Her iki taraf da eşit sayıda düğümle tamamen tanımlanmıştır. Bu karşılık gelen düğüm çiftleri, hem sütunun dış fiziksel sınırını hem de dikişler için iç dağılım vektörlerini oluşturur.

Tamamlanan sütun nesnesi için gerçek nakış dikişlerini oluşturun. Sistem, tanımlanan iki kenar yolu arasında saten dikiş yoğun dolgusunu enterpole etmek için çiftleri (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) işler.

## İşaretleyici Noktaları

### Vektör Nesnesi İşaretleyicileri Oluşturma ve Taşıma Kılavuzu

İşaretleyiciler, Embird Studio'da belirli işlemlerin veya efektlerin koordinatlarını tanımlamak için kullanılan özel, hareketli noktalar veya tutamaçlardır. Standart düğümlerin aksine, işaretleyiciler bir nesnenin vektör konturunun parçası değildir. İşaretleyiciler yalnızca program düğüm düzenleme modundayken (vektör nesnelerini düğüm düzeyinde dijitalleştirmek veya düzenlemek için kullanılan aşama) oluşturulur ve değiştirilir.

#### 1. İşaretleyici İşlevlerini Anlama

İşaretleyiciler, bir nesnenin kontur dışı yönleri üzerinde hassas kontrol sağlar, bunlar şunları içerir:



**Ön Bağlantı (Tie-In) Deseni Konumu**: Bir nesnenin başlangıcında gelişmiş iplik bağlantısı için konumu tanımlar.



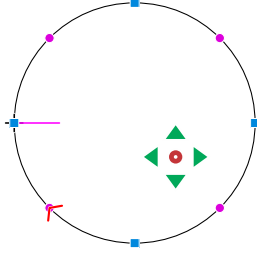
**Arka Bağlantı (Tie-Off) Deseni Konumu**: Bir nesnenin sonunda gelişmiş iplik bağlantısı için konumu tanımlar.



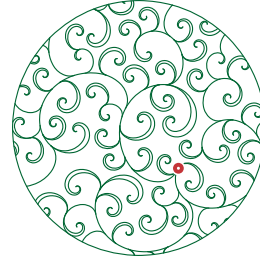
**Efekt Odağı**: Dairesel dolgular veya Örgü (Mesh) nesnelerindeki Girdap efekti gibi efektler için merkez noktasını ayarlar.



**Örgü (Mesh) Dolgusu Kökeni**: Bitki desenleri gibi karmaşık dolguların kaynaklandığı belirli nokta.



Köken Noktasına sahip Örgü (Mesh)  
nesnesi



Köken Noktasından büyüyen bitki  
dolgusu

## 2. Odak ve Bağlantı (Tie-Up) İşaretleyicileri Oluşturma (Yerleştirme)

İşaretleyiciler genellikle standart bir iş akışı kullanılarak, tipik olarak düğüm düzenleme modundayken bir nesnenin bağlamsal menüsü aracılığıyla yerleştirilir.

### A. Odak Noktası İşaretleyicisi (ör. Dolgu, Örgü)

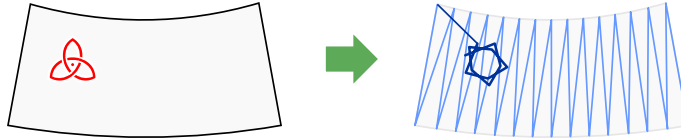
Yıldız şeklindeki bir işaretleyici, Dolgu ve Örgü nesnelere içindeki belirli efektler için odak noktası görevi görür.

- **Düğüm Düzenleme Moduna** girin: Nesnenin düğüm düzenleme modunda etkin olduğundan emin olun.
- Sağ tıklayarak açılır menüyü çağırın.
- Odak Noktasını Yerleştirin: Nesne içinde odak noktası işaretleyicisini (yıldız simgesi) başlatmak için menüden uygun komutu seçin.

### B. Ön Bağlantı (Tie-In) ve Arka Bağlantı (Tie-Off) İşaretleyicileri

Ön Bağlantı ve Arka Bağlantı İşaretleyicileri, gelişmiş çok yönlü bağlantı dikişleri için tam konumları belirtir.

- **Düğüm Düzenleme Moduna** girin: Nesnenin düğüm düzenleme modunda etkin olduğundan emin olun.
- Sağ tıklayarak açılır menüyü çağırın.
- Ön Bağlantı ve/veya Arka Bağlantı Desenini Yerleştirin: Ön bağlantı ve/veya arka bağlantı dikişleriyle ilişkili işaretleyiciyi konumlandırmak için komutu seçin.



Ön Bağlantı İşaretleyicisi örneği. Sol: Manuel olarak konumlandırılmış ön bağlantı işaretleyicisine sahip Sütun nesnesi. Sağ: Netlik için ön bağlantının vurgulandığı sonuç dikişleri.

## 3. İşaretleyicileri Taşıma

Bir işaretleyici başlatıldıktan sonra, tasarım gereksinimlerine uyacak şekilde yeniden konumlandırılabilir.

- İşaretleyiciyi (odak noktaları için yıldız simgesi veya ön bağlantı sembolü) seçmek için imleci kullanın.
- İşaretleyiciyi istenen konuma sürükleyin.

- İşaretleyiciler oldukça esnektir ve nesnenin sınırlarının dışına yerleştirilebilir. Bu, efektleri veya bağlantı noktalarını en etkili oldukları veya diğer tasarım öğeleri tarafından kolayca gizlenebilecekleri yerlere stratejik olarak yerleştirmenize olanak tanır.

## Etkinleştirme

Bir işaretleyicinin amaçlandığı gibi çalışmasını sağlamak için, **Özellikler penceresi** içinde ilgili özelliklerini (belirli efekt veya herhangi bir (başlangıç veya bitiş) sabitleme dikişi deseni gibi) de etkinleştirmeniz gerekir.

## Önemli Notlar

**İşaretleyiciler ve Kontur Düğümleri:** İşaretleyiciler (odak yıldızları veya başlangıç sabitleme dikişi sembolleri) ile standart kontur düğümleri (bir nesnenin vektör geometrisini tanımlayan noktalar) arasındaki farkı ayırt etmek önemlidir.

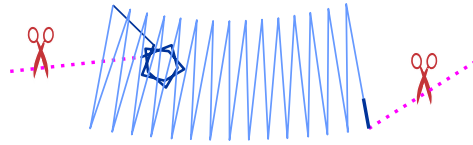
**Düğümler** şeklin geometrik konturlarını tanımlar.

**İşaretleyiciler** dahili efektlerin veya özelleşmiş nakış işlevlerinin konumunu tanımlar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Bağlama Dikişleri

## Sabitleme Dikişleri

Sabitleme dikişleri, iplik kesildikten sonra ipliğin kumaştan çekilmesini önlemek için tasarlanmıştır.



## Başlangıç ve Bitiş Sabitleme Dikişleri

Makine nakışında, başlangıç ve bitiş sabitleme dikişleri, bir tasarım öğesinin başında ve sonunda ipliği sabitlemek için gereklidir. Bu sabitleme dikişleri, yalnızca kendisinden önce veya sonra bir geçiş dikişi—ipliğin kesilmesinin amaçlandığı, dikiş içermeyen bir hareket—bulunan nesnelere için oluşturulur. Sabitleme dikişleri basit bir doğrusal yol oluşturabildiği gibi, daha sağlam bir sabitleme sağlamak için yıldız şekli gibi karmaşık desenleri de içerebilir. İdeal olarak, başlangıç sabitleme dikişi, sonraki nakış katmanları tarafından gizlenir.

A **başlangıç sabitleme dikişi**, sökülmeyi önlemek için bir nesnenin başlangıcına yerleştirilen bir takviye dikişidir.



Başlangıç sabitleme dikişi yerleştirme noktasını temsil eden simge.

Buna karşılık, bir **bitiş sabitleme dikişi**, ipliği sabitlemek ve son dikişin gevşemesini önlemek için bir nesnenin sonunda gerçekleştirilir. Başlangıç sabitleme dikişinin aksine, bitiş sabitleme dikişi genellikle küçük, düz bir dikiştir; amacı, gereksiz kabarıklık veya görünür desenler eklemekten ziyade ipliği gizlice sabitlemektir. Bitiş sabitleme dikişi genellikle son kaplama katmanının üzerinde yer aldığından, görünürlüğü minimumda tutulmalıdır. Sonraki dikişlerin onu gizleyeceği bir yere yerleştirilmesi koşuluyla, bitiş sabitleme dikişi için de bir desen kullanılabilir.



Bitiş sabitleme dikişlerini temsil eden simge.

## Sabitleme Dikişlerini Anlama

Bu iki tür sabitleme dikişi topluca **sabitleme dikişleri** olarak adlandırılır. Bu genel terim, hem başlangıç noktası (başlangıç sabitleme dikişi) hem de bitiş noktası (bitiş sabitleme dikişi) sabitleme mekanizmalarını kapsar. Birincil işlevleri, giyim veya yıkama sırasında ipliğin dışarı çekilmesini önleyerek nakışlı tasarımın dayanıklılığını ve uzun ömürlü olmasını sağlamaktır.



Sabitleme dikişleri için yaygın simge. Bu, hem başlangıç hem de bitiş sabitleme dikişi tercihlerinin yönetildiği bölümleri işaretler.

## Sabitleme Dikişleri için Genel Tercihler

Studio NEXT'te, sabitleme dikişlerinin kontrolü, hem tutarlılık hem de esneklik sağlamak için hiyerarşik olarak yönetilir. Kontrol iki farklı seviyede yönetilir:

1. **Genel Seviye:** Özellikler penceresi aracılığıyla, özellikle [Tüm Tasarım Sekmesi](#) üzerinden erişilen tercihler.
2. **Nesne Seviyesi:** Bireysel Nesne [Özellikler penceresi](#) aracılığıyla erişilen tercihler.

Genel sabitleme dikişi tercihleri, tüm tasarım için varsayılan özellikler olarak hizmet eder. Tutarlı bir iplik güvenliği sağlarlar ve manuel ayarlama ihtiyacını en aza indirirler. Bu tercihler, nesne seviyesinde özel olarak geçersiz kılınmadıkça, her nesne (dolgular, konturlar ve sütunlar gibi) için hem başlangıç hem de bitiş sabitleme dikişlerini kontrol eder.

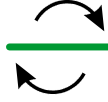
Genel tercihler, hem başlangıç hem de bitiş sabitleme dikişleri için aynıdır ve otomatik olarak yerleştirilen basit doğrusal dikiş yapılarını kullanır.

## Bireysel Nesnelar için Varsayılanları Geçersiz Kılma

Genel tercihler güvenilir bir temel sunsa da, kullanıcılar bunları bireysel **Özellikler** penceresi içindeki belirli nesnelar için geçersiz kılma esnekliğine sahiptir. Belirli bir nesne için başlangıç ve bitiş sabitleme dikişini ayarlamak, hem nakış işleminin hem de nihai estetiğinin ince ayarının yapılmasına olanak tanır.

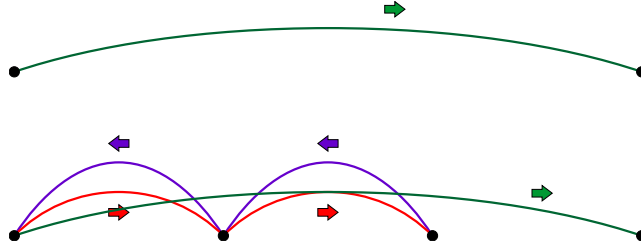
### Basit, Otomatik Sabitleme Dikişini

Varsayılan sabitleme dikişini, otomatik olarak oluşturulan doğrusal bir yapıdır. Bir nesnenin başlangıç (başlangıç sabitleme dikişini için) veya bitiş (bitiş sabitleme dikişini için) dikişinin tek bir konumda bölünmesi ve katmanlanılmasıyla oluşturulur. Mevcut dikişinin tam üzerine yerleştirildiğinden, bu temel tür için manuel konum işaretlemesi gerekmez.



Basit doğrusal başlangıç sabitleme dikişini yapısını temsil eden simge.

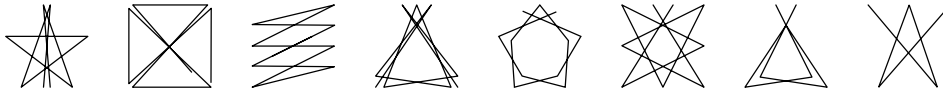
Küçük ileri ve geri dikişler, güçlendirilmiş bir düğüm oluşturmak için doğrudan birbirinin üzerine veya hafifçe ofset (kaydırılmış) şekilde yerleştirilir. Bu çok geçişli yaklaşım, önemli bir kabarıklık yaratmadan ipliğini kilitler ve nesnenin normal dikişleri tarafından kolayca örtülmesini sağlar. Ancak, bu temel düğüm, belirli yüksek gerilimli uygulamalar için yetersiz olabilir.



Nesnenin ilk veya son dikişinin bölünmesiyle oluşturulan temel bir sabitleme dikişinin kavramsal şeması.

### Daha Fazla Güvenlik için Gelişmiş Sabitleme Dikişini Desenlerini Kullanma

Daha sağlam bir sabitleme gerektiren tasarım öğeleri için gelişmiş sabitleme dikişini desenleri mevcuttur.



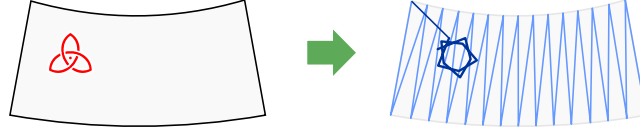
Gelişmiş sabitleme dikişini desenlerine örnekler.

### Sabitleme Dikişini Deseni Yapısı

Tek boyutlu doğrusal bir dikişinin aksine, sabitleme dikişini deseni iki boyutlu, kendi kendini kesen bir yapıdır. Bu örtüşen çok yönlü dikişler, ipliğini kumaşa etkili bir şekilde kilitler ve sökölme riskini önemli ölçüde azaltır.

## Manuel Yerleştirme

Bir desen daha geniş bir alan kapladığı ve yerleşimi bir nesnenin başlangıç veya bitiş noktasını etkileyebileceği için, konumu manuel olarak tanımlanmalıdır. Bu, Özellikler penceresinde desen özelliklerini (tür ve boyut) tanımlamadan önce, **düğüm düzenleme modunda** istenen konuma bir **işaretleyici** yerleştirilerek gerçekleştirilir. Bu işlem, güvenli desenin tam olarak amaçlanan yere yerleştirilmesini sağlar.

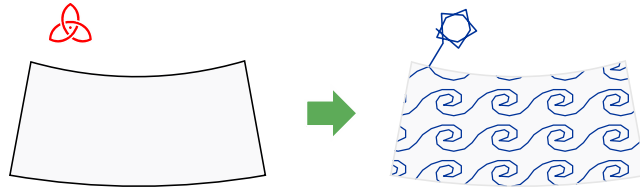


Başlangıç sabitleme dikişi uygulaması örneği. Sol: Manuel olarak yerleştirilmiş işaretleyiciye sahip sütun nesnesi. Sağ: Görünürlük için başlangıç sabitleme dikişi vurgulanmış sonuç dikişleri.

Uygulama sırasında yazılım, önceden programlanmış deseni işaretli konuma diker ve otomatik olarak bağlantı dikişi yönüne doğru döndürür.

## Nesne Dışında Stratejik Sabitleme Dikişi Yerleşimi

Sabitleme dikişi deseni işaretleyicisinin, sabitlediği nesnenin içine yerleştirilmesi kesinlikle gerekmez. İşaretleyici, hem güvenlik hem de görünüm açısından optimize etmek için düğüm düzenleme modu kullanılarak serbestçe hareket ettirilebilir.



Birincil nesnenin dışına yerleştirilmiş bir başlangıç sabitleme dikişi deseni örneği.

Dış yerleştirme, seyrek dolgulu nesnelere çalışırken önemlidir. Yoğun, kendi kendini kesen bir sabitleme dikişi deseni, seyrek bir ağ veya motif dolgusunun içine yerleştirilirse, oldukça görünür kalır ve göze hoş gelmeyen bir düğüm oluşturur. Temiz bir tasarımı korumak için, sabitleme dikişini kenarlık veya örtüşen bir saten dikiş gibi başka bir nesne tarafından gizleneceği bir yere yerleştirmek tercih edilir. Bu stratejik yerleştirme, dolgunun görsel kalitesinden ödün vermeden ipliğin güvenli bir şekilde sabitlenmesini sağlar.

## Bağlantılar

Bir nakış tasarımı mümkün olduğunca az iplik kesme içermelidir. İplik kesmeler zaman alıcıdır ve potansiyel iplik gevşemesi nedeniyle nakışın kalitesini düşürebilir. Bu nedenle, toplam iplik kesme sayısını azaltmak için mümkün olduğunda nesnelar arasında bağlantılar kullanın. Bağlantı, ipliği bir konumdan diğerine taşımak için tasarlanmış, iplik kesme ihtiyacını ortadan kaldıran bir dizi yürütme dikişidir. Studio, bu bağlantıları oluşturmak için Studio penceresinin sol tarafındaki [Araç Çubuğu](#)'nda bulunan özel bir araç sağlar.

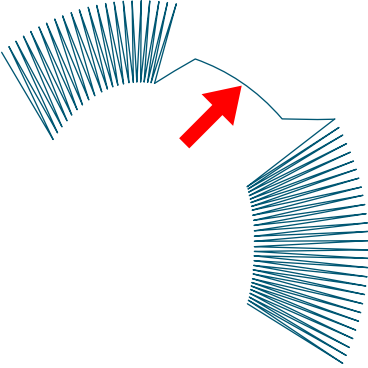


Bağlantılar, aynı renkteki nesnelar arasında, gizlendikleri veya tasarımın görsel görünümünü önemli ölçüde etkilemedikleri alanlarda kullanılmalıdır. Genellikle diğer nesneların altına veya konturlar boyunca konumlandırılırlar. Bağlantıların gizlenemediği küçük yazılar veya bitişik küçük nesnelar durumunda, mümkün olduğunca kısa tutulmalıdırlar. Bu tür bağlantı, "en yakın nokta" bağlantısı olarak adlandırılır.

Nesneların dikim sırası her zaman minimum sayıda iplik kesme gerektirecek şekilde seçilmelidir. Örneğin, bir tasarım iki mavi nesne ve bir sarı nesne içeriyorsa, önce mavi nesnelar, ardından üstte sarı nesne dikilmelidir. Mavi nesnelar arasında iplik kesmekten kaçınmak için, bunlar sonraki sarı nesne

katmanının altında gizlenen bir bağlantı ile birbirine bağlanabilirler.

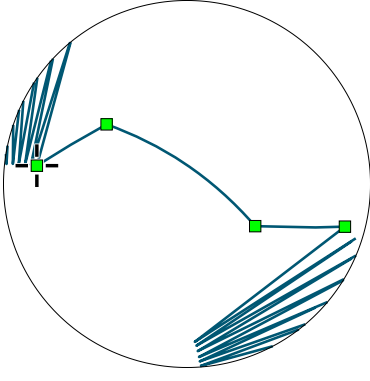
Her bir mavi nesnenin başlangıç ve bitiş noktalarını, eklenen bağlantı dikim sürekliliğini kesintiye uğratmayacak şekilde tanımlayın. İlk mavi nesne, bağlantının başladığı yerde tam olarak bitmeli ve ikinci mavi nesne, bağlantının bittiği yerde başlamalıdır.



Bir bağlantı oluşturmak için iki yöntem vardır:

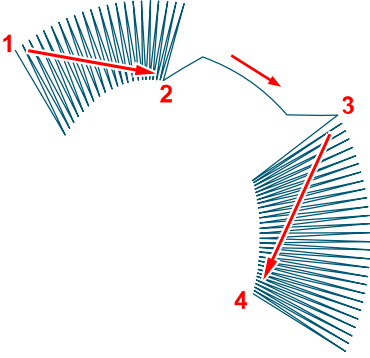
1. Bağlantıyı düğüm düğüm manuel olarak dijitalleştirmek için **Bağlantı Aracı**'nı kullanın.
2. İkinci mavi nesneyi seçin ve açılır menüyü çağırmak için sağ tıklayın. **Önceki Nesnelere Bağlantı Oluştur** seçeneğini belirleyin. Bu, daha sonra düğüm düğüm düzenlenebilen düz bir hat bağlantısı oluşturur. Bu komut ayrıca **■ Ana Menü > Oluştur** aracılığıyla da kullanılabilir.

**Not:** Düz bir hat bağlantısını birden fazla düğüm ekleyerek hızlıca ayarlamak için [Öğe Ekleme Modu](#)'nu kullanın.



Bu örnekte bağlantı üç öğeden oluşur: bir düz çizgi, bir eğri ve başka bir düz çizgi. Bağlantının başlangıç noktası bir çarpı işareti ile gösterilir.

Bağlantının şekli, dikişlerin, üzerine dikilecek sarı nesnenin alanının derinliklerinde ilerleyeceği şekilde tasarlanmıştır. Bu, dikim sırasında hafif bir kayma meydana gelirse bağlantının görünür hale gelmesini önler. Böyle bir kayma genellikle gevşek kumaş kasnaklamasından veya ipliğin "çekme etkisinden" kaynaklanır. Örtüşen nesne yeterince büyükse, bağlantıyı sınırının en az 2-3 mm içine yerleştirin. Daha küçük nesneler için bağlantıyı merkezden geçecek şekilde konumlandırın.



Bağlantı, ilk nesnenin başlangıcından (1) ikinci nesnenin sonuna (4) kadar kesintisiz bir iplik yolu sağlar.

Bağlantılar, ayarlanabilir **Minimum** ve **Maksimum** dikiş uzunluklarına sahiptir. Maksimum uzunluktaki dikişler düz çizgi segmentlerine uygulanırken, eğri segmentler pürüzsüz eğrileri korumak için daha kısa dikişler kullanır. Minimum Dikiş ayarı, bağlantı içindeki izin verilen en kısa dikişi tanımlar.

Nesneler arasında yürütme dikişlerinin istenmediği alanlarda, bağlantı nesnesi, daha kolay manuel iplik kesmeyi kolaylaştırmak için "**kontrollü geçiş dikişi**" oluşturulmasına olanak tanır.

## Akıllı Bağlantılar

Akıllı bağlantılar, **Önceki Nesneye Bağlantı Oluştur** komutunun gelişmiş sürümleri kullanılarak oluşturulur. Bu özellikler, **Önceki Nesneye Akıllı Bağlantı (Merkez Hattı)** ve **Önceki Nesneye Akıllı Bağlantı (Kontur)** başlıklı olup, **Ana Menü > Oluştur** yoluyla ve **Freehand aracı** gibi bazı Studio araçlarından erişilebilir.

Standart komuta benzer şekilde, Akıllı Bağlantı ayrı nesneleri birbirine bağlar; ancak karmaşık, optimize edilmiş bir bağlantı yolu oluşturur.

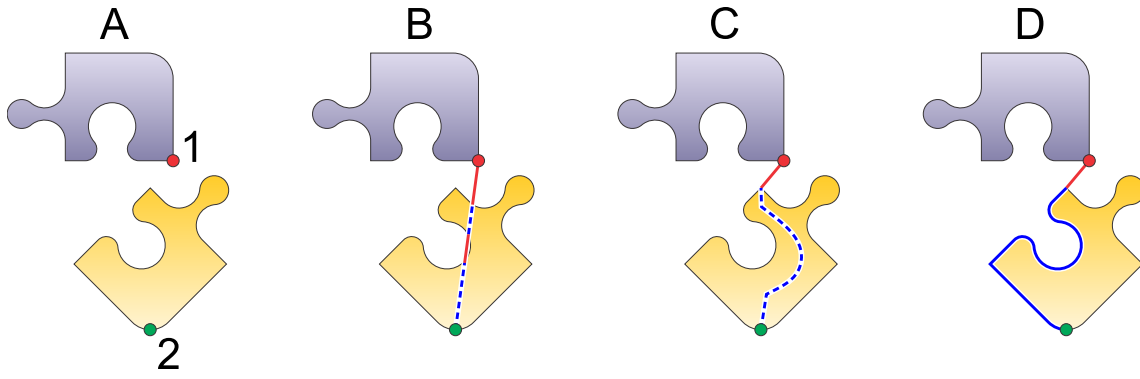
### Merkez Hattı Akıllı Bağlantı

Merkez Hattı yolu, nesneler arasındaki en yakın noktalardan başlar ve ardından hedef nesnenin altında gizli bir yol olarak devam eder. Yol, otomatik olarak nesnenin şekline uyum sağlar ve açıklıkların (deliklerin) etrafından dolaşır. Bu komut, bağlantı yolları oluşturmak için gereken manuel çabayı önemli ölçüde azaltarak daha verimli sayısallaştırmayı kolaylaştırır.

### Kontur Akıllı Bağlantı

Kontur yolu, nesneler arasındaki en yakın noktalardan başlar ve hedef nesnenin dış kenarı boyunca devam eder. Bu yöntem, ağ, motifler veya gradyan düz dolgular gibi gevşek dolgulu nesneler için tasarlanmıştır. Ayrıca, hedef nesnenin konturunu takip eden bir bağlantı yolu, saten dikişli zikzak bir kenarlıkla gizlenebilir.

Aşağıdaki resimler, iki ayrı nesneyi bağlamanın çeşitli yollarını ana hatlarıyla göstermektedir. Bu örneklerde, seçili nesne tarafından örtülen bağlantı bölümleri kesikli çizgilerle, görünür bölümler ise düz kırmızı çizgilerle gösterilmiştir.

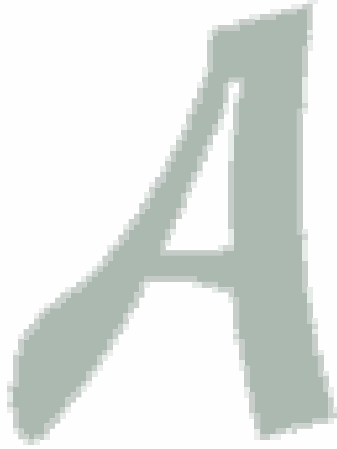


- A** Ayırık nesnelere. Üst nesnenin bitiş noktası 1, alt nesnenin başlangıç noktası 2 olarak etiketlenmiştir.
- B** Nesnelere, basit, optimize edilmemiş düz bir çizgi bağlantısına sahiptir.
- C** "Merkez Hattı" Akıllı Bağlantı komutu kullanılarak birbirine bağlanan nesnelere. Bağlantının büyük bir kısmı seçili nesnenin altında gizlidir. Bağlantının tek görünür bölümü, önceki nesnenin bitiş noktası ile hedef nesnenin konturu üzerindeki en yakın nokta arasındaki mesafeyi kapsar.
- D** "Kontur" Akıllı Bağlantı komutu kullanılarak birbirine bağlanan nesnelere. Bağlantı yolu, hedef nesnenin dış sınırını takip eder.

**Not:** "Akıllı" terimi, bağlantı yolunun oluşturulduğu anı ifade eder ve optimum yolu bulmak için hedef nesnenin şeklini kullanır. Oluşturulduktan sonra, normal bir bağlantı nesnesi gibi davranır ve hedef nesnenin şekli daha sonra değiştirilirse otomatik olarak uyum sağlamaz. Şekil değişirse, yeni geometriyi yansıtmak için bağlantının silinip yeniden oluşturulması gerekir.



## Ders: Yazıların Manuel Dijitalleştirilmesi



Studio, hızlı metin oluşturma için özel bir [Yazı Yazma Aracı](#) içerse de, bu araç istenen stile uygun bir Alfabe veya yazı tipi dosyası gerektirir. Profesyonel dijitalleştiriciler genellikle hiçbir standart yazı tipinin uymadığı özel şirket logolarıyla karşılaşır ve bu da yazıların manuel olarak dijitalleştirilmesini gerektirir.

Bu ders, küçük saten dikişli yazıların manuel [dijitalleştirilmesine](#) odaklanmaktadır. Projeniz konturlu, düz dolgulu büyük yazılar gerektiriyorsa, lütfen [Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir](#) dersine başvurun.

Yazı dijitalleştirme ilkeleri "A" karakteri kullanılarak gösterilmektedir. İki temel yaklaşım sunulmaktadır: **1. Sütunlar ve bağlantılarla manuel dijitalleştirme** ve **2. Otomatik sütun ile dijitalleştirme**. İkinci yaklaşım yarı otomatiktir ve vektörleştirme için izleme araçlarını kullanabilir.

Her iki yöntem de kullanıcının rehber olarak kullanacağı logonun grafik şablonuna ([raster görüntü](#)) sahip olduğunu varsayar.

### Yaklaşım 1: Dikiş Yönü Üzerinde Maksimum Kontrol

Bu yöntemde, her nesne belirli bir sırada [düğüm düğüm](#) çizilir. Saten dikişli yazıları manuel olarak dijitalleştirmek iki temel araç gerektirir: [Sütun Aracı](#) (saten dikiş) ve Bağlantı Aracı.

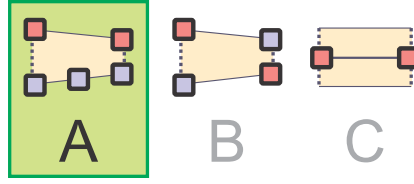
Karakterler genellikle birden fazla sütundan oluşur. Gereksiz geçiş dikişleri veya iplik kesmeler olmadan sürekli bir dikim sağlamak için, sütun segmentleri arasında [Bağlantılar](#) kullanmalısınız. Aynı bağlantı yolları genellikle ayrı karakterleri birbirine bağlamak için de kullanılır.

"A" karakteri tek bir sürekli sütun olarak oluşturulamayacağından, onu bağlantılarla birbirine bağlanan birkaç segment kullanarak inşa edeceğiz.

**Sütun aracını** (sol simge) veya **Desenli Sütun aracını** (sağ simge) seçin:

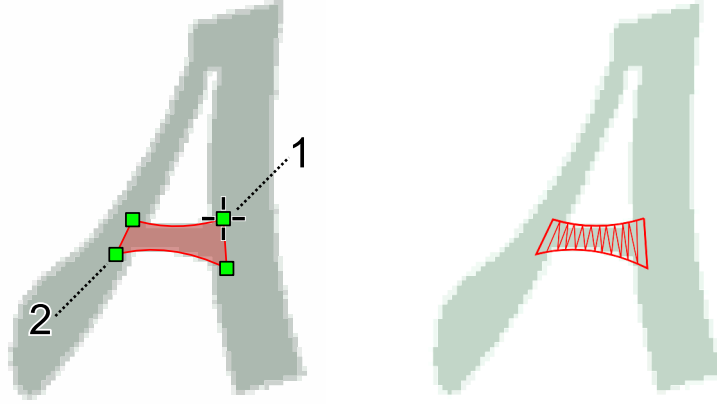


Desen aracı, standart Sütun aracıyla benzer şekilde çalışır ancak daha geniş segmentlere bir doku uygular. Sağ üst köşedeki sütun modu açılır menüsünde ["Mod A"](#) seçeneğinin seçili olduğundan emin olun; bu mod, sütunun her iki tarafında farklı sayıda düğüme izin verir.



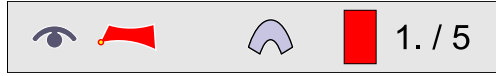
Sütun modu A - "Ayrı kenarlar".

Kenarları tanımlamak için düğümler yerleştirerek ilk sütunu dijitalleştirin. Şemada, (1) nesnenin başlangıç noktasını ve (2) bitiş noktasını gösterir. Dikişler sütunu baştan sona dolduracaktır. Sütunun, kumaşın **çekme etkisini** telafi etmek ve dikim sırasında boşlukları önlemek için bitişik alanlarla hafifçe örtüştüğüne dikkat edin.



Sağ tıklayın ve **Dikişleri Oluştur**'u seçin. Sütun şu şekilde görünecektir:

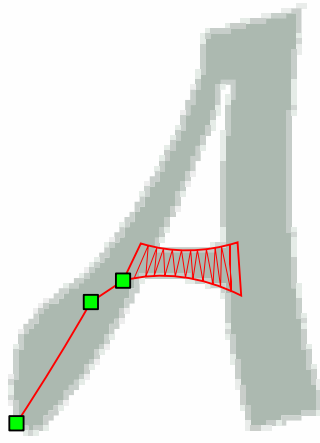
Bu nesne artık ekranın sağ tarafındaki **Nesne Denetçisi** aracılığıyla yönetilmektedir.



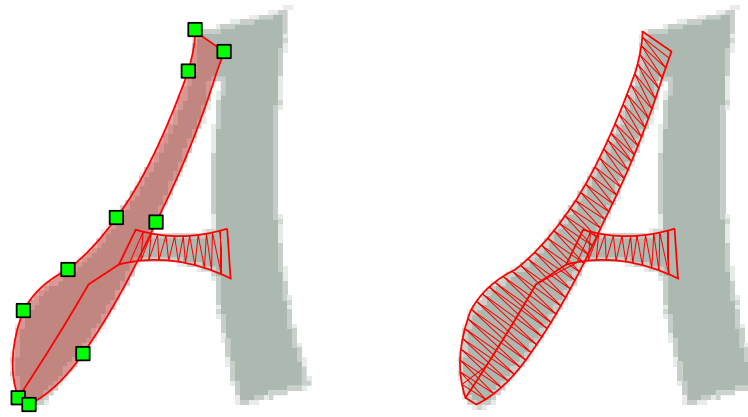
"A" harfinin bir sonraki bölümüne geçiş dikişi olmadan başlamak için **Bağlantı aracını** seçin:



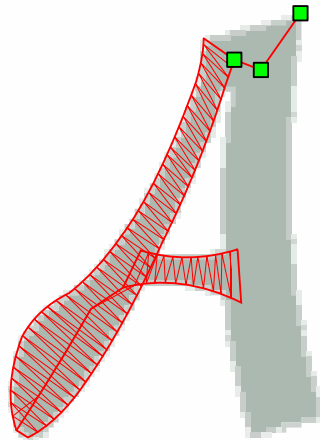
Bir sonraki başlangıç noktasına bir yol oluşturun. Açılır menüden **Dikişleri Oluştur** veya **Bitir** seçeneğini kullanın.



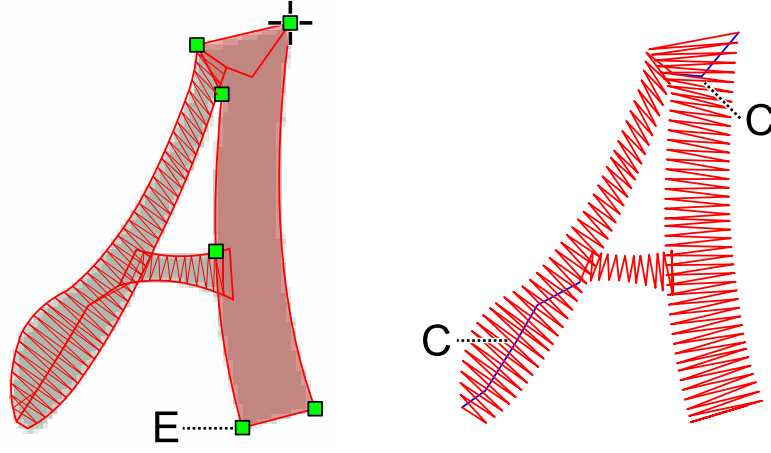
İkinci sütunu sayısallaştırın. "A" harfinin tepe noktası tek bir sürekli sütun için çok keskin olduğundan, sütunu zirvede durdurun:



Son sütunu başlatmadan önce, önceki nesneden bir bağlantı ekleyin. Bağlantının görünmez kalmasını sağlamak için, onu "V" şeklinde çizin, böylece sonraki örtücü dikişlerin altında gizli kalacaktır:

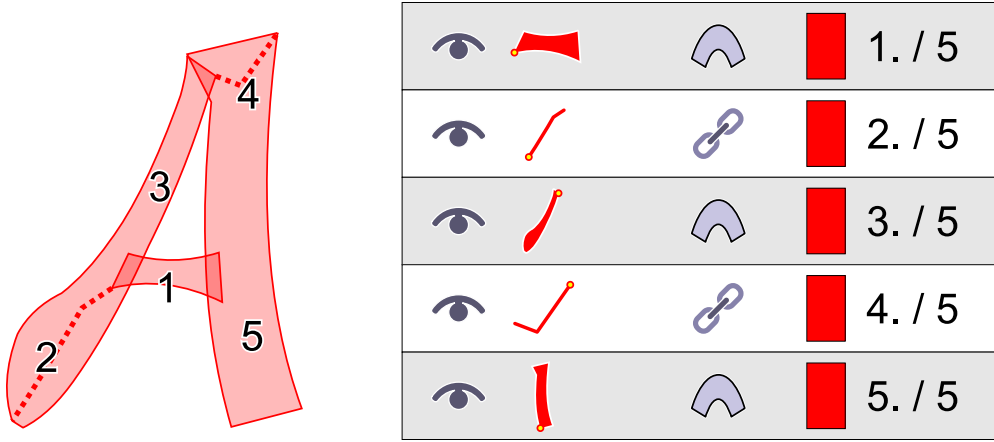


Son sütunu tamamlayın. Bitmiş karakter artık üç sütun ve iki bağlantıdan (C ile işaretlenmiş) oluşmaktadır. Bu özel sıra, tüm bağlantıların gizli kalmasını sağlar.



Son sütunun bitiş noktasının (E) sol altta olduğuna dikkat edin. Birden fazla karakteri "en yakın nokta" bağlantılarını kullanarak birleştiriyorsanız, çıkış noktasını sağ tarafa yerleştirmek için son sütunun başlangıç/bitiş taraflarını tersine çevirmeniz gerekebilir.

The **Nesne Denetçisi** artık beş bileşenin tamamını dikim sırasına göre (yukarıdan aşağıya) listeler.



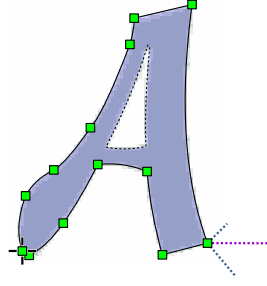
Bu nesnelere seçebilir ve daha kolay ölçeklendirme veya hareket ettirme için onları [gruplandırabilirsiniz](#). Temel gruplandırma için "Grup 1" komutunu kullanın.



## Yaklaşım 2: Otomatik Sütun Ile Daha Hızlı İş Akışı

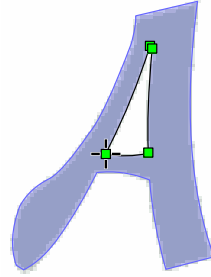
Bu yöntem, dikiş sırasını ve dahili bağlantıları otomatik olarak oluşturmak için **Otomatik Sütun** özelliğini kullanır. Ayrı bölümleri sayısallaştırmayı gerektirmediği için daha hızlı olsa da, kullanıcı ipliğin tam yolu üzerinde daha az ayrıntılı kontrole sahiptir.

**Dolgu aracını** kullanarak karakterin dış sınırını sayısallaştırın:



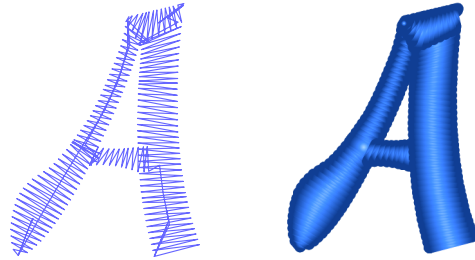
Başlangıç noktası küçük bir artı işaretiyle (sol alt) ve bitiş noktası "örümcek bacakları" ile (sağ alt) gösterilir.

Ardından, **Açıklık aracı**nı kullanarak iç deliği sayısallaştırın:



Grafik şablonu yüksek çözünürlüklüye, kenarları otomatik olarak vektörleştirmek için **İzleme Aracı**'nı kullanabilirsiniz.

Son olarak, **Özellikler penceresinde "Otomatik Sütun"** seçeneğini belirleyin ve dikişleri oluşturun. Studio, saten dikiş dolgusunu ve gerekli bağlantıları otomatik olarak hesaplayacaktır.

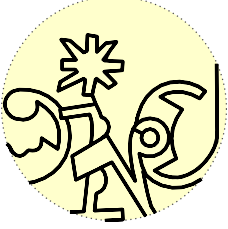


## Konturlar - Genel Bakış

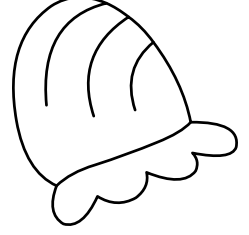
Bu bölüm, ince saç teli konturları oluşturmak için çeşitli yöntemlere genel bir bakış sunar. Bu yöntemler, ilgili derslerinde daha ayrıntılı olarak açıklanmıştır.



## Sürekli Kılcal Kontur



Bu görsellerde gösterilen ince konturlar, yazı tipleri, logolar ve çizgi film motifleri için sıklıkla kullanılır. Nakıştaki temel kurallardan biri, iplik kesme sayısını en aza indirmektir. Sonuç olarak, bu konturları üretmenin en etkili yolu, onları tek bir sürekli dikiş yolu olarak sayısallaştırmaktır. İplik kesmeleri ortadan kaldırmak için, belirli bölümlerin iki kez dikilmesi gerekir: bir kez ileri yönde (ileri yol) ve bir kez ters yönde (geri yol). Uygulamada,



karmaşık bir kontur, her bir ögesinin iki kez dikilmesiyle oluşturulabilir. Böyle bir konturun bitiş noktası, başlangıç noktasıyla aynıdır. Studio'da buna iki katmanlı kontur denir.

## Nesne Denetçisi'ndeki Kontur Nesneleri

**Nesne Denetçisi**, konturlardaki süreksizliklerin belirlenmesini kolaylaştırır. Boşluklar veya kopukluklar bir makas simgesiyle işaretlenir. Araç ayrıca bir kontur içindeki ileri ve geri yolların tanımlanmasına da yardımcı olur.

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

## Geri Yollar



Geri Yollar, iki katmanlı bir konturun dallarındaki dönüş rotalarını temsil eder. Nesne Denetçisi'nde bunlar, ayak izi simgesiyle

tanımlanır.

İki katmanlı bir kontur üzerinde bir geri yol bulunduğunda, nakış sürekli kalır ve iplik kesme gerektirmez.

## İki Katmanlı Kontur

Studio, sağlanan otomasyon düzeyine göre değişen, iki katmanlı konturlar oluşturmak için çeşitli yöntemler sunar. Birçok sayısallaştırıcı belirli bir iş akışını tercih etse de, en verimli yaklaşım genellikle tam otomatik konturları kullanmaktır. Ancak, ince bir konturu bir sütun nesnesiyle birleştirirken olduğu gibi belirli senaryolarda manuel veya yarı otomatik yöntemler gerekli olabilir.

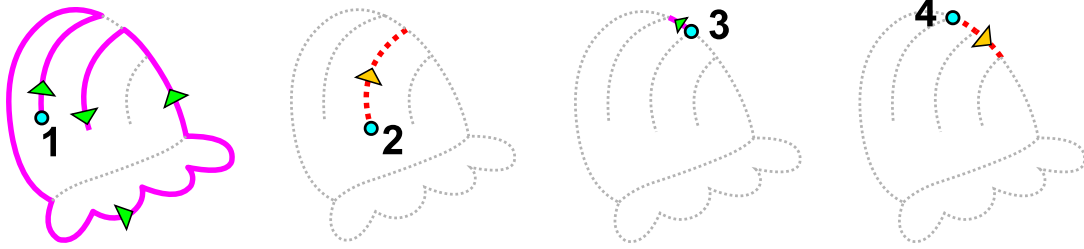
## Yöntem 1

Geri yollar dahil tüm öğelerin doğru sırada manuel olarak sayısallaştırılması.

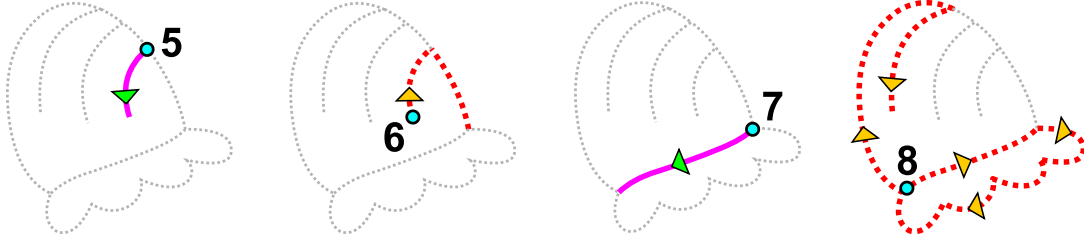


Kontur Aracı simgesi.

Sürekli dikiş sağlamak için kesin bir kontur nesnelere dizisi gereklidir. Bu yöntem genellikle önerilmez ve yalnızca eksiksiz olması için dahil edilmiştir.



1-4 arası öğelerin sırası. Mor ve kırmızı, mevcut öğeyi gösterir. Mor öğe dikişin ilk katmanını, kırmızı öğe ise ikinci katmanı temsil eder.



5-8 arası öğelerin sırası.

Öge 8'in bitiş noktasının, öge 1'in başlangıç noktasıyla aynı olduğuna dikkat edin.

## Yöntem 2

Manuel sayısallaştırma: **ana menü > Oluştur > Konturlar > Geri Yol Oluştur** komutunu kullanarak.



Geri yolun öğeleri, ileri yolun öğeleriyle aynıdır ancak ters sırada dikilir. Sonuç olarak, yazılım bunları otomatik olarak oluşturabilir.

Yazılım yardımcı olsa da, öğelerin doğru sırası hala gereklidir. Bu yöntem, diğer nesne türleriyle birlikte küçük konturlar oluşturmak için uygundur.

### Yöntem 3

Yarı otomatik yöntem: ileri öğelerin herhangi bir sırada manuel olarak sayısallaştırılması ve ardından [ana menü > Oluştur > Konturlar > Kontur Parçalarını Düzenle](#) komutu kullanılarak otomatik düzenleme.



Öğeler kesişebilir ve herhangi bir sırada dijitalleştirilebilir. Optimum doğruluk için, öğelerin birleşim yerlerinde düzgün bir şekilde bağlandığından emin olun. Yazılım, doğru bir sıra oluşturmak için öğeleri böler ve sıralar ve gerekli tüm geri yolları oluşturur.

İlk öğenin başlangıç noktası, tüm kontur için başlangıç noktası görevi görür. Kontur iki katmanlı olduğundan, bu aynı zamanda bitiş noktası görevi de görür.

Bazı öğeler ayrı nesnelere oluşturulursa (örneğin bir "i" harfinin üzerindeki nokta gibi) veya diğer öğelerden uzağa yerleştirilmişse, program konturunun tek bir nesne olarak kalmasını sağlamak için bir [bağlantı](#) oluşturur. Bu nesnelere ayrı tutmak için [Kontur Parçalarını Düzenle \(bağlantı yok\)](#) komutunu kullanın.



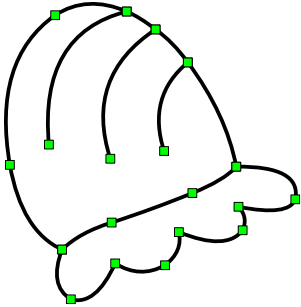
Kontur Parçalarını Düzenle (bağlantı yok) aracı.



Öğeler 1-4. Bu yöntemde dijitalleştirme sırası önemli değildir.

Konturun başlangıç ve bitiş noktaları, ilk öğenin ilk düğümü ile aynıdır (mavi daire ile gösterilmiştir).

Yinelenen kenarlardan kaçınmak ve bireysel kenarların bitiş noktalarını doğru bir şekilde hizalamak önemlidir.



Yukarıdaki çizimler, kontur öğelerinin sırasını ve düzenini göstermektedir.

Düzenlenmiş öğeler, dikiş düzenini optimize etmek için daha büyük segmentler halinde birleştirilir. Orijinal öğeleri daha kolay düzenleme için ayrı tutmak istiyorsanız, [Özellikler penceresi > Tüm Tasarım > Ana Tercihler sekmesi](#) içindeki [Düzenlenmiş Kontur Parçalarını Birleştir](#) özelliğini devre dışı bırakın.

Yöntem 1 ile karşılaştırıldığında, geri yollar manuel olarak oluşturulmadığından, bu yöntem dijitalleştirme için yaklaşık %50 daha az öğe gerektirir. Öğelerin sırası esnek ve hangi bölümlerin halihazırda ikinci bir dikiş katmanına sahip olduğunu takip etmeye

gerek yoktur.

Bu yarı otomatik yöntem, Yöntem 4'ün kullanılmadığı karmaşık konturlar için önerilir.

## Yöntem 4

Dolgu ve sütun nesnelere **otomatik kontur oluşturma**. Kullanıcı, konturu oluşturulacak nesnelere ve **ana menü > Oluştur > Otomatik Kontur** komutunu uygular. Bu yaklaşım mümkün olduğunda önerilir.



Dolgu veya sütun nesnelere aynı kenarlara sahipse (örtüşme olmayan bitişik alanlar), otomatik kontur oluşturma başarısız olabilir. Bu durum genellikle grafik dosyalarından (SVG) içe aktarılan vektör nesnelere çalışırken meydana gelir. Bu gibi durumlarda, bir örtüşme oluşturmak için bitişik kenarları düzenleyin veya farklı bir kontur oluşturma yöntemi kullanın.

Yöntem 3 ve 4 en sık kullanılanlardır.

**Not:** İleri ve geri yollar, Nesne Denetçisi içinde belirli simgelerle tanımlanır:



Bu simgeler, seçim ve düzenleme için öğelerin tanımlanmasına yardımcı olur. Ayrıca, **ana menü > Seç > Konturlar > Geri Yollar** komutu, tüm geri yolların hızlı bir şekilde seçilmesini sağlar. Seçildikten sonra, bu öğelere saten dikişler uygulayabilir - örneğin - veya diğer gerekli düzenlemeleri yapabilirsiniz.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Kontur Parçalarını Düzenle



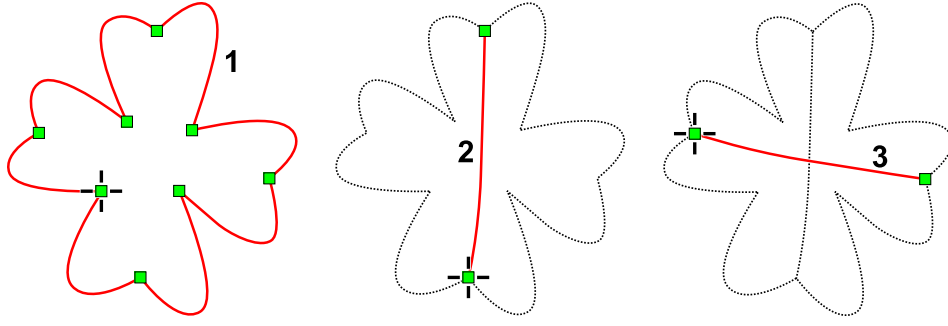
## Kontur Parçalarını Düzenle

**Kontur Parçalarını Düzenle** komutu, Redwork tasarımlarına benzer şekilde, çift dikiş kullanarak karmaşık, ince konturlar oluşturmak için tasarlanmıştır. Bu işlev, karmaşıklığı ne olursa olsun herhangi bir düz dikiş konturu oluşturmak için kullanılabilir.

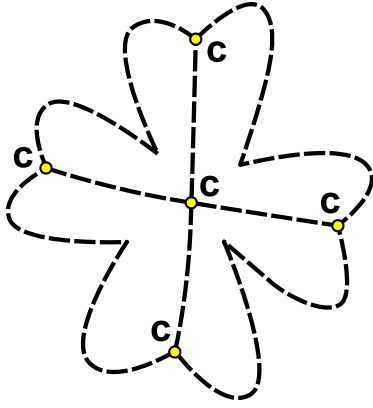
Bu özelliği kullanmak için kullanıcının ayrı kontur nesnelere çizmesi gerekir. Bu nesnelere çizim sırası isteğe bağlıdır; ancak segmentlerin birbirine yaklaşık olarak temas etmesi gerekir. İşlev, bireysel konturları birleştirerek, gerektiğinde bölerek, mantıksal bir sıraya dizerek ve dikişlerin ikinci katmanını oluşturmak için bir geriye dikiş yolu oluşturarak çalışır.

## Düzenlenmiş Konturlar

Ortaya çıkan sonuç, optimize edilmiş sırada gruplandırılmış bir dizi çift dikişli konturdan oluşan yeni bir nesnedir. Studio, kontur segmentlerinin sırasını otomatik olarak ayarlar.



**Kontur Parçalarını Düzenle** işlevi için hazırlanmış üç kontur segmenti.



## Kesişim Noktaları

**Kontur Parçalarını Düzenle** işlevi, orijinal konturları gerekli kesişim noktalarında (C ile işaretlenmiş) otomatik olarak böler. Ayrıca sırayı düzenler ve dönüş yolunu (ikinci dikiş katmanı) oluşturur.

Yalnızca ilk kontur segmenti orijinal konumunda kalır. İşlem çift dikiş oluşturduğundan, konturun sonu başladığı noktada biter. Bu nedenle, konturun ilk segmentini tüm kontur için istenen başlangıç ve bitiş noktasına yerleştirin.

## Kesintisiz Dikiş İçin Öğelerin Birleştirilmesi

Düzenlenen öğeler, dikiş düzenini optimize etmek için daha büyük segmentler halinde birleştirilir. Daha kolay manuel düzenleme için orijinal bireysel öğeleri korumayı tercih ederseniz, bu özelliği [Özellikler > Tüm Tasarım > Ana sekme](#) altından devre dışı bırakabilirsiniz.

**Not:** Seçili nesnelere arasında zaten bir **geriye dikiş yolu** varsa, Kontur Parçalarını Düzenle komutu çalışmayacaktır.

## Bağlantılar

Tasarım, ana kontura temas etmeyen ayrı kontur segmentleri içeriyorsa (bir deliğin içi gibi), işlev bu izole nesnelere bir [bağlantı](#) oluşturacaktır. Bu otomatik bağlantılardan kaçınmak istiyorsanız, aşağıdaki alternatif komutu kullanın:

**Kontur Parçalarını Düzenle (Bağlantısız)**, standart komutla aynı şekilde çalışır ancak izole nesnelere birincil kontura bağlamaz.

Daha fazla bilgi için, [Otomatik Kontur Oluşturucu](#) ve [kontur yöntemlerine genel bakış](#) ile ilgili konulara bakın.



## Nesne Grupları

Bir grup, sayısallaştırma işlemi sırasında daha kolay seçim ve manipülasyon sağlamak için birkaç vektör nesnesini tek bir varlıkta birleştirir.

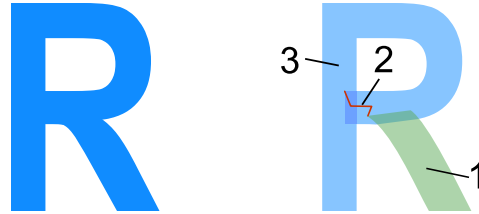
Bilgisayarlı makine nakışı tasarımı; dolgular, sütunlar ve bağlantı yolları gibi çok sayıda temel parçadan oluşur. Bu nesnelere; yazı, çiçek motifleri veya hayvanlar gibi karmaşık varlıkları sayısallaştırmak için kullanılır.

### Grupları Kullanma

Gruplandırma, yazılımin belirli temel parçaların tek bir varlığa (bir kelimedeki karakter gibi) ait olduğunu tanımasını sağlar. Bu, kullanıcının tüm nesne setini aynı anda seçmesine, taşımaya veya dönüştürmesine olanak tanır.

### Gruplandırma Komutları

Seçili nesnelere gruplandırma ve grubu çözme komutları **Ana Menü > Gruplar** kısmında bulunur ve Seçim/Dönüştürme modundayken **açılır menü** aracılığıyla da kullanılabilir.



Sayısallaştırılmış bir "R" harfi tipik olarak üç parçadan oluşur: 1. Sütun nesnesi, 2. Bağlantı yolu, 3. Sütun nesnesi.

Yazı sayısallaştırılırken, temel parçalar (sütunlar ve bağlantılar), her harfin tek bir birim olarak hareket etmesi için **Grup 1** komutu kullanılarak birleştirilebilir. Harfler daha sonra **Grup 2** kullanılarak kelimeler halinde birleştirilebilir ve kelimeler **Grup 3** kullanılarak cümleler halinde daha da birleştirilebilir.

1, 2 ve 3 sayıları hiyerarşik grup seviyesini temsil eder. Yalnızca tek bir grup seviyesi sunan birçok programın aksine, Embird Studio NEXT gelişmiş tasarım yönetimine olanak tanımak için birden fazla seviye sağlar. Bu, kelimenin veya cümlenin yapısal gruplandırmasını korurken, bir seviyedeki (örneğin, belirli bir harf) nesnelere izole etmenize ve düzenlemenize olanak tanır.

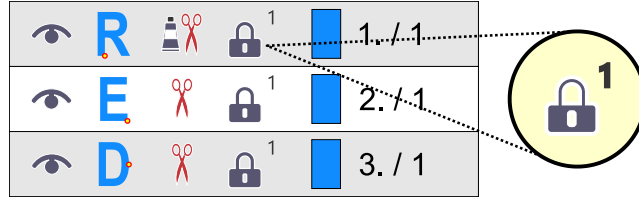
			1. / 1
			2. / 1
			3. / 1



Sütunlardan ve bir bağlantı yolundan oluşan "R" harfi.

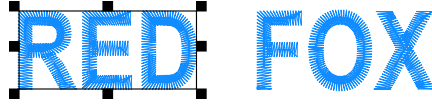
Bu örnekte, "R" harfinin temel parçaları - sütun, bağlantı ve son sütun - [Nesne Denetçisi listesinde](#) seçilidir.

Bunları tek bir nesnede birleştirmek için **Grup 1** uygulayın. Bu işlem tasarımıdaki her bir harf için tekrarlanmalıdır.

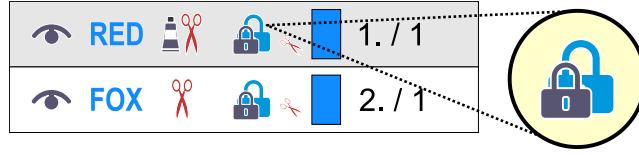


Küçük bir kilit simgesi, nesnenin 1. Seviyede gruplandırılmış parçalardan oluştuğunu gösterir.

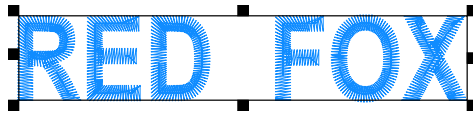
Her harf birkaç temel parçadan oluşsa da, artık tek nesnelere gibi davranırlar. Nesne Denetçisi'nde bir nesnenin sağ tarafında görünen tek bir kilit simgesi, onun 1. Seviyede gruplandırıldığını gösterir.



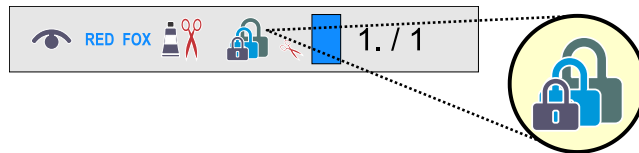
Ardından, "RED" kelimesini oluşturan gruplandırılmış harfleri seçin ve **Grup 2** komutunu uygulayın. Bunu sonraki kelimeler için tekrarlayın. Her kelime artık 2. Seviye bir grup olarak ele alınacaktır.



Çift kilit simgesi, nesnenin hem 1. hem de 2. Seviyelerde gruplandırılmış parçalardan oluştuğunu gösterir.



Son olarak, gruplandırılmış kelimeleri seçin ve onları tek bir cümle nesnesinde birleştirmek için **Grup 3** uygulayın.



Üçlü kilit simgesi, nesnenin 1, 2 ve 3. Seviyelerde iç içe geçmiş gruplardan oluştuğunu gösterir.

## Grupları Ayırma

Bu yapıları sökmek için, grupları kendi seviyelerinde parçalamak üzere **Grubu Çöz 1**, **Grubu Çöz 2** ve **Grubu Çöz 3** komutlarını kullanın. Bu iş akışında, **Grubu Çöz 3** cümleyi kelimelere ayırır, **Grubu Çöz 2** kelimeleri harflere ayırır ve **Grubu Çöz 1** harfleri temel vektör nesnelere döndürür.

## ● Neden Çok Seviyeli Gruplandırma Kullanılır

**Embird Studio NEXT** içinde, hiyerarşik gruplandırma sistemi (Seviye 1, 2 ve 3), profesyonel nakış dijitalleştirilmenin doğasında var olan karmaşıklığı yönetmek için tasarlanmıştır. Genellikle tek bir gruplandırma komutu kullanan standart grafik uygulamalarının aksine, Studio, tasarımın genel yapısal bütünlüğünden ödün vermeden hassas düzenlemeye olanak tanımak için iç içe geçmiş seviyeler kullanır.

### 1. Hiyerarşik Organizasyon

Nakış tasarımları aşağıdan yukarıya doğru oluşturulur. Üç seviyeli bir sistem, dijitalleştiricilerin tasarımları mantıksal birimler halinde düzenlemesine olanak tanır:

- **Seviye 1 (Bileşen Seviyesi):** Tek bir "R" harfini oluşturmak için gereken iki sütun ve bir bağlantı yolu gibi temel parçaları gruplamak için kullanılır.
- **Seviye 2 (Varlık Seviyesi):** Seviye 1 nesnelere, ayrı harfleri tam bir kelime halinde birleştirmek gibi daha büyük birimler halinde gruplamak için kullanılır.
- **Seviye 3 (Tasarım Seviyesi):** Seviye 2 varlıklarını, birden fazla kelimeyi bir cümle halinde birleştirmek veya bir logoyu metinle birleştirmek gibi nihai bir düzen halinde gruplamak için kullanılır.

### 2. İzole Düzenleme Ve Hassasiyet

Hiyerarşik seviyelerin temel avantajı, tüm yapıyı bozmadan tasarımın küçük bir kısmını değiştirme yeteneğidir. Örneğin, "R" harfindeki bir düğümün ayarlanması gerekiyorsa, kullanıcının yalnızca o belirli harfe **Ungroup 1** uygulamasının yeterli olmasıdır. Kelime **Seviye 2**'de ve cümle **Seviye 3**'te gruplandırıldığından, bu üst seviye yapılar bozulmadan kalır. Bu, dijitalleştiriciyi küçük ayarlamalar yaptıktan sonra tekrarlayan yeniden gruplandırma görevlerinden kurtarır.

### 3. Nesne Denetçisinde Görsel Yönetim

Studio, bir grubun "derinliğini" bir bakışta tanımlamak için özel görsel göstergeler sağlar. Bu, yüzlerce vektör nesnesi içeren tasarımlarda karışıklığı önler:

1. **Tek Kilit Simgesi:** Bir Seviye 1 grubunu (bireysel karakterler veya küçük segmentler) gösterir.
2. **Çift Kilit Simgesi:** İç içe geçmiş Seviye 1 ve Seviye 2 gruplarını (tam kelimeler veya belirgin tasarım öğeleri) gösterir.
3. **Üçlü Kilit Simgesi:** Her üç seviyenin karmaşık bir iç içe geçişini (cümleler veya tüm tasarım düzeni) gösterir.



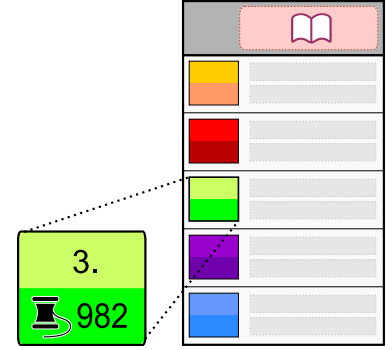
# Renkler, Renk Seçici Ve İplik Kataloğu

Bir nakış tasarımı içindeki renkleri yönetmek kritik bir görevdir. Etkili renk kontrolü, tasarımın ekranda doğru görünmesini sağlar ve üretim sırasında iplik değişimi ve iplik kesme (trimming) sayısını optimize eder. Renklerin miktarı ve sırası, nihai nakış kalitesini ve toplam üretim süresini doğrudan etkiler. Bu nedenle Studio, renk düzenlerini analiz etmek ve belirli renkleri ayarlamak için kapsamlı araçlar sunar.

## ● İplik Listesi

The **İplik Listesi**, dijitalleştirme sürecinin herhangi bir aşamasında tasarımdan otomatik olarak oluşturulan, düzenli ve kronolojik bir renk sırası sağlar.

Bir tasarım açıldığında veya oluşturulduğunda, İplik Listesi dosyanın genel renk verilerini, **Varsayılan İplik Kataloğu** olarak bilinen belirli bir üreticinin ürün yelpazesine eşler. Bu, dijital ekran görüntüsünün üretim için fiziksel iplik özellikleriyle doğru bir şekilde hizalanmasını sağlar. Aynı sekmede bulunan **Palet** ile birlikte çalışan **İplik Listesi**, kapsamlı renk yönetimi için birincil arayüz görevi görür.



## İplik Listesi'nin Birincil İşlevleri





















İplik Listesi dört kritik teknik rolü yerine getirir:

- 1. Basitleştirilmiş Genel Bakış:** Her bir renge atanan bireysel vektör nesnelerinin sayısına bakılmaksızın, iplik değişimlerinin tam dikiş sırasına göre yoğunlaştırılmış bir listesini sağlar.
- 2. Dahili Renk Erişimi:** Sfumato veya Aplike gibi karmaşık nesnelere, genellikle Özellikler (Parameters) penceresi aracılığıyla yönetilen "iç" renkler içerir. İplik Listesi, bu dahili katmanların daha hızlı bir üst düzey genel bakışına ve doğrudan düzenlenmesine olanak tanır.
- 3. Katalog Eşleştirme:** Dijital değerlerin, seçilen Varsayılan Katalogdan gerçek dünya iplik kodlarına hassas bir şekilde dönüştürülmesini kolaylaştırır.
- 4. Küresel Seçim ve Düzenleme:** Belirli bir rengin evrensel olarak değiştirilmesine olanak tanır. Buradaki bir renk girişini değiştirmek, renk karmaşık nesnelerin içine gömülü olsa veya birbirini takip eden birden fazla nesneye dağılmış olsa bile, tasarımın tamamındaki o rengin her örneğini günceller.

## ● Nesne Denetçisi'ndeki Renkler

The [Nesne Denetçisi](#) listesi, bireysel nesnelere için renk verileri sağlar. Nesne Denetçisi'nin her satırındaki küçük dikdörtgen kutu, o nesne için bir renk örneği görevi görür. Bir satır gruptandırılmış nesnelere içeriyorsa, kutu o gruptaki ilk nesnenin rengini görüntüler.

Ok ile gösterilen sayı, renk sırasını belirtir. Renkler, tasarım içinde oluşum sırasına göre numaralandırılır. Bu örnekte liste dört farklı renk içermektedir; #2, #3 ve #4 numaralı nesnelere aynı rengi paylaşmaktadır. Renk sırasından yararlanmak, nakış makinesindeki iplik değişimlerinin optimize edilmesini sağlar.

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

Tüm vektör nesnelere bir renk özelliğine sahip olsa da, bu özellik oyma ve açıklıklar (delikler) gibi belirli [nesne türleri](#) için geçerli değildir.

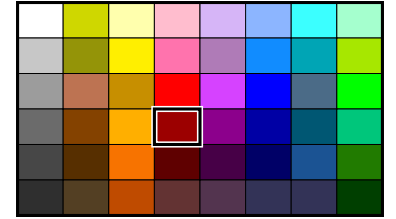
## ● Renk Paleti

Palet, proje için mevcut renk havuzunu temsil eder. Yeni oluşturulan nesnelere, otomatik olarak o anda vurgulanan hücrenin rengini (bu örnekte bordo) alır.

Palet aşağıdaki işlemleri destekler:

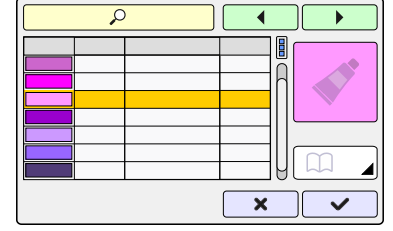
- 1. Birincil Tıklama:** Palettteki belirli bir hücreyi vurgular.
- 2. İkincil Tıklama:** Paletin açılır menüsünü açar.
- 3. Uzun basma:** Yeni bir renk tanımlamak için [renk karıştırma penceresini](#) açar.
- 4. Sürükle-Bırak (Hücreden Hücreye):** Bir rengi bir hücreden diğerine kopyalar.
- 5. Sürükle-Bırak (Paletten Nesneye):** [Çalışma Alanı](#)'ndaki veya Nesne Denetçisi'ndeki hedef nesnelere rengini değiştirir.

Ayrıca, paletler [■ Ana Menü > Tasarım > Dışa Aktar/İçe Aktar > Renk Paleti](#) aracılığıyla kaydedilebilir veya yüklenebilir.



## ● İplik Katalođu

Gerçekçi önizlemeler elde etmek ve ana Embird programında dokümantasyon oluşturma sürecini kolaylaştırmak için kullanıcılar gerçek iplik renklerini kullanarak dijitalleştirme yapabilirler. Studio, ticari iplik markalarıyla eşleşen önceden tanımlanmış renk setlerine erişim sağlayan bir [İplik Katalođu](#) aracı içerir.



**İplik Katalođu**'na [■ Ana Menü > Nesne](#) veya bağlama duyarlı açılır menü aracılığıyla erişilebilir. Bu menü, Çalışma Alanı veya Nesne Denetçisi'ndeki seçili nesnelere sağ tıklanıldığında görünür. Ayrıca [Açılır](#) düğmesi aracılığıyla da erişilebilir.

Varsayılan olarak, İplik Katalođu ilk seçilen nesnenin rengini referans olarak kullanır. Bu renkle en yakından eşleşen iplikler otomatik olarak listenin en üstüne önceliklendirilir.

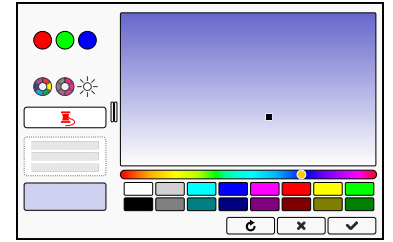
## ● Renk Seçici

**Renk Seçici** aracı, açılır menüde bulunur ve doğrudan alttaki bir [raster görüntüden](#) renk örneklemek için kullanılır. Görsel gürültü içeren görüntüler için, 3x3 veya 5x5 piksel ortalama örnekleme seçeneklerini kullanmak renk doğruluğunu artırabilir.



## ● Renk Karıştırıcı

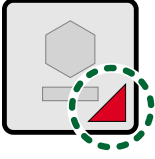
**Renk Karıştırıcı**, RGB veya HSL bileşenlerini kullanarak veya bir renk düzleminde seçim yaparak özel renkler tanımlamak için ayrılmış bir paneldir. Bu aracın özel bir sürümü, belirli nakış nesnelere veya dikişler için mevcuttur ve kullanıcıların iplik kataloglarından renk seçmelerine ve bunları gelecekte kullanmak üzere renk örnekleri olarak kaydetmelerine olanak tanır.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > [Başlarken](#) > Genişletici Düğmesi

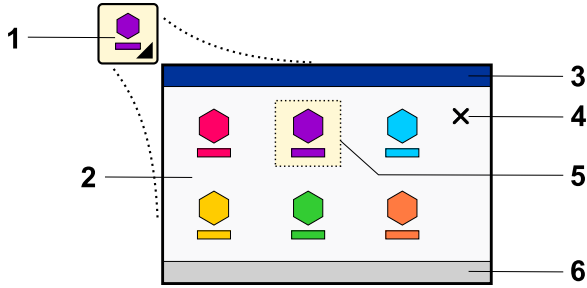
## Genişletici Düğme

Genişletici düğme, açılır düğme olarak da bilinen **değişken işlevselliğe sahip bir düğmedir**. Çeşitli seçenekleri içeren bir açılır panel içerir; düğmenin birincil işlevi, o anda seçili olan seçeneğe göre değişir.



Programın çalışma alanı verimliliği, bir proje için gereken çok sayıda özel araç (sayısallaştırma, dikiş düzenleme, yoğunluk ayarı vb.) nedeniyle kritiktir. **Genişletici (Açılır) Düğme**, ekranı karmaşıktırmadan ilgili araçları gruplamak için tasarlanmış bir arayüz öğesidir. Dinamik bir kapsayıcı görevi görür. O grupta en son kullanılan aracın simgesini görüntüler. Bu, araçları sadece bir tık uzağınızda tutarken arayüzü temiz tutar.

Genişletici düğme, birleşik giriş kutusuna (combo box) benzer şekilde sağ alt köşe simgesi kullanır. Bu ok simgesi, kontrol için ek seçeneklerin mevcut olduğunu gösterir. Bu seçenekler, birincil fare düğmesiyle yapılan **uzun tıklama** veya (dokunmatik ekran kullanırken) **uzun dokunma** sonrasında görünen bir panel içinde düzenlenmiştir.



**Normal tıklama** veya dokunma, düğmenin mevcut işlevini yürütür. Yukarıda belirtildiği gibi, düğme tarafından gerçekleştirilen belirli işlev, seçilen seçeneğe göre değişir. Genellikle Genişletici düğme, birbiriyle ilişkili işlevleri bir araya getirir.

◀ Mevcut seçenekleri görüntüleyen çağrılan panel.

1	<b>Düğme.</b>
2	<b>Panel.</b> Yeterli ekran alanı varsa, panel genişletici düğmenin altında, sol veya sağ tarafta görünür.
3	İsteğe bağlı <b>başlık</b> . Varsa, başlık açıklamayı içerir.
4	<b>Kapat</b> düğmesi. Bu düğmeye tıklamak paneli gizler. Panel, dışındaki herhangi bir yere tıklarsanız da kapanacaktır.
5	<b>Etkin seçenek.</b> Şu anda etkin olan seçenek vurgulanır.
6	İsteğe bağlı <b>alt bilgi</b> . Varsa, alt bilgi bir ipucu veya kısa açıklama içerir.

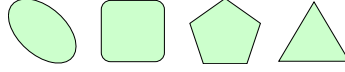
Şu anda etkin olan seçenek panel içinde vurgulanır. Farklı bir seçenek seçilirse, düğme simgesini, metin etiketini ve işlevselliğini yeni seçime uyacak şekilde günceller.

## Temel Şekiller

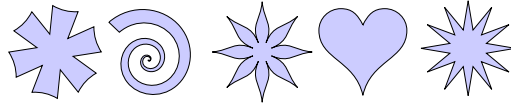
### Oluşturma/Dönüştürme Modu

Temel şekiller, nakış tasarımında temel yapı taşları olarak sıklıkla kullanılan geometrik ve süsleme desenleridir.

Geometrik şekiller elipsleri, üçgenleri, düzgün çokgenleri ve diğer standart figürleri içerir.



Süsleme şekilleri çiçekleri, yıldızları, kalpleri ve spiralleri içerir.



### Kullanım

Temel şekiller, Studio içinde iki farklı çalışma modunda kullanılabilir:

1. Seçim/Dönüştürme modu - hızlıca kullanıma hazır şekiller oluşturun.
2. **Vektörizasyon modu** - dijitalleştirilmiş bir nesnenin spline kenarının bir parçası olarak temel şekiller oluşturun.

Bu bölüm, 1. seçeneğe, yani **Seçim/Dönüştürme modunda** kullanıma hazır şekillerin oluşturulmasına odaklanmaktadır.

### Özellikleri Ayarlama

Bir **kütüphaneden** yüklenen hazır desenlerin aksine, bu araçla oluşturulan şekiller önceden dijitalleştirilmemiştir. Studio bu şekilleri dinamik olarak oluşturur ve oluşturma sürecinde ayarlanabilir özellikler aracılığıyla geometrilerinin hassas bir şekilde ayarlanmasına olanak tanır.

Mevcut özellikler kümesi, belirli şekle ve dönüşeceği nakış nesnesinin türüne bağlı olarak değişir. Bu özellikler şunları içerir ancak bunlarla sınırlı değildir: açı, kalınlık (sütunlar için), keskinlik ve kenar veya nokta sayısı.



Örnek özellikler: yuvarlatılmış bir dikdörtgen şekli için yatay ve dikey eğrilik tercihleri.

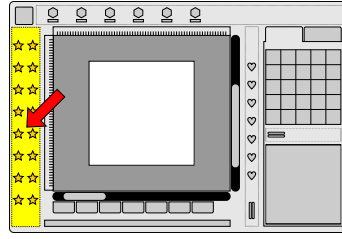
**Not:** Bu şekiller nakış tasarımları olarak kullanılmak üzere tasarlandığından, yüksek kaliteli dikiş sağlamak için özellikler dikkatle seçilmelidir. Uygun olmayan tercih kombinasyonları, başıboş dikişlere veya üretim için uygun olmayan bir tasarıma neden olabilir.

## Seçim/Dönüştürme Modu, Kullanıma Hazır Şekiller

Bu modda çizilen şekiller otomatik olarak düz dolgu, ağ, kontur veya sütun gibi [nakış nesnelere](#) dönüştürülür. Bu nedenle, kullanıma hazır kabul edilirler.

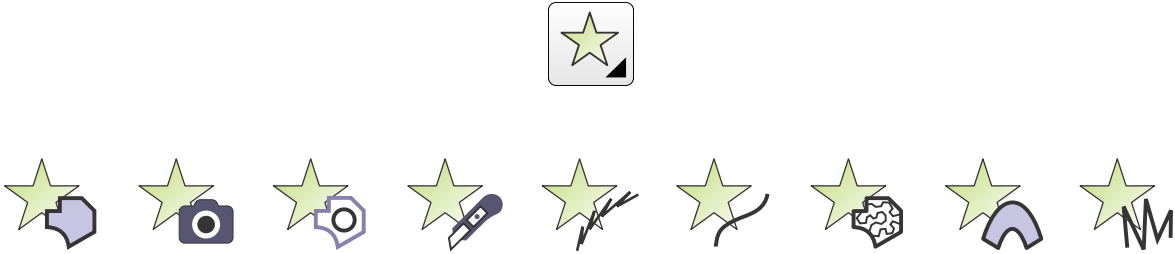


Temel şekiller, bu modda, Studio Next'in ana ekranındaki [ana araç çubuğunda](#) bulunan **Şekiller aracı** kullanılarak oluşturulur.



Ana Araç Çubuğu.

The **Şekiller aracı**, açılır bir panelden belirli seçenekleri belirlemenize olanak tanıyan bir [genişletme düğmesi](#) içerir.



Seçenekler, seçilen şeklin dönüştürüleceği nakış nesnesinin türünü belirtir.

## Şekil Çizme

### Uygun Seçeneği Belirleyin, Şekil Modunu Başlatın

Seçenekler panelini açmak için **Şekiller aracı** düğmesine uzun basın, ardından istediğiniz nesne türünü seçin. Bu işlem programı şekil çizme moduna geçirir. Alternatif olarak, **Şekiller aracı** düğmesine standart bir tıklama, o anda etkin olan seçeneği kullanarak çizimi başlatacaktır.



Örnek: sütun nesnesi oluşturmak için yapılandırılmış bir şekil aracı seçeneği.

## Şekli Seçin Ve Çizin

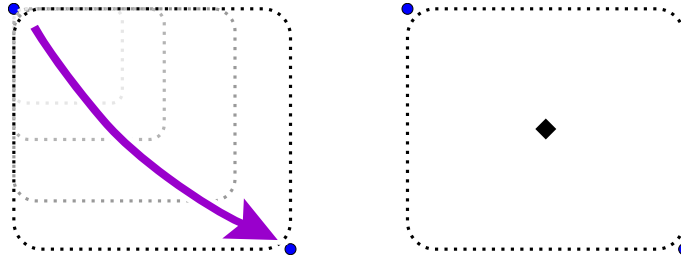
Studio'nun sol, sağ ve üst panelleri, **şekil modu** için kontrolleri görüntülemek üzere güncellenecektir. Üst paneldeki menüden istediğiniz şekli seçin, ardından şekli doğrudan **çalışma alanı** içinde çizin.

## Tutamaklar

Bir şekil, boyutunu ve oranlarını tanımlayan iki tutamağa (küçük dairesel düğümler) ve hareket etmeyi sağlayan bir merkez tutamağa sahiptir.

## Yapıştırma

Sol panel, tutamakların ızgaraya, kılavuz çizgilerine ve diğer öğelere yapıştırılmasını etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için anahtarlar içerir. Şekilleri yüksek hassasiyetle konumlandırmak veya hizalamak için bu tercihleri kullanın.



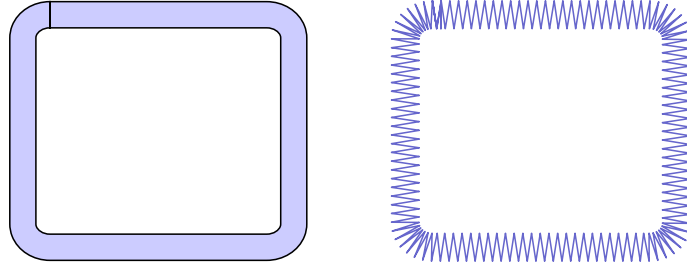
Örnek: Tutamaklar kullanılarak tanımlanan yuvarlatılmış bir dikdörtgen şekli.

## Özellikler

**Şekiller modu**ndayken, şekil özelliklerini gerektiği gibi **ana kontrol paneli**nde ayarlayın. Yuvarlatılmış bir dikdörtgen için bu genellikle köşe kavisini içerir. Ortaya çıkan nesne bir sütun ise, kalınlık özelliği de ayarlanmalıdır.

## Şeklin Tamamlanması, Nakış Nesnesine Dönüştürülmesi

Şekil modundan çıktığında, şekil seçilen vektör nesnesine dönüştürülür - bu örnekte, bir sütun nesnesi.



Örnek: Yuvarlatılmış bir dikdörtgen şekinden oluşturulan ve dikişlerle doldurulan bir sütun nesnesi.

**Not:** Şekillerin sütunlara dönüştürülmesi, keskin köşelerin nasıl kesileceğini veya yumuşatılacağını belirleyen **Köşe özelliği**ni kullanır.



**Not:** Temel şekilleri doğrudan nakış nesneleri olarak kullanmanın yanı sıra, bunlar geçici şablonlar olarak da işlev görebilir. Bu şablonlar, silinmeden önce diğer nakış nesnelerini doğru bir şekilde konumlandırmaya yardımcı olur. Bu teknik, mandala gibi simetrik tasarımlar oluşturmak için kullanışlıdır. Kontur gibi herhangi bir nesne türü, şablon olarak kullanılabilir.

**Not:** Temel şekiller, **yazı** için **özel bir taban çizgisi** oluşturmak için de kullanılabilir.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Başlarken](#) > [İplik Kataloğu](#)

## İplik Kataloğu

İplik kataloğu, nakış yazılımı içinde çeşitli fiziksel iplik markaları için tam renk özelliklerini, isimlerini ve tanımlama kodlarını içeren dijital bir veritabanıdır. Genel renklerle (örneğin "Kırmızı" veya "Mavi" gibi) çalışmak yerine, bir iplik kataloğu, bir tasarıma belirli marka ipliklerin atanmasına olanak tanır.

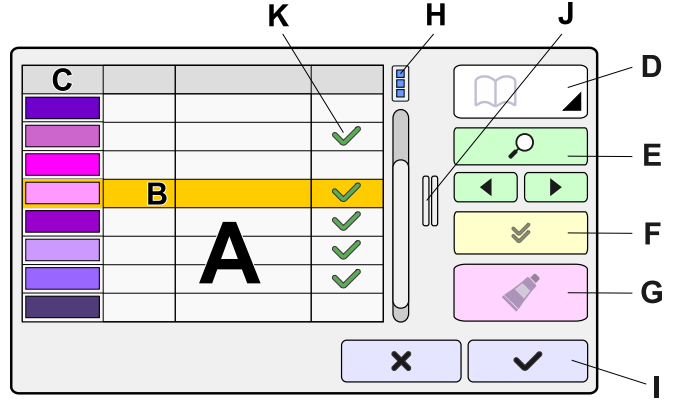
Doğru iplik renklerini kullanmak, hassas nakış işleri için esastır. Nakış makineleri rengi "görmediği" için - sadece renk değiştirme komutlarını yorumlarlar - iplik kataloğu, ekran önizlemesinin makineye yüklenen fiziksel iplikle yakından eşleşmesini sağlar.

Embroid, çok sayıda üreticiden önceden tanımlanmış renk paletleri içeren bir **İplik Kataloğu** aracı içerir. Genel renkleri kullanan bir tasarımla çalışırken, Embroid, tercih edilen bir markadan mevcut ipliklere dayalı olarak en yakın eşleşmeyi belirlemek için bu katalogları kullanabilir.

İplik Kataloğu aracı, iplik listesi ve çeşitli yönetim kontrolleri içeren özel bir pencerede açılır.

## İplik Kataloğunu Kullanma

1. Tasarımdaki herhangi bir nesne için **renği seçmek** amacıyla tabloyu (A) kullanın.
2. Tercih edilen (işaretli) **iplik grubunu yönetmek** için sütun (K) ve kontrolleri (F) kullanın.
3. Proje dokümantasyonunu dışa aktarmak ve yazdırmak için **birincil kataloğu seçmek** amacıyla açılır kutuyu (D) kullanın.



Kontroller şu şekilde tanımlanmıştır:

<b>A</b>	Açılır kutuda (D) seçilen katalogdan iplik tablosu. İpliklerin sırası, bağlam menüsünde (H) seçilen veya satırdaki (C) ilgili sütun başlığına tıklanarak seçilen sıralama kriterine bağlıdır.
<b>B</b>	Seçili öge. Katalogdan bir renk seçmek için tablodaki (A) herhangi bir satıra tıklayın. Seçilen renk kutuda (G) görüntülenir.
<b>C</b>	Sütun içeriği: renk örneği, iplik kodu, iplik adı ve seçim durumu. Herhangi bir sütunun başlık hücreğine tıklamak, iplikleri o sütunun temsil ettiği kriterlere göre sıralar (örneğin, renk eşleşmesi, numara, isim veya etiketli durum). Bu kriterlere açılır düğme (H) aracılığıyla da ulaşılabilir. Sütun başlığı hücreğine çift tıklamak, sıralama düzenini artan ve azalan arasında değiştirir.
<b>D</b>	Katalog filtresi - tüm katalogların veya belirli bir seçimin görüntülenmesine izin verir. Tablo (A), burada seçilen katalogdan gelen ipliklerle dolar. İplik Kataloğu penceresi, dışa aktarma veya yazdırma işlevleri için bir birincil katalog seçmek üzere açıldıysa, birincil katalog bu alanda seçili olmaktadır.
<b>E</b>	Bir iplik adı veya kodu girmek için arama alanı, sonraki veya önceki eşleşmeyi bulmak için düğmelerle birlikte.
<b>F</b>	Seçili iplikleri işaretlemek için kontroller, yalnızca işaretli iplikleri görüntüleme seçeneği dahil. Bu, görünümü şu anda elinizde bulunan iplik envanteriyle sınırlamak için kullanışlıdır.
<b>G</b>	Tabloda (A) seçilen renk için önizleme alanı. Pencere bir nesnenin rengini değiştirmek için açıldıysa, uygun bir eşleşme bulmaya yardımcı olması için orijinal renk de görüntülenir. Bu senaryoda, tabloyu (A) renk eşleşmesine göre sıralamanız önerilir.
<b>H</b>	Açılır menü için erişim düğmesi. Bu menü, iplik deseni oluşturma (3D veya düz) ve sıralama tercihleri için seçenekler sunar.
<b>I</b>	<input type="checkbox"/> iptal ve <input type="checkbox"/> Uygula düğmeleri.
<b>J</b>	Yatay ayırıcı.
<b>K</b>	Son sütun, tercih edilen ipliklerin işaretlenmesine olanak tanır. Bu sütundaki hücrelere tıklamak, bireysel iplikler için işareti açıp kapatır. <b>Shift</b> tuşunu basılı tutmak, birden fazla ipliği aynı anda işaretlemeye olanak tanır; <b>Ctrl</b> tuşunu basılı tutmak ise tek bir tıklama ile birden fazla ipliğin işaretini kaldırmaya olanak tanır.

## Ayrıca Bakınız

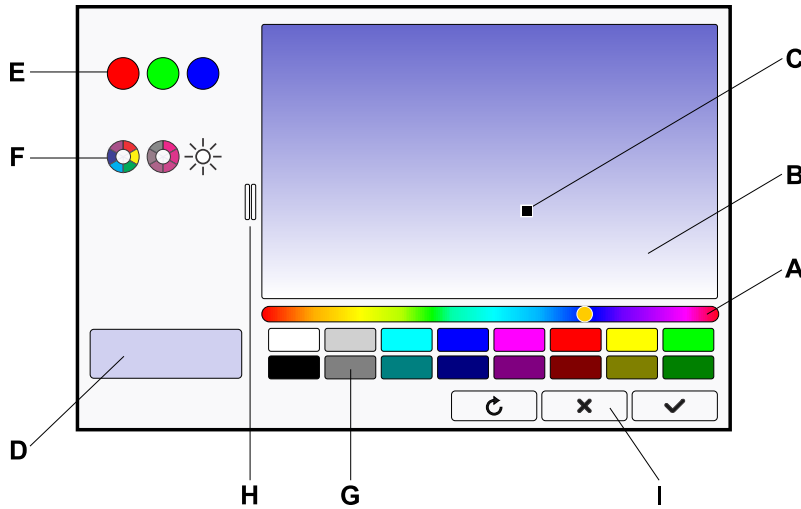
- [Desteklenen iplik katalogları](#)

## Renk Karıştırıcı

### Özel Renkler

**Renk Karıştırıcı**, RGB veya HSL bileşenlerini kullanarak ya da bir renk düzleminden seçim yaparak özel renkler tanımlamanıza olanak tanıyan kontrollere sahip bir paneldir.

### Önceden Tanımlanmış Renk Paleti



Bu panel ayrıca, hızlı erişim için **önceden tanımlanmış bir renk paleti (G)** görevi gören bir renk örneği ızgarası içerir. Palet, soldaki büyük renk kutusundan (D) mevcut rengi palet hücrelerine sürükleyerek veya renkleri bir palet hücrelerinden diğerine taşıyarak özelleştirilebilir.

### Kontroller

<b>A</b>	Renk tonu kaydırma çubuğu
<b>B</b>	Kaydırma çubuğu (A) ile ayarlanan renk tonu için Doymunluk-Aydınlık düzlemi
<b>C</b>	Düzlemdeki mevcut renk konumu
<b>D</b>	Mevcut rengi görüntüleyen kutu
<b>E</b>	RGB (kırmızı yeşil mavi) şemasındaki mevcut rengin ayarlanabilir bileşenleri
<b>F</b>	HSL (renk tonu doymunluk aydınlık) şemasındaki mevcut rengin ayarlanabilir bileşenleri
<b>G</b>	Önceden tanımlanmış renklerle hızlı erişim paleti. Kutu (D)'deki mevcut renk, önceden tanımlanmış bir renk olarak kaydetmek için bu kutulardan herhangi birine sürüklenebilir.

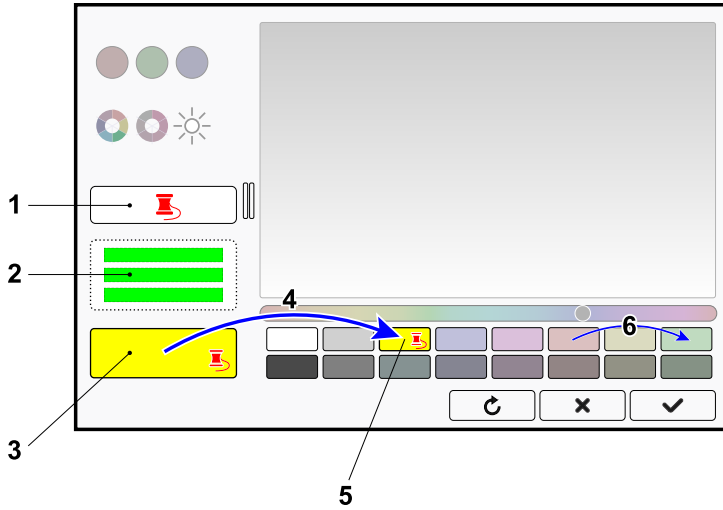
**H** Dikey ayırıcı

**I**  Sıfırla,  İptal ve  Uygula düğmeleri

## Yeni Bir Renk Nasıl Karıştırılır?

Öncelikle, istenen renk tonunu ayarlamak için renk tonu çubuğunu (A) kullanın. Ardından, Doymuluk-Aydınlık düzleminde (B) bir renk seçin. Gerekirse, (E) veya (F) alanlarındaki renk bileşenleri üzerinde ince ayarlar yapın.

## İplik Kataloglarından Renkler



Renk, işlenmiş bir nesneye veya dikişlere özgü olduğunda Renk Karıştırıcı'nın özel bir sürümü kullanılır. Yeni renkler tanımlamanın yanı sıra, Renk Karıştırıcı'nın bu sürümü, [nakış ipliği kataloglarından](#) renk seçmenize ve hızlı erişim için bunları renk örneklerine kaydetmenize olanak tanır.

## İplikle İlgili Kontroller

- 1**  **Katalogdan** düğmesi. Bu düğmeye tıklamak, renk seçebileceğiniz iplik kataloglarını içeren bir pencere açar.
- 2** Katalogdan seçilen renk ile ilgili bilgiler bu metin alanında görünecektir.
- 3** Katalogdan seçilen renk ana renk alanında (D) görünecektir. Bunun katalog tanımlı bir iplik rengi olduğunu belirtmek için köşede bir iplik makarası simgesi görünecektir.
- 4** Yeni bir rengi daha sonra kullanmak üzere bir renk örneğine kaydetmek için, onu uygun renk örneğine sürükleyin. Renk örnekleri renklerini korur, böylece hızlı seçim için favori iplik renklerinden oluşan bir set tanımlamanıza olanak tanır.
- 5** Bir katalogdan iplik rengi içeren renk örnekleri, bir iplik makarası simgesi görüntüler.
- 6** Bir iplik rengini bir renk örneğinden diğerine sürükleyebilirsiniz. Bu işlem, rengi kaynak renk örneğinden hedef renk örneğine kopyalar.

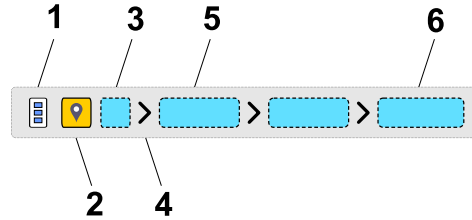
## Klasörde Gezinme

### Bread Crumbs (Gezinti Yolu) Denetimi

Bread Crumbs, gerekli bir dosya klasörünü seçmek için Embird Next'in çeşitli alanlarında kullanılan klasörlere yönelik bir navigasyon denetimidir. Depolama birimini seçmenize ve klasör yapısında gezinmenize olanak tanır.

Bu denetim, birimin (sürücünün) kök dizininden mevcut klasöre kadar olan klasör yolunu görüntüler. Yol, bread crumbs (gezinti öğeleri) adı verilen ayrı öğelerden oluşur. Her bir öğe bir düğme görevi görerek hızlı gezinmeye ve çeşitli klasör işlemlerine olanak tanır.

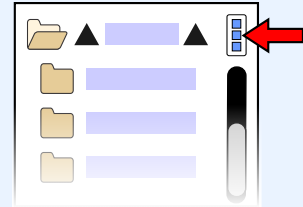
Aşağıdaki şema, bu denetimin düzenini göstermektedir.



**Klasör Komutları** içeren Açılır Menüye erişim düğmesi. Bu düğmeye tıklamak, yaygın klasör işlemleri için açılır menüyü çağırır. Açılır menüler hakkında daha fazla bilgi edinmek için lütfen [Açılır Menü](#) bölümünü okuyun.

1

Bread crumbs denetiminin yanı sıra ayrı bir klasör listesi kullanılıyorsa, açılır menü düğmesi klasör listesinde bulunabilir.



2

**Depo (Repository).** Bu düğme; erişilebilir yerleşik, harici ve bulut sürücülerin (birimlerin) yanı sıra **İndirilenler** klasörü, **Resimler** klasörü vb. gibi yaygın depolama konumlarının bir listesini çağırır. Gezinme için depolama konumunu seçmek üzere bu listeyi kullanın.

3

**Kök (Root).** Bu düğme, konumun kök klasörünü temsil eder.

4

**Yol Ayırıcı.** Bu düğmeler, yoldaki ilgili klasörleri birbirinden ayırır. Üst klasöre ait alt klasörlerin listesini görüntülemek için bir ayırıcı düğmesine tıklayın. Klasör yapısında daha derine inmek için bu listeden bir alt klasör seçin. Seçilen alt klasör daha sonra yolun son parçası (mevcut klasör) olur. Klasör yolu (bread crumbs) bu şekilde oluşturulur. Bir klasörün alt klasörü yoksa, o klasör düğmesinden sonra hiçbir Yol Ayırıcı düğmesi görünmeyecektir.

5

**Klasör.** Yoldaki her klasör, klasör adını içeren bir düğme ile temsil edilir. O belirli klasöre gitmek için bir klasör düğmesine tıklayın. Tıklanan klasör daha sonra mevcut klasör olur.

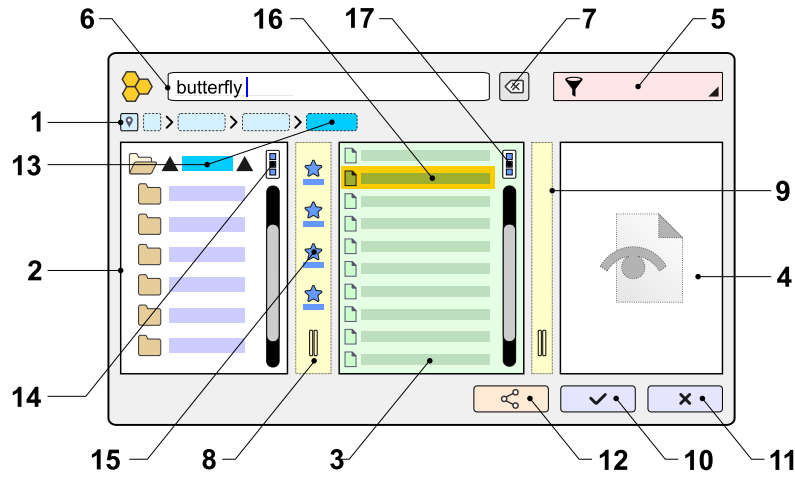
6

**Mevcut Klasör.** Mevcut klasör, yoldaki son öğedir. Mevcut Klasör düğmesine tıklamak; silme, yeniden adlandırma, klasörü [sık kullanılanlara](#) ekleme veya yeni bir alt klasör ekleme komutlarını içeren bir menüyü çağırır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Başlarken > Dosyalara ve Klasörlere Göz Atma

## Dosya ve Klasör Gözetme İletişim Penceresi

Bu iletişim penceresi dosyaları **açmak**, **kaydetmek**, **içe aktarmak** ve **dışa aktarmak** için kullanılır. Ayrıca çeşitli yazılım işlemleri sırasında **klasörlere göz atmak** için bir arayüz görevi görür.



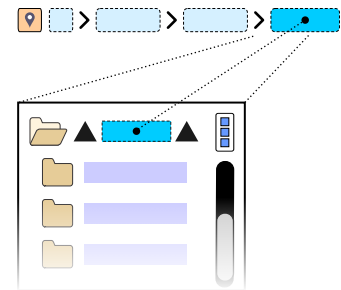
## Düzen

1

**Klasör Gezinme Denetimi (İçerik Yolu).** Kök klasörü ayarlamak için bu denetimi kullanın. Arama, kök içindeki tüm alt klasörleri ve dosyaları tarar.

2

**Klasör listesi.** Bu liste, gezinme denetimlerine (1) bağlıdır ve daha hızlı dizin gezinmesini kolaylaştırır. Bu listedeki öğeler, geçerli dizinin (klasör zincirindeki son bölüm) alt klasörleridir.



3

Geçerli klasör içinde bulunan **dosya listesi**.

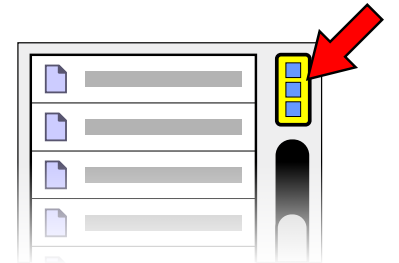
4

Dosya listesinde (3) seçili olan dosyanın (16) **Önizlemesi**. Bir önizleme mevcut değilse, bu panel gizli kalır.

5	<b>Dosya uzantıları</b> için birleşik giriş kutusu. Bu açılır menü, geçerli iletişim penceresiyle ilgili dosya biçimlerini ve uzantılarını içerir. Bu seçenekler işleme bağlı olarak değişir; örneğin, bir raster görüntüyü içe aktarmak için mevcut olan biçimler, bir tasarımı elektronik dikiş dosyası olarak kaydetmek için mevcut olanlardan farklıdır.
6	<b>Dosya adı</b> için metin alanı. Bir dosya adı girin veya listeden (3) bir dosya seçin. Bu dosya, iletişim penceresinin başarılı bir şekilde kapatılmasının ardından işlenecektir.
	<b>Not:</b> Panodan doğrudan bu kutuya bir yol yapıştırmak mümkündür. Program daha sonra o belirli dosyaya veya klasöre gidecektir. Bu, Embird içinde göz atmak için harici bir uygulamadan bir yol kopyalarken kullanışlıdır.
7	<input type="checkbox"/> <b>Dosya adını temizle</b> düğmesi.
8	<b>Dikey ayırıcı #1.</b> Bu ayırıcı çubuğu, <a href="#">favori klasörlere</a> hızlı erişim için düğmeler içerir.
9	<b>Dikey ayırıcı #2.</b>
10	<input type="checkbox"/> <b>Onay düğmesi.</b> Bekleyen işlemi (örneğin, açma, kaydetme veya birleştirme) sürdürmek için pencereyi kapatır. Bu düğmedeki simge, devam eden belirli işlemi yansıtacak şekilde değişir.
11	<input type="checkbox"/> <b>İptal düğmesi.</b> Pencereyi kapatır ve geçerli işlemi sonlandırır.
12	<input type="checkbox"/> <b>Dosya paylaşma düğmesi.</b> Bu düğme yalnızca seçili dosya (3) işletim sisteminin paylaşım paneli aracılığıyla paylaşılabilir durumda görünür.
13	Gezinti denetiminde (1) ve klasör listesinde (2) seçili olan <b>Geçerli klasör.</b> Oklar, bu öğeye tıklamanın üst klasöre gideceği anlamına gelir.
14	<input type="checkbox"/> <b>Açılır menü düğmesi.</b> Bu düğmeye tıklamak, <b>klasör</b> işlemleri için bir menü açar.
15	<input type="checkbox"/> <b>Sık kullanılanlar düğmeleri.</b> Bunlar, kaydedilmiş herhangi bir <a href="#">sık kullanılan klasöre</a> anında geçiş yapmanızı sağlar. Sık kullanılanları işaretleme veya işareti kaldırma işlemleri, açılır menü (14) aracılığıyla yönetilir.
16	<b>Seçili dosya.</b> Listede (3) o anda vurgulanan dosya, önizleme mevcutsa önizleme panelinde (4) görüntülenir. Dosya adı ayrıca otomatik olarak metin alanına (5) girilir.
17	<input type="checkbox"/> <b>Açılır menü düğmesi.</b> Bu düğmeye tıklamak, <b>dosya</b> işlemleri için bir menü açar.

## Birden Fazla Öğe Seçme

Belirli bağlamlarda, donanım klavyesindeki **Ctrl (Cmd)** tuşunu basılı tutarak veya ekran üzerindeki onay kutularını kullanarak birden fazla dosya seçilebilir. Dosya listesi (3) için onay kutusu seçim modu, açılır menü (17) aracılığıyla etkinleştirilir.



Bu mod, klavyeye ihtiyaç duymadan fare, kalem veya dokunmatik giriş kullanarak birden fazla dosyanın seçilmesini ve seçiminin kaldırılmasını kolaylaştırır.



## Basit Ve Ayrıntılı Mod

Dosya listesi açılır menüsü (17), dosya bilgileri için **basit** ve **ayrıntılı** görüntüleme modları arasında geçiş yapma seçeneği sunar.



## Sık Kullanılan Klasörler

Sık kullanılan klasörler, depolama ortamınız için konum yer imleri görevi görerek sık kullanılan dizinlere hızlı bir şekilde gitmenizi sağlar.

Göz atarken, bir klasör  **Klasör Gezinti Denetimi (İçerik Haritaları)** (1) veya açılır menü (14) kullanılarak sık kullanılan olarak işaretlenebilir.

Açılır menü (14) ayrıca bir klasörün sık kullanılanlar listesinden işaretini kaldırmak veya listeyi temizlemek için seçenekler sunar.

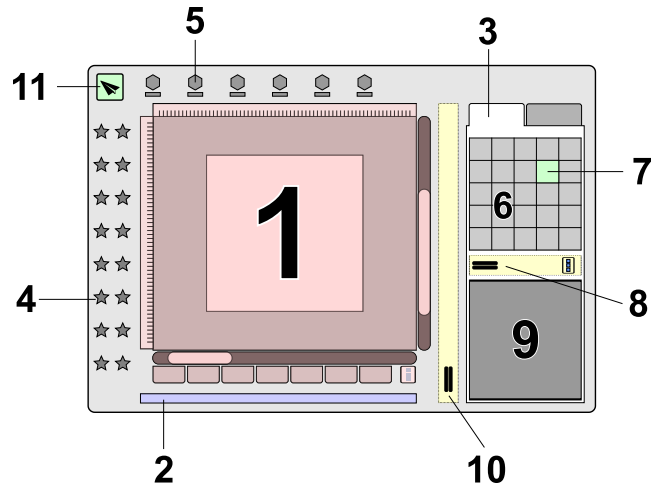
Tüm iletişim pencereleri ortak bir sık kullanılanlar kümesini paylaşır. Lütfen izin verilen sık kullanılan sayısında belirlenmiş bir sınır olduğunu unutmayın. Sık kullanılanlar kalıcıdır ve yazılım oturumları arasında kayıtlı kalır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere



## Ana Pencere

Studio'nun ana penceresi, geniş bir **Çalışma Alanı** ve aktif çalışma moduna göre uyarlanan, içeriğe duyarlı birkaç panel içerir. Düzenleri aşağıdaki şemada gösterilmiştir. Entegre ayırıcıları kullanarak birkaç panelin oranlarını ayarlayabilirsiniz.



**1 Çalışma Alanı.** Bu arayüz öğesiyle ilgili ayrıntılı bilgi için [Çalışma Alanı](#) bölümüne bakın.

**2 Durum çubuğu.** Bu alan fare imleci koordinatlarını, yakınlaştırma seviyelerini, araç ipuçlarını ve diğer bağlamsal verileri görüntüler. Bir nesne seçildiğinde, durum çubuğu nesnenin boyutlarını ve dikiş sayısını gösterir. Bir Dolgu nesnesinin oluşturulması veya düzenlenmesi sırasında, kaplama dikişleri ve alt dikişler için açılırları görüntüler.

**3 Ana Kontrol Paneli.** Mevcut çalışma moduna bağlı olarak, bu panel ilgili kontrolleri ve bilgileri sağlayan bir veya daha fazla sekme içerir. Daha fazla ayrıntı için aşağıdaki bölümlere bakın.

**4 Dikey Araç Kutusu.** İmleci araç düğmelerinin üzerine getirmek, durum çubuğunda (2) araç ipuçlarını görüntüler.

**5 İçeriğe duyarlı Ana Menü** ve ek kontroller.

**6 Renk Paleti.** Herhangi bir renge ikincil fare düğmesiyle (sağ tık) tıklamak veya birincil düğmeye uzun basmak, renk ayarlamalarına olanak tanır. Mevcut bir nesnenin rengini değiştirmek için, paletten bir rengi tıklayıp Çalışma Alanındaki seçili nesne(ler)in üzerine sürükleyin. Yeni nesneler için varsayılan rengi ayarlamak üzere, birincil fare düğmesiyle bir renge tıklayın.

**7 Aktif Renk.** Yeni nesneler için o anda seçili olan renk, siyah beyaz bir kontur ile belirtilir.

**8 Dikey Ayırıcı.** Yan panellerin genişliğini yeniden boyutlandırmak için bunu kullanın.

**9 Büyüteç penceresi.** Bu pencere, fare imlecinin etrafındaki alanın büyütülmüş bir görünümünü sağlar. Kullanıcının Çalışma Alanındaki tasarımın genel görünümünü korumasına izin verirken, düğmelerin hassas bir şekilde yerleştirilmesini kolaylaştırır.

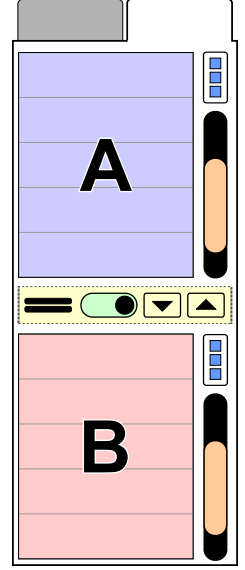
**10 Ayırıcı,** Ana Kontrol Panelinin boyutunu ayarlamak için. Bu ayırıcı ayrıca sık kullanılan işlemlere hızlı erişim için düğmeler içerir. Aynı işlemler ana menü ve açılır menüler aracılığıyla da kullanılabilir.

**11** Bitmiş tasarımı Embird Editor'a aktarmak için düğme.

## Nesne Denetçisi

Ana Kontrol Paneli içindeki en sık kullanılan sekme [Nesne Denetçisi](#)'dir. Düzeni aşağıdaki şemada gösterilmiştir.

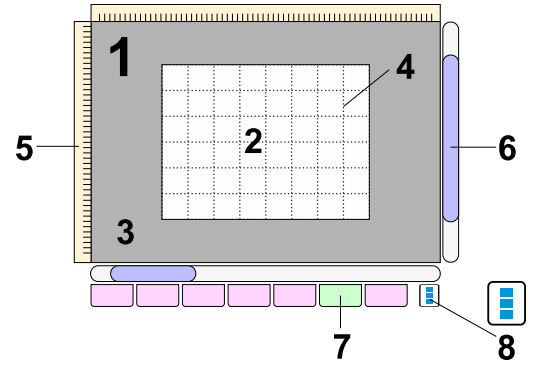
<b>A</b>	<b>Nesne Denetçisi.</b> Tasarımda oluşturulan tüm nesnelere burada dikim sırasına göre listelenir. Bu liste; nesne küçük resmini, nesne türünü, rengini, görünürlük durumunu ve bir nesnenin bir önceki nesneye geçiş dikişi ile bağlı olup olmadığını görüntüler.
<b>B</b>	<b>Parts Inspector.</b> Bu liste; dolgu nesnelere içindeki delikler, oymalar ve ayrıca bağlı veya gruplandırılmış nesnelere bileşenleri gibi dahili öğeleri detaylandırır. Bu pencere, Çalışma Alanı'nda veya birincil Nesne Denetçisi'nde doğrudan seçilemeyen parçaların düzenlenmesine olanak tanır. Düğüm Düzenleme Modu'nda, Nesne Denetçisi (A) ve Parts Inspector'ın (B) bir nesne özellikleri paneli ile değiştirildiğini unutmayın.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > Çalışma Alanı

## Çalışma Alanı

**Çalışma Alanı**, [ana Studio penceresi](#) içindeki birincil çalışma alanıdır. Kullanıcıların tasarımlarını dijitalleştirdiği, düzenleme görevlerini gerçekleştirdiği ve tasarım önizlemelerini görüntülediği yerdir. Aşağıdaki şema ve açıklamalar, Çalışma Alanının bileşenlerini ve işlevselliğini açıklamaktadır.



- 1 Görünüm Alanı.** Bu, kullanıcının görünür tasarım alanıdır. Kasnak alanını (2) ve görünüm alanı yeterince uzaklaştırıldığında görünür hale gelen çevresindeki boş alanı (3) kapsar.
- 2 Kasnak Alanı.** Yeni bir tasarım başlatıldığında, kasnak boştur. Kullanıcılar, dijitalleştirme şablonu olarak hizmet etmesi için buraya bir [raster görüntü](#) aktarabilirler.
- 3 Boş Alan.** Kasnağı veya içe aktarılan görüntü şablonunu çevreleyen alan.
- 4 Izgara.** Izgara, tasarım nesnelere boyutlandırmaya ve hizalamaya yardımcı olur. İlgili yakalama seçeneği etkinleştirildiğinde nesnelere ve düğümlere ızgaraya yakalanabilir, bu da hassas hizalamayı kolaylaştırır.

- 5** **Cetveller.** İmleç görüntü alanı içinde hareket ederken, tam konumunu belirtmek için cetveller üzerinde ince çizgiler görünür. Konumlandırma ve ölçümün ötesinde, cetveller [kılavuz çizgileri](#) oluşturmak için kullanılır. Cetveller, **■ Ana Menü > Görünüm > Düzen** aracılığıyla çalışma alanını en üst düzeye çıkarmak için gizlenebilir. Cetvel birimleri, ana Embird Dashboard'da ayarlanan bölgesel ayarlardan veya açılır menü (8) kullanılarak yapılandırılır.
- 6** **Kaydırma Çubukları.** Kaydırma çubuklarına ek olarak, Çalışma Alanı, ikincil fare düğmesini basılı tutarak ve imleci yeni bir konuma sürükleyerek kaydırılabilir. Bu işlev, diğer grafik yazılımlarında bulunan kaydırma aracıyla aynıdır.
- 7** **Görüntüleme Modu Sekmeleri.** Bu sekme, tasarımın görüntü alanında nasıl oluşturulduğunu değiştirmenize olanak tanır. Etkin sekme her zaman vurgulanır.
- 8** **Açılır Menü Düğmesi.** Kullanıcıların düğüm düzenleme modunda kullanılan çizgilerin kalınlığını ayarlayabileceği bir menüye erişim sağlar.

## Varsayılan Renkler

Kasnak ve ızgara çizgileri için varsayılan renkler, **■ Ana Menü > Seçenekler > Tercihler > Tercihler > Çalışma Alanı** aracılığıyla özelleştirilebilir.

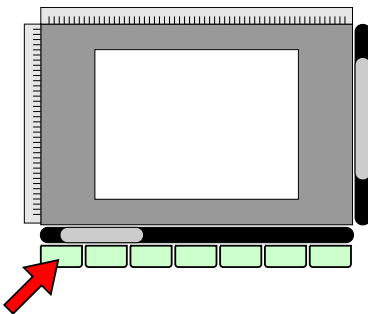
## Yakınlaştırma Düzeyleri

1:1 yakınlaştırma düzeyi, tasarımın ekranda gerçek fiziksel boyutunda görüntülendiğini gösterir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > Görüntüleme Modları



## Görüntüleme Modu



Studio, dijitalleştirme ve düzenleme işlemleri sırasında nakış tasarımlarını ekranda işlemek için çeşitli yöntemler sunar. Bu modlar, dikkat gerektiren sorunlu alanların belirlenmesine yardımcı olur ve nesnelere üst katmanlar tarafından gizlendiğinde bile dikiş düzeni üzerinde kontrol sağlamaya yardımcı olur.

Çalışma Alanı'nın alt kısmında bulunan sekme kullanılarak gerekli Görüntüleme modunu seçin. Aktif görüntüleme modunu değiştirmek için bir sekmeye tıklayın.

## Normal, Resim Ve Vektör Sekmeleri

In **Normal modda** tüm öğeler (arka plan resmi ve dijitalleştirilmiş vektör nesnelere) görünür. In **Resim modunda** yalnızca arka plan [resmi](#) görüntülenir. In **Vektör modunda** yalnızca dijitalleştirilmiş nesnelere görünür.

## 3D Sekmesi

In **3D modunda**, nakış tasarımı, gerçek dikişlerin gerçekçi, üç boyutlu bir simülasyonu kullanılarak gösterilir.

## Düz Sekmesi

In **Düz modda**, nakış tasarımı, teknik iplik genişliğini korurken gölgeleme veya vurgular olmadan düz renklerle işlenir. Bu mod, iplik dokularının dikkat dağıtıcı olabileceği ayrıntılı bölümler üzerinde çalışırken etkilidir.



3D



Düz

## Yoğunluk Haritası Sekmesi

**Yoğunluk Haritası**, tasarımı maviden yeşile ve sarıdan kırmızıya uzanan bir gradyan ile yanlış renk ölçeği kullanarak görüntüler. Yoğun kırmızı, kritik dikiş yoğunluğuna sahip alanları gösterir. Bu mod, özellikle [grafik dosyalarını](#) (SVG gibi) nakış tasarımlarına dönüştürürken kullanışlıdır. Grafik dosyaları genellikle nakış için yönetilmesi gereken gizli

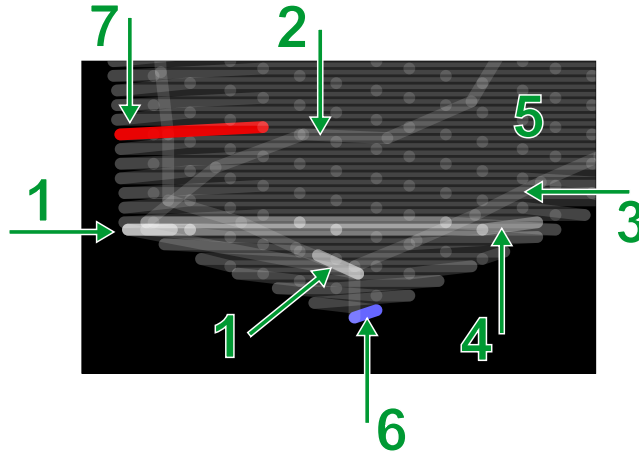
veya çakışan katmanlar içerir; Yoğunluk Haritası, aşırı katmanlamanın yüksek dikiş yoğunluğu oluşturduğu alanları vurgular.



Yoğunluk Haritası renk ölçeği: mavi-mor boş alanları temsil ederken, turuncu-kırmızı yüksek yoğunluklu alanları gösterir.

## 📁 X-Ray Sekmesi

**X-ray modu**, dikişleri yarı saydam olarak işleyerek altlıkların, **bağlantı dikişlerinin** ve kaplama dikişlerinin altındaki üst katmanların incelenmesine olanak tanır. Bu mod, yüksek yoğunluklu alanları belirlemek için tüm tasarım katmanlarının aynı anda gözden geçirilmesini sağlar. Ayrıca, çok kısa veya çok uzun dikişler gibi teknik hataları canlı, zıt renklerle işleyerek vurgular.



X-ray modunda bir dolgu nesnesinin öğeleri:

- 1 - bağlantı dikişleri, 2 - bağlantı yolu, 3 - kenar altlığı, 4 - dolgu bölümlerinin üst katmanı, 5 - kaplama dikişi deseni, 6 - aşırı kısa dikiş, 7 - aşırı uzun dikiş.

**Not:** ■ [ana menü](#) > [Seçenekler](#) > [Tercihler](#) > [İşleme](#) iletişim kutusu, bu görüntüleme modlarını etkileyen ek [tercihlere](#) erişim sağlar.

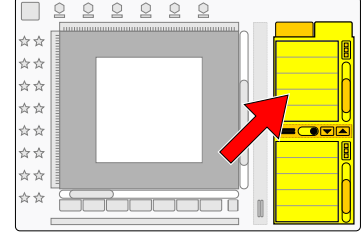
[Kullanıcı Kılavuzu](#) - [Studio Next](#) > [Ana Pencere](#) > [Ana Kontrol Paneli](#)



## Ana Kontrol Paneli

Studio NEXT'te, **Ana Kontrol Paneli** proje bileşenlerini yönetmek, düzenlemek ve düzenlemek için birincil arayüz görevi görür. Statik bir araç çubuğu olarak işlev görmekten ziyade, arayüzünü ve araçlarını aktif göreve göre uyarlayan dinamik bir "komuta merkezi" olarak çalışır.

Ana Kontrol Paneli, **Studio penceresinin** sağ tarafında bulunur. Bu merkezi merkez, dijitalleştiricilerin temel araçları ve verileri tek, çok sekmeli bir panel içine yerleştirerek karmaşık iç içe geçmiş menüleri atlamasına olanak tanır.



## Dinamik Arayüz ve Araç Kontrolleri

Ana Kontrol Panelinin belirleyici bir özelliği, yazılımın çalışma moduna duyarlılığıdır. Düğüm düzenleme aracı veya dönüştürme komutu gibi belirli bir araç seçildiğinde, panel bu işlev için ilgili tercihlere anında erişim sağlamak üzere otomatik olarak güncellenir. Bu, en uygun kontrollerin her zaman kullanılabilir olmasını sağlar.

Ana Kontrol Paneli, gezinme tıklamalarına olan ihtiyacı azaltarak iş akışını kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Nesne yönetimini, araç özelliklerini ve görsel yardımcıları tek, uyarlanabilir bir arayüzde birleştirerek, dijitalleştiricinin nakış tasarımının yaratıcı ve teknik yönlerine odaklanmasını sağlar.

## Ana İşlevsel Sekmeler

Panel, her biri nakış tasarım sürecinin belirli bir yönüne adanmış birkaç farklı sekmeye ayrılmıştır:

### 1. Denetçi Sekmesi

**Denetçi Sekmesi**, bir tasarımın yapısını yönetmek için birincil araçtır. İki ana bölüme ayrılmıştır:

- **Nesne Denetçisi:** Bu pencere, her vektör öğesini (çizgiler, dolgular, yazı) kronolojik bir listede görüntüler. Bu liste dikiş sırasını temsil eder; listenin en üstündeki nesnelere önce, en alttakiler ise en son dikilir.
- **Parça Denetçisi:** Bu bölüm ayrıntılı kontrol sağlar. Kullanıcının, bir dolgu nesnesi içindeki açıklıklar (delikler) veya gruplandırılmış nesnelere içindeki bireysel alt öğeler gibi ana çalışma alanında ulaşılması zor olabilecek dahili bileşenleri seçmesine ve değiştirmesine olanak tanır.

### 2. Renk Örnekleri Sekmesi

"Renk Örnekleri" sekmesi renk yönetimi araçlarını barındırır:



- **Palet:** Tasarım renklerini yönetmek için ayrılmış bir alan.
- **İplik Listesi:** İplik Listesi, çalışma sürecinin herhangi bir aşamasında tasarımdan otomatik olarak oluşturulan basitleştirilmiş bir renk dizisi sağlar.

### 3. Doğruluk Sekmesi






"Doğruluk" sekmesi, dijitalleştirmenin teknik doğruluğuna yardımcı olan kontroller ve görsel yardımcılar içerir:

- **Yapıştırma Anahtarları:** Doğru geometrik hizalamayı sağlamak için nesnelere, düğümleri, kılavuzları veya [işaret noktalarını](#) kılavuzlara, ızgaraya veya diğer nesnelere yapıştırmak için geçiş düğmeleri içerir.
- **Kuş Bakışı Yakınlaştırma (BirdEye Zoom):** İmlecini etrafındaki alanın büyütülmüş bir görünümünü sağlayan bir hassas araçtır. Bu, dijitalleştiricinin düğümleri yüksek doğrulukla yerleştirmesine olanak tanır.





#### Nesne Yapıştırma Seçenekleri

- ✓  Taşınan nesnelere herhangi bir aktif [kılavuz](#) yapıştırır.
- ✓  Taşınan nesnelere arka plan ızgarasına yapıştırır.

#### Düğüm Ve İşaret Noktası Yapıştırma Seçenekleri

- ✓  Taşınan düğümleri, yakın mesafedeyken kasmağın sınırlayıcı dikdörtgenine yapıştırır.
- ✓  Taşınan düğümleri en yakın mevcut düğüme kenetler.
- ✓  Taşınan düğümleri herhangi bir etkin [kılavuz çizgiye](#) kenetler.
- ✓  Taşınan düğümleri arka plan ızgarasına kenetler.
- ✓  Taşınan düğümleri bitişik bir nesnenin konturuna kenetler.

#### Kılavuz Çizgi Kenetleme Seçenekleri

- ✓  Taşınan kılavuz çizgiyi, yakın mesafedeyken kasmağın sınırlayıcı dikdörtgenine kenetler.
- ✓  Taşınan kılavuz çizgiyi en yakın mevcut düğüme kenetler.
- ✓  Taşınan kılavuz çizgiyi arka plan ızgarasına kenetler.
- ✓  Taşınan kılavuz çizgiyi bitişik bir nesnenin konturuna kenetler.

#### Neden Kılavuz Çizgileri Kenetlemeli?

Bir kılavuz çizgiyi önce bir hedefe kenetleyerek, düz bir "manyetik" yol oluşturursunuz. Doğruluk (Accuracy) Sekmesi nesnelere ve düğümleri bu kılavuz çizgilere kenetlemenize izin verdiğinden, kılavuz çizgi; logolar veya

aynalanmış çiçek desenleri gibi simetrik tasarımları dijitalleştirirken bir köprü görevi görür.

Kılavuz çizgiler ayrıca [nesnelere dilimlemek](#) için de kullanılabilir. Dilimlemeden önce bir kılavuz çizgiyi ızgaraya veya mevcut bir nesnenin düğümüne kenetleyerek, kesimin tam olarak gerektiği yerde yapılmasını sağlarsınız.

## 4. Araç Sekmesi

Araç Sekmesinin içeriği oldukça değişkendir ve [yazı](#), [iz sürme](#) veya [serbest çizim](#) gibi etkin moda göre değişir.

- **Bağlamsal Kontroller:** Şu anda kullanımda olan araca özel tercihleri görüntüler.
- **Canlı Önizlemeler:** [Hizala](#), [Dağıt](#), [Otomatik tekrar](#) veya [Dönüştür](#) gibi düzen araçlarını kullanırken, bu sekme bir önizleme oluşturur. Bu, kullanıcının değişiklikler kalıcı olarak uygulanmadan önce mevcut tercihlerin nesnelere tam olarak nasıl etkileyeceğini görmesini sağlar.

## 5. Özellikler Sekmesi

Özellikler Sekmesi, dijitalleştirilmenin iyileştirme aşamasında kritik hale gelir. Düğüm düzenleme modundayken, bu sekme seçili nesnenin özelliklerine doğrudan erişim sağlar. Kullanıcılar [ayrı bir Özellikler penceresi](#) açmak yerine, yoğunlukları, dikiş stillerini veya alt dikiş tercihlerini doğrudan panel içinden hızlıca ayarlayabilirler.

**Not:** Etkin olmayan sekmeler kullanıcı arayüzünü basitleştirmek için gizlenir; yalnızca ilgili çalışma modu onları etkinleştirdiğinde görünür hale gelirler.

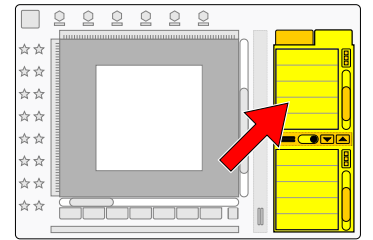
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > Denetçi

## Nesne Denetçisi

[Ana Kontrol Paneli](#), mevcut çalışma moduna uyum sağlayan çeşitli sekmeler (1) içerir. Bu bölüm, tasarım nesnelere seçim ve manipüle etmek için gerekli olan **Denetçi Sekmesi**'ne odaklanır.

Nesne Denetçisi, Denetçi Sekmesi içindeki merkezi yönetim merkezidir. Tüm nakış vektör nesnelere tam dikim sıralarında görüntüler. Liste; nesne türü, görünürlük durumu (göz simgesi) ve bağlantı durumu (geçiş dikişlerini, iplik kesimlerini veya ortak dikiş bağlantılarını gösteren) dahil olmak üzere kritik veriler sağlar.

Birincil seçim aracı olarak Denetçi, nesnelere doğrudan Çalışma Alanı'nda seçmenin zor olduğu karmaşık tasarımlar için özellikle yararlıdır. Kullanıcılar sürükle-bırak yöntemiyle dikim sırasını kolayca değiştirebilir, özellikleri ayarlayabilir, görünürlüğü açıp kapatabilir ve renkleri güncelleyebilir. Bitişikteki **Parça Denetçisi (B)**, dolgu nesnelere açıklıkları (delikler) ve gruplandırılmış nesnelere alt parçaları gibi seçilemeyen öğeleri seçmeye adanmıştır.



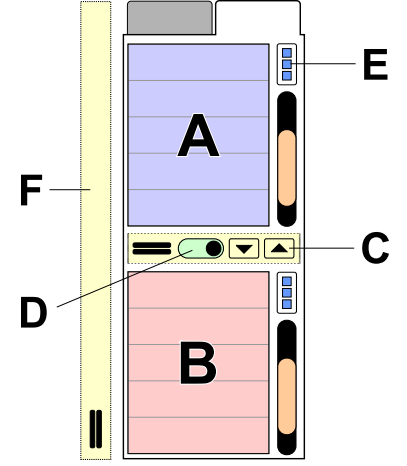
## Sekmeler

Bu sekmelerdeki çoğu özelliğe bağlam menüleri aracılığıyla erişilebilir. Fare kullanıyorsanız, açılır menüyü açmak için ikincil düğmeye tıklayın. Dokunmatik ekranlı cihazlarda, bu menülere [açılır menü düğmesine](#) (E) dokunarak erişin.



### Denetçi Sekmesi

<b>A</b>	<b>Nesne Denetçisi:</b> Tüm tasarım nesnelerini, tür, görünürlük ve bağlantı durumu dahil olmak üzere mevcut dikim sıralarında görüntüler.
<b>B</b>	<b>Parça Denetçisi:</b> Dolgu nesnelerindeki iç açıklıkları ve gruplandırılmış nesnelerin bileşenlerini görüntüler. Bu pencere, Çalışma Alanı'nda doğrudan seçilemeyen öğelerin manipülasyonuna olanak tanır.
<b>C</b>	Nesne tarama düğmeleri. Ok simgeleri, kullanıcıların aynı renkteki veya bağlantılarla birbirine bağlı nesnelere arasında atlama yapmasına olanak tanıyarak uzun listelerde daha hızlı gezinmeyi kolaylaştırır.
<b>D</b>	<b>Anahtar (Switch) kontrolü:</b> Özellikle dokunmatik ekran kullanıcıları için yararlı olan <b>onay kutusu seçim modunu</b> açar veya kapatır.
<b>E</b>	<b>Açılır menü düğmesi:</b> Dokunmatik ekran kullanıcıları veya tek düğmeli faresi olanlar için liste bağlam menüsüne erişim sağlar.
<b>F</b>	<b>Ana Ayırıcı:</b> Kontrol Paneli'nin genel genişliğini ayarlar. Bu, yazı nesneleri için uzun metin etiketlerini görüntülerken yararlıdır. Tersine, Kontrol Paneli'ni küçültmek Çalışma Alanı için daha fazla alan sağlar.



Denetçi sekmesi.

### Onay Kutusu Seçim Modu

Embird modüllerinde, **Onay Kutusu Seçim Modu**, birden fazla liste öğesini seçme işlemi basitleştirmek için tasarlanmış özel bir arayüz ayarıdır. **Anahtar kontrolü** veya Object Inspector listesinin yakınında ya da aç / kaydet iletişim pencerelerindeki dosya listesinin bitişiğinde bulunan bir açılır menü aracılığıyla etkinleştirilir.



Bu mod, özellikle Ctrl+Tıklama gibi standart seçim kısayollarını gerçekleştirmek için fiziksel bir klavyenin bulunmadığı tablet gibi **dokunmatik ekranlı cihazlarda** çalışan kullanıcılar için faydalıdır.

#### Onay Kutusu Seçim Modu Nasıl Çalışır:































- Görsel Onay Kutuları:** Etkinleştirildiğinde, her liste öğesinin soluna küçük bir onay kutusu eklenir.
- Tek Dokunuşla Çoklu Seçim:** Ctrl tuşunu basılı tutmak yerine, çeşitli liste öğelerinin onay kutularına dokunarak bunları seçiminize ekleyebilirsiniz. Bu, bitişik olmayan birden fazla öğenin kolayca seçilmesini

sağlar.

3. **Toplu İşlem:** Birden fazla öğe işaretlendiğinde, renk değiştirme, özellikleri değiştirme veya geometrik dönüşüm komutları uygulama gibi gerçekleştirdiğiniz herhangi bir işlem, seçilen tüm öğelere aynı anda uygulanacaktır.

4. **Fare Kullanımı:** Bu mod, grup seçimini korumak için klavye tuşlarını basılı tutmak yerine "aç/kapat" tarzı bir seçimi tercih eden fare kullanıcıları için de kullanışlıdır.

## Nesneler Ve Parçalarla Çalışma

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

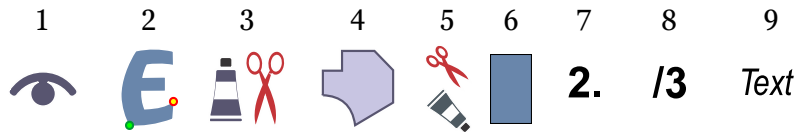
Object Inspector'ın çekirdeği, ayrıntılı nesne listesidir. Küçük resim önizlemesinin ötesinde, dikiş sürekliliği hakkında teknik veriler sağlayarak **bağlantı dikişleri** ekleyerek istenmeyen kesmeleri tanımlamanıza ve çözenize yardımcı olur.

Dikiş sırasını değiştirmek için listedeki nesnelere seçip yeni bir konuma sürüklemeniz yeterlidir. Bıraktıktan sonra, bir menü **Önüne Ekle** veya **Arkasına Ekle** seçeneklerini belirlemenize olanak tanır. Ayrıca nesnelere arasındaki tercihleri hızlı bir şekilde senkronize etmek için **Aynı Özellikleri Ayarla** veya **Aynı Rengi Ayarla** seçeneklerini de belirleyebilirsiniz.

Bir nesneyi gizlemek veya göstermek için göz simgesine uzun tıklayın veya çift tıklayın. Çoğaltma, silme veya özellikleri düzenleme gibi işlemler için seçime sağ tıklayın veya açılır menü düğmesini (E) kullanın. Bitişik olmayan birden fazla nesneyi seçmek için tıklarken **Ctrl** tuşunu basılı tutun.

Not: Dokunmatik ekranlı cihazlar için, daha kolay tek dokunuşla seçim yapmak üzere onay kutusu anahtarını (D) etkinleştirin.

## Bir Nesne Satırının Anatomisi:



### 1 - Görünürlük



Görünür. Gizlemek için uzun tıklayın veya çift tıklayın.



Gizli. Göstermek için uzun tıklayın veya çift tıklayın.



Karışık görünürlüğe sahip grup. Hepsini göstermek/gizlemek için uzun tıklayın veya çift tıklayın.

## 2 - Küçük Resim

Dikişleri oluşturmak için nesne simgesine çift tıklayın.



Küçük yeşil nokta, nesnenin ilk dikişinin konumunu gösterir. Küçük kırmızı nokta, nesnenin son dikişinin konumunu gösterir.

Nesne simgesi yerine bir ünlem işareti (!) sembolü görüntüleniyorsa, bu nesnenin sıfır boyutunda olduğu uyarısıdır. Bu durum bazen .svg dosyaları gibi vektör grafiklerinden nesnelere içe aktarılırken meydana gelir. Sıfır boyutlu nesnelere silinmelidir.

## 3 - Süreklilik



Makas simgesi, nesneden önce bir geçiş dikişi (kesme) olduğunu gösterir. Tüp simgesi renk değişimini gösterir.

## 4 - Nesne Tipi

**Nesne** simgesine çift tıklamak, [Özellikler penceresine](#) erişim sağlar. Özellikleri veya rengi diğer nesnelere kopyalamak için öğeyi seçin, birincil fare düğmesine basın ve diğer öğenin üzerine sürükleyip bırakın.



Nesne düz Dolgudur.



Nesne, otomatik sütunlu Dolgudur.



Nesne, motifli Dolgudur.



Nesne Sfumato'dur.



Nesne, Dolgu veya Sfumato nesnesinde bir deliktir.



Nesne Oymadır.



Nesne Konturdur.



Nesne Eskiz Konturdur.



Nesne, Kenarlık olarak kullanılan Konturdur.



Nesne Manuel Dikiş dizisidir.



Nesne Bağlantıdır.



Nesne Sütundur.



Nesne, Şerit modunda Sütundur.



Nesne, Çok Katmanlı modda Sütundur.



Nesne Desenli Sütundur. Sütun nesnesine benzer bir nesnedir, ancak kaplama dikişleri belirli bir desene göre bölünmüştür. Bu, daha geniş sütunların kullanılmasına ve kaplama dikişlerine doku eklenmesine olanak tanır.



Nesne Aplike'dir.



Nesne, Aplike içindeki bir deliktir.



Nesne Mesh'tir (Ağdır).



Nesne, Mesh (Ağ) içindeki bir deliktir.



Öge, birlikte **gruplanmış** diğer birkaç nesneden oluşur.

## 5 - Dahili İplik Kesmeler



**Gruplanmış nesnelere** içindeki iplik kesmeleri gösterir. Bu durum bir renk değişimini, eksik bir bağlantıyı veya grup içinde eksik bir geriye doğru dikiş yolunu işaret ediyor olabilir.

## 6 - Renk



Renk kutusuna çift tıklamak **renk karıştırıcıyı** çağırır. Tasarım renklerini yönetmenin daha verimli bir yolu için **İplik Listesi ve Renk Örnekleri Sekmesi** bölümünü okuyun.

## 7 - Nesne Numarası



**Nesne özelliklerini** değiştirmek için metin etiketine (nesne ve renk numarası) çift tıklayın.

## 8 - Renk Numarası

**Renkler** oluşum sırasına göre numaralandırılır. Bu numara, özellikle birbirine çok benzeyen renkler durumunda yararlı olan, aynı renkteki nesnelere tanımlamaya yardımcı olur. Tasarım renklerini yönetmenin daha verimli bir yolu için **İplik Listesi ve Renk Örnekleri Sekmesi** bölümünü okuyun.

## 9 - Yorumlar Ve Yazı



Kontur örnek adları veya yazı tipi detayları gibi meta verileri içerir. Font Engine veya Alphabets aracılığıyla oluşturulan [yazılar](#) için metin içeriğini görüntüler. **Metni Düzenle** seçeneğini belirlemek için sağ tıklayın.

## Renkler

Nesne Denetçisindeki her öğe, Özellikler penceresi veya Renk Karıştırıcı paneli aracılığıyla renklerine erişim sağlar. Nesne Denetçisi geometriyi ve sıralamayı verimli bir şekilde tanımlarken, renkleri denetlemek ve düzenlemek [İplik Listesi ve Renk Örnekleri Sekmesi](#) aracılığıyla daha etkili bir şekilde yönetilir. İplik Listesi, projede halihazırda kullanılan tüm renklerin özetini sunarak hızlı denetimleri ve toplu güncellemeleri kolaylaştırır.

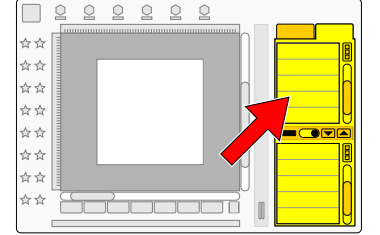
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > İplik Listesi



## İplik Listesi Ve Renk Örnekleri Sekmesi

Embroid Studio içinde, İplik Listesi, [Ana Kontrol Paneli](#) üzerindeki **Renk Örnekleri Sekmesi** içinde yer alır. Bu panel, mevcut düzenleme moduna veya nesne seçimine göre yapılandırmalarını otomatik olarak uyarlayan birkaç sekme içerir.

Bir tasarım açıldığında veya oluşturulduğunda, İplik Listesi dosyanın genel renk verilerini, **Varsayılan İplik Kataloğu** olarak bilinen belirli bir üretici aralığına eşler. Bu, dijital ekran görüntüsünün üretim için fiziksel iplik özellikleriyle doğru bir şekilde hizalanmasını sağlar. Aynı sekmede bulunan **Palet** ile birlikte çalışan **İplik Listesi**, kapsamlı renk yönetimi için birincil arayüz görevi görür.

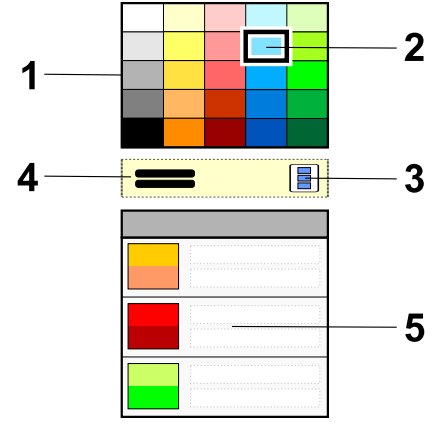


## Renk Örnekleri Sekmesinin Düzeni



Renk Örnekleri Sekmesi, hem **İplik Listesini** (tasarımınızda halihazırda kullanılan renkler) hem de **Paleti** (seçebileceğiniz mevcut renkler koleksiyonu) barındıran özel kullanıcı arayüzü alanıdır. Renk Örnekleri, belirli, yeniden kullanılabilir renk tanımlarından oluşan görsel bir kütüphaneyi ifade eder. Bunu dijital bir numune kitabı veya iplik kutusu olarak düşünün. Her seferinde bir spektrumdan rastgele bir renk seçmek yerine, tasarımınızda tutarlılığı sağlamak için "Renk Örnekleri"ni kullanırsınız.

1	<b>Palet:</b> Önceden tanımlanmış renklere hızlı erişim için renk koleksiyonunu yönetin.
2	<b>Aktif Renk:</b> Yeni nesnelere oluştururken kullanılan vurgulanmış renk veya mevcut bir nesneye ya da iplik listesi öğesine sürüklenerek renk.
3	<b>Palet Menüsü:</b> Palete özel komutlara erişin.
4	<b>Ayırıcı:</b> Palet ile iplik listesi arasındaki oranı yönetin.
5	<b>İplik Listesi:</b> Tasarımda kullanılan tüm renklerin kronolojik bir listesi.

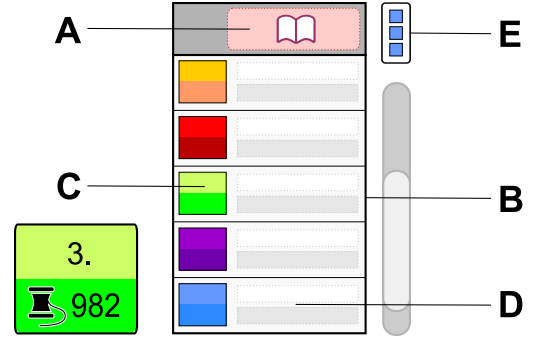


Renk Örnekleri sekmesindeki çoğu özelliğe bağlama duyarlı menüler aracılığıyla erişilebilir. Bir fare kullanıyorsanız, açılır menüyü açmak için **ikincil düğmeye** tıklayın. Dokunmatik ekranlı cihazlarda, bu menülere [açılır menü düğmesine](#) dokunarak erişin.



## İplik Listesi

İplik Listesi, sayısallaştırma sürecinin herhangi bir aşamasında tasarımdan otomatik olarak oluşturulan, düzenli ve kronolojik bir renk dizisi sağlar.



## İplik Listesi Düzeni

A	<b>Varsayılan İplik Kataloğu:</b> Tasarım renkleri, mevcut kütüphanelerden seçilen bu katalogla eşleştirilir. Farklı bir katalogu varsayılan olarak ayarlamak için bu tablo başlığına tıklayın. Bu katalogu ayarlamanın bir başka yolu da <b>ana menü &gt; Seçenekler &gt; Varsayılan İplik Kataloğu</b> komutunu kullanmaktır.
<b>Not:</b> Renkler, başlangıçta farklı bir iplik kütüphanesinden seçilmiş olsalar bile bu katalogla eşleştirilir.	
B	<b>Tasarım Renkleri Listesi:</b> Renkleri paletten veya başka bir liste öğesinden kopyalamak için sürükle-brak yöntemini kullanın. Herhangi bir öğeye farenin ikincil düğmesiyle tıklamak, <b>Control (E)</b> kısayoluyla da erişilebilen bir bağlam menüsü açar.
C	<b>Renk Kutusu - Ekran Rengi ve İplik Rengi:</b> Üst yarı, nesnelere atanan "ekran rengini" temsil eder. Alt yarı, seçilen Varsayılan İplik Kataloğu'ndan en yakın eşleşen rengi gösterir. İplik katalogları milyonlarca dijital ekran rengine kıyasla sınırlı bir seçim içerdiğinden, renklerin değişebileceğini unutmayın. Üstteki sayı tasarım içindeki rengin kronolojik sırasını belirtirken, alttaki kod katalog içindeki ipliği tanımlar.
D	<b>Metinsel Açıklama:</b> Üst kısım, renkle ilişkili nesneyi veya katmanı tanımlar (örneğin, "Sfumato nesnesi, ton #3"). Alt kısım, varsayılan katalogdan eşleşen ipliğin resmi adını görüntüler.

## E

**Açılır Menü Düğmesi:** Yeni renkler tanımlama, doğrudan bir arka plan görüntüsünden renk seçme veya iplik renklerini ekran renkleriyle senkronize etme gibi bağlama özel işlemlere erişim sağlar.

## İplik Listesinin Birincil İşlevleri

İplik Listesi dört kritik teknik rolü yerine getirir:

- Basitleştirilmiş Genel Bakış:** Her bir renge atanan bireysel vektör nesnelerinin sayısına bakılmaksızın, iplik değişikliklerinin tam dikiş sırasına göre yoğunlaştırılmış bir listesini sağlar.
- Dahili Renk Erişimi:** Sfumato veya Appliqué gibi karmaşık nesnelere, genellikle Özellikler penceresi aracılığıyla yönetilen "iç" renkler içerir. İplik Listesi, bu iç katmanların daha hızlı bir üst düzey genel bakışına ve doğrudan düzenlenmesine olanak tanır.
- Katalog Eşleştirme:** Dijital değerlerin, seçilen Varsayılan Katalog'dan gerçek dünya iplik kodlarına hassas bir şekilde dönüştürülmesini kolaylaştırır.
- Küresel Seçim ve Düzenleme:** Belirli bir rengin evrensel olarak değiştirilmesine olanak tanır. Buradaki bir renk girişini değiştirmek, renk karmaşık nesnelerin içine gömülü olsa veya birden fazla ardışık nesneye dağılmış olsa bile, tasarımın tamamındaki o rengin her örneğini günceller.

## Palet Ve İplik Listesi Karşılaştırması

İplik Listesi, tasarımda görüldükleri şekliyle renklerin **sırasını** gösterirken, Palet proje için mevcut renk havuzunu temsil eder. Kullanıcılar, derin menü tercihlerini açmadan renk değerlerini hızlı bir şekilde yeniden atamak için Palet'teki renkleri doğrudan **Çalışma Alanı**'ndaki nesnelerin üzerine veya İplik Listesi'ndeki girişlerin üzerine sürükleyip bırakabilirler.

## Nesne Denetçisi Ile Karşılaştırma

Her ne kadar **Nesne Denetçisi**, bir tasarımın yapısal hiyerarşisini yönetmek için birincil gezinme aracı olsa da - nesne türlerini, grupları ve katmanları detaylandırır - renk genel bakışı için optimize edilmemiştir. Yüzlerce nesne içeren tasarımlarda, Denetçi'de renk sırasını belirlemek zahmetli olabilir.

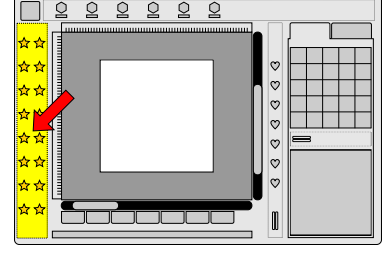
Studio'da, nesnelere ve renklerle arasındaki ilişki şu şekilde kategorize edilir:

- Paylaşılan Renkler:** Birden fazla farklı vektör nesnesi, nakış sırasında duraklamaları en aza indirmek için genellikle aynı iplik rengini kullanır.
- Çok Renkli Nesnelere:** Sfumato, Appliqué veya **Kenarlık nesnelere** gibi özelleşmiş nesne türleri, genellikle tek bir yapısal varlık içinde dahili renk alt kümeleri içerir.

## Ana Araç Çubuğu

Studio'daki ana araç çubuğu, Çalışma Alanı içindeki nesnelere oluşturmak ve düzenlemek için kullanılır. Nesnelere yakınlaştırmak, seçmek ve ölçmek için özel araçların yanı sıra yaratıcı araçlar da içerir.

Ana araç çubuğu bağlama duyarlıdır, yani içeriği mevcut çalışma moduna göre dinamik olarak güncellenir.



## Yakınlaştırma Göstergesi

Bu panelin üst kısmında bulunan yakınlaştırma göstergesi, tüm çalışma modlarında kullanılabilir durumda kalır. [Çalışma Alanı](#)'nın mevcut büyütme seviyesini görüntüler. Yakınlaştırmayı hızlı bir şekilde gerçek boyutuna (1:1) sıfırlamak için bu denetime tıklanabilir.

3.5x

Yakınlaştırma faktörü. Bu düğme ikili bir işlev görür: 1. Mevcut yakınlaştırma oranını görüntüler. 2. Düğmeye tıklamak, yakınlaştırma oranını 1:1 olarak ayarlar ve tasarımı işlendiğinde görüneceği boyutta oluşturur.

1:1

Ölçek tam olarak 1:1 olarak ayarlandığında yakınlaştırma faktörü düğmesinin görünümü.

## Mod #1 - Seç Ve Dönüştür

Panelin üst kısmındaki araçlar, bitmiş nesnelere seçmek ve değiştirmek ve Çalışma Alanı'nın büyütmesini ayarlamak için kullanılır.

Sonraki bölüm, Ölçüm Aracı için özel bir kategorinin yanı sıra yeni nesnelere oluşturmak için araçlar içerir.

## Seçim Araçları



İşaretçi aracı. İmleç ile seçin



Kenarları Düzenle



Yakınlaştır



Kement Seçimi

Çalışma Alanı'nı kaydırma işlemi, ikincil fare düğmesini basılı tutarken imleci hareket ettirerek gerçekleştirilir.

## Yaratıcı Araçlar



Dolgu (Düz dolgu, Motif dolgusu, Otomatik sütun)



Sfumato.



**Mesh**



Açıklık (Delik). Açıklıklar mevcut Dolgu, Sfumato veya Mesh nesnelere eklenebilir.



**Oymacılık**. Oymalar; Dolgu, Sfumato, Ağ veya Sütun nesnelere eklenebilir.



Sütun



Desenli Sütun



**Kontur** (Basit, Örnekler, Taslak, Kenarlık, Saten, **Overlok**)



Manuel Dikişler



Aplike



Aplike Açıklığı (Delik)



**Bağlantı**



**İzleme Aracı (Tıkla-Doldur)**



**Serbest Çizim Aracı**



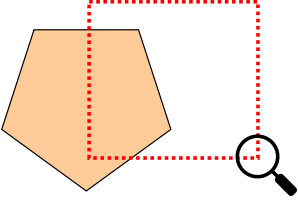
**Temel Şekiller**

## Yardımcı Araçlar



**Ölçüm Aracı**

## Yakınlaştırma



Zoom aracı, birincil düğme tıklamasıyla büyütmeyi artırır ve belirli bir noktada ikincil düğme tıklamasıyla azaltır. Bu işlem fare tekerleği kullanılarak da gerçekleştirilebilir.

Belirli bir bölgeye yakınlaştırmak için, birincil fare düğmesine basın ve dikdörtgen bir çerçeve oluşturmak için sürükleyin. Bıraktığınızda, seçilen alan Çalışma Alanına sığacak şekilde genişleyecektir.

## Seçim

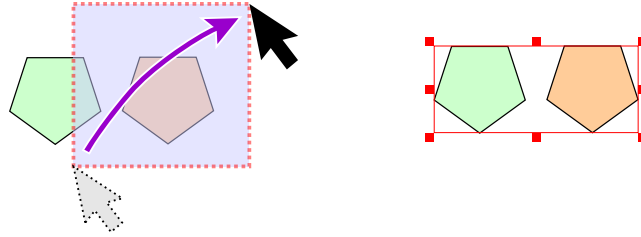
İşaretçi/Seçim aracı, doğrudan tıklama yoluyla tek bir nesneyi veya bir çerçeve kutusu aracılığıyla birden fazla nesneyi tanımlar.

Bir seçime nesne eklemek veya çıkarmak için, üzerlerine tıklarken "Shift" tuşunu basılı tutun.

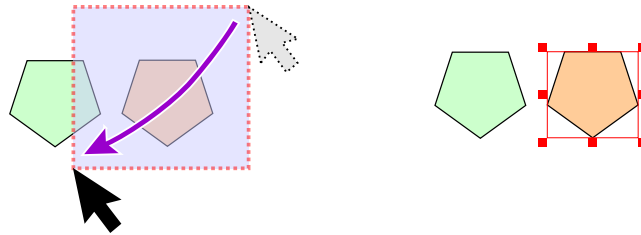
Çoklu seçim için çerçeve kutusunu kullanmak üzere, birincil fare düğmesi basılıyken imleci sürükleyin. Seçim mantığı, sürükleme yönüne göre belirlenir:

**Soldan Sağa:** Çerçeveye dokunan veya çerçeve içinde kalan tüm nesnelere seçer.

**Sağdan Sola:** Yalnızca tamamen çerçeve içinde kalan nesnelere seçer.



Soldan sağa sürüklemek, çerçeve kutusunun dokunduğu tüm nesnelere seçer.



Sağdan sola sürüklemek, yalnızca tamamen içine alınan nesnelere seçer.

## Açıklıklar

Bir Açıklık yalnızca bir Dolgu, Ağ veya Sfumato nesnesinden ya da başka bir Açıklık'tan sonra oluşturulabilir.

[Nesne Denetçisi](#)nde ayrı bir giriş olarak görünmez ve doğrudan seçilemez. Dönüştürme için bir açıklığı seçmek üzere Parça Denetçisi'ni kullanın. Bu protokol Aplike Açıklıkları için de geçerlidir.

Bir açıklık eklemek için, üst nesnenin seçili olması veya Nesne Denetçisi listesindeki en son giriş olması gerekir.

## Oyma

Oyma aracı yalnızca Dolgu, Ağ, Sfumato, Sütun, Desenli Sütun veya Açıklık nesnesine uygulandığında etkilidir.

## Tek Kenarlı Nesnelar

Dolgu, Ağ, Sfumato, Açıklık, Oyma, Kontur, Bağlantı ve Manuel Dikiş nesneları **tek bir kenardan** oluşur. Dolgu, Ağ, Sfumato ve Açıklık nesneları için bu kenar, son noktanın başlangıç noktasıyla çakıştığı kapalı bir döngü oluşturmalıdır.

## Çift Kenarlı Nesnelar

Sütun, Desenli Sütun ve Aplike nesneları her zaman **iki farklı kenara** sahiptir. "Nesneyi Bitir" veya "Düzenle" işlevleri etkin değilse, bu genellikle nesnenin ikinci kenarının henüz tanımlanmadığını gösterir.

## Aplike Dikiş Akışı

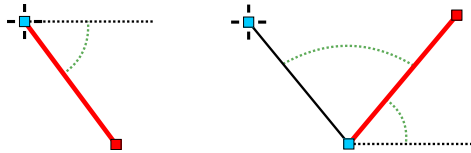
Bir Aplike Açıklığı ana bir **Aplike nesnesi** ile kullanıldığında, dikiş sırası şu şekildedir:

1. Hem ana nesne hem de açıklık için işaretleme dikişleri.
2. Hem ana nesne hem de açıklık için sabitleme dikişleri.
3. Hem ana nesne hem de açıklık için kaplama dikişleri.

## Ölçüm Aracı



Ölçüm Aracı, bir tasarım içindeki mesafeleri ve açıları hesaplar. Bir veya iki ölçüm çizgisi oluşturabilir; iki çizgi mevcut olduğunda, araç aralarındaki açıyı da hesaplar. Ölçülen değerler **ana kontrol panelinde** görüntülenir.



## Mod #2 - Düğüm Düğüm Oluşturma/Düzenleme

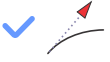
Aşağıdaki kontroller, Düğüm düğüm Oluşturma ve Düzenleme için özeldir. Bu seçenekler, bu moda girildiğinde Araç Çubuğunda görünür.



Kıvrak Öge Türü. Yeni kenarları dijitalleştirmek için **öge türünü** seçmek üzere bunu kullanın.



**İlk olarak Orta Nokta.** Etkinleştirildiğinde, yeni bir eğri ögesi ilk tıklamada çizgi olarak başlatılır. İkinci bir tıklama, önceki noktayı orta nokta olarak kullanarak onu bir eğriye dönüştürür. Devre dışı bırakılırsa, **eğri** ilk tıklamada oluşturulur ve orta noktanın veya Bézier tutamaçlarının manuel olarak konumlandırılmasını gerektirir.



**Ok Tutamaçları.** Bu, [Bézier kontrol tutamaçlarını](#) ok ve dairesel şekiller arasında değiştirir.



**Ekleme Modu.** Bu, [Öğe Ekleme](#) modunu AÇIK veya KAPALI konuma getirir.

## Mod #3 - Yazı

Aşağıdaki kontroller Yazı modu için özeldir ve etkinleştirildiğinde Araç Çubuğunda görünür.



Metin hizalaması için önceden tanımlanmış taban çizgilerini içeren açılır menü.



[Yazı](#) nesnesi için genel düzenleme modunu etkinleştirir.



Bireysel karakterler için düzenlemeyi etkinleştirir.



Metin taban çizgisi için düğüm düzeyinde düzenlemeyi etkinleştirir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > Menü Paneli

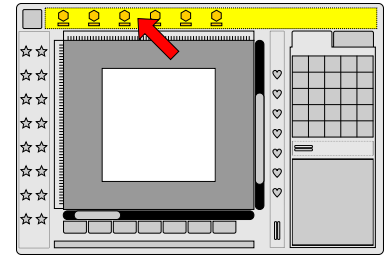


## Ana Menü Paneli

**Ana Menü Paneli**, Studio'daki [Ana Pencere](#)'nin üst kısmında konumlandırılmıştır.

Bu panel; menüler, düğmeler ve birleşik giriş kutuları dahil olmak üzere çeşitli kontrolleri entegre eder. Bağlama duyarlıdır, bu da mevcut seçeneklerin ve kontrollerin aktif çalışma moduna göre otomatik olarak güncellenmesini sağlar.

Bireysel menü öğeleriyle ilgili ayrıntılı bilgi için lütfen [Ana Menü](#) bölümüne bakın.

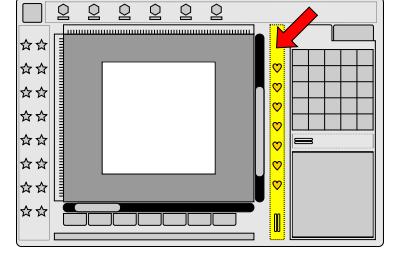


Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > Ayırıcı Panel

## Ayırıcı Panel

Studio Ana Penceresinde bulunan yatay ayırıcı, **Ana Kontrol Panelinin** genel genişliğini ayarlar. Ayrıca sık kullanılan işlemlere hızlı erişim için düğmeler sağlar. Bu düğmelerin çoğu, ana menülerde veya araç çubuklarında bulunan işlevleri yineler. Bu düğmeleri kullanmak, özellikle dokunmatik ekran kullanırken veya fare ile yoğun bir şekilde çalışırken verimliliği artırabilir.

Mevcut düğme seti, aktif çalışma moduna göre dinamik olarak güncellenir. Örneğin panel, **harflendirme** modunun mu yoksa **vektörizasyon modunun** mu aktif olduğuna bağlı olarak farklı seçenekler görüntüler.



## Ayırıcı Panel - Tüm Çalışma Modları İçin Ortak Düğmeler



**Açılır Menüye** erişin. Bu, **Çalışma Alanına** farenin ikincil tuşuyla tıkladığında çağrılan menüyle aynıdır.



**Yakınlaştır:** Çalışma Alanının büyütme oranını artırır. Bu düğme otomatik tekrar işlevine sahiptir; farenin birincil tuşunu basılı tutmak, yakınlaştırma seviyesinin bırakılana kadar sorunsuz ve sürekli bir şekilde değişmesini sağlar.



**Uzaklaştır:** Çalışma Alanının büyütme oranını azaltır. Yakınlaştır aracı gibi, bu düğme de otomatik tekrar işlevini içerir ve basılı tutulduğunda görünüm ölçeğinin sorunsuz ve sürekli bir şekilde küçülmesini sağlar.

## Mod #1 - Seç Ve Dönüştür



Değişiklikleri geri al



Değişiklikleri yinele



Tasarımı depolama birimine kaydet



Seçili nesne(ler) için dikişleri oluştur.



Çalışma Alanındaki geçiş dikişlerinin görünürliğini değiştir.



**Dikiş Simülasyonunu** çalıştır.



Çalışma Alanını seçili nesne veya nesnelere yakınlaştır.

## Mod #2 - Dügüm Dügüm Oluşturma Ve Düzenleme

Üstteki düğme grubu Mod #1 ile aynıdır. Ek araçlar şunları içerir:



Bir Kontur nesnesi için [Geriye Doğru Yol](#) (ikinci katman) oluşturun.



Başlangıç noktasını önceki nesneye hizalayın.



Bitiş noktasını sonraki nesneye hizalayın.



Seçili kenarı bölün.



Bir Sütun veya Aplike nesnesinde segment bölümü oluşturun.

## Mod #3 - Harflendirme

Üstteki düğme grubu Mod #1 ile aynıdır. Ek araçlar şunları içerir:



Harflendirmeyi Yükle



Harflendirmeyi Kaydet



Metni Sil

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Pencere > Açılır Menü

## Açılır Menü

**Açılır menü**, mevcut çalışma moduyla ilgili komutlara ve seçeneklere hızlı erişim sağlayan, kompakt ve bağlama duyarlı bir menüdür. Bu menü, manuel olarak çağrılana kadar gizli kalır.



Açılır menüyü açmak için bu düğmeye tıklayın.

Fare donanımlı cihazlarda, açılır menülere **ikincil fare düğmesine** (sağ tık) tıklanarak erişilir.



Studio, pencereleri ve panelleri içinde çeşitli özel açılır menü düğmeleri içerir. Bunlar öncelikle faresi olmayan cihazlarda **dokunmatik ekran** kullanımı için tasarlanmıştır, ancak tek düğmeli fare iş akışını tercih eden kullanıcılar için de tamamen işlevsel kalmaya devam ederler.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Düğümlerin Düzenlenmesi

## Düğümlerin Düzenlenmesi

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Düğümlerin Düzenlenmesi > Yön Çizgileri

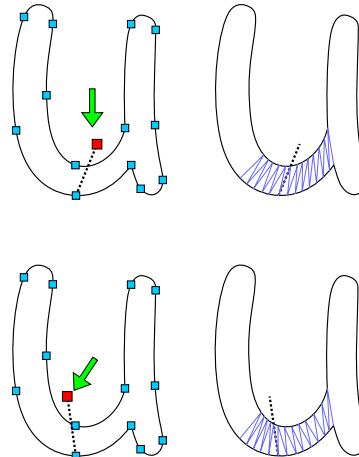


### Auto Column Aracı İçin Yön Çizgileri

Auto Column aracı, nesnelere saten dikişlerle doldurmak için gelişmiş algoritmalar kullanır ve profesyonel dijitalleştiriciler tarafından kullanılan manuel teknikleri yakından taklit eder. Ancak, belirli tasarımlar, bazı alanlarda dikiş yönüne manuel ayarlamalar yapılmasını gerektirebilir.

Bu kontrol, **yön çizgileri** aracılığıyla sağlanır. Bir yön çizgisi, mevcut bir kenar düğümünden dolu alan boyunca bir yol çizilerek tanımlanır. Bir yön çizgisinin dikiş yönünü etkileyebilmesi için dolu alanı kesmesi gerektiğini unutmayın; eğer nesne sınırlarının dışında kalırsa, hiçbir etkisi olmayacaktır.

Aşağıdaki örnek, bir yön çizgisinin otomatik bir sütun içindeki dikiş akışını nasıl değiştirdiğini göstermektedir.



Bunu uygulamak için, [Oluştur/Düzenle moduna](#) girin ve yön çizgisi için başlangıç noktası olarak amaçlanan düğümü seçin. Ardından, çizgi segmentinin sonlanması gereken konumda ikincil fare düğmesine tıklayın. Bu işlem bitiş noktasını işaretler ve bir bağlam menüsü açar.

Ayarlamayı tamamlamak için, menüden "**Yön Düğümünü Buraya Yerleştir**" komutunu seçin. Yazılım, dikiş açılarını yeni vektöre dayalı olarak hemen yeniden hesaplayacaktır.

Orijinal otomatik dikiş akışına geri dönmek için, yön çizgisinin sonunda bulunan düğümü silmeniz yeterlidir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > [Düğümlerin Düzenlenmesi](#) > [Öğelerin Eklenmesi](#)

## Eleman Ekleme

Standart [vektörleştirme](#) modunda çalışırken, yeni düğümler tipik olarak yalnızca bir kenardaki son düğümden sonra sıralı olarak eklenebilir. Bağlam menüsünden **Ekle** komutunu kullanarak başka yerlere düğüm ekleyebilirsiniz de, birden fazla nokta ile çalışırken bu işlem verimsiz olabilir. Ayrıca, yeni bir düğümü mevcut bir düğüme çok yakın yerleştirmek, yeni bir nokta oluşturmak yerine yanlışlıkla bir düğüm seçimini tetikleyebilir. **Eleman Ekle** modu, bu sorunları iki temel avantajla çözmek için tasarlanmıştır:

1. Yalnızca bir dizinin sonunda değil, seçilen herhangi bir düğümden sonra yeni düğümlerin eklenmesine olanak tanır.
2. Düğüm seçme mantığını atlayarak, mevcut bir düğümü yanlışlıkla seçmeden doğrudan üzerine veya yakınına yeni bir düğüm yerleştirmenize olanak tanır.

Klavyeyi kullanarak **Eleman Ekle** modunu etkinleştirmek için, [Çalışma Alanı](#) içinde istenen konuma farelin birincil tuşuyla tıklarken "**a**" tuşunu basılı tutun.



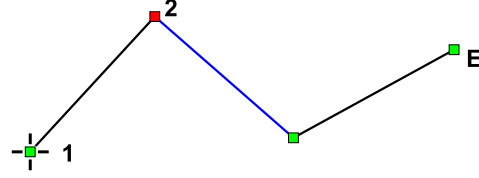
Klavyeli olmayan cihazlar için, [Menü \(oluşturma/düzenleme modu\) > Düzenle > Ekle](#) yoluna gidin veya bu özelliği etkinleştirmek için menü çubuğundaki **Eleman Modu** düğmesini kullanın.



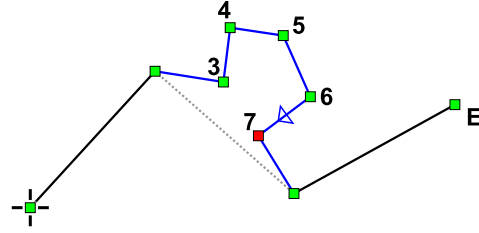
Yeni düğümler eklemek, nesnelere arasındaki otomatik olarak oluşturulan [bağlantıları](#) iyileştirirken veya manuel dikişler kullanarak karmaşık gölgeleme efektlerini sayısallaştırırken özellikle yararlıdır. Çok miktarda manuel dikiş oluştururken, bu mod mevcut düğümlerin yanlışlıkla seçilmesini önleyerek sayısallaştırma iş akışını kolaylaştırır.

Aşağıdaki örnek, yeni düğümlerin eklenmesini göstermektedir. Bu senaryoda, çoklu çizgi (**E**) noktasında sona ermektedir, ancak (**2**) düğümünü takiben birkaç düğüm eklememiz gerekmektedir. Düğüm (**2**)'yi seçmek için tıklayarak

başlayın.



**Eleman Ekle** modunu etkinleştirin ve ek noktaları yerleştirmek istediğiniz yere tıklayın. Yeni (3), (4), (5), (6) ve (7) düğümlerini oluşturun. İşiniz bittiğinde, **Eleman Ekle** modundan çıkın. Bu noktaların artık (2) düğümünü hemen takip eden düğüm dizisinin ortasına entegre edildiğine dikkat edin. Aşağıdaki resimdeki kesikli çizgi, çoklu çizginin orijinal yolunu temsil eder.



**Not: Eleman Ekle** modu etkinken, mevcut düğümler seçilemez veya taşınamaz. Seçim özelliklerini geri kazanmak için, önce "a" tuşunu bırakarak veya menüdeki seçeneğin seçimini kaldırarak moddan çıkmalısınız.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Düğümlerin Düzenlenmesi > Vektörleştirme Modunda Temel Şekiller



## Vektörleştirme Modunda Temel Şekiller

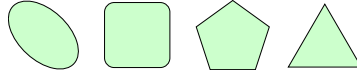
Vektörleştirme modu, [Seçim/Dönüştürme moduna](#) gelişmiş bir alternatif olarak hizmet veren, temel şekilleri kullanmak için birincil ortamdır.

Önceden tanımlanmış, kullanıma hazır şekiller oluşturmakla sınırlı olan Seçim/Dönüştürme modunun aksine, Vektörleştirme modu şekilleri düğüm düzeyinde düzenlemenize ve birden fazla şekli tek bir varlıkta birleştirmenize olanak tanır. Bir şekil, halihazırda vektörleştirilmekte olan nesnenin spline kenarıyla da entegre edilebilir. Ayrıca bu mod, herhangi bir şeklin başlangıç noktasını yeniden konumlandırma esnekliği sağlar.

## Temel Şekiller

Temel şekiller, nakış tasarımları oluşturmak için temel yapı taşları olarak hizmet eden geometrik ve süsleme desenlerinden oluşur.

Geometrik şekiller elipsleri, üçgenleri ve düzgün çokgenleri içerir.



Süsleme şekilleri çiçekleri, yıldızları, kalpleri ve spiralleri içerir.



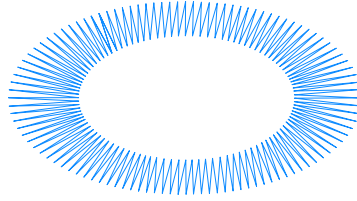
Vektörleştirme modunda, bu şekillere [■ Ana Menü > Şekil](#) aracılığıyla erişilebilir.

Şekil özelliklerinin tanımları ve yapışma kontrollerinin işlevselliği, Seçim/Dönüştürme modundakilerle tutarlı kalır.

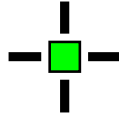
Ancak, sütun nesnelere özgü **Kalınlık** ve **Köşe** özellikleri bu modda kullanılamaz. Bunun nedeni, bir sütunun köşelerinin ve iki tarafının burada bir şekil ofseti aracılığıyla oluşturulmak yerine manuel olarak tanımlanmasıdır. Bu daha fazla manuel giriş gerektirse de, Seçim/Dönüştürme modundaki Şekiller aracı tarafından desteklenmeyen bir özellik olan **değişken kalınlığa** sahip sütunların oluşturulmasına olanak tanır.

## Örnek - Saten Dikişli Elips

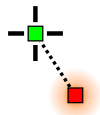
Vektörleştirme modu, birkaç şekli tek bir nesnede birleştirmeyi basitleştirir. Yaygın bir uygulama, değişken kalınlığa sahip bir saten dikişli elips oluşturmaktır.



Ekranın sol tarafındaki araç çubuğunda bulunan [Sütun Aracı](#) düğmesine tıklayın. Bu, Studio'yu Vektörleştirme moduna geçirir.

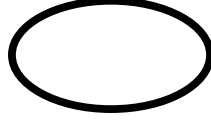


İlk düğümü yerleştirmek için çalışma alanına tıklayın. İlk düğüm, ince bir artı işaretiyle tanımlanır.

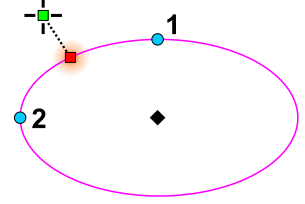


Sütun nesnesinin tabanını oluşturmak için farklı bir konuma tıklayın. Odaklanılan düğümün vurgulandığına dikkat edin. Taban, kesikli bir çizgi olarak gösterilir. Sütunun her iki kenarı da bu tabandan başlayacak ve karşı uçtaki ikinci bir

tabanda sonlanacaktır. Tabanlar her zaman düz çizgilerdir ve sütunun başlangıcındaki ve sonundaki **dikiş açısını** tanımlar; aradaki açılar enterpole edilir.

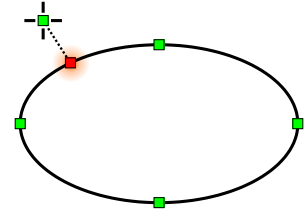


■ [Ana Menü > Şekil > Elips](#) yoluna gidin. Dört öğelik varsayılan ayar genellikle bir elips için yeterlidir, ancak daha yüksek hassasiyet gerekiyorsa daha fazlası eklenebilir.

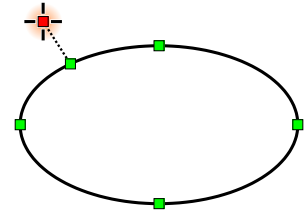


Odak noktasına yakın bir elips çizin. Boyutları ayarlamak için dairesel tutamaçları (1 ve 2) ve şekli konumlandırmak için merkezi elmas şeklindeki tutamacı kullanın.

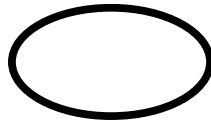
Çalışma alanında herhangi bir yere sağ tıklayın ve bağlam menüsünden **Öğelere** seçeneğini belirleyin. Bu, elipsi, başlangıç ve bitiş noktaları odak noktasına yakın konumlandırılmış bir vektör öğeleri dizisine dönüştürür.



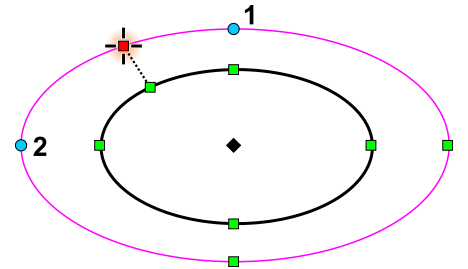
Sütunun ilk tarafı artık tamamlandı ve şekil, sütun kenarına entegre edildi.



Odaklamak için ikinci tarafın ilk düğümüne tıklayın.

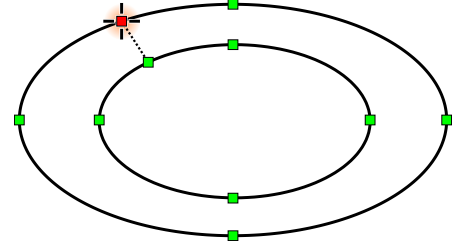


Tekrar ■ [Ana Menü > Şekil > Elips](#) seçeneğini seçin.



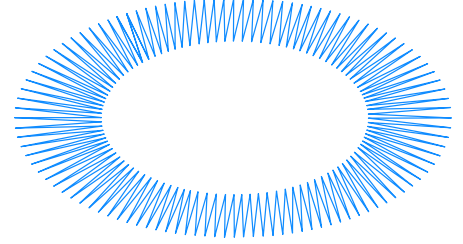
Odaklanmış noktanın yakınına ikinci bir elips çizin.

Sağ tıklayın ve açılır menüden **Öğelere Dönüştür (To Elements)** seçeneğini seçin. Bu, ikinci elipsi bir dizi öğeye dönüştürerek sınırı tamamlar.



Elipsin her iki tarafı da artık tamamlandı.

Çalışma alanında tekrar sağ tıklayın ve **Dikişleri Oluştur (Generate Stitches)** seçeneğini seçin. Ortaya çıkan nesne, değişken kalınlığa sahip bir saten dikiş elipsidir.

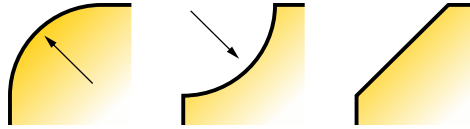


**Not:** Faresiz cihazlarda, sağ tıklama yerine bağlam menüsüne erişmek için [Açılır Menü](#) düğmesini kullanın.



## Dikdörtgen - Köşeler

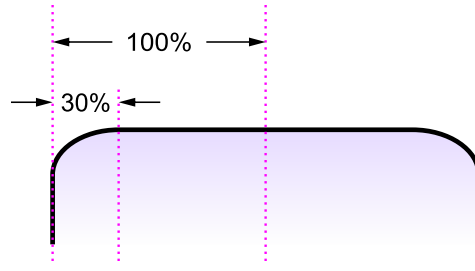
Standart dikdörtgenlere ek olarak, Şekiller aracı köşeleri değiştirmek için üç yöntem sunar:



Köşe değişikliklerinin türleri.

- Yuvarlatılmış Köşe (Kavisli):** Keskin 90 derecelik bir açıyı pürüzsüz, dışa doğru bir kavisle değiştirir.
- Oyuklu Köşe:** Keskin bir açıyı dekoratif etki için içe doğru, konkav bir çentikle değiştirir.
- Pahlı Köşe:** Köşeyi düz, çapraz bir kesimle değiştirir.

Köşe değişikliğinin yoğunluğu, %100'ün dikdörtgenin kenar uzunluğunun yarısını temsil ettiği bir yüzde olarak tanımlanır.



%100'lük bir deęer, kenar uzunluęunun yarısına karřılık gelir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir

## Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 1



### Nakış Sayısallaştırma - Logo Nasıl Sayısallaştırılır - Bölüm 1

Bu derste, bir şirket logosunun nasıl sayısallaştırılacağını öğreneceğiz. Bu ders yeni başlayanlar için tasarlanmıştır ve tüm adımlar ayrıntılı açıklamalar içermektedir.

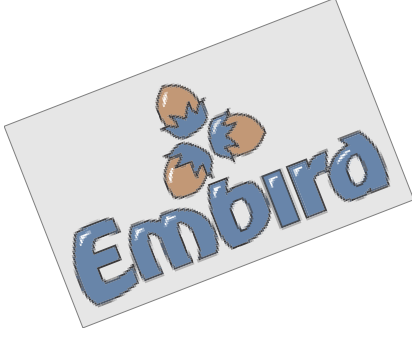
Studio, kullanıcı tarafından çizilen veya bir vektör dosyasından içe aktarılan vektör nesnelerini nakış dikişleriyle doldurur.

Tamamlandığında, bitmiş tasarım son ayarlamalar için Embird Editor'a yüklenir ve istenen formatta kaydedilir.

Sayısallaştırma işlemi için, bir grafik programında oluşturulmuş (SVG olarak kaydedilmiş) vektörleştirilmiş bir logonuz zaten varsa, [vektör grafikleri](#) dönüştürme özelliğini kullanabilirsiniz. Vektör grafiklerini doğrudan tasarımınıza dönüştürmek ve nesnelere manuel olarak yeniden çizme ihtiyacını ortadan kaldırmak için [■ Ana Menü > Tasarım > Dışa Aktar/İçe Aktar > Vektör Dosyası İçe Aktar](#) işlevini kullanın. Ancak bu ders, Studio'nun temel tekniklerini göstermek için manuel sayısallaştırmaya odaklanmaktadır, çünkü en iyi sonuçları elde etmek için genellikle manuel iyileştirme gereklidir.

Studio'da sayısallaştırma yaparken, kullanıcı şablon olarak hizmet etmesi için taranmış bir [görüntü veya fotoğrafı Çalışma Alanı](#)'na içe aktarabilir. İşlem, görüntünün üzerine vektör nesnelere çizmeyi ve bunları dikişlerle doldurmayı içerir. Bu vektör nesnelere görünürlüğü artırmak için arka plan görüntüsü parlaklaştırılabilir, koyulaştırılabilir veya filtrelenebilir.

## Görüntüyü İçe Aktarma



Bir logo veya tasarımı sayısallaştırmanın ilk adımı genellikle kaynak görüntüyü içe aktarmaktır. Kaynak görüntüler sıklıkla döndürülmüş, deforme olmuş veya başka şekilde bozulmuş olabilir.

Görüntüyü [Çalışma Alanı](#)'nın arka planına yüklemek için [■ Ana Menü > Görüntü > İçe Aktar](#) komutunu kullanın. İçe aktarma sırasında Studio, görüntünün mevcut Kasnağa (Çalışma Alanı) sığması için yeniden boyutlandırılıp boyutlandırılmayacağını soracaktır. Bu alıştırma için **Hayır**'ı seçin, çünkü görüntü boyutunu daha sonra manuel olarak tanımlayacağız.

Studio, 5000 piksele kadar genişlik ve yükseklikteki görüntü içe aktarmalarını destekler.

## Görüntünün Ayarlanması

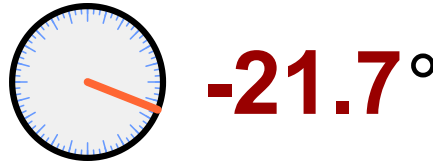
### Döndürme

Kaynak görüntü, mükemmel bir yatay konuma ulaşmak için genellikle döndürme gerektirir. Ayar kontrollerini açmak için [■ Ana Menü > Görüntü > Araçlar > Görüntü Düzenleme Penceresi](#) komutunu kullanın. **Görüntüyü Döndür** kontrolü ilk sekmede bulunur; görüntüyü istenen yöne döndürmek için kullanın.

Döndürme açısı birkaç yöntem kullanılarak ayarlanabilir:

- **Birincil fare düğmesi tıklaması:** Açıyı artırmak için sayısal açı değeri üzerinde.
- **İkincil fare düğmesi tıklaması:** Açıyı azaltmak için sayısal açı değeri üzerinde.
- **Birincil fare düğmesi tıklaması:** Açıyı doğrudan ayarlamak için saat kadranı üzerinde.
- **İkincil fare düğmesi tıklaması:** Manuel açı ayarı için bir kaydırıcı penceresi açmak amacıyla saat kadranı üzerinde.

Açıyı ayarladıktan sonra, Studio'nun döndürme işlemini gerçekleştirmesi için bir an bekleyin. Görüntü doğru konuma ulaşana kadar ayarlamaya devam edin.

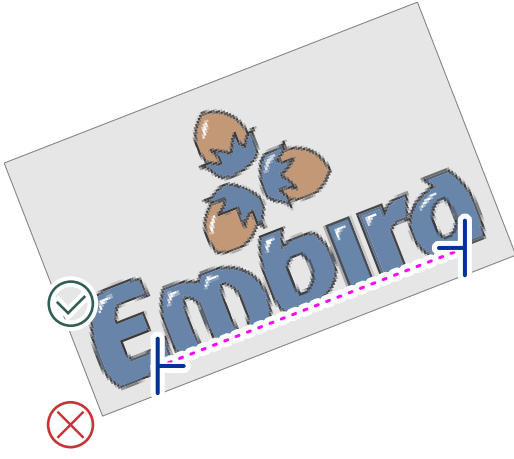


Döndürmeyi tamamlamak için [■ Uygula](#) düğmesine tıklayın.

### "Yatay Konuma Döndür" Aracı

Hizalama için alternatif bir yöntem, [■ Ana Menü > Görüntü > Araçlar > Yatay Konuma Döndür](#) aracıdır.

Araç tutamaçlarını görüntüde yatay olması gereken herhangi bir çizgi boyunca konumlandırın, ardından Tamam'a tıklayın. Yazılım, seçilen çizgi mükemmel bir şekilde yatay olacak şekilde görüntüyü otomatik olarak döndürecektir.



Şekil 2. Yatay Olarak Döndür aracı kullanılarak döndürme.



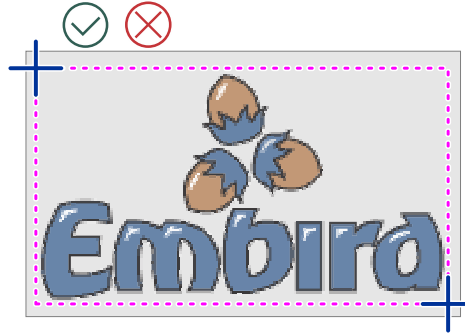
Şekil 3. Düzeltilmiş resim.

## Kırpma

Tasarım alanını izole etmek için, **■ Ana Menü > Resim > Araçlar > Kırp** yoluyla Kırp aracını etkinleştirin.

Kırpma çizgilerini logonun kenarlarına doğru sürükleyin. Bu çizgiler, kolay ayarlama için tutamaçlara sahiptir. Kırpma sınırlarının hassas bir şekilde yerleştirilmesi için yakınlaştırma araçlarını ve Çalışma Alanı kaydırıcılarını kullanarak kaydırma ve yakınlaştırma yapabilirsiniz.

Resmi tanımlanan alana kırmak için Tamam'a tıklayın.



Şekil 4. Kırpma çizgileriyle sınırlandırılmış logo.

## Resim Boyutu

Resim boyutunu ayarlamak, nakış tasarımının nihai boyutlarını belirler.

Ayar kontrollerini **■ Ana Menü > Resim > Araçlar > Resim Düzenleme Penceresi** yoluyla açın.

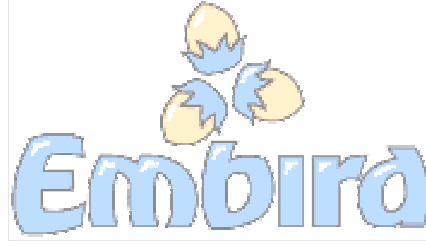
Gerekli boyutları ayarlamak için ikinci sekmeye gidin. Üçüncü sekme, yeniden boyutlandırmadan sonra eklenecek boş bir alan kenarlığı tanımlamanıza olanak tanır. Bu kenar boşluğu, kullanıcının Çalışma Alanının kenarlarına çok yakın çalışmak zorunda kalmasını önlediği için sayısallaştırma sırasında faydalıdır.

**Uygula** düğmesine tıklayın. Resim artık buna göre döndürülecek, kırılacak ve yeniden boyutlandırılacaktır.

**Not:** Kaynak resim eğri veya başka bir şekilde deforme olmuşsa, [■ Ana Menü > Resim](#) içinde bulunan **Resmi Düzelt** aracını kullanın. Bu adım, bu özel ders için gerekli değildir.

## Renk Filtreleri

Vektörleştirme sırasında görünürlüğü artırmak için parlaklık filtresini kullanın. Bu, tasarım detaylarının net kalmasını sağlarken arka plan ile sayısallaştırılmış vektör nesneleri arasında daha yüksek kontrast sağlar. Renk ayar penceresini açmak için [■ Ana Menü > Resim > Araçlar > Arka Plan Filtreleri](#) yoluna gidin. Parlaklığı artırmak için kaydırıcıyı kullanın ve  **Uygula** düğmesine tıklayın.



Şekil 5. Artırılmış parlaklığın şablon resim üzerindeki etkisi.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 2



## Nakış Dijitalleştirme - Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 2 Görüntü Alanlarını Dijitalleştirme (Vektörleştirme)

### Dolgular Ve Konturlar

Arka plan çizimi [hazırlandıktan](#) sonra, asıl [dijitalleştirme](#) süreci başlayabilir.

Harfler ve grafik öğeleri gibi düz renkli alanları dijitalleştirmek için [Dolgu nesnelərini](#) kullanacağız. Daha sonra, bu alanların üzerine ince siyah [Kontur Nesnelərini](#) katmanlayacağız.

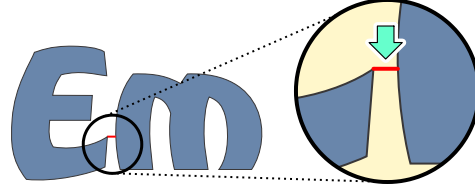
Dolgu nesneləri, uzun paralel dikişlerden oluşur (standart "düz dolgu" tercihi kullanıldığında). Bu dikişler, uygun iplik gerginliğini korumak ve gevşek ilmekleri önlemek için otomatik olarak daha kısa bölümlere ayrılır. Bu bölümler ayrıca düz dolguya ince bir görsel doku kazandırır. Bu bölünmüş dikişler ve tutarlı dikiş açıları nedeniyle, dolgu nesneləri daha büyük tasarım öğelerini dijitalleştirmek için idealdir.

**Not:** Yazı yazmak için dolgu nesneləri kullanılırken, yüksek kaliteli dikiş sonuçları elde etmek için karakterlerin en az 1 cm (1/2 inç) yüksekliğinde olması gerekir. Bunlar, çok küçük yazılar veya dar saten tarzı nesnelər için uygun değildir.

## İplik Kesmeler Ve Bağlantılar

Yüksek kaliteli bir nakış tasarımı, dikiş sürecini hızlandırmak ve daha temiz bir bitiş sağlamak için geçiş dikişlerini en aza indirmelidir. Bir tasarım hiç iplik kesme veya renk değişimi içermiyorsa, sürekli olarak dikilebilir. Bazı iplik kesmeler kaçınılmaz olsa da, bir dijitalleştirici tasarım boyunca bunların sıklığını azaltmayı hedeflemelidir.

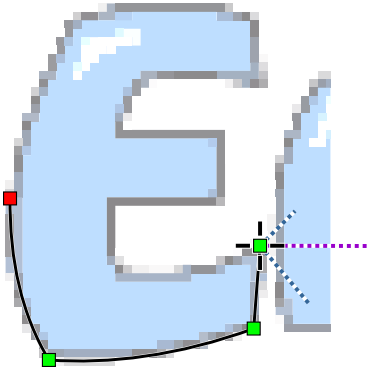
İplik kesmeleri en aza indirmek için, her bir dijitalleştirilmiş alanın başlangıç ve bitiş noktalarını stratejik olarak yerleştirmek esastır. Nesnelere birbirine yakın konumlandırılmışsa, Bağlantı nesnelere kullanılarak birbirine bağlanabilmeleri için başlangıç ve bitiş noktaları hizalanmalıdır. Bu, bağlantı ipliğini mümkün olduğunca kısa tutarak bir "en yakın nokta bağlantısı" oluşturur.



Şekil 1. İki dolgu nesnesi arasında en yakın nokta bağlantısı.

**Not:** En yakın nokta bağlantıları her zaman zorunlu değildir. Bağlı nesnelere arasındaki bir boşluk, farklı renkteki sonraki bir nesne tarafından kapatılacaksa, en kısa fiziksel yol olmasa bile bağlantı yolu o nesnenin altında gizlenmelidir.

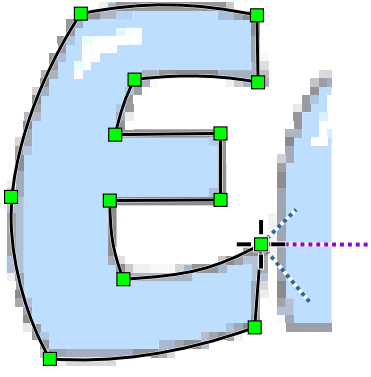
## Dijitalleştirme Sürecini Başlatma



Yeni nesnelere için aktif rengi ayarlamak üzere ekranın sağ üst köşesinde bulunan **paletten** kırmızıyı seçin.

Select the **Dolgu aracını** seçin ve 'E' harfi üzerindeki ilk düğümü, 'm' harfine en yakın noktaya yerleştirin. Studio artık 'Oluşturma/Düzenleme' modundadır. Bir kelimenin ilk harfi için, başlangıç ve bitiş noktaları genellikle aynı konuma yerleştirilir. Düğümü çevresi boyunca yerleştirerek harfin tamamını **sayısallaştırın**.

◀ Şekil 2. E harfinin sayısallaştırılması.



Yeni nesnelere için aktif rengi ayarlamak üzere ekranın sağ üst köşesinde bulunan [paletten](#) kırmızıyı seçin.

Şekli kapatmak için, son düğümü hafifçe yana yerleştirin ve ardından doğrudan ilk düğümün üzerine sürükleyin. Bu, yeni bir kapanış noktası oluşturmak yerine yanlışlıkla ilk düğümü seçmenizi önler.

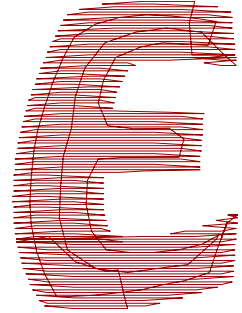
Nesne konturu tamamlandığında, bağlam menüsünü açmak için farenin ikinci düğmesine tıklayın. Harfi sonlandırmak için **Dikişleri Oluştur** komutunu seçin. Eğrileri düz çizgilere dönüştürmenize, düğüm eklemenize veya silmenize ve dolgunun başlangıç ve bitiş noktaları konumlarını ayarlamanıza olanak tanıyan bu menüdeki diğer seçenekleri inceleyin. Yazılım, nesneyi belirlenen başlangıç

noktasından başlayıp bitiş noktasında biten iplikle doldurur. Bu iki noktanın doğru yerleştirilmesi, nesnelere birleştirmek ve iplik kesimlerini ortadan kaldırmak için hayati önem taşır.

◀ Şekil 3. E harfi için tamamlanmış kontur. İlk düğümden uzanan üç çizgi; zig-zag alt dikiş 1, zig-zag alt dikiş 2 ve nihai örtü dikişleri için açılımları gösterir.

Tamamlanan harf, tutarlı bir açıyla (bu örnekte 0 derece) dikişlerle doldurulur. Studio ayrıca otomatik olarak alt dikişler oluşturur. Kenar alt dikişi, örtü dikişlerinin kumaşı çekmesini önlemek için konturu takip ederken, zig-zag alt dikiş dikim sırasında "itme" etkisini en aza indirmek için malzemeyi stabilize eder.

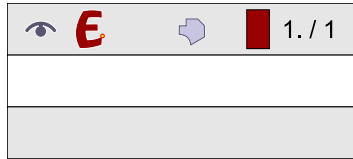
Yatay dikişler üzerinde görünen küçük noktalar iğne noktalarını, yani uzun dikişlerin bölündüğü yerleri temsil eder. Bu noktalar belirli bir dolgu desenini takip eder. Kullanıcılar [özellikler penceresindeki](#) çeşitli önceden tanımlanmış dolgu desenlerinden seçim yapabilir veya [kendi desenlerini tasarlayabilirler](#).



Şekil 4. Alt dikiş ve örtü dikişleri ile tamamlanmış E harfi. ▶

## Nesne Denetçisi

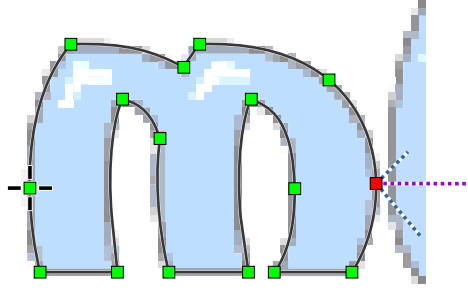
Tamamlanan tüm nesnelere [Nesne Denetçisi](#)'nde listelenir.



Şekil 5. **Nesne Denetçisi**'nde görüntülediği şekliyle nesne simgesi.

'E' karakterinin düz dolgu aracı kullanılarak oluşturulduğuna dikkat edin. Tasarımınız saten dikişli yazı gerektiriyorsa, lütfen [Yazıların Elle Sayısallaştırılması](#) dersine başvurun.

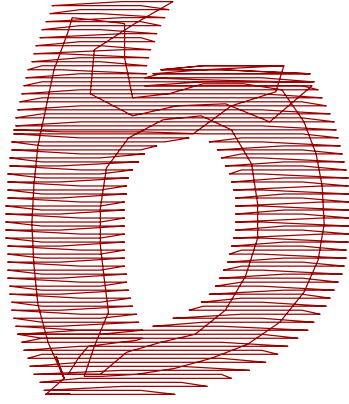
Kalan harfleri aynı tekniği kullanarak sayısallaştırın. 'm' harfi için, başlangıç noktasını sol tarafa ve dolgu bitiş noktasını sağ tarafa yerleştirin. Bunu başarmak için, harfin etrafındaki düğümleri soldan başlayıp solda bitecek şekilde izleyin, ardından en sağdaki düğümü seçin, sağ tıklayın ve **Son Dikiş Buraya Yerleştir** komutunu seçin. Bu kurulum, işlemin ilerleyen aşamalarında harfler arasında kesintisiz bağlantı dikişlerine olanak tanır.



Şekil 6. Sayısallaştırılmış m harfi. Dikim sırası, bir sonraki bağlantıya uyum sağlamak için sağ tarafta biter.

## Nesnelerde Açıklıklar (Delikler) Oluşturma

'b' ve 'd' gibi harfler, iç açıklıklar içerdikleri için farklı bir yaklaşım gerektirir. Önce dolgu aracıyla dış konturu oluşturun, ardından **Açıklık aracı**nı kullanarak deliği tanımlayın. Açıklıkların birincil **Nesne Denetçisi**'nde görünmediğine dikkat edin; bunun yerine, karmaşık nesnelerin alt bileşenlerini yöneten Parça Denetçisi'nde listelenirler.



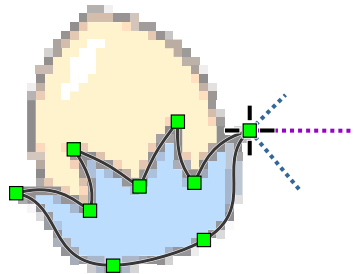
Şekil 7. Tamamlanmış b harfi.

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

Şekil 8. **Parts Inspector** içinde görüntülediği şekliyle Açıklık.

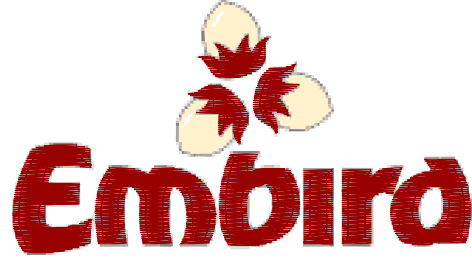
## Nesneleri Klonlama

Dolgu aracını kullanarak bir findığın mavi bölümünü sayısallaştırın. Kalan nesneleri çoğaltma ve döndürme yoluyla oluşturacağız. Nesneyi seçin ve **Ana Menü > Dönüştür > Nesneleri Dönüştür** yoluna gidin.



Şekil 9. Manuel olarak sayısallaştırılan ilk nesne.

Döndürme açısını 120 dereceye ve **Adet** değerini 3'e ayarlayın. Döndürme merkezini (küçük bir dairesel simge ile gösterilir) çalışma alanında gerektiği gibi konumlandırın. Yeni kopyaların yarı saydam bir önizlemesi görünecektir. Tamamlamak için üst çubuktaki **Generate Stitches** (kova simgesi) düğmesine tıklayın.



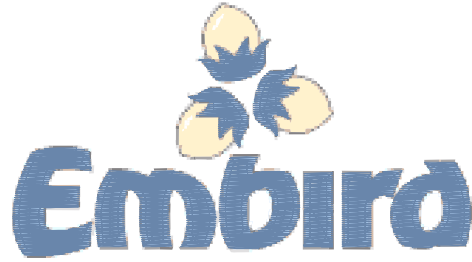
Şekil 10. Belirlenen tüm mavi alanlar artık ön hazırlık olarak kırmızı iplikle doldurulmuştur.

## Nesne Renklerini Değiştirme

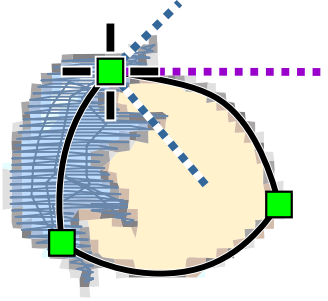
Görüntünün tüm mavi kısımları sayısallaştırılmış ve arka plana karşı görünürlük sağlamak amacıyla kırmızı iplikle doldurulmuştur. Şimdi bunları doğru mavi renge değiştireceğiz. Aşağıdaki yöntemlerden herhangi birini kullanarak nesnelere seçin:

- **Ana Menü > Seç > Tümünü Seç** komutunu kullanın.
- Çalışma alanındaki nesnelere etrafında bir seçim kutusu sürükleyin.
- Girdileri doğrudan **Object Inspector** içinde seçin.

Palettekteki mavi bir renk hücrenin üzerinde birincil fare düğmesine tıklayıp basılı tutun, imleci **Çalışma Alanı**'ndaki seçili öğelere sürükleyin ve rengi uygulamak için düğmeyi bırakın.



Şekil 11. Doğru mavi renge güncellenmiş nesnelere.



Ardından, fındıkların sarı iç kısımlarını sayısallaştırın.

◀ Şekil 12. Koruyucu bir örtüşme ile sayısallaştırılmış sarı alan.

İdeal olarak, bunlar nihai nakışta mavi alanların altında doğal bir şekilde durmaları için mavi alanlardan önce sayısallaştırılmalıdır. Ancak, bunları şimdi sayısallaştırıp dikiş sırasını ayarlayabiliriz. Geçici bir renk (örneğin kahverengi) seçin ve ilk fındığın sarı alanı için **Dolgu aracını** kullanın. Sarı ve mavi alanlar arasında hafif bir **örtüşme** olduğundan emin olun. Bu, dikiş sırasında iplik

gerginliği nesnelere birbirinden ayrılmasına neden olursa kumaşın görünmesini engeller.

İki döndürülmüş kopya (120 derece) oluşturmak için [Ana Menü > Dönüştür > Nesneleri Dönüştür](#) komutunu kullanın. Ardından, bu yeni nesnelere için **Generate Stitches** işlemini yapın.

## Dikiş Sırasını Yönetme

Kahverengi nesnelere şu anda mavi olanların üzerinde duruyor. Bunu düzeltmek için, **Object Inspector** içindeki üç kahverengi nesneyi seçin. Seçimi listedeki ilk nesnenin (E harfi) üzerine sürüklemek için birincil fare düğmesini kullanın. Düğmeyi bırakın ve açılan açılır menüden **Insert Before** komutunu seçin. Kahverengi nesnelere listenin en üstüne taşınacak ve böylece ilk önce dikilmeleri sağlanacaktır.

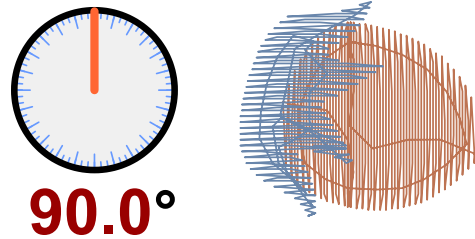
Şekil 13. Sürükle-bırak yöntemiyle dikiş sırasını ayarlama. ▶

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

## Nesne Özelliklerini Ayarlama

Kahverengi nesnelere için dikiş açısını değiştirmemiz gerekiyor. Bitişik dolgu nesnelere aynı dikiş açısını paylaşıyorsa, dikişler birbirine geçebilir ve bu da tırtıklı bir kenara neden olabilir.

Üç kahverengi nesneyi seçin, seçime sağ tıklayın ve **Parameters** komutunu seçin. Parameters penceresinde, dolgu açısını 90 derece olarak değiştirin ve **OK** düğmesine tıklayın.



Şekil 14. Daha iyi ayırım için dolgu dikiş açısını değiştirme.

## Bağlantıları Uygulama

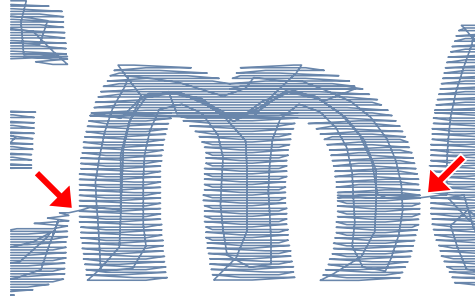
Nesne Denetçisi'ndeki küçük kırmızı makas simgesi, bir nesnenin bir öncesine bağlı olmadığını ve nakış makinesinin bir kesme işlemi gerçekleştireceğini gösterir. Birbirine yakın harfler arasındaki bu kesmeleri önlemek için, onları düz dikiş bağlantıları kullanarak birbirine bağlayabiliriz.

**Nesne Denetçisi'**nde 'm', 'b', 'i', 'r' ve 'd' harflerini seçin ('E' harfini seçmeyin, çünkü kelime onunla başlar). Right-click the selection and choose **Önceki Nesneye Bağlantı Oluştur** seçeneğini belirleyin. Bu, seçilen her nesneden kendinden önce gelene bir bağlantı oluşturur.

Şekil 15. Kesmeleri ortadan kaldırmak için otomatik bağlantılar oluşturma. ►



Yazılım, nesnelar arasında bağlantı dikişleri oluşturur. Aşağıdaki resimde bunlar küçük kırmızı oklarla işaretlenmiştir. Nesneların merkezinden geçen uzun dikişler görürseniz, bu, dolgularımızın başlangıç ve bitiş noktalarının doğru konumlandırılmadığını gösterir. Studio varsayılan olarak düz bağlantılar oluşturursa da, yeni düğümler ekleyerek bunların şeklini manuel olarak düzenleyebilirsiniz.



Şekil 16. Harfler arasındaki optimize edilmiş en yakın nokta bağlantıları.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > [Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir](#) > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 3



## Nakış Dijitalleştirme - Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 3 Konturları Dijitalleştirme

Kontur oluşturma yöntemlerinin tam listesi için lütfen [Konturlar - Genel Bakış](#) bölümüne bakın.

Bu bölümde, logoya ince normal dikiş konturları ekleyeceğiz. İlk katmanı çizerek ve ardından ikinci katmanı (geriye doğru doğru dikiş yolu) oluşturmak için Studio'nun otomatik özelliklerini kullanarak iki katmanlı bir kontur oluşturacağız. Studio çeşitli yaratıcı kontur stilleri sunsa da, basit ve ince normal dikiş genellikle kurumsal logolar için en etkili seçimdir. Desen, kenarlık veya eskiz konturları gibi diğer stiller, genellikle doğru şekilde dikilmek için daha büyük boyutlar gerektirir.

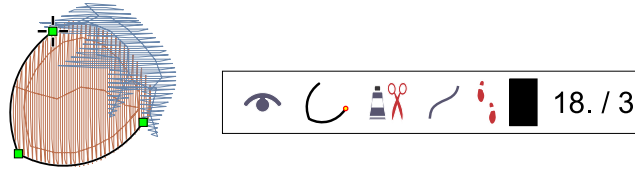
Saten dikiş konturları da dijitalleştirmede sıklıkla kullanılır, ancak bu özel logo tasarımı için gerekli değildir.



Paletten siyah rengi seçin. Fındığın konturunun ilk segmentini oluşturmak için **Kontur aracını** kullanın.

Konturu, **■ Ana Menü > Oluştur > Konturlar > Kontur Parçalarını Düzenle** işlevinden yararlanmak için bölümler halinde dijitalleştireceğiz; bu işlev, segmentleri yeniden sıralar ve otomatik olarak geriye doğru dikiş yolları ekler. Bu işlevin doğru çalışması için, her segmentin başlangıç veya bitiş noktaları, bitişik segmentlerin karşılık gelen noktalarının yakınına yerleştirilmeli ve böylece yazılımın mantıksal bağlantı noktalarını belirlemesine olanak tanınmalıdır.

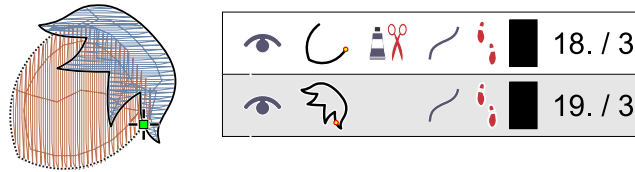
Yeni bir kontur nesnesinin **Nesne Denetçisi**'nde kırmızı ayak izi simgesiyle işaretlendiğine dikkat edin. Bu simge, nesnenin şu anda bir geriye doğru dikiş yolundan (ikinci dikiş katmanı) yoksun olduğunu gösterir.



Şekil 1. Fındık konturunun ilk segmenti.

Kontur segmentlerini oluştururken, **■ Ana Menü (düğüm düzenleme modu) > Düğümler > Düğümlere Yapıştır** seçeneğini etkinleştirin. Bu, yeni düğümlerin alttaki mavi ve kahverengi nesnelerin mevcut düğümlerine yapışmasını sağlayarak konturun dolgu nesnelerini tam olarak takip etmesini sağlar.

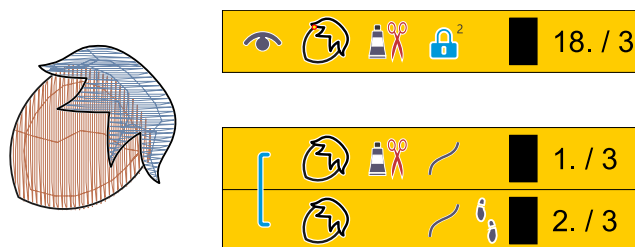
Konturun ikinci segmentini ayrı bir nesne olarak dijitalleştirin ve başlangıç noktasını önceki segmentin bitiş noktasına veya yakınına yerleştirin.



Şekil 2. Yerleşimi basitleştirmek için Düğümlere Yapıştır etkinleştirilmiş halde ikinci segmentin dijitalleştirilmesi.

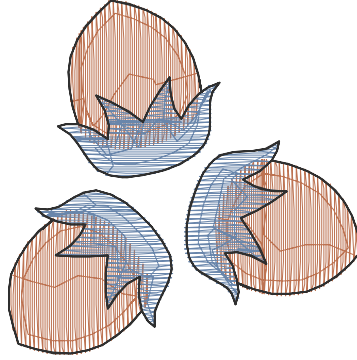
Her iki segment de oluşturulduğunda, bunları seçin ve **■ Ana Menü > Oluştur > Konturlar > Kontur Parçalarını Düzenle** komutunu uygulayın. Studio, segmentleri tek bir nesnede birleştirecek ve ters düğüm sıralarına sahip iki özdeş geriye doğru dikiş yolu oluşturacaktır (Parça Denetçisi'nde görülebilir). Yazılım, kesintisiz bir iki katmanlı yol oluşturmak için aynı noktada başlayıp biten, sürekli dikişi sağlamak üzere bu parçaları yeniden sıralar.

Bu düzenlenmiş parçalar, **Nesne Denetçisi**'nde tek bir girişte birleştirilir.



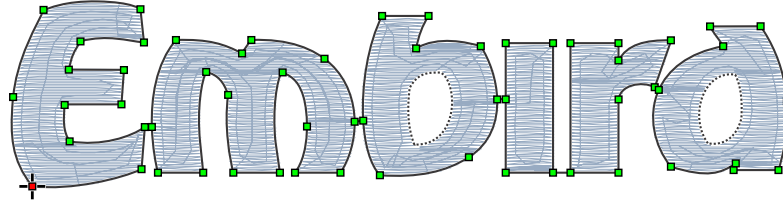
Şekil 3. Orijinal segmentlerden ve otomatik olarak oluşturulan geriye doğru dikiş yollarından oluşan tamamlanmış fındık konturu.

Tamamlanan fındık konturunu seçin, ardından **■ Ana Menü > Dönüştür > Nesne Dönüşümleri** komutunu kullanarak kalan fındıklar için çoğaltın ve döndürün. Yeni konturları doğru konumlarına taşıyın.



Şekil 4. Her üç fındığa uygulanan konturlar.

Ardından, yazı için konturlar oluşturacağız. Harfler birbirine yakın konumlandırıldığından, en verimli yöntem tüm kelimenin etrafına tek bir kontur çizmek ve ardından geriye doğru dikiş yolu oluşturmaktır.



Şekil 5. Yazı etrafındaki konturun çizilmesi.

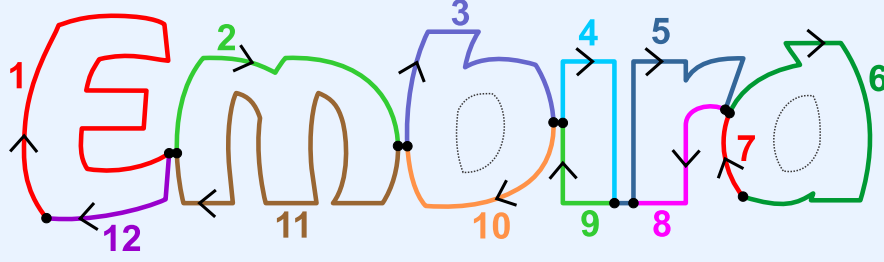
Konturu seçin ve **■ Ana Menü > Oluştur > Konturlar > Geriye Doğru Yol Oluştur** komutunu kullanın. Bu, düğüm sırası tersine çevrilmiş özdeş bir nesne oluşturur. Yeni nesne, Nesne Denetçisi'nde siyah bir ayak izi simgesiyle tanımlanacak ve bunun geriye doğru bir yol olduğu doğrulanacaktır.

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

Şekil 6. İkinci katman (geriye doğru yol) uygulanmış yazı konturu.

**Not:** İlk yazı konturu, harfler arasındaki kısa bağlantılarda zaten iki katman dikiş içerir. Geriye doğru yol uygulamak, harflerde iki katman ve bağlantılarda dört katman ile sonuçlanacaktır. Bu genellikle kabul edilebilir olsa da, konturu ayrı bölümler halinde sayılandırarak ve bunun yerine **■ Ana Menü > Oluştur >**

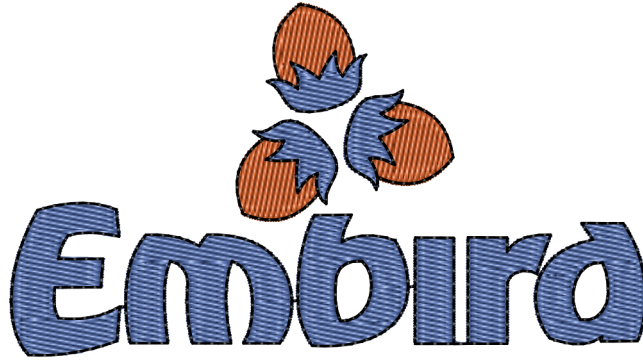
[Konturlar > Kontur Parçalarını Düzenle](#) işlevini kullanarak tek tip iki katmanlı bir kontur elde edebilirsiniz.



Şekil 7. Kontur Parçalarını Düzenle işlevini optimize etmek için ayrı bölümler çizme yöntemi.

Alternatif olarak, bu konturlar [Otomatik Kontur Oluşturucu](#) aracı kullanılarak otomatik olarak oluşturulabilir.

Tasarım neredeyse tamamlandı. Bitirmek için, 'b' ve 'd' harflerindeki açıklıklar için konturlar eklemeliyiz. 'b' harfindeki açıklığı çizin ve geriye doğru yolunu oluşturun; bunu 'd' harfi için tekrarlayın. Bu alanları görünmez bir şekilde bağlamanın bir yolu olmadığından, ana yazı konturu ile açıklık konturları arasında iplik kesmeler meydana gelecektir.



Şekil 8. Dolgular ve konturlar içeren tamamlanmış logo tasarımı.

Tasarım şu anda 3 renk ve 13 iplik kesme içeriyor. Aynı renkteki fındık bileşenleri arasında bağlantılar oluşturmak, iplik kesme sayısını potansiyel olarak 6 azaltabilir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir > Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 4

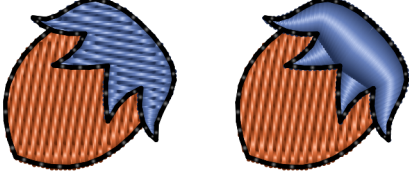


## Nakış Dijitalleştirme - Logo Nasıl Dijitalleştirilir - Bölüm 4

### Ek İyileştirmeler

Dersin bu bölümü, bir nakış tasarımının görsel dokusunu iyileştirmek için iki yöntemi açıklamaktadır. Nesne özelliklerini ayarlayarak ve yeni dikişler oluşturarak, düz bir dolgu alanı, birden fazla bağlantılı sütun nesnesinin

görünümünü taklit edecek şekilde dönüştürülebilir ve belirli tasarım öğelerine daha fazla derinlik kazandırılabilir. Ayrıca, düz bir dolgu üzerine oyma doku yolları çizmek, alttaki dolgunun dokusunu tamamlayan iğne batışları ekler.



◀ Şekil 1 Düz bir dolguyu Otomatik Sütun dolgusuna dönüştürme.

Tasarımın görsel çekiciliğini artırmak için, belirli dolgu alanlarını zikzak alanlara dönüştürerek kabartma ve doku ekleyebiliriz. Fındığın mavi kısmını seçin, sağ tıklayın ve **Özellikler**'i seçin. Dolgu sekmesinde, **Otomatik Sütun**

seçeneğini belirleyin, Tamam'a tıklayın ve **Dikişleri Oluştur**'u seçin. Nesne artık birkaç bağlantılı Sütun nesnesinden oluşuyormuş gibi dikişlerle doldurulacaktır.



◀ Şekil 2. Dolgu dokusunu iyileştirmek için Oyma uygulama.

Fındık üzerindeki kahverengi dolgu, varsayılan bir ön tanımlı desen kullanır. Farklı bir desen seçerek, özel bir desen tanımlayarak veya **Oyma nesnelere** ekleyerek bu dokuyu iyileştirebilirsiniz. Oyma nesnelere, gerçekçi bir derinlik katmak için desen içinde ek iğne noktaları oluşturur. Kahverengi dolgu nesnesini seçin ve aşağıda gösterildiği gibi dekoratif eğriler eklemek için **Oyma Aracı**'ni kullanın.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod

## Ana Menü

**Ana Menü Paneli**; menü öğeleri, düğmeler ve birleşik giriş kutuları içeren kapsamlı bir arayüz sağlar. İçeriğe duyarlıdır, yani mevcut kontroller ve içerik, aktif çalışma moduna otomatik olarak uyum sağlar.

Birincil çalışma modları şunlardır: **#1 Seçim/Dönüştürme**, **#2 Düğüm Düzenleme** ve **#3 Yazı**. Bu modlara özel menü öğeleri, ilgili bölümlerinde ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Yardımcı çalışma modlarında bu panel, sezgisel bir kullanım sağlamak amacıyla yalnızca  **İptal** ve  **Uygula** düğmeleri gibi temel kontrolleri görüntüleyecek şekilde basitleştirilmiştir.

## Mod#1 - Seçim/Dönüştürme Modu

Bu, Studio başlatıldığında varsayılan çalışma modudur. Genel tasarım yönetimi için temel ortam görevi görür.

### Seçim Ve Dönüştürme Modundaki Menü Paneli Aşağıdaki Kategorileri İçerir:

- **Tasarım** - Tasarımları açma, kaydetme, dışa aktarma ve birleştirme komutları.
- **Seç** - Tasarım içindeki belirli nesnelere seçmek için araçlar ve komutlar.
- **Seçenekler** - Genel tercihlere ve bireysel nesne özelliklerine erişim.
- **Resim** - Şablon olarak kullanılan arka plan resimlerini içe aktarma, dışa aktarma ve düzenleme araçları.
- **Metin** - Kapsamlı nakış yazı araçlarına erişim.

- **Nesneler** - Tasarım nesnelerini işlemek için temel komutlar.
- **Dönüştür** - Nesnelere ölçeklendirme, döndürme ve eğme komutları.
- **Gruplar** - Hiyerarşik gruplandırma ve grubu çözmeyi yönetme komutları.
- **Oluştur** - Karmaşık nakış nesnelere oluşturmak için gelişmiş komutlar.
- **Dönüştür** - Nesnelere bir türden diğerine dönüştürme işlevleri (örneğin, Dolgudan Örgüye).
- **Görünüm** - Nesnelere, dikişleri ve arayüz öğelerini gösterme veya gizleme kontrolleri.
- **Araçlar** - Dikiş Simülatörü ve Desen Düzenleyici gibi gelişmiş yardımcı araçlar.
- **Yardım** - Belge dosyalarını arama, dışa aktarma ve yazdırma erişimi.



## Ana Menü - Tasarım

**Tasarım Menüsü Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Erişilebilirdir.**

### Derle ve Embird Editor'e Gönder

Yeni

Dosyayı Kapat

Aç

Son Kullanılanları Aç

Kaydet

Farklı Kaydet

Birleştir

Normal Studio uyumlu formatta kaydet

Birleştir

Dışa Aktar/İçe Aktar ►

Kütüphaneden Birleştir

Dışa Aktar

Kompakt Formatta Kaydet (Web için)

Seçileni Farklı Kaydet

Vektör Dosyası İçe Aktar

Renk Paleti

Palet Yükle

Palet Kaydet

Kenarlık ►

Yeni Kenarlık

Kenarlık Aç

Kenarlık Kaydet

Kenarlığı Farklı Kaydet

Çıkış

## Derleme

İlk komut, **Derle ve Embird Editor'e Gönder**, Studio'da dijitalleştirilmiş bir tasarımı derler ve Editor'e aktarır. Bu, tasarımın gerekli nakış formatında kaydedilmesini sağlar.

## Ana Dosya İşlemleri

Sonraki altı komut **Yeni, Aç, Son Kullanılanları Aç, Kaydet, Farklı Kaydet ve Birleştir**'dir. Bu işlemler, Embird Studio için yerel format olan **EOF dosya formatını** kullanır. Bir EOF dosyası, tüm tasarım nesnelere, yazı ve arka plan resmini tek bir dosyada saklar.

**Not:** Tüm **aç/kaydet iletişim kutuları**, kullanıcının panodan bir dosya yolunu dosya adı düzenleme kutusuna yapıştırmasına olanak tanır. Studio daha sonra doğrudan o dosyaya veya klasöre gider. Bu işlem, bir yolun başka bir uygulamadan kopyalandığı ve Studio içinde hızlı bir şekilde erişilmesi gereken durumlar için tasarlanmıştır.

**Normal Studio uyumlu formatta kaydet:** Studio Next'te oluşturulan tasarımlar, Studio'nun standart sürümündekilerden daha gelişmiş özellikler kullanır. Sonuç olarak, yeni \*.eof dosyaları normal Studio'da açılmaz. Bir tasarımın Studio Next'ten daha eski sürüme taşınması gerekiyorsa, onu uyumlu bir formatta kaydetmek için bu komutu kullanın. **Not:** Mesh nesnelere ve bunların ilişkili özellikleri gibi belirli Studio Next özellikleri bu formatta korunmayacaktır.

## Tasarım Birleştirme

The **Birleştir** komutu, seçilen bir tasarımı Studio'da o anda açık olan projeye ekler.

The **Kütüphaneden Birleştir** komutu, önceden dijitalleştirilmiş şekilleri Studio kütüphane klasöründen içe aktarmanıza olanak tanır.



Kütüphaneden bir şekil - iki renkli bir tasarım.

## Tasarımları ve Vektör Grafikleri Dışa Aktarma

The **Dışa Aktar** komutu, Studio'daki vektör tasarımlarını diğer dosya formatlarına dönüştürür. Mevcut sürüm, Ölçeklenebilir Vektör Grafikleri (\*.SVG) ve Embird Metin Taban Çizgisi (\*.ETB) destekler.

"Dışa Aktar" komutu, tasarımları nakış makineleri için dikiş dosyası olarak kaydetmek için tasarlanmamıştır. Bir tasarımı nihai nakış formatında (PES, JEF veya DST gibi) kaydetmek için, dijitalleştirilmiş tasarımın önce Studio'da derlenmesi ve ardından Editor modülüne gönderilmesi gerekir. Editor modülü, belirli nakış donanımlarının gerektirdiği nihai dönüştürme ve biçimlendirmeyi yönetir.

Tasarımları Studio'dan kesim yazılımlarına veya Corel Draw gibi grafik uygulamalarına daha ileri işlemler için aktarmak ya da vektör tabanlı illüstrasyonlar oluşturmak amacıyla "Export to SVG" (SVG olarak dışa aktar) komutunu kullanın.

Kullanıcılar; 3D efektler, dikiş veya nesne animasyonları, görselleştirilmiş düğümler, iğne noktaları ve daha fazlasını içeren bir nakış tasarımının SVG illüstrasyonlarını dışa aktarabilirler. Bu dosyalar detay kaybı olmadan ölçeklenebilir ve çeşitli sayfa boyutlarına uyum sağlar. Raster (piksel) görüntüler bile bu dışa aktarma komutu kullanılarak SVG dosyalarına dönüştürülebilir.

Tasarımlar, gerçek boyutlarında SVG formatına aktarılır. Dikişleri dışa aktarırken, nihai dikiş boyutlarının kaynak vektör nesnesinin boyutlarından farklı olabileceğini unutmayın. Bu farklılık; çekme telafisi (pull compensation), genişleme boşlukları ve dikiş desenleri gibi faktörlerden kaynaklanır. Studio'da bir vektör nesnesinden oluşturulan dikişlerin, orijinal nesnenin boyutuyla tam olarak eşleşmesi beklenmez.

## Kompakt Formatta Kaydetme

The **Save in Compact Format (for Web)** (Kompakt Formatta Kaydet (Web için)) komutu, dosya boyutunu en aza indirmek için **görüntü** ve dikişleri hariç tutarak tasarımı ölçeklenebilir bir kontur dosyası olarak kaydeder. Bu, nakış dosyalarının çevrimiçi gönderimi için tasarlanmıştır. Alıcılar bu tasarımları Embird'ün uygun sürümünde açabilir ve kalite kaybı olmadan yeniden boyutlandırabilirler. Kompakt bir dosya, standart bir tasarım dosyasıyla aynı EOF uzantısını kullansa da boyutu önemli ölçüde daha küçüktür. Kompakt format arka plan görüntülerini, **kılavuz çizgilerini** veya diğer yardımcı verileri saklamadığından, dijitalleştiriciler gelecekteki düzenlemeler için standart EOF formatında (Kaydet veya Farklı Kaydet kullanarak) bir kopya da bulundurmalıdır.

## Seçili Nesnelere Kaydetme

The **Save Selected As** (Seçileni Farklı Kaydet) komutu, "Save As" (Farklı Kaydet) ile benzer şekilde çalışır, ancak sonuç dosyasında yalnızca o anda seçili olan nesnelere saklar.

## Vektör Dosyalarını İçe Aktarma

The **Import Vector File** (Vektör Dosyasını İçe Aktar) işlevi, bir [vektör grafik](#) dosyasını açar ve onu bir nakış tasarımına dönüştürür.

Bu özellik çeşitli kullanıcılar için önemli bir fayda sağlar:

- Grafik Profesyonelleri ve Reklam Ajansları: Bu kullanıcılar genellikle vektör logolar ve marka varlıkları ile çalışırlar. Doğrudan içe aktarma, manuel dijitalleştirme olmaksızın karmaşık logoların dönüştürülmesine olanak tanır, iş akışını hızlandırır ve nakış tasarımının orijinal sanat eserinin doğru, ölçeklenebilir bir temsili olmasını sağlar.
- Standart Kullanıcılar ve Web Grafikleri: Çevrimiçi olarak vektör grafikleri edinen kullanıcılar, bu işlevi kullanarak sanat eserlerini hızlı bir şekilde dikilebilir bir tasarıma dönüştürebilirler. Bu, gelişmiş dijitalleştirme becerilerine olan ihtiyacı ortadan kaldırarak harici vektör sanatının düzenlenebilir bir nakış projesine dönüştürülmesine olanak tanır.

## Renkleri Yönetme

The **Load Palette** (Palet Yükle) ve **Save Color Palette** (Renk Paletini Kaydet) komutları, özelleştirilmiş bir renk paletinin tasarım dosyaları arasında kopyalanmasını sağlar. Renkler, [ana kontrol panelinin](#) üst kısmındaki palete yüklenir ve tasarım içindeki vektör nesnelere renk atamak için kullanılır.

## Kenarlık Örnekleri

The **Border** (Kenarlık) komutları, [kullanıcı tanımlı Kenarlık Örnekleri](#) oluşturmak ve değiştirmek için kullanılır.

## Çıkış

The **Exit** (Çıkış) komutu standart yazılım kurallarını izler; kullanıcıdan değişiklikleri kaydetmesini ve gerekirse bir dosya adı ve konumu belirtmesini ister.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Seç



## Ana Menü - Seç

### Seç Menüüne Yalnızca Seç/Dönüştür Modunda Erişilebilir.

Bu menüdeki komutlar, kullanıcıların vektör nesnelere çeşitli kriterlere göre seçmelerine veya mevcut seçimleri değiştirmelerine olanak tanır.

**Seçili olana kaydır ve yakınlaştır**  
**Yakınlaştır ve seçili nesnelere düzenle**

**Tümünü Seç**  
**Seçimi Kaldır**  
**Seçimi Tersine Çevir**

**Yeni Seçim**  
**Seçime Ekle**  
**Alt Küme Seç**

**Nesneler ▶**

**Dolgular ▶**

| **Tüm Dolgular**  
| **Motifli**  
| **Otomatik Sütunlu**

**Mesh ▶**

| **Tüm Mesh Nesnelere**

**Sfumato Stitch ▶**

| **Tüm Sfumato Stitch Nesnelere**

**Sütunlar ▶**

| **Tüm Sütunlar**  
| **Desenli**

**Konturlar ▶**

| **Tüm Konturlar**  
| **Geriye Doğru Yollar**  
| **Redwork**

**Manuel Dikişler ▶**

| **Tüm Manuel Dikişler**

**Bağlantılar ▶**

| **Tüm Bağlantılar**

**Aplike ▶**

| **Tüm Aplike**

**Seçili Olanı Kaydır ve Yakınlaştır** komutu, seçili nesne(ler)i ekranda ortalar ve yakınlaştırma seviyesini seçimi görüntüleme alanına sığacak şekilde ayarlar. Bu araç, [Inspector penceresinde](#) seçilen nesnelere [çalışma alanı](#) içinde bulmak için kullanışlıdır.

**Seçili Nesnelere Yakınlaştır ve Düzenle** komutu yukarıdakine benzer şekilde çalışır, ancak aynı zamanda otomatik olarak [düğüm düzenleme modunu](#) başlatır.

**Seçimi Tersine Çevir** komutu, halihazırda seçili olan nesnelere seçimini kaldırır ve tasarımdaki geri kalan tüm nesnelere seçer. Bu, nesnelere çoğunluğunu değiştirmeniz gerekirken birkaç belirli nesneyi değiştirmeden bırakmak istediğinizde kullanışlıdır. Bunu yapmak için, dokunulmayacak nesnelere seçin ve ardından Seçimi Tersine Çevir komutunu kullanın.

**Yeni Seçim, Seçime Ekle ve Alt Küme Seç** seçenekleri, bu menüdeki diğer komutlar kullanılırken vektör nesnelere nasıl işleneceğini tanımlar. Bunlar açma/kapama düğmesi işlevi görür ve aynı anda yalnızca biri aktif olabilir. Bir komutun yeni bir seçim mi oluşturacağını, mevcut seçime nesnelere mi ekleyeceğini yoksa mevcut seçimi yalnızca belirli alt kümeleri içerecek şekilde mi filtreleyeceğini belirlerler.

**Örnek 1** - Tüm dolguları ve konturları seçme:

1. "Seçim > Yeni Seçim" seçeneğini etkinleştirin.
2. "Seçim > Dolgular > Tüm Dolgular" komutunu çalıştırın.
3. "Seçim > Seçime Ekle" seçeneğini etkinleştirin.
4. "Seçim > İşaretleme > Tüm Konturlar" komutunu çalıştırın. Tasarımdaki tüm dolgular ve konturlar artık aynı anda seçilmiş durumdadır.

**Örnek 2** - Bir alt küme içinde Sınırlı Seçim:

1. Çalışma alanında veya Nesne Denetçisinde (Object Inspector) tasarımın belirli bir kısmını seçin.
2. "Seçim > Alt Küme Seç" seçeneğini etkinleştirin.
3. "Seçim > Seçim > Geriye Doğru Yollar" komutunu çalıştırın. Seçim artık tüm tasarımdaki her geriye doğru yolu seçmek yerine, yalnızca önceden seçilen alan içinde bulunan geriye doğru yolları içerecektir.

Bu menüdeki diğer komutlar, **Manuel Dikişler**, **geriye doğru yollar** veya **Motif Dolgular** gibi belirli bir türdeki birden fazla nesnenin seçimini kolaylaştırır. Davranışları, o anda etkin olan seçim moduna (Yeni, Ekle veya Alt Küme) bağlıdır.

**Metin** seçim komutları, yalnızca ilgili metin etiketine olan referans korunduğu sürece işlevsel kalır. Referans **Ana Menü > Metin > Metni Normal Nesnelere Dönüştür** öğesi kullanılarak kaldırılırsa, nesne standart bir vektör nesnesine dönüşür. Bu noktada, artık **Seçim > Metin** komutları aracılığıyla tanımlanamaz veya seçilemez.

## Ana Menü - Seçenekler

### Özellikler

#### Düğümleri ve İşaretçileri Kenetle ▶

- Kılavuz Çizgiler
- Izgara
- Düğümler
- Konturlar
- Kasnak

#### Nesneleri Kenetle ▶

- Nesneleri Kılavuz Çizgilere Kenetle
- Nesneleri Izgaraya Kenetle

#### Kılavuz Çizgiler ▶

- Kılavuz Çizgileri Kilitle
- Kılavuz Çizgileri Sil

#### Kılavuz Çizgileri Kenetle ▶

- Izgara
- Düğümler
- Konturlar
- Kasnak

### Varsayılan İplik Kataloğu

### Tercihler

## Seçenekler Menüsüne Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Erişilebilir.

**Özellikler** komutu, bir tasarımın ve nesnelerinin [özellikleri](#) için pencereyi açar.

**Düğümleri ve İşaretçileri Kenetle** kenetleme seçenekleri, düğüm tutamaçlarına (program [düğüm düzenleme modundaya](#)) ve [giriş bağlantı düğümü işaretçisi](#) veya [dönüş merkezi işaretçisi](#) gibi [işaretçi noktalarına](#) atıfta bulunur. İşaretçiler, bu kenetleme seçeneklerini kullandıkları tüm modlarda kullanır.

**Nesneleri Izgaraya Kenetle**, kullanıcı dönüştürme modunda hareket ettirdiğinde seçili nesneleri en yakın ızgara çizgisine kenetler. Nesneler yalnızca bir ızgara çizgisine yakın olduklarında kenetlenir. Bu özellik, kullanıcının ızgara çizgilerini kullanarak nesneleri hizalamasını sağlar. Tüm nesnelerle çalışır (yalnızca düzenlenmiş düğümlerle değil).

**Nesneleri Kılavuz Çizgilere Kenetle**, kullanıcı dönüştürme modunda hareket ettirdiğinde seçili nesneleri en yakın [kılavuz çizgiye](#) kenetler. Nesneler yalnızca bir kılavuz çizgiye yakın olduklarında kenetlenir. Bu özellik, kullanıcının

kılavuz çizgileri kullanarak nesneleri hizalamasını sağlar. Tüm nesnelere çalışır (yalnızca düzenlenmiş düğümlerle değil).

Kenetleme anahtarları, hızlı erişim için [Ana Kontrol Paneli](#)'nin **Doğruluk Sekmesi**'nde de kopyalanmıştır.

**Kılavuz Çizgileri Kilitle**, kılavuz çizgilerin düzenlenmesini ve yeni kılavuz çizgilerin eklenmesini devre dışı bırakır. Kılavuz çizgileri kilitlemek, [Çalışma Alanı](#)'nda sayısallaştırılmış nesnelere çalışırken kılavuz çizgilerin istenmeden seçilmesini önler.

**Kılavuz Çizgileri Sil**, Çalışma Alanı'ndaki tüm kılavuz çizgileri siler.

**Kılavuz Çizgilerin Kenetlenmesi:** Kılavuz çizgilerin kendileri, mükemmel hizalama için çeşitli hedeflere kenetlenebilir. Daha sonra bu kılavuz çizgileri [nesnelere bölmek](#) için veya diğer varlıklar için kenetleme hedefleri olarak kullanabilirsiniz.

**Varsayılan İplik Kataloğu**, varsayılan kataloğu seçmek için [iplik kataloğu](#) penceresini açar. [İplik Listesi](#) daha sonra bu seçime göre oluşturulur.

Kasnak boyutu, ızgara vb. gibi [Studio tercihlerini](#) içeren pencereyi çağırmak için **Tercihler** komutunu kullanın.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Resim



## Ana Menü - Görüntü

İçe Aktar

Dışa Aktar

Araçlar ►

Arka Plan Filtreleri

Görüntü Düzenleme Penceresi

Renkleri Azalt

Posterleştir

Dikey Döndür

Yatay Döndür

Kırp

Düzeltil

Taşı

Görüntüyü Sil

## Görüntü Menüüne Yalnızca Seçme/Dönüştürme Modunda Erişilebilir.

**İçe Aktar**, dijitalleştirme işlemi için arka plana şablon olarak bir **raster görüntü** yüklemek amacıyla kullanılır. Studio, JPG, GIF, BMP ve PNG formatlarındaki görüntülerin içe aktarılmasını destekler.

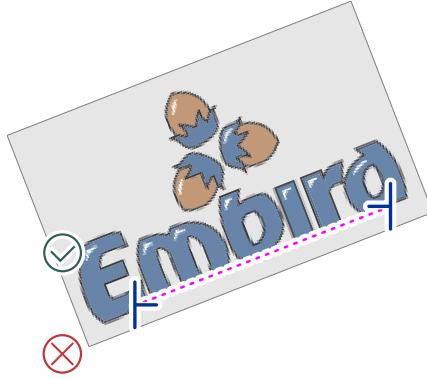
Studio, harici grafik yazılımları tarafından ayarlanan DPI, çözünürlük veya belirli boyutları dikkate almaz. Bunun yerine, sabit bir ölçeklendirme şeması uygular: 100 piksel = tasarım boyutunun 1 cm'si (254 piksel = 1 inç). Kullanıcılar ayrıca, içe aktarma sırasında görüntüyü kasnak boyutlarına uyacak şekilde otomatik olarak yeniden boyutlandırmak için "Görüntüyü mevcut kasağa sığacak şekilde ölçekle" seçeneğini de seçebilirler.

Arka Plan Filtreleri ve Görüntü Düzenleme Penceresi hakkında ayrıntılı bilgi için lütfen [Görüntü Araçları](#) bölümüne bakın.

Görüntüleri **sınırlı palet renklerine** dönüştürme hakkında ayrıntılar için [Görüntü - Renk Azaltma Aracı](#) bölümüne başvurun.

**Görüntü renklerinin düzeltilmesi** hakkında daha fazla bilgi edinmek için [Görüntü - Posterleştirme Aracı](#) bölümüne bakın.

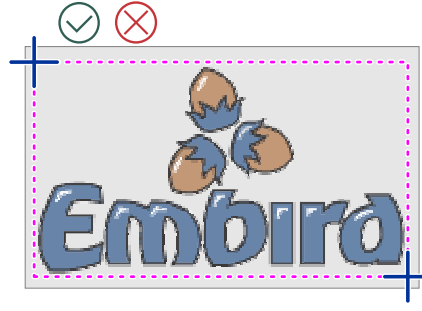
**Dikey Döndür** ve **Yatay Döndür**, hassas görüntü hizalama için özelleşmiş araçlardır. Dikey veya yatay öğeler içeren görüntülerin yönünü düzeltmek için tasarlanmıştır. Bunları kullanmak için, döndürme işaretçilerini görüntüdeki bir referans nesnesi veya çizgisi boyunca yerleştirin ve **Uygula** düğmesine tıklayın. Yazılım, seçilen referans mükemmel şekilde dikey veya yatay hale gelecek şekilde tüm görüntüyü döndürecektir.



**Yatay Döndür** aracı ile gerçekleştirilen döndürme.

Lütfen dikkat: Bir görüntüyü belirli bir sayısal açı özelliği ile döndürmeniz gerekiyorsa **Görüntü Düzenleme Penceresini** kullanın.

**Kırp**, arka plan görüntüsünü kesmek için kırpma işaretlerinin hassas bir şekilde yerleştirilmesini sağlayan bir araçtır. Kırpma işaretlerini görüntü üzerine yerleştirin ve alanı sonlandırmak için **Uygula** düğmesine tıklayın.



Uygulanan kırpma çizgileriyle sınırlandırılmış logo.

**Düzeltilen**, taranmış görüntülerdeki bozulmayı telafi etmek için tasarlanmış bir araçtır. Taranmış bir görüntü deforme olmuş görünüyorsa ancak dik olması gereken kenarlar içeriyorsa, işaretçileri bu eğri çizgiler üzerine yerleştirin ve **Uygula** düğmesine tıklayın. Görüntü, seçilen şekil gerçek bir dikdörtgene düzeltilecek şekilde dönüştürülecektir.

**Not:** Görüntüler, Kopyala (CTRL+C) ve Yapıştır (CTRL+V) komutları kullanılarak da Studio'ya aktarılabilir. Bir raster görüntüyü panoya kopyalamak için herhangi bir grafik programında CTRL+C'yi kullanın, ardından doğrudan yüklemek için Studio'da CTRL+V'yi kullanın.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Metin



## Ana Menü - Metin

**Metin Menüüne Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Erişilebilir.**

- Metin ...
- Font Engine Metni ...
- Temel Çizgisi Olarak Seçili Nesne ile Metin ...
- Temel Çizgisi Olarak Seçili Nesne ile Font Engine Metni ...

---

- Metni Düzenle
- Metni Normal Nesnelere Dönüştür

---

- Temel Çizgisini İçer Aktar

Aşağıdaki komutlar Studio'yu **yazı moduna** geçirir. Studio'da yazı oluşturmak için iki temel yöntem vardır: 1. Alfabeler ve 2. Font Engine metni. Her iki yöntem de benzer bir kullanıcı arayüzü kullansa da, farklı yazı kaynaklarına dayanırlar.

**Metin**, Embird Alfabelerinden yazı ekler. Alfabeler, Embird'in önceden dijitalleştirilmiş nakış yazı tipleridir. Metin için başlangıç noktasını tanımlamak üzere [Çalışma Alanı](#) içinde herhangi bir yere tıklayın. Mevcut metne tıklamak düzenleme modunu etkinleştirir; aksi takdirde yeni bir metin oluşturma oturumu başlar. Program, alfabe seçimi ve özellikler ile düzen tercihlerini yapılandırmak için panelleri açar. Tamamlandığında, yazı yeniden boyutlandırılabilir vektör nesnelere olarak Çalışma Alanına yerleştirilir.

**Font Engine Metni**, TrueType ve OpenType yazı tiplerini otomatik olarak nakış tasarımlarına dönüştüren Embird Font Engine'i kullanarak metin ekler. Başlangıç noktasını ayarlamak için çalışma alanında herhangi bir yere tıklayın. Mevcut metne tıklamak düzenlemeyi başlatır, boş bir alana tıklamak ise yeni bir metin nesnesi başlatır. Ortaya çıkan yazı, yeniden boyutlandırılabilir vektörler olarak Çalışma Alanına yerleştirilir.

Font Engine ve Alphabets arasındaki temel fark, Alphabets'in uzmanlar tarafından manuel olarak dijitalleştirilmiş yazı tipleri olması, Font Engine'in ise herhangi bir TrueType veya OpenType yazı tipinin dönüştürülmesini otomatikleştirmesidir. Font Engine, harfleri saten dikişlerle doldurmak için gelişmiş otomatik sütun teknikleri kullansa da, sonuçlar bazen bir insan dijitalleştiricinin manuel yaklaşımından farklı olabilir.

Yukarıdaki komutlar, otomatik olarak konturlara ve dikişlere dönüştürülen karakterleri girerek çok satırlı metin oluşturmanıza olanak tanır. Eşleşen bir alfabet veya yazı tipi bulunmayan belirli bir logoyu dijitalleştiriyorsanız, ayrı sütunlar ve bağlantılar kullanarak [yazıyı manuel olarak dijitalleştirmeniz](#) gerekebilir.

**Seçili Nesneyi Temel Çizgi Olarak Kullanan Metin**, **Metin** komutuna benzer şekilde çalışır ancak çalışma alanındaki seçili bir nesneyi özel bir temel çizgi olarak kullanır. Bu, mevcut bir nesneyi (dolgu, sütun veya kontur gibi) yazı için yol olarak kullanmanıza olanak tanır. Bu komut, özellikle serbest elle çizilmiş bir temel çizgiyi takip etmek veya metni mevcut bir tasarım öğesinin kenarına paralel yerleştirmek için kullanışlıdır.

**Seçili Nesneyi Temel Çizgi Olarak Kullanan Font Engine Metni**, **Font Engine Metni** komutuyla aynı işlevi görür ancak metni, özel bir temel çizgi olarak kullanılan seçili bir nesneye uygular.

**Metni Düzenle**, mevcut metnin değiştirilmesine olanak tanır. [Çalışma Alanı](#) veya [Nesne Denetçisi](#) içindeki metnin herhangi bir bölümünü (tek bir harf veya nesne grubu) seçin ve bu komutu çalıştırın. Studio, yazı moduna geçecek ve ilgili metni düzenleme için açacaktır. İşlem bittğinde, orijinal metin güncellenmiş sürümle değiştirilir. Lütfen dikkat: Metin nesnelere daha önce düğüm düğüm düzeyinde değiştirdiyse, yazı modunda yeniden düzenleme yapıldığında bu manuel değişiklikler kaybolacaktır.

**Metni Normal Nesnelere Dönüştür**: Bir metin etiketine ait dolgular, sütunlar ve [bağlantılar](#) gibi nesnelere, o etikete bağlıdır ve Nesne Denetçisi'nde "Alphabets Metni" veya "Font Engine Metni" olarak tanımlanır. Metni artık yazı düzeyinde düzenlemeniz gerekmiyorsa bu komutu kullanın. Metin etiketine olan bağlantı kaldırılır ve böylece bireysel bileşenlerin manuel olarak düğüm düğüm düzenlenmesine olanak tanır.

The **Temel Çizgiyi İçe Aktar** komutu, "Embird Text Baseline \*.etb" dosya biçimindeki temel çizgilerin içe aktarılmasını sağlar. Bu komut, Studio'nun eski sürümlerinde oluşturulan eski temel çizgi dosyaları için tasarlanmıştır. Mevcut yazı tipi sistemi, yazı tipi oturumlarını (temel çizgi dahil) ana tasarım dosyası içinde veya ayrı yazı tipi dosyalarında saklayarak kopyala ve yapıştır yoluyla aktarıma olanak tanır. Sonuç olarak, bu komut yalnızca geriye dönük uyumluluk için korunmaktadır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Nesnelere

**Nesnelere Menü Özgesi Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Kullanılabilir.**



## Ana Menü - Nesnelar

Kopyala

Yapıştır

Düğümleri Düzenle

Dikişleri Oluştur

Sil

Çoğalt

Dikişleri Sil

Sırala ▶

Renkleri Sırala

Türleri Sırala

Boyutları Sırala

Sıra ▶

En Alta Gönder

En Üste Getir

Sırayı Değiştir ...

Renk ▶

[Renk Tanımla](#)

Görüntüden Renk Seç

Görüntüden Renk Seç /3x3 örnek/

Görüntüden Renk Seç /5x5 örnek/

İplik Kataloğundan [Renk](#)

[Renkleri Ayarla](#)

**Kopyala** ve **Yapıştır** gibi pano işlemleri, nesneların ayrı tasarım dosyaları arasında aktarılmasına olanak tanır.

**Düğümleri Düzenle** komutu, seçili nesneyi vektör manipülasyonu için [düzenleme moduna](#) geçirir.

**Dikişleri Oluştur** komutu, seçili nesnelar için nihai nakış dikişlerini hesaplar. Aynı sonuç, [Nesne Denetçisi](#) penceresindeki nesne simgesine uzun tıklanarak veya çift tıklanarak da elde edilebilir.

**Renkleri Sırala** işlevi, seçili nesneların sırasını, aynı rengi paylaşanların art arda yerleştirileceği şekilde yeniden düzenler. Bu optimizasyon, nakış işlemi sırasında gereksiz renk değişimlerini en aza indirmeye yardımcı olur.

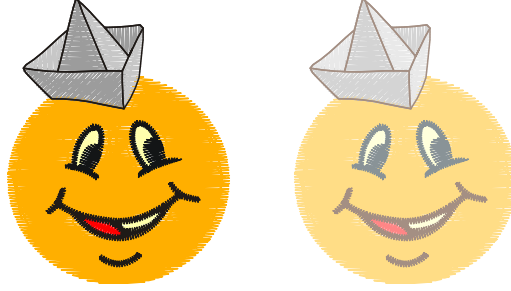
**Türleri Sırala** işlevi, seçili nesneları, aynı nakış türündeki nesnelar dikim sırasında gruplandırılacak şekilde yeniden sıralar.

**Boyutları Sırala** işlevi, [vektör grafikleri](#) dosyalarından (örneğin SVG) içe aktarılan nesneları düzenlerken gereklidir. Bu dosyalar genellikle dikilmesi pratik olmayan ve tasarım kalitesini düşürebilecek, sıklıkla 1 milimetreden küçük birçok

küçük nesne içerir. Nesnelere boyuta göre yeniden sıralamak için Boyutları Sırala komutunu kullanın; bu, üretim için çok küçük olan öğeleri kolayca seçip silmenize olanak tanır.

**Sıra** alt menüsü, seçili nesnelere istifleme ve dikim sırasını ayarlamak için işlevler sağlar. Bu sıra, hem Denetçi penceresindeki görüntüleme hiyerarşisini hem de nakış makinesindeki fiziksel dikiş sırasını belirler.

**Renkleri Ayarla** işlevi, seçili tüm nesnelere veya tüm tasarım için **renklerin aynı anda ayarlanmasını** sağlar. Bu komut; Parlaklık, Kontrast, Gama, Doygunluk ve renk dengesi (Camgöbeği-Kırmızı, Macenta-Yeşil, Sarı-Mavi) kontrollerini içeren bir pencere açar. Bu ayarlamalar, arka plan şablon görüntüsünden ziyade vektör nesnelere ve iplik dikişlerinin renk özelliklerini etkiler.



Sol: ayarlamadan önceki orijinal renkler. Sağ: tüm nesnelere için toplu olarak artırılmış parlaklık.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Ana Menü - Varsayılan Mod](#) > [Dönüştür](#)



## Ana Menü - Dönüştür

**Dönüştür Menüsü Yalnızca Seçme/Dönüştürme Modunda Erişilebilirdir.**

Geri Al

Yinele

Önceki Nesneye Hizala

Çevir ve Döndür ▶

Dikey Çevir

Yatay Çevir

Sola Döndür

Sağa Döndür

Döndürmeyi Dolgu Dikişlerine Uygula

[Nesneleri Hizala](#)

[Nesneleri Dağıt](#)

## [Nesneleri Dönüştür](#)

### Merkez ►

- Merkeze Getir
- Dikey Merkezle
- Yatay Merkezle

### Ofset ►

- Nesneyi Genişlet
- Nesneyi Daralt
- Sütun Genişliğini Değiştir

### Düğüm Sayısını Azalt

### [Zarf](#)

Bu komutlar seçili nesnelere uygulanır.

Önceki Nesneye Hizala komutu, nesneler arasındaki boşlukları veya "atlama" mesafelerini ortadan kaldırmak için kullanılır.

Dikey Çevir komutu, seçili nesneleri yatay eksen boyunca aynalar.

Yatay Çevir komutu, seçili nesneleri dikey eksen boyunca aynalar.

Sola Döndür komutu, seçili nesneleri saat yönünün tersine 90 derece döndürür.

Sağa Döndür komutu, seçili nesneleri saat yönünde 90 derece döndürür.

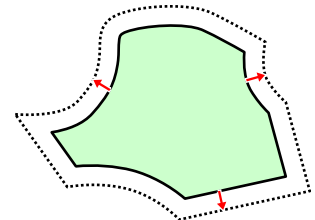
**Not: Döndürmeyi Dolgu Dikişlerine Uygula** seçeneği. Bu seçenek etkinleştirildiğinde, Dolgu nesnelerindeki kaplama dikişleri ve zikzak alt dikişleri için dikiş açıları, nesne her döndürüldüğünde veya aynalandığında otomatik olarak ayarlanır. Bu ayar, standart döndürme, çevirme, köşelendirme ve otomatik tekrar işlevleri dahil olmak üzere çeşitli işlemleri etkiler. Devre dışı bırakılırsa, nesnenin yönünden bağımsız olarak dikiş açıları sabit kalır.

Nesneleri Dönüştür penceresi; hareket, döndürme, eğme ve yeniden boyutlandırma gibi [dönüşümler](#) için hassas sayısal kontrol sağlar. Bu işlemler ayrıca [Çalışma Alanı](#) içinde etkileşimli olarak veya [Nesne Denetçisi](#) penceresi aracılığıyla gerçekleştirilebilir.

Merkeze Getir komutu, tasarımı kasnak merkezine mutlak hassasiyetle yerleştirmeniz gerekiyorsa özellikle yararlıdır.

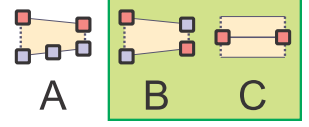
Dikey Merkezle ve Yatay Merkezle komutları, seçili nesneleri kendi eksenleri boyunca hassas bir şekilde hizalar.

Nesneleri Genişlet komutu, seçili nesnelerin boyutunu [konturlarını ofsetleyerek](#) artırır. Bu, dikiş sırasında boşlukları önlemek için bitişik nesnelere arasında sabit genişlikte bir bindirme (örtüşme) oluşturmak üzere özel olarak tasarlanmıştır. Bu ofset yöntemi, standart orantılı büyütmeden farklı bir geometrik sonuç üretir.



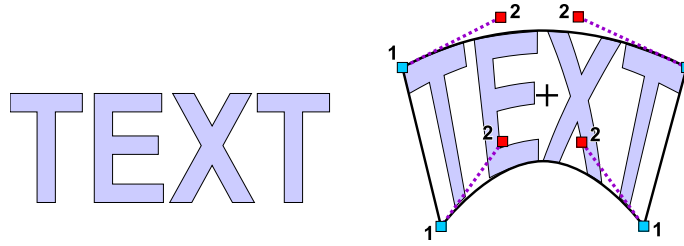
Nesneleri Daralt komutu, seçili nesnelerin boyutlarını konturları içe doğru **ofsetleyerek** azaltır. Bu, açıklık ile onu kaplayan nesne arasında uygun bir bindirme oluşturmak için dolgulardaki açıklıkları ayarlamak amacıyla kullanışlıdır.

Sütun Genişliğini Değiştir komutu yalnızca **sütunlara**, **desenli sütunlara** ve **apliklere** - özellikle **iki kenarla tanımlanan nesnelere** uygulanır. Bu komut, bu nesnelerin genişliğini genişletir veya daraltır. Mutlak bir ofset uygulayan önceki iki komutun aksine, bu komut yüzdelere (%) dayalı göreceli bir ofset kullanır. Yeni genişliği hesaplamak için sütun kenarlarındaki karşılık gelen öğeleri kullanır. Bu nedenle, her iki kenarda da eşleşen sayıda öğe içeren **Yöntem B veya C** ile oluşturulan sütunlarda en iyi şekilde çalışır.



**Düğüm Sayısını Azalt** işlevi, bir "Basitlik" özelliği temelinde gereksiz düğümleri kaldırarak vektör yolunu basitleştirir. Bu, temel olarak harfleri veya verimli manuel düzenleme için çok fazla düğüm içeren bozuk kenarlı nesnelere düzeltmek için kullanılır.

**Zarf** komutu, seçili nesnelere **zarf** eğrilerini kullanarak çarpıtmanıza ve şekillendirmenize olanak tanır, böylece nesnenin geometrisi üzerinde yaratıcı bir kontrol sağlar.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Gruplar



## Ana Menü - Gruplar

**Gruplar Menüüne Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Erişilebilir.**

Grup 1  
Grubu Çöz 1  
Grup 2  
Grubu Çöz 2  
Grup 3  
Grubu Çöz 3

**Grup 1, Grup 2 ve Grup 3**, daha verimli işlem için birden fazla nakış nesnesini tek bir birimde birleştirmek amacıyla kullanılan işlevlerdir. Bu komutlar, kullanıcının birleştirilmiş nesneler için hiyerarşik bir yapı oluşturmasını sağlar; bu da karmaşık tasarım bileşenlerini seçme ve düzenleme sürecini basitleştirir.

Grupları kendi seviyelerinde ayırmak için **Grubu Çöz 1, Grubu Çöz 2 ve Grubu Çöz 3** komutlarını kullanın.

**Gruplar** bölümü, iş akışınızda **Grup** ve **Grubu Çöz** komutlarını kullanmaya dair ayrıntılı bir açıklama ve pratik örnekler sunar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Oluştur



## Ana Menü - Oluştur (Build)

- Önceki Nesneye Bağlantı Oluştur (Düz)
- Önceki Nesneye Akıllı Bağlantı (Orta Hat)
- Önceki Nesneye Akıllı Bağlantı (Kontur)
- Otomatik Kontur (Auto-Outliner)
- Köşe (Corner) ...
- Otomatik Tekrar (Auto Repeat) ...
- Şekillendirme (Shaping) ▶
  - Birleşim (Union)
  - Kesişim (Intersection)
  - Fark (Difference)
- Konturlar (Outlines) ▶
  - Kontur Parçalarını Düzenle
  - Kontur Parçalarını Düzenle /bağlantı yok/
  - Geriye Doğru Yol Oluştur
  - Geriye Doğru Yolları Sil
  - Konturları Birleştir

**Oluştur (Build) Menüsüne Yalnızca Seç/Dönüştür (Select/Transform) Modunda Erişilebilir.**

**Önceki Nesneye Bağlantı Oluştur (Düz).** Bu komut, seçili nesnenin bir öncekinden kopuk olduğu tasarımlar için tasarlanmıştır. Bu komutu yürütmek, gereksiz geçiş dikişlerini ortadan kaldırmak için iki öge arasında temel bir **Bağlantı (Connection)** nesnesi ekler.

**Önceki Nesneye Akıllı Bağlantı (Orta Hat)** ve **Önceki Nesneye Akıllı Bağlantı (Kontur)**. Standart komuta benzer şekilde, bu seçenekler kopuk nesnelere birleştirir. Ancak, karmaşık, optimize edilmiş bağlantı yolları oluştururlar. Orta Hat seçeneği yolu seçili nesnenin altına gizlerken, Kontur seçeneği onu nesnenin dış kenarı boyunca yerleştirir. Bu yollar, ya seçili nesnenin kendisi ya da üzerine dikilen saten dikişli zikzak bir kenarlık tarafından gizlenecek şekilde tasarlanmıştır.

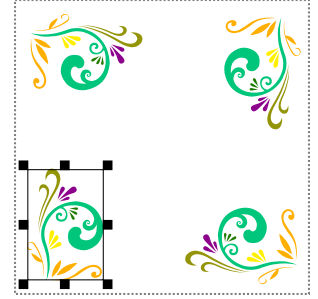
**Otomatik Kontur (Auto Outliner)** işlevi, seçili nesnelerin etrafında ince, çift katmanlı bir kontur otomatik olarak oluşturur. **Konturlar Genel Bakış (Outlines Overview)** bölümü, alternatif kontur dijitalleştirme yöntemleri hakkında daha fazla ayrıntı sağlar.



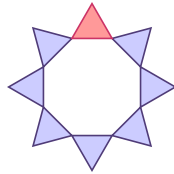
The **Köşe (Corner) ...** komutu, seçili nesnelere kasağın köşelerine simetrik olarak kopyalamak için seçenekler içeren bir pencere açar.

Mevcut Köşe seçenekleri şunları içerir:

1. **Yerleştir (Place)** – Nesnelere orijinal yönlerinde kopyalar.
2. **Yansıtma (Mirroring)** – Nesneyi her köşeye yansıtır.
3. **Saat Yönünde Döndür (Rotate CW)** – Nesneyi önceki köşeye göre saat yönünde döndürür.
4. **Saat Yönünün Tersine Döndür (Rotate CCW)** – Nesneyi önceki köşeye göre saat yönünün tersine döndürür.  
Not: Ana Menü > Dönüştür (Main Menu > Transform) içinde **Dolgu Dikişlerine Döndürme Uygula (Apply Rotation to Fill Stitches)** seçeneği etkinleştirilirse, döndürme sırasında dikiş açısı otomatik olarak ayarlanır.



The **Otomatik Tekrar (Auto Repeat) ...** komutu, seçili nesnelere bir çizgi boyunca, bir daire veya dikdörtgen etrafında çoğaltmak veya dikdörtgen bir alanı doldurmak için bir yapılandırma penceresi açar. Nesnelere arasındaki boşluk veya mesafe de belirtilebilir.



Bu örnekte, üstteki üçgen dairesel bir yol etrafında sekiz kez otomatik olarak tekrarlandı.

The **Şekillendirme (Shaping)** alt menüsü, özellikle **Birleşim (Union)**, **Kesişim (Intersection)** ve **Fark (Difference)** olmak üzere dolu alanlar için Boole işlemlerini içerir.

Bilgisayarlı nakış ve vektör tasarımında, **Boole şekillendirme işlevleri**, çakışan nesnelere mutlak hassasiyetle birleştirmek veya çıkarmak için kullanılan matematiksel işlemlerdir.

**Oluştur > Şekillendirme** menüsünde üç temel Boole işlemi mevcuttur:

### 1. Birleşim (Kaynak)

Birleşim işlemi, birden fazla seçili nesneyi tek, sürekli bir şekil halinde birleştirir. İç kısımdaki tüm örtüşen alanlar çözülür ve ortaya çıkan nesne, birleşik grubun en dış sınırını takip eder. Bu genellikle şunlar için kullanılır:

- Merkezlerde çift dikişi önlemek için örtüşen harfleri birleştirin.
- Ayrı dekoratif öğeleri tek bir birleşik dolgu alanında birleştirin.

## 2. Kesişim

Kesişim işlemi, yalnızca iki veya daha fazla nesnenin örtüştüğü alanı tanımlar. Uygulandığında, yazılım nesnelere aynı alanı paylaşmayan tüm kısımlarını kaldırır. Bu şunlar için yararlıdır:

- Bir "kapsayıcı" şeklin belirli sınırlarına mükemmel şekilde uyan yeni bir segment oluşturma.
- Basit bir geometrik maske kullanarak karmaşık bir desenin belirli bir kısmını izole etme.

## 3. Fark (Çıkarma)

Fark işlemi, üstteki nesneyi, altındaki nesnenin parçalarını kırmak veya kaldırmak için bir "kesici" olarak kullanır. Üstteki nesnenin alttaki nesneyle örtüştüğü alan, alttaki nesneden silinir. Bu şunlar için gereklidir:

- Büyük dolgu alanlarında delikler veya boşluklar oluşturma.
- İğneleri kırabilecek hantal, ağır bir dikiş birikimini önlemek için alttaki katmanları kırma.

---

[Anahat Parçalarını Düzenle](#), bir dizi ayrı öğeden karmaşık, çift dikişli ince anahatlar oluşturur.

The **Geriye Doğru Yol Oluştur** komutu, bir dizi Anahat nesnesine veya Manuel Dikişe uygulanarak bunları çoğaltabilir ve tersine çevirebilir. Bu, iki yolla sonuçlanır: orijinal kullanıcı tanımlı yol (başlangıçtan sona) ve Studio tarafından oluşturulan ikinci bir yol (sondan başa). Seçim içinde zaten geriye doğru bir yol mevcutsa bu komut kullanılamaz.

The **Geriye Doğru Yolları Sil** komutu, daha önce **Anahat Parçalarını Düzenle** ile oluşturulmuş karmaşık bir anahattın düzenleme gerektirdiği senaryolar için tasarlanmıştır. Seçili nesnelere tüm geriye doğru yolları kaldırmak ve bunları ikinci dikiş katmanını olmadan orijinal anahat parçalarına geri döndürmek için bu komutu kullanın. Parçaları düzenledikten sonra, karmaşık anahatı yeniden oluşturmak için tekrar **Anahat Parçalarını Düzenle** komutunu kullanın.

The **Anahatları Birleştir** komutu, bir dizi bireysel anahatı tek bir anahat nesnesinde birleştirir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Dönüştür



## Ana Menü - Dönüştür

Bu komutlar, **Dönüştürme Aracı** (ok) kullanılarak veya **Nesne Denetçisi** aracılığıyla seçilen nesnelere uygulanır. Seçili nesnelere, sütunlar ve düzenlenebilir dikişler dahil olmak üzere farklı nakış türlerine dönüştürmeye yararlar.

Dönüştür Menüsüne yalnızca seçme/dönüştürme modunda erişilebilir.

## **Dolgu, Ağ & Sfumato ►**

- Konturlar Oluştur**
- Dolgu'dan Sütunlar Oluştur**
- Ağ'dan Konturlar Oluştur**
- Ağ'dan Ayrı Kontur Öğeleri Oluştur**
- Açıklığa Dönüştür**
- Dolgu'dan Sfumato'ya**
- Sfumato'dan Dolgu'ya**
- Dolgu'dan Ağ'a**
- Ağ'dan Dolgu'ya**
- Alanlardan Merkez Hattına**
- Oluştur Açıklıktan Dolgu**

## **Kontur ►**

- Konturlardan Sütunlar Oluştur**
- Konturdan Dolgu Oluştur**
- Konturdan Bağlantıya**
- Konturdan Oymaya**
- Kenarlığı Öğelere Ayr**
- Sürfileyi Öğelere Ayr**

## **Sütun & Aplike ►**

- Sütundan Aplike'ye**
- Aplike'den Sütuna**
- Desenli Sütundan Sütuna**
- Sütundan Desenli Sütuna**
- Sütundan Kontura**
- Sütundan Dolgu'ya**
- Aplike'yi Katmanlara Ayr**

## **Bağlantı & Manuel Dikişler ►**

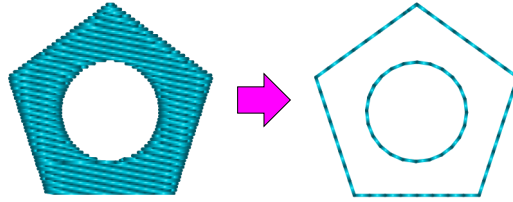
- Bağlantıdan Manuel Dikişlere**
- Bağlantıdan Kontura**
- Manuel Dikişlerden Bağlantıya**

## **Oymalar ►**

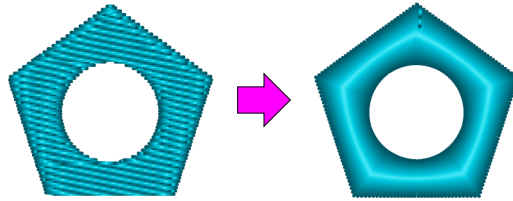
- Oymalardan Konturlar Oluştur**

## Düzenlenebilir Dikişlere

**Konturlar Oluştur**, dolgu, ağ veya sfumato nesnesi gibi seçili bir katı alandan bir kontur nesnesi oluşturur. Nesne açıklıklar içeriyorsa, Studio bu açıklıklar için de ayrı nesnelere olarak konturları oluşturur. Her konturun başlangıç noktası, ilgili ana katı dolgu nesnesinin veya açıklığının başlangıç noktasıyla aynıdır. Konturu katı dolgunun bittiği yerden başlatmak genellikle tercih edildiğinden, konturu düzenleme moduna geçirebilir ve konumu ayarlamak için açılır menüden "**Başlangıç Noktasını Buraya Yerleştir**" komutunu kullanabilirsiniz.



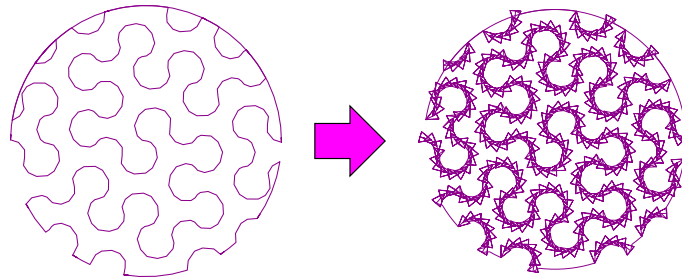
**Dolgu'dan Sütun Oluştur**, seçili bir dolgu nesnesinden sütunlar ve **bağlantılardan** oluşan karmaşık bir nesne üretir. Bu, öncelikli olarak bir dolgu nesnesi için **Otomatik Sütun** seçeneğinin kullanıldığı, ancak Otomatik Sütun'un sağladığından daha fazla özelliğe ihtiyaç duyulan senaryolar için tasarlanmıştır.



### Ağ'dan Konturlar Oluştur.

Eğer ağ **çok katmanlı** ise, bu komut seçili ağdan ileri ve geri konturlardan oluşan karmaşık bir nesne oluşturur. Bu, kullanıcının ağ yollarını manuel olarak düzenlemesi gerektiğinde yararlıdır.

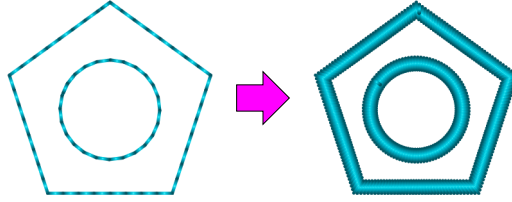
Eğer ağ **tek katmanlı** ise, konturlar ve bağlantılardan oluşan bir nesne oluşturur. Bu durumda, konturlar tek geçilidir (geri yol olmadan) ve saten dikiş veya örnekler gibi herhangi bir kontur modu uygulanabilir.



### Ağ'dan Ayrı Kontur Elemanları Oluştur.

Bu komut bir ağı bireysel kontur elemanlarına dönüştürür. Eğer ağ çok katmanlı ise, ortaya çıkan konturlar geri yolları içermez ve sürekli bir dizide düzenlenmezler. Eğer ağ tek katmanlı ise, ortaya çıkan konturlar bağlantılarla birleştirilmiş sürekli bir dizide düzenlenirler. Bu komut, oluşturulan ağ dolgusunun detaylı düzenlenmesine ihtiyaç duyan kullanıcılar için tasarlanmıştır.

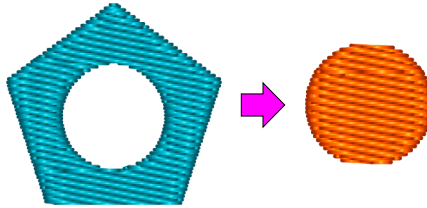
**Konturlar'dan Sütun Oluştur**, seçili bir konturdan bir sütun nesnesi üretir.



**Kenarlığı Elemanlara Ayır**, seçili bir kontur nesnesinden sütunlar, konturlar ve/veya bağlantılardan oluşan karmaşık bir nesne oluşturur. Bu, halat kenarlığı gibi önceden tanımlanmış bir kenarlık konturunun belirli kısımlarını düzenlemek için yararlıdır.

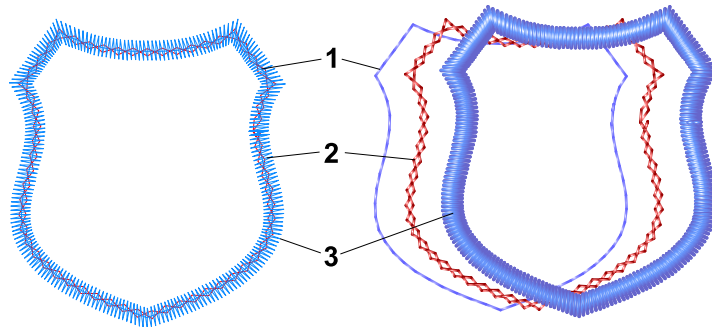
**Overlok'u Elemanlara Ayır**, seçili bir kontur nesnesinden sütunlar ve/veya bağlantılardan oluşan karmaşık bir nesne oluşturur. Bu, önceden tanımlanmış bir overlok konturunun kısımlarını düzenlemek için tasarlanmıştır.

**Açıklıktan Dolgu Oluştur**, mevcut bir dolgu içindeki seçili bir açıklıktan yeni bir dolgu nesnesi oluşturur. Açıklık, **Parça Denetçisi** penceresinde seçilmelidir. Bu komut, dolgu içindeki bir delik (açıklık) için farklı renkte örtü dikişleri oluştururken yararlıdır. Yeni oluşturulan dolgu nesnesi, dikiş sırasında boşlukları önlemek için bir kaplama oluşturacak şekilde açıklığın üzerine hafifçe binecek şekilde ayarlanmalıdır.



**Kontur'dan Dolgu Oluştur**, seçili kontur nesnelere yeni bir dolgu nesnesi oluşturur. Eğer kontur açıksa, Studio yeni oluşturulan dolgu nesnesini otomatik olarak kapatır.

**Aplike'yi Katmanlara Ayır**, seçili applike nesnelere ayrı ayrı düzenlenebilir katmanlar üretir. Bu katmanlar şunları içerir: 1. işaretleme dikişleri (kontur nesnelere), 2. sabitleme dikişleri (sütun nesnelere) ve 3. örtü dikişleri (sütun nesnelere).



Sol: Tüm katmanlarıyla applike nesnesi. Sağ: Netlik için kenara çekilmiş katmanlar.

Yukarıdaki komutların dönüştürmeden önce nesneyi kopyaladığını unutmayın. Örneğin, "**Konturlar'dan Sütun Oluştur**" kullanılırken, Studio nesneyi kopyalar, orijinal Kontur nesnesini korurken ikincisini bir Sütun nesnesine dönüştürür.

Aşağıdaki komutlar nesnelere kopyalama yapmadan doğrudan dönüştürür:

- Aplike'den Sütun'a
- Sütun'dan Aplike'ye
- Desenli Sütun'dan Sütun'a

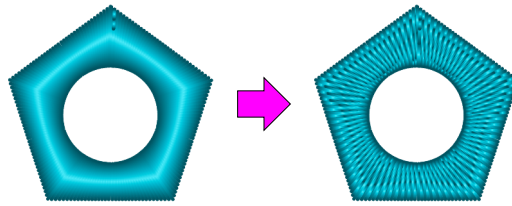
- Sütun'dan Desenli Sütun'a
- Sütun'dan Kontur'a
- Sütun'dan Dolgu'ya
- Bağlantıdan Manuel Dikişlere
- Bağlantıdan Kontura
- Manuel Dikişlerden Bağlantıya
- Konturdan Bağlantıya
- Konturdan Oymaya
- Açıklığa (Dolgu, Ağ veya Sfumato dolu alanlar)
- Dolgudan Sfumato'ya
- Sfumato'dan Dolguya
- Dolgudan Ağ'a
- Ağ'dan Dolguya

Bu işlevlerin her biri, bir nesneyi bir türden diğerine değiştirir.

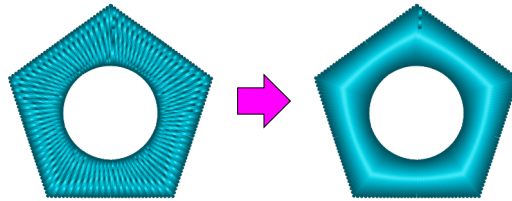
**Sütundan Aplike'ye**, bir nesnenin başlangıcını ve sonunu birleştirir, çünkü bir **Aplike nesnesi** kapalı bir döngü olmalıdır.

The functions **Column to Outline** and **Column to Fill** also convert Columns with Pattern and Appliqués into Outlines and Fills.

**Sütundan Kontura** ve **Sütundan Dolguya** işlevleri, Desenli Sütunları ve Aplike'leri de Konturlara ve Dolgulara dönüştürür.



Sütundan Desenli Sütuna

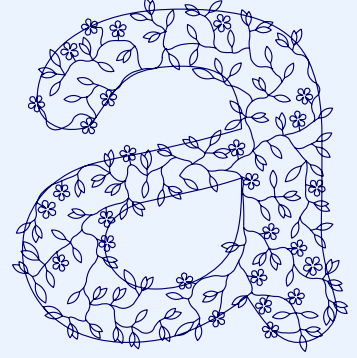


Desenli Sütundan Sütuna

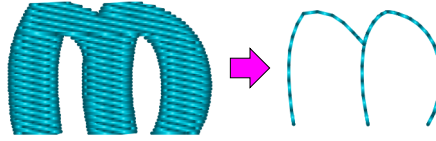
Eğer **Font Engine** modülü yüklüyse, **Dolgudan Ağ'a** komutu, True Type ve Open Type yazı tiplerinden karmaşık nakış harfleri oluşturmak için kullanılabilir.

1. Metin oluşturmak için **Yazı aracı**mı kullanın.
2. Dolgu nesnelere seçin ve **Dolgudan Ağ'a** komutunu kullanarak bunları ağ nesnelere dönüştürün.
3. Dönüştürülen ağ nesnelere seçin ve gerekli ağ stilini ayarlamak için **Parametreler penceresini** kullanın.

Lütfen ağ nesnesinin, ağ desenini net bir şekilde oluşturacak kadar büyük olduğundan emin olun.



Özel **Alanlardan Orta Çizgiye** komutu, dolgu veya sütun nesnelere redwork nesnelere oluşturulmasına olanak tanır. Sonuç, **Ana Menü > Oluştur > Konturlar > Kontur Parçalarını Düzenle** işlevi kullanılarak tek bir kontur nesnesinde birleştirilmesi gereken bir dizi kontur öğesidir. Bu, öncelikli olarak redwork yazıları oluşturmak için kullanılır.



**Düzenlenebilir Dikişlere** komutu, seçili vektör nesnelere dikişleri düzenlenebilir manuel dikişlere dönüştürür. İlk nesneyi oluşturduktan sonra, münferit dikişlere erişmek ve bunları değiştirmek için bu işlevi kullanın. Bu, örneğin motif dolgularının hassas ayarı için kullanışlıdır.

**Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Görünüm**



## Ana Menü - Görünüm

### Görünüm Menüsüne Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Erişilebilir.

Bu menü, çalışma alanı görünüm modunu yapılandırmanıza ve belirli nesnelere, konturların veya dikişlerin görünürlüğünü açıp kapatmanıza olanak tanır. **Nesne konturları**, tasarım işlemi sırasında ekranda görünen vektör çizgilerini ve eğrileri temsil eder, ancak bunlar gerçek oluşturulan dikişleri temsil etmez.

- Nesne Konturları
- Dikişler
- Geçiş Dikişleri
- Kumaş (3D modunda)
- Arka Plan Resmi (3D ve Düz modda)
- Tek Yönlü Konturları Kalınlaştır

#### Nesneler ►

- Dolgular
- Ağ Nesneleri
- Sfumato
- Oymalar
- Sütunlar
- Desenli Sütunlar
- Konturlar
- Manuel Dikişler
- [Bağlantılar](#)
- Aplikeler

#### Nesneleri Göster/Gizle ►

- Tümünü Göster
- Seçileni Göster
- Seçilen Dışındakileri Göster
- Seçileni Gizle
- Seçilen Dışındakileri Gizle
- Seçilenden Öncekileri Gizle
- Seçilenden Sonrakileri Gizle

#### Çalışma Alanı Düzeni ►

- Cetveller
- [Kılavuz Çizgileri](#)
- Izgara

Bireysel nesnelere için görünürlüğü açıp kapatan Object Inspector penceresindeki "Göz" simgesinin aksine, **Nesneleri Göster/Gizle** alt menüsündeki komutlar, belirtilen kriterleri karşılayan tüm nesnelere etki eder. Tasarım segmentlerinin görünürlüğüne yönetmek, özellikle belirli katmanların altındaki öğeleri görüntülemek veya düzenlemek için gizlenmesi gerektiğinde, karmaşık projeler oluştururken önemlidir.

**Geçiş Dikişleri**, nesnelar arasında veya geçiş dikişleri içerebilen belirli nesne türleri (Sfumato nesneleri gibi) içinde bulunan geçiş dikişlerini görüntüler. Nesnelar arasındaki geçiş dikişleri, Object Inspector penceresinde nesnenin temsilci simgesinin yanında konumlandırılmış küçük kırmızı bir makas simgesiyle tutarlı bir şekilde belirtilir.

The **Arka Plan Resmi (3D ve Düz modda)** geçiş düğmesi, çalışma alanına içe aktarılan referans çizimlerin, şablonların veya eskizlerin görünürlüğünü kontrol eder. Daha fazla bilgi için [Tercihler](#) bölümüne bakın.

**Tek Yönlü Konturları Kalınlaştır**, geri dönüş yolları olmayan kontur nesnelarını kalın çizgiler veya eğriler olarak işler. Bu görsel yardım, kullanıcıların konturun hangi kısımlarının dijitalleştirilmiş diziyi tamamlamak için ikincil bir dikiş katmanına veya bir dönüş yoluna ihtiyaç duyduğunu hızlı bir şekilde tanımlamasına yardımcı olur.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ana Menü - Varsayılan Mod > Araçlar



## Ana Menü - Araçlar

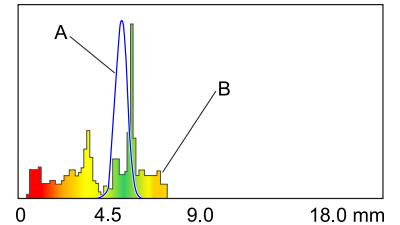
**Araçlar Menüüne Yalnızca Seçim/Dönüştürme Modunda Erişilebilir.**

Parça Düzenleyiciler  
Stil Düzenleyici  
Dikiş Analizi  
Dikiş Simülatörü

**Parça Düzenleyiciler**; özel [dolgu desenleri](#), [motifler](#) ve [kontur örnekleri](#) oluşturmanın yanı sıra [kullanıcı tanımlı kenarlık örneklerini](#) yönetmek için bir pencere açar.

The **Stil Düzenleyici**, çeşitli kumaş malzemeleri üzerine dikiş yapmak için özel olarak optimize edilmiş özellikleri tanımlamanızı ve uygulamanızı sağlar.

**Dikiş Analizi**, yüksek tasarım kalitesini korumak için gerekli olan belirli özellikler hakkında ayrıntılı bilgi sunar. Bu araçla ilgili ek bilgiler [Dikiş Analizi](#) bölümünde mevcuttur.



**Dikiş Simülatörü**, bir tasarımın dikiş sırasını analiz etmeye yardımcı olur. [Dikiş simülasyonu](#), gerçek dikiş işleminin görsel bir animasyonunu sağlar.

## Ana Menü - Yardım

Bu menüdeki çoğu komut, belirli bölümleri veya **Kullanıcı Kılavuzu**'nun tamamını görüntülemek için **Yardım Penceresi**'ni başlatır.

**Studio NEXT Hakkında ...** komutu, mevcut **Studio** modülü sürümü ve satıcı iletişim bilgileriyle ilgili bilgileri içeren bir pencere açar.

**Başlarken**  
**Kullanıcı Kılavuzu**  
**Yenilikler Neler?**  
**Kısayol Tuşları**  
**Sıkça Sorulan Sorular**  
**Studio NEXT Hakkında ...**

## Ana Menü

**Ana Menü Paneli**; menü öğeleri, düğmeler ve birleşik giriş kutuları dahil olmak üzere kapsamlı bir kontrol dizisi sağlar. Bağlama duyarlıdır, yani içerik aktif çalışma moduna göre otomatik olarak güncellenir.

Birincil çalışma modları şunlardır: **#1 Seçim/Dönüştürme**, **#2 Düğüm Düzenleme** ve **#3 Yazı**. Bu modlar için özel menü seçenekleri ilgili bölümlerinde ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

İkincil çalışma modlarında bu panel, arayüzün sezgisel kalmasını sağlayarak yalnızca  **İptal** ve  **Uygula** düğmeleri gibi birkaç temel kontrolü görüntüler.

## Mod #2 – Düğüm Düzenleme

Bu mod, **vektörleştirme** veya bir düğüm düzenleme işlemi başlatıldığında etkinleştirilir.

## Düğüm Düzenleme Modunda Menü Paneli İçeriği:

### Menü Öğeleri

- **Düzenle** - Geri Al / Yinele'ye erişin, **Öğe Ekleme** modunu açıp kapatın veya düzenleme işleminden çıkın.
- **Şekil** - Yıldızlar, dikdörtgenler ve elipsler gibi **standart şekilleri** ekleme komutları.
- **Düğümler** - Bireysel düğümleri ekleme, silme, seçme, hizalama veya yakalama komutları.
- **Kenar** - Tüm bir kenarı değiştirme, küçültme, kapatma, tersine çevirme, silme veya yansıtma komutları.

### Araç Çubuğu Düğmeleri



Kenar üzerindeki vurgulanan öğeye yeni bir düğüm ekler.



Şu anda vurgulanan düğümü siler.



Seçili düğümlerdeki Bézier eğrileri arasındaki geçişi **sivri** bir geçişe dönüştürür.



Seçili düğümlerdeki Bézier eğrileri arasındaki geçişi **yumuşak** bir geçişe dönüştürür.



Seçili düğümlerdeki Bézier eğrileri arasındaki geçişi **simetrik** bir geçişe dönüştürür.



Seçili kenar öğelerini **kübik Bézier eğrisine** dönüştürür.



Seçili kenar öğelerini **basit karesel eğriye** dönüştürür.



Seçili kenar öğelerini **optimize edilmiş ikinci dereceden eğriler serisine** dönüştürür. Bu uyarlanabilir işlev, orijinal yolla eşleşmesi için gereken eğri sayısını otomatik olarak belirler.



Seçili kenar öğelerini düz çizgilere dönüştürür.



Aktif kenar yolunu kapatır.



Odaklanmış düğümü mevcut en yakın düğüme hizalar.



Bir Sütun veya Aplike nesnesinin kenarlarını değiştirir.



## Oluşturma/Düzenleme Modu - Ana Menü - Düzenle

Düzenleme Menüsüne Yalnızca  [Oluşturma/Düzenleme](#) Modunda Erişilebilir.

Geri Al  
Yinele  
 Öğe Ekleme Modu  
Segment Sonu  
Düzenleme İşlemini Durdur

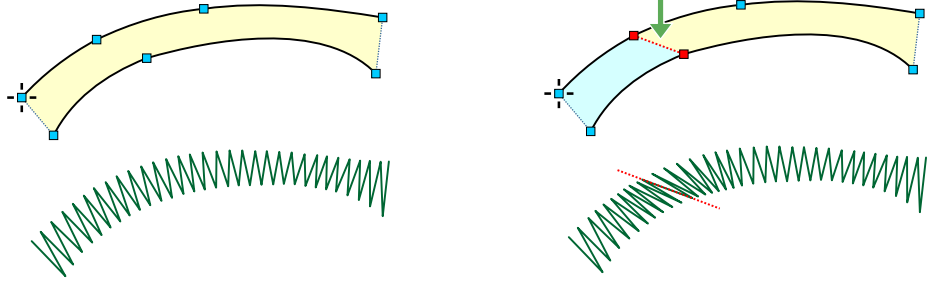
[Öğe Ekleme Modu](#) ile ilgili ayrıntılı bilgi ilgili bölümünde mevcuttur.

### Sütun Nesneleri İçindeki Segmentler

Bilgisayarlı makine nakışında, bir **sütun nesnesi**, sınırını tanımlayan iki farklı kenardan oluşur. Yazılım, bu kenarlar tarafından oluşturulan genel yolu izleyerek iğne yönünü bir taraftan diğerine değiştirerek dikişleri oluşturur. Bu yöntem, nesnenin şekline göre istenen dikiş yoğunluğunu ve yönünü korurken, nakışın sınırlar arasındaki alanı doldurmasını sağlar.

**Segment Sonu** komutu, bir sütun veya aplike nesnesine bir ayırma çizgisi ekleyerek onu farklı segmentlere böler. Yeni segment sonu çizgisinin bir uç noktası seçilen düğüme sabitlenir, karşı uç noktası ise otomatik olarak diğer taraftaki karşılık gelen en yakın düğüme yerleştirilir.

Segment sonları, bir sütun veya aplike içindeki dikiş yönünü tanımlamak için gereklidir. Dikiş oluşturma sırasında yazılım, bu segment sonu çizgilerinin yönelimini analiz eder ve dikiş akışını bu belirli konumlarda buna uyacak şekilde ayarlar.



Segment sonu – dikiş yönü akışı üzerindeki etkisi.



## Oluşturma/Düzenleme Modu - Ana Menü - Şekil

Şekil Menüsüne Yalnızca [Oluşturma/Düzenleme](#) Modunda Erişilebilir.

Elipsler ve dikdörtgenler gibi [temel şekiller](#) doğrudan bu menüden kullanılabilir.

Bu menü, geometrik ilkeleri kullanmak için gelişmiş bir yöntem sunar. [Seçim/Dönüştürme modu](#) bitmiş, kullanıma hazır nesnelere oluşturmakla sınırlıyken, bu mod düğüm düzeyinde hassas düzenlemeye olanak tanır.

Bu ortamda, birden fazla şekli birleştirebilir veya bir şekli doğrudan o anda vektörleştirilmekte olan nesnenin spline kenarına entegre edebilirsiniz. Ayrıca kullanıcılar, oluşturulan herhangi bir şeklin başlangıç noktasını yeniden tanımlama esnekliğine sahiptir.

Elips ►

Üçgen

Üçgen

Dik Üçgen

Dikdörtgen ►

Dikdörtgen

Yuvarlatılmış Dikdörtgen

Dalgalı Dikdörtgen

## Çokgen ▶

Çokgen

Çokgen /5 kenarlı/

Çokgen /6 kenarlı/

Çokgen /8 kenarlı/

## Yıldız ▶

Yıldız

Yıldız /5 köşeli/

## Çark ▶

Dişli Çark

Testere Çarkı

Testere Çarkı 2

## Şerit ▶

Şerit Yıldız 1

Şerit Yıldız 2

Şerit Yıldız 3

Şerit Yıldız 4

## Spiral ▶

Eşit Aralıklı Spiral

Düzensiz Spiral

Düzensiz Spiral 2

## Taç Yapraklar ▶

Taç Yapraklar 1

Taç Yapraklar 2

Taç Yapraklar 3

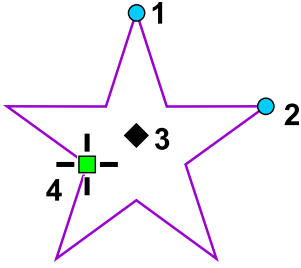
Taç Yapraklar 4

## Kalp ▶

Bu şekilleri uygulamak için önce [Çalışma Alanı](#) içine en az bir düğüm yerleştirin, ardından istediğiniz şekli seçin ve çizin.

Daha fazla seçeneğe erişmek için sağ tıklayın veya açılır menü düğmesini kullanın. Bu menüden **Şekli Öğelere Dönüştür** seçeneğini belirlemek, son düğümü yeni oluşturulan şekil üzerindeki en yakın noktaya hizalayacak ve bu noktayı etkili bir şekilde yeni başlangıç olarak ayarlayacaktır. Bu özel komutu kullanırken daha önce oluşturulmuş diğer düğümlerin atılacağını unutmayın.

Alternatif olarak, **Bağlantılı Olarak Şekli Öğelere Dönüştür** seçeneğini belirlemek, daha önce oluşturulmuş tüm düğümleri korur ve şekli doğrudan mevcut kenar yoluna entegre eder.



Temel şekil - yıldız. 1 ve 2 numaralı düğümler yıldızın boyutlarını tanımlar. 3 numaralı düğüm tüm şekli taşımaya kolaylaştırır. 4 numaralı düğüm, şekil yolu için seçilen başlangıç noktasını belirtir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Menü - Düzenleme > Düğümler



## Oluşturma/Düzenleme Modu - Ana Menü - Düğümler

Düğümler Menüsüne Yalnızca [Oluşturma/Düzenleme](#) Modunda Erişilebilir.

### Düğüm Ekle

### Düğüm Sil

- Tüm Düğümleri Düzenle
- Orta Noktayı Başlangıç Yap

### Hizala ►

- Başlangıcı Önceki Nesneye Hizala
- Sonu Sonraki Nesneye Hizala
- Kontur Başlangıcını Öncekinin Başlangıcına Hizala
- Öge Yönünü Düzelt

### Yakalama ►

- Çalışma Alanı Kenarlarına Yakala
- Düğümlere Yakala
- Kılavuz Çizgilerine Yakala
- Izgaraya Yakala
- Nesne Kenarlarına Yakala

Seç ►

İlk Düğümü Seç

Son Düğümü Seç

Önceki Düğümü Seç

Sonraki Düğümü Seç

**Tüm Düğümleri Düzenle**, düzenleme sırasında düğümleri seçme ve manipüle etme yeteneğini etkinleştirir veya devre dışı bırakır. Devre dışı bırakıldığında, yalnızca son kenar ögesindeki düğümler düzenlenebilir. Bu özellik, düğümler birbirine yakın konumlandırıldığında, yeni bir düğüm oluşturmaya çalışırken imlecin yanlışlıkla mevcut bir düğümü seçmesini önlediği için özellikle yararlıdır. Temelde, düğümlerin çoğunu "kilitler", böylece yenilerinin yerleştirilmesine müdahale etmezler.

**Orta Noktayı Başlangıç Yap**: Bu seçenek etkinleştirildiğinde, yeni bir eğri ögesi iki adımda oluşturulur: ilk tıklama düz bir çizgi oluşturur ve ikinci tıklama, önceki noktayı orta nokta olarak kullanarak bu çizgiyi bir eğriye dönüştürür. Devre dışı bırakılırsa, ilk tıklamada bir [eğri](#) başlatılır, ancak kullanıcının orta noktayı (kuadratik eğriler için) veya kontrol noktalarını (Bézier eğrileri için) istenen konuma manuel olarak sürüklemesi gerekir.

The **Başlangıç Önceki Nesneye Hizala** komutu, düzenlenen nesnenin başlangıç noktasını önceki nesnenin tam bitiş noktasına taşır. Bu, sorunsuz bir geçiş sağlar ve iki bileşen arasındaki istenmeyen geçiş dikişlerini ortadan kaldırır.

The **Sonu Sonraki Nesneye Hizala** komutu benzer şekilde çalışır ve mevcut nesnenin bitiş noktasını sonraki nesnenin başlangıç noktasıyla hizalar.

**Kontur Başlangıcını Öncekinin Başlangıcına Hizala**: Karmaşık bir [kontur](#) dijitalleştirirken, dallanma, belirli parçaların son yerine önceki segmentin başlangıcında başlamasını gerektirebilir. Bu işlev, yeni segmentin başlangıcını tam olarak öncekinin başlangıcının üzerine yerleştirir. [Kontur Parçalarını Düzenle](#) aracı küçük yerleştirme sapmalarını telafi edebilse de, bu hizalama komutunu kullanmak yol oluşturma işlemi sırasında "Parçalar yeterince yakın değil" hatalarını önlemeye yardımcı olur.

**Öge Yönünü Düzelt**, odaklanılan bir ögenin düğümlerini mükemmel şekilde dikey, yatay veya çapraz olacak şekilde hizalar. Yazılım, ögenin orijinal yoluna en yakın olan yönelimi otomatik olarak seçer.

**Düğümleri Çalışma Alanı Kenarlarına Yakala, Kılavuz Çizgilerine Yakala, Düğümlere Yakala, Izgaraya Yakala ve Nesne Kenarlarına Yakala**, hassas hizalama için özelleşmiş seçeneklerdir. Düğümler, [Çalışma Alanı](#) sınırlarına, [kılavuz çizgilerine](#), mevcut düğümlere, ızgara kesişimlerine veya diğer nesne konturlarına yakın bir mesafeye taşındıklarında bu ilgili referanslara yakalanacaktır.

**Not:** Ek yakalama özellikleri [ana menü > Seçenekler](#) altında mevcuttur. Ancak, bu tercihler bireysel düğümler yerine tüm nesnelere yakalamak için tasarlanmıştır.

**En Yakın Düğüme Yapıştır** komutu, seçili düğümü doğrudan ayrı bir nesnenin en yakın düğümü üzerine taşır. Bu araç, şu anda düzenlenmekte olan nesneyi değil, yalnızca diğer nesnelerdeki düğümleri dikkate alarak farklı tasarım öğeleri arasında tam hizalama yapılmasına olanak tanır.

**İlk, Son, Sonraki ve Önceki Düğümü Seç** komutları, bir vektör kenarındaki düğümler arasında gezinmeyi sağlar. Bu araçlar, çok sayıda düğüm içeren karmaşık yollardaki başlangıç ve bitiş noktalarını tanımlamak için yararlıdır.



## Oluřturma/Düzenleme Modu - Ana Menü - Kenar

**Kenar Menüsü Yalnızca [Oluřturma/Düzenleme](#) Modunda Eriřilebilir.**

Bu menüdeki komutlar tüm kenar üzerinde işlemler gerçekleştirir. İki kenardan oluşan sütunlar ve aplikeler için bu komutlar özellikle aktif kenara uygulanır.

**Kenarları Deęiřtir**

**Düğüm Sırasını Tersine Çevir**

**Tüm Kenarı Sil**

**İkinci Kenar Oluřtur**

**Düğüm Sayısını Azalt**

**Aynala ▶**

Çoęalt ve Aynala

Çoęalt ve Yatay Aynala

Çoęalt ve Dikey Aynala

**Kenarları Kapat**

The **Kenarları Deęiřtir** komutu, sütunlar ve iki tarafı olan dięer nesnelere için tasarlanmıştır. **Kenarları Deęiřtir**, nesnenin dięişinin karşı tarafta sonlanmasını sağlamak amacıyla tarafları deęiřtirmek için kullanılır.

The **Düğüm Sırasını Tersine Çevir** komutu, düğümlerin sırasını deęiřtirir.

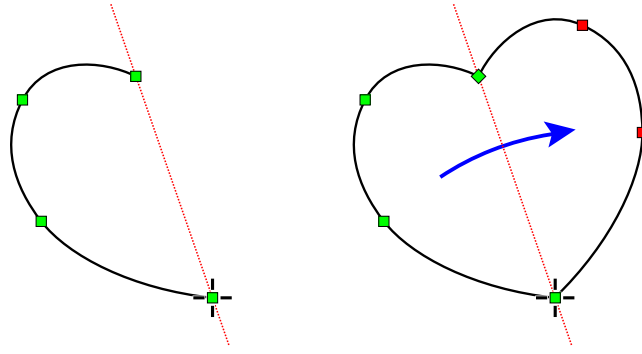
Tüm kenarı kaldırmak ve oluřturma işlemine bařtan bařlamak için **Tüm Kenarı Sil** komutunu kullanın.

The **İkinci Kenar Oluřtur** komutu, sütunlar ve iki tarafı olan nesnelere için geçerlidir. İlk kenarı ve ikinci kenarın bařlangıç noktasını oluřturduktan sonra, ilkinin paralel ikinci bir kenar oluřturmak için bu komutu kullanın.

[Segment sonu](#), kenarların her bir ögesini takip edecek şekilde konumlandırılacaktır.

The [Düğüm Sayısını Azalt](#) komutu, aşırı sayıda düğüm içeren bir kenarı basitleřtirir. Bunu, öğeleri birleřtirerek ve böylece kenardaki toplam düğüm sayısını düşürerek gerçekleştirir.

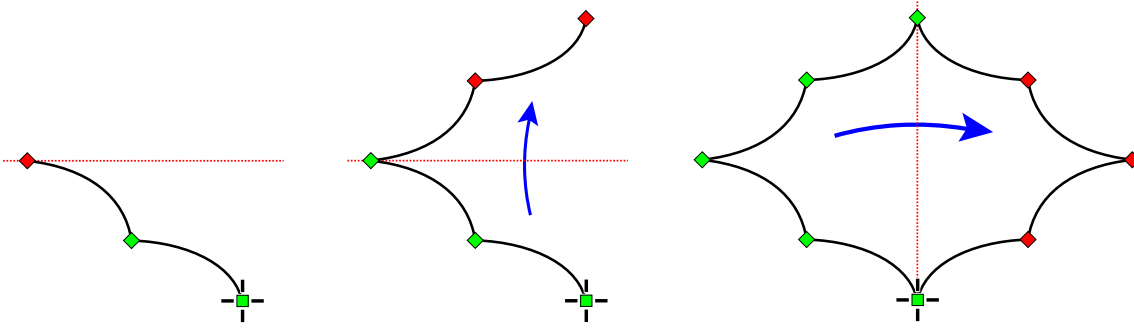
The **Çoęalt ve Aynala** komutu, simetrik nesnelere oluřturulmasını kolaylařtırır. Nesnenin ilk kısmını çizim ve ardından ikinci yarıyı oluřturmak için bu komutu uygulayın. Ortaya çıkan bölüm, ilk ve son düğümlerden geçen bir eksen boyunca ilkinin simetrikidir.



**Çoğalt ve Yatay Aynala** ve **Çoğalt ve Dikey Aynala** benzer şekilde çalışır. Bu durumlarda, simetri eksenini ilk düğümünden geçen dikey veya yatay bir çizgidir.

Hem yatay hem de dikey eksenlerde simetrik bir nesne oluşturma süreci aşağıdaki örnekte açıklanmıştır:

1. Nesnenin dörtte birini oluşturun.
2. **Çoğalt ve Dikey Aynala** komutunu uygulayın.
3. **Çoğalt ve Yatay Aynala** komutunu uygulayın.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Menü - Yazı

## Ana Menü

The **Ana Menü Paneli**, menü öğeleri, düğmeler ve birleşik giriş kutuları içeren kapsamlı bir arayüz sağlar. Bağlama duyarlıdır, yani görüntülenen içerik ve kontroller mevcut çalışma moduna göre otomatik olarak uyarlanır.

Birincil çalışma modları şunlardır: **#1 Seçim/Dönüştürme**, **#2 Düğüm Düzenleme** ve **#3 Yazı**. Bu modlara ait menü öğelerinin ayrıntılı açıklamaları ilgili bölümlerde verilmiştir.

Yardımcı çalışma modlarında bu panel, arayüzün sezgisel kalmasını sağlamak için yalnızca  **İptal** ve  **Uygula** düğmeleri gibi temel kontrolleri içerecek şekilde basitleştirilmiştir.

## Mod #3 – Yazı

Bu mod, [metin](#) girişi veya düzenleme başlatıldığında etkinleştirilir.

### Yazı Modundaki Menü Paneli Aşağıdaki Öğeleri Ve Düğmeleri İçerir:

#### Menü Öğeleri

- [Araçlar](#) - Geri Al/Yinele işlevlerine erişin, yazı projelerini yükleyin veya kaydedin, panodan metin yapıştırın ve Yazı modundan çıkın.
- [Yazı Tipi](#) - Kullanılabilir yazı tiplerini tarayın (not: bu, önceden dijitalleştirilmiş Alfabeler için geçerli değildir) ve Kalın, İtalik, Dikey veya Diğer Taraf yönü gibi stilleri uygulayın.
- [Düğüm](#)ler - Metin yolunu değiştirmek için Ekle ve Sil dahil olmak üzere taban çizgisi düğümleri üzerinde işlemler gerçekleştirin.

**Not:** Yazı tipi tarama işlemi, işletim sistemi içinde yüklü olan yazı tiplerini ve ayrıca yazı ayarlarında belirtilen klasörlerde ve arşivlerde bulunan yüklü olmayan yazı tiplerini arar.

#### Düğmeler



Mevcut Yazı Modu oturumundan çıkın ve iptal edin.



Yazı Modunu sonlandırın ve kapatın.



Yazı Modunu sonlandırın ve karakterler için otomatik olarak dikişler oluşturun.



Birleşik giriş kutusu: Metin hizalamasını ayarlayın (Sol, Orta, Sağ).



Birleşik giriş kutusu: Karakterlerin dikim sırasını tanımlayın.



Birleşik giriş kutusu: Yazı için belirli dolgu ve kontur türünü seçin.



Birleşik giriş kutusu: Karakterler arasındaki bağlantı dikişlerinin davranışını yapılandırın.



## Harflendirme Modu - Ana Menü - Araçlar

The **Araçlar** menüsü, harflendirme tasarımınızın durumunu yönetmek ve dijitalleştirme işlemi sırasında belirli düzen özelliklerini sıfırlamak için temel komutları sağlar.

### Geri Al

Harflendirme Modunda gerçekleştirilen en son işlemi geri alır.

### Yinele

Daha önce Geri Al komutuyla geri alınan bir işlemi yeniden uygular.

### Yükle

Daha önce kaydedilmiş bir harflendirme projesini veya şablonunu açar.

### Kaydet

Mevcut harflendirme tasarımını gelecekte düzenlemek üzere kaydeder.

### Yapıştır

Panodaki metni mevcut çalışma alanına ekler.

### Sil

Seçili harfleri kaldırır.

### Sıfırla ►

#### Aralığı Sıfırla

Seçili metin için varsayılan karakter aralığını ve harf aralığını geri yükler.

#### Düzeni Sıfırla

Metin taban çizgisini ve yerleşimini orijinal yatay konumlarına döndürür.

#### Tümünü Sıfırla

Aralık ve düzen üzerindeki tüm manuel ayarlamaları aynı anda temizler.

### Alphabet / FontEngine Modunu Durdur

Özelleşmiş harflendirme ortamından çıkar ve genel dijitalleştirme moduna döner.

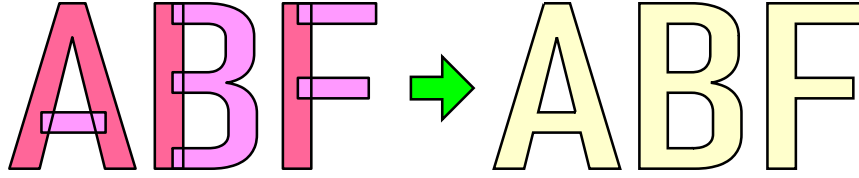


## Yazı Modu - Ana Menü - Yazı Tipi

### Yazı Tiplerini Bul

- Diğer Taraf
- Dikey
- Kalın
- İtalik
- Bileşik Glifleri Düzleştir

**Bileşik Glifleri Düzleştir** seçeneği, standart sürekli konturlar yerine üst üste binen veya "yığılmış" bloklardan oluşturulmuş nadir TrueType ve OpenType yazı tiplerinin doğru şekilde işlenmesini sağlar.



Sol: Üst üste binen bloklardan oluşturulmuş glifler. Sağ: Tek konturlara düzeltilmiş glifler.

Bloklardan oluşturulan yazı tipleri nispeten nadir olsa da, düzeltme, bu özel stilleri nakışa dönüştürürken doğru dikiş oluşturmayı sağlamak için gerekli bir adımdır.

**Not:** Gliflerin içindeki iç açıklıkları yok edeceği için, standart (bileşik olmayan) yazı tiplerinde düzeltme özelliğini kullanmaktan kaçınınız.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Menü - Yazı > Düğümler



## Yazı Modu - Ana Menü - Düğümler

Bu menüdeki komutlar, özellikle **[bir metin taban çizgisi düzenlenirken](#)** etkinleştirilir. Bu araçlar, nakış yazınızı üzerine yerleştirdiği yolu değiştirmenize olanak tanır.

### Düğüm Ekle

Taban çizgisine yeni bir çapa noktası ekleyerek daha karmaşık yol şekillendirmesine olanak tanır.

### Düğümü Sil

Seçili çapa noktasını taban çizgisinden kaldırır.

### Eğriye Dönüştür

Hassas şekillendirme için kontrol tutamaçlarını kullanarak düz bir çizgi segmentini kavisli bir segmente dönüştürür.

### Çizgiye Dönüştür

Kavisli bir segmenti iki düğüm arasında düz bir çizgiye dönüştürür.

### Pürüzsüzleştir

Segmentler arasında akıcı, doğal bir geçiş oluşturmak için düğüm tutamaçlarını otomatik olarak ayarlar.

### Taban Çizgisini Kapat

Daire veya oval gibi sürekli bir döngü oluşturmak için yolun başlangıç ve bitiş düğümlerini birleştirir.

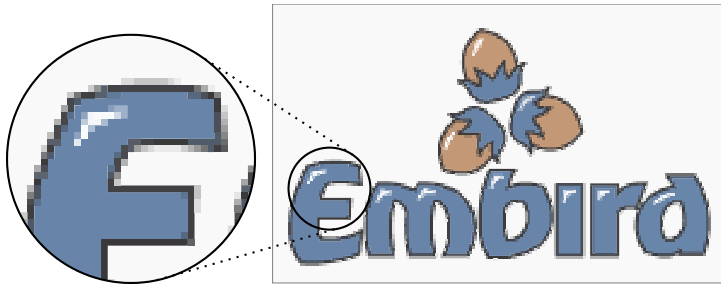


## Raster Görüntü Şablonları

Bir raster görüntü, Studio'da bir nakış tasarımının oluşturulduğu temel olarak sıklıkla hizmet eder. Görüntü, dijitalleştirme için bir şablon işlevi görmek üzere Çalışma Alanına içe aktarılır. Tüm dijitalleştirme görevleri görüntü katmanının üzerinde gerçekleştirildiğinden, genellikle arka plan görüntüsü olarak adlandırılır.

Bir arka plan görüntüsü kullanmak doğruluk açısından oldukça faydalı olsa da, zorunlu değildir. Gerekirse görüntü katmanını boş bırakabilir ve temiz bir arka plan üzerinde tasarım oluşturabilirsiniz.

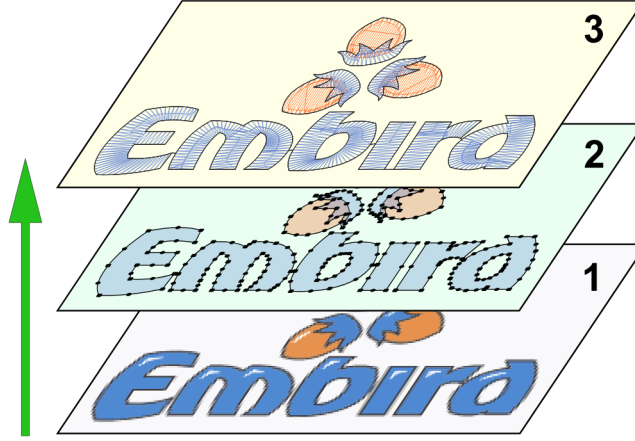
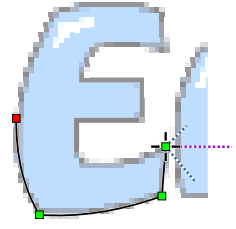
Tasarımınızın altındaki arka plan katmanına bir görüntü aktarmak için [Ana Menü > Görüntü > İçe Aktar](#) komutunu kullanın.



Bir raster görüntü, pikseller (veya resim öğeleri) olarak bilinen kare renkli noktalardan oluşur. Bu pikseller genellikle doğal bir fiziksel boyuta sahip değildir ve çeşitli cihazlarda farklı şekilde oluşturulur. Dijitalleştirme şablonu olarak kullanıldığında, ortaya çıkan tasarımın doğru boyutları korumasını sağlamak için bu piksellere fiziksel bir ölçek atanmalıdır. Studio, görüntü pikselleri ile tasarım boyutları arasında sabit bir

oran uygular: 10 piksel 1 milimetreye eşittir, bu da inç başına 254 piksele karşılık gelir.

Nakış nesnelerini dijitalleştirmek, raster katmanı üzerine yerleştirilmiş kontrol düğümleri tarafından tanımlanan vektör nesnelerinin ([manuel](#) veya [otomatik](#) yöntemlerle) oluşturulmasını içerir. Studio daha sonra bu dijitalleştirilmiş vektör sınırlarını, nihai nakış ürününü oluşturan dikişlerle doldurur.



Studio'da bir nakış tasarımının katman yapısı: 1. raster görüntü (isteğe bağlı), 2. dijitalleştirilmiş vektör nesnelere ve 3. nihai dikişler. Bir tasarım kaydedilirken, tüm katmanlar aynı dosya içinde korunur.

İçe aktarılan bir raster görüntü, dijitalleştirme için uygun hale gelmeden önce genellikle ayarlamalar gerektirir. Studio, raster görüntüleri çalışma alanı için optimize etmek amacıyla [kırpma ve geliştirme araçları](#) içerir.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Resim](#) > Resim Düzenleme Araçları



## Görüntü Araçları

Bu araçlar, sayısallaştırma işlemi için şablon görevi gören [raster görüntüleri](#) düzenlemek için kullanılır.

Tasarımınızın arka plan katmanına bir görüntü aktarmak için [Ana Menü > Görüntü > İçe Aktar](#) yolunu izleyin.

Görüntü Araçları paketi şunları içerir:

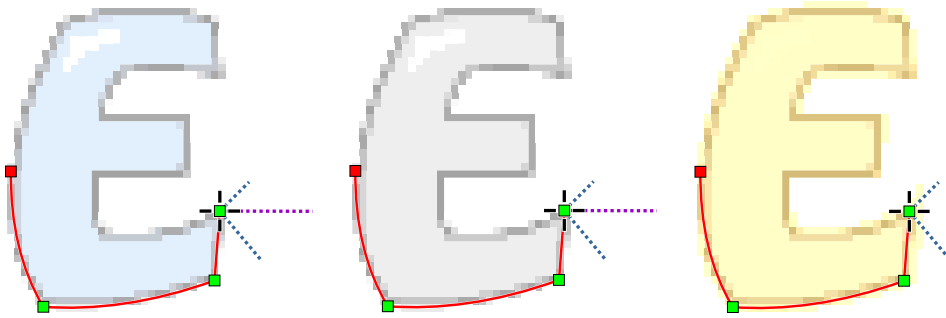
1. [Arka Plan Filtreleri](#)
2. [Görüntü Düzenleme Penceresi](#)
3. [Renkleri Azalt](#)
4. [Posterleştir](#)

5. ⚙️ **Dikey Olarak Döndür**
6. ⚙️ **Yatay Olarak Döndür**
7. ⚙️ **Kırp**
8. ⚙️ **Düzeltil**
9. ⚙️ **Taşı**

## ⚙️ Arka Plan Filtreleri

Arka plan filtreleri, sayısallaştırılmış tasarımın arkasında görüldükleri şekliyle, kasnak veya içe aktarılan görüntüler dahil olmak üzere arka planın görsel görünümünü yönetir.

Geleneksel grafik yazılımlarında filtreler öncelikle estetik çekiciliği artırır. Ancak Studio'da filtreler, bir görüntüyü karartmak, doygunluğunu azaltmak veya aydınlatmak için tasarlanmıştır; böylece renkleri, üzerine çizilen dikişler ve nesnelere karışmaz. Tüm filtre özellikleri **.EOF tasarım dosyası** içinde kaydedilir.



Soldan sağa: 1. Artırılmış parlaklık, 2. Azaltılmış doygunluk, 3. Sarıya kaydırılmış renk tonu.

Arka Plan Filtreleri üç gruba ayrılır:

1. ✂️ **Işıklılık: Parlaklık, Kontrast ve Gama** içerir.
2. ✂️ **Doygunluk**
3. ✂️ **Renk Tonu:** Camgöbeği-Kırmızı, Macenta-Yeşil ve Sarı-Mavi dengelenerek ayarlanır. Gölge, orta tonlar ve parlak alanlar bağımsız olarak dengelenebilir.

Gama kontrolü, mutlak siyahı veya beyazı etkilemeden öncelikle karanlık bölgelerdeki parlaklığı ayarlar. Bu, özellikle karanlık veya aşırı pozlanmış taramalar ve fotoğraflar için etkilidir.

Doygunluk kontrolü, canlı tonlardan gri tonlamaya kadar renklerin yoğunluğunu değiştirir.

Camgöbeği-Kırmızı, Macenta-Yeşil ve Sarı-Mavi kaydırıcıları renk dengesini yönetir. Bunları ayarlamak, arka plan ile sayısallaştırılmış nesnelere arasında daha iyi bir görsel ayrım sağlamak için görüntüyü belirli bir tonla (örneğin mavi) renklendirmenize olanak tanır.

## ⚙️ Görüntü Düzenleme Penceresi

Görüntü Düzenleme Penceresi, **■ Ana Menü > Görüntü > Araçlar > Görüntü Düzenleme Penceresi** altında bulunur. Bu pencere, görüntüyü döndürmek ve yeniden boyutlandırmak için kontrollerin yanı sıra, görüntü kenarlarına

yakın yerlerde daha kolay sayılaşdırma yapmak için kenarlık ekleme seçeneđi içerir.

Bir şablonu içe aktardıktan sonra, Görüntü Düzenleme penceresini açın ve ayarlamaları aşağıdaki sırayla uygulayın:

1. ✂ **Döndür:** Görüntü yönünü ayarlayın.
2. ✂ **Boyut:** Döndürmeden sonra yeni boyutları tanımlayın.
3. ✂ **Genişlet:** Görüntü etrafına boş bir kenarlık ekleyin.

Bu tercihleri tamamladıktan sonra, deđişiklikleri uygulamak için menü panelindeki  **Uygula** düğmesine tıklayın.

Not: Net dikey veya yatay referans çizgileri içeren görüntülerin hassas hizalanması için  **Ana Menü >** **Görüntü > Araçlar > Dikey Olarak Döndür ve Yatay Olarak Döndür** komutlarını kullanın.

## ⚙ Renkleri Azalt

Bir raster görüntüdeki renk sayısını azaltma işlemi, **Görüntü Renklerinin Azaltılması** bölümünde ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

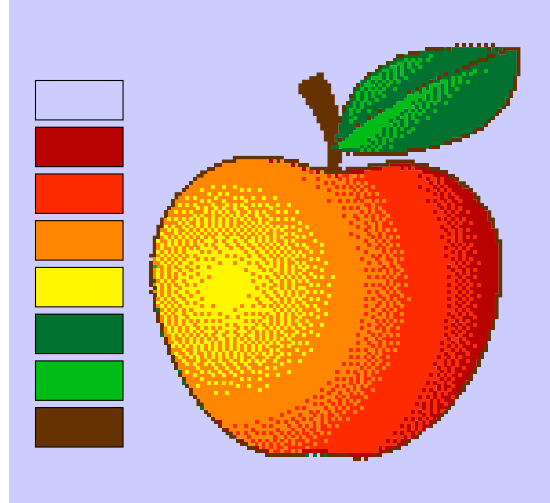
## ⚙ Posterleştir

Posterleştirme, benzer renkteki bitişik pikselleri birleştirerek bir görüntüyü basitleştirir.

Bu araçla ilgili daha fazla ayrıntı, **Görüntü Posterleştirme** bölümünde mevcuttur.



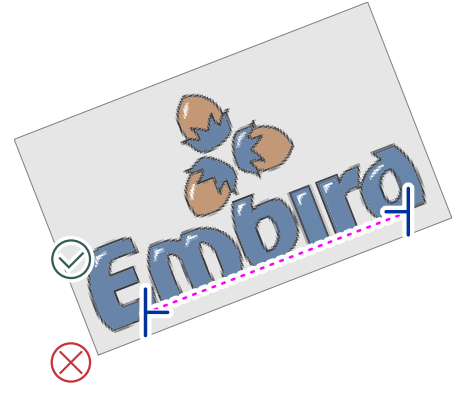
Posterizasyon işleminden sonraki görüntü.



Azaltılmış renk sayısına sahip paletli görüntü.

## ⚙ Yataya Döndür

Görüntünüz belirgin bir yatay özellik içeriyorsa, açığı manuel olarak tahmin etmek yerine **Yataya Döndür** aracını kullanın. Kontrol tutamaçlarını yatay olması gereken özellik boyunca yerleştirin ve **Uygula**'ya tıklayın.

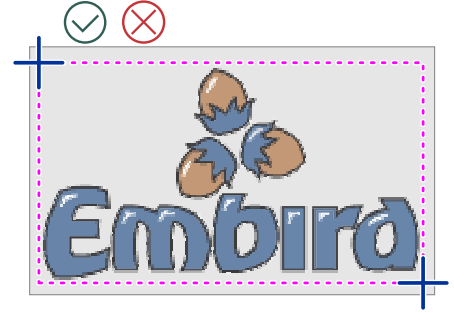


## ⚙ Dikey Döndür

Bu araç, seçilen dikey özelliklere göre görüntüyü hizalaması dışında **Yataya Döndür** aracıyla aynı şekilde çalışır.

## ⚙ Kırp

Kırp aracı, görüntünün tutulacak alanını tanımlamak için iki tutamaç kullanır. **Uygula** düğmesine tıklamak, seçili çerçevenin dışındaki tüm pikselleri kaldırır.



## ⚙ Düzelt

Düzelt aracı, bükülmüş veya eğrilmiş görüntüleri düzeltmek ve bunları standart bir dikdörtgen şekline dönüştürmek için sekiz tutamaç kullanır. Bu, özellikle tam olarak hizalanmamış fotoğraflar ve taramalar için kullanışlıdır.

## ⚙ Taşı

Hizalama araçlarına benzer şekilde, Taşı aracı, görüntü konumunu kaydırmak için belirli bir yön ve mesafe tanımlamak üzere iki tutamaç kullanır.



## Studio - Kısayol Tuşları

Donanım klavyesi olan kullanıcılar için, sık kullanılan işlemlere kısayol tuşları aracılığıyla erişilebilir. Aşağıdaki liste, Embird Studio Next içinde mevcut olan tüm kısayol tuşlarını detaylandırmaktadır.

<b>CTRL</b>	Vektörleştirme modunda, düzenleme/oluşturma modunda yeni çizgileri ve eğrileri hassas yatay, dikey veya çapraz artışlarla kısıtlar. Şekillerle (Shapes) kullanıldığında, mükemmel bir daire veya kare oluşturur. CTRL tuşunun <b>yazı modunda</b> ve <b><a href="#">Kullanıcı Deseni Düzenleyicisinde</a></b> farklı işlev gördüğünü unutmayın.
<b>CTRL</b>	Object Inspector listesindeki birden fazla, bitişik olmayan öğenin seçilmesine olanak tanır.
<b>Shift</b>	Object Inspector listesindeki birden fazla, bitişik (sıralı) öğenin seçilmesine olanak tanır.
<b>CTRL+1</b>	Görünümü seçili nesneye/nesnelere sığacak şekilde yakınlaştırır.
<b>CTRL+2</b>	Seçili nesneye/nesnelere yakınlaştırır ve aynı anda <b><a href="#">düğüm düzenleme modunu</a></b> etkinleştirir.
<b>CTRL+A</b>	Dönüştürme modundaki tüm nesnelere seçer.
<b>CTRL+Shift+A</b>	Dönüştürme modundaki tüm nesnelere seçimini kaldırır.
<b>CTRL+Shift+E</b>	Tasarımı Dışa Aktar iletişim penceresini açar.
<b>CTRL+B</b>	Seçili kontur nesnelere için geriye doğru bir yol oluşturur.
<b>CTRL+C</b>	Seçili nesnelere panoya kopyalar.
<b>CTRL+D</b>	Seçili nesnelere çoğaltır.
<b>CTRL+E</b>	Seçili nesneyi/nesnelere düğüm düzenleme moduna geçirir.
<b>CTRL+G</b>	Seçili tüm nesnelere için dikişleri oluşturur.
<b>CTRL+I</b>	Arka plana bir tarama (raster) <b><a href="#">görüntüsü</a></b> aktarır.
<b>CTRL+M</b>	Harici bir dosyayı mevcut tasarımla birleştirir.
<b>CTRL+N</b>	Yeni bir tasarım dosyası oluşturur.
<b>CTRL+O</b>	Mevcut bir tasarımla açar.
<b>CTRL+P</b>	Seçili nesne için <b><a href="#">Özellikler</a></b> penceresini açar.
<b>CTRL+Q</b>	Tasarımı derler, Embird Editor'e gönderir ve Studio'dan çıkar.
<b>CTRL+S</b>	Mevcut tasarımla kaydeder.
<b>CTRL+U</b>	Embird Alphabets kullanarak metin ekler.
<b>CTRL+V</b>	Panodaki nesnelere yapıştırır.
<b>CTRL+W</b>	Ana <b><a href="#">Ayarlar</a></b> penceresini açar.
<b>CTRL+Y</b>	Geri alınan son işlemi yineler.
<b>CTRL+Z</b>	Önceki işlemi geri alır.


<b>CTRL+INSERT</b>	Önceki nesneye manuel bir <a href="#">bağlantı</a> oluşturur.
<b>CTRL+ALT+INSERT</b>	Önceki nesneye <a href="#">akıllı bağlantı</a> oluşturur.
<b>CTRL+F1</b>	Düzenleme modunda, nesnenin başlangıç noktasını önceki nesnenin bitiş noktasıyla hizalar.
<b>CTRL+F2</b>	Düzenleme modunda, nesnenin bitiş noktasını sonraki nesnenin başlangıç noktasıyla hizalar.
<b>CTRL+F3</b>	Düzenleme modunda, mevcut konturun başlangıcını önceki kontur nesnesinin başlangıcıyla hizalar.
<b>CTRL+ALT+A</b>	<a href="#">Nesneleri Hizala penceresini</a> görüntüler.
<b>CTRL+ALT+B</b>	Arka Plan Filtrelerini (Görüntü renk ayarlamaları) görüntüler.
<b>CTRL+ALT+C</b>	Seçili nesneleri <a href="#">Çalışma Alanının</a> merkezine taşır.
<b>CTRL+ALT+D</b>	<a href="#">Nesneleri Dağıt penceresini</a> görüntüler.
<b>CTRL+ALT+E</b>	Düzenleme modunda, birincil kenara paralel ikinci bir kenar oluşturur.
<b>CTRL+ALT+I</b>	Görüntüyü Düzenle penceresini görüntüler.
<b>CTRL+ALT+O</b>	Bir dolgu nesnesini kontura dönüştürür.
<b>CTRL+ALT+T</b>	<a href="#">Dönüşümler penceresini</a> görüntüler.
<b>CTRL+ALT+U</b>	Kullanıcı Düzenleyicilerini açar.
<b>CTRL+Shift+3</b>	3D önizlemede kumaş görünürlüğü açar/kapatır.
<b>CTRL+Shift+F</b>	Geçiş dikişlerinin görünürlüğü açar/kapatır.
<b>CTRL+Shift+H</b>	Nakış kasmağının görünürlüğü açar/kapatır.
<b>CTRL+Shift+K</b>	Seçili bir vektör nesnesinin rengini değiştirmek için <a href="#">iplik kataloğunu</a> açar.
<b>CTRL+Shift+T</b>	Varsayılan kataloğu seçmek için <a href="#">iplik kataloğu</a> penceresini açar. İplik Listesi, bu seçime göre oluşturulur.
<b>CTRL+Shift+U</b>	Embroid Font Engine (TrueType dönüştürme) aracılığıyla <a href="#">metin</a> ekler.
<b>3</b>	Oluşturma veya düzenleme sırasında mevcut nesnenin başlangıcını önceki nesnenin sonuna hizalar.
<b>4</b>	İkinci başlangıç noktasını (sütun nesneleri için) önceki nesnenin sonuna hizalar.
<b>b</b>	Kontur modunda, bu tuş nesneyi bitirir, geriye doğru bir yol oluşturur ve bunları tek bir adımda tek bir nesne halinde birleştirir.
<b>e</b>	Oluşturma/düzenleme modunda kenara yeni bir düz çizgi segmenti ekler.
<b>r</b>	Oluşturma/düzenleme modunda ikinci kenara (sütun nesneleri) yeni bir düz çizgi segmenti ekler.
<b>d</b>	Oluşturma/düzenleme modunda kenara yeni bir eğri segmenti ekler.
<b>f</b>	İkinci kenara (sütun nesneleri) yeni bir eğri segmenti ekler.
<b>i</b>	Bir dolgu nesnesi için ilk zikzak alt dikiş açısını ayarlar.

<b>o</b>	Bir dolgu nesnesi için ikinci zikzak alt dikiş açısını ayarlar.
<b>p</b>	Bir dolgu nesnesi için üst kaplama dikişi açısını ayarlar.
<b>Boşluk</b>	Bir nesnenin oluşturulmasını veya düzenlenmesini tamamlar.
<b>Esc</b>	Mevcut işlemi iptal eder veya bir diyalog penceresini kapatır.
<b>Enter</b>	Bir diyalog penceresindeki tercihleri onaylar.
<b>ok tuşları + SHIFT</b>	Çalışma Alanını kaydırır.
<b>ok tuşları + ALT + CTRL</b>	Dönüştürme modunda seçili nesnelere taşıy veya düzenleme modunda aktif düğümü kaydırır.
<b>-</b>	Uzaklaştırır.
<b>+</b>	Yakınlaştırır.
<b>Page Up</b>	Uzaklaştırır.
<b>Page Down</b>	Yakınlaştırır.
<b>SHIFT + Page Up</b>	Seçili nesnelere dikiş sırasında ileri taşıy.
<b>SHIFT + Page Down</b>	Seçili nesnelere dikiş sırasında geri taşıy.
<b>Delete</b>	Seçili nesnelere veya düğümlere siler.
<b>Insert</b>	Şu anda seçili olan düğümden önce yeni bir öge ekler.
<b>SHIFT + End</b>	Seçili düğüme bir Segment Sonu ekler (bir eğrinin orta noktasında kullanılamaz).
<b>ALT</b>	Metin modundaki ALT tuşu işlevleri için <a href="#">Harflendirme</a> bölümüne bakın.
<b>ALT+2</b>	Bağlam menülerini çağırarak için sağ tıklamayı simüle eder. Stylus/kalem kullanıcıları için kullanışlıdır.
<b>ALT+B</b>	Nesne kontur görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+D</b>	Arka plan gridSHC'sini açar/kapatır.
<b>ALT+F</b>	Dolgu nesnelere görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+G</b>	Kılavuz çizgilerının görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+L</b>	Standart sütunların görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+M</b>	Manuel dikiş nesnelere görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+N</b>	Desenli sütunların görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+O</b>	Kontur nesnelere görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+Q</b>	Aplike görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+R</b>	Cetvellerin görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+S</b>	Oluşturulan dikişlerin görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+U</b>	Sfumato nesnelere görünürlüğünü açar/kapatır.
<b>ALT+V</b>	Oyma çizgilerinin görünürlüğünü açar/kapatır.

<b>ALT+W</b>	Tek yönlü konturların görünürlüğü açar/kapatır.
<b>ALT+X</b>	Bağlantı yollarının görünürlüğü açar/kapatır.
<b>ALT+Y</b>	Aktif düğümü en yakın mevcut düğüme hizalar.
<b>ALT+F1</b>	Seçim aracını etkinleştirir.
<b>ALT+F2</b>	Düğüm Düzenleme aracını etkinleştirir.
<b>ALT+F3</b>	Yakınlaştırma aracını etkinleştirir.
<b>F1</b>	<a href="#">Kullanıcı kılavuzunu ve yardım dosyalarını</a> açar.
<b>F2</b>	Yeni bir Dolgu nesnesi başlatır.
<b>F3</b>	Yeni bir Sfumato nesnesi başlatır.
<b>F4</b>	Yeni bir Açıklık (delik) başlatır.
<b>F5</b>	Yeni bir Oyma başlatır.
<b>F6</b>	Yeni bir Sütun nesnesi başlatır.
<b>F7</b>	Yeni bir Desenli Sütun başlatır.
<b>F8</b>	Yeni bir Kontur nesnesi başlatır.
<b>F9</b>	Bir Manuel Dikiş nesnesi başlatır.
<b>F10</b>	Bir Bağlantı nesnesi başlatır.
<b>F11</b>	Bir Aplike nesnesi başlatır.
<b>F12</b>	Bir Aplike nesnesi için Delik başlatır.
<b>Çalışma Alanına çift tıklayın</b>	En son oluşturulanla aynı türde yeni bir nesne başlatır, tekrarlayan dijitalleştirme görevlerini hızlandırır.
<b>Fare sağ tuşu + imleci sürükleyin</b>	Kaydırma aracını geçici olarak etkinleştirir. Önceki araca dönmek için bırakın. Kaydırma çubuklarını kullanmadan hızlı gezinme için kullanışlıdır.
<b>Nesne Denetçisinde nesne simgesine çift tıklayın</b>	Listede çift tıklanan belirli nesne için dikiş oluşturmayı tetikler.
<b>Home</b>	Düğüm modunda: Mevcut kenarın ilk düğümünü seçer.
<b>End</b>	Düğüm modunda: Mevcut kenarın son düğümünü seçer.
<b>CTRL+Home</b>	Düğüm modunda: Sıradaki önceki düğümü seçer.
<b>CTRL+End</b>	Düğüm modunda: Sıradaki sonraki düğümü seçer.
<b>a + Sol tıklama</b>	<a href="#">Hızlı Düğüm Ekleme</a> 'yi etkinleştirir, bu da yolun sadece sonuna değil, herhangi bir seçili düğümden sonra yeni düğümler eklemenize olanak tanır.

# Dönüşümler

## Etkileşimli Dönüşümler

**Yeniden boyutlandırma, taşıma, döndürme** ve **eğme** gibi dönüşümler tasarımda temel işlemlerdir. Bu eylemler, aşağıda açıklanan araçlar kullanılarak **etkileşimli olarak** veya  **Dönüşümler Penceresi** içindeki sayısal giriş yoluyla gerçekleştirilebilir.

Bu bölüm, Studio NEXT'in **Çalışma Alanı** içinde **etkileşimli olarak** gerçekleştirilen dönüşümlere odaklanmaktadır.

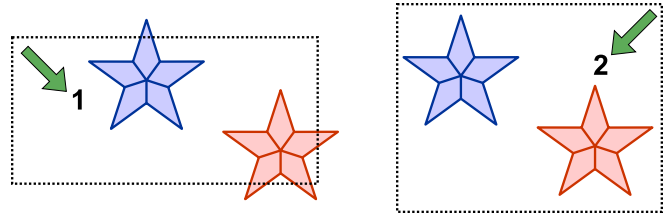
İlk adım, dönüştürülmesi amaçlanan nesnelere seçmektir. Kullanıcılar, Çalışma Alanı içindeki veya **Nesne Denetçisi** aracılığıyla tekil veya çoklu nesnelere seçebilirler. Alternatif olarak, birden fazla nesne bir **Seçim Kutusu** kullanılarak seçilebilir.

## Seçim Kutusu ile Seçim

Studio, Seçim/Dönüştürme modundayken, imleci Çalışma Alanı içindeki boş bir alana yerleştirin. Birincil fare düğmesini basılı tutun, imleci yeni bir konuma sürükleyin ve düğmeyi bırakın. Bu eylem, içinde bulunan veya dokunulan nesnelere seçen bir **seçim kutusu** oluşturur.

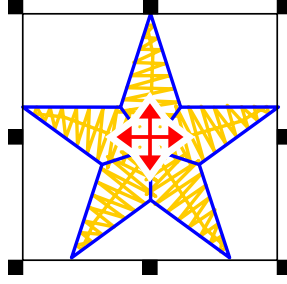
Bir seçim kutusu ile nesnelere seçmek için iki farklı yöntem vardır:

1. Seçim kutusunu **soldan sağa** sürükleyerek, kısmen içine alınanlar da dahil olmak üzere kutunun dokunduğu tüm nesnelere seçin.
2. Seçim kutusunu **sağdan sola** sürükleyerek, yalnızca kutunun tamamen içine aldığı nesnelere seçin.



## Etkileşimli Dönüştürme Teknikleri

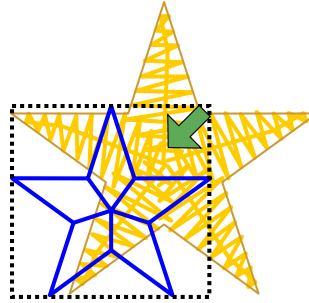
## Taşıma Veya Yeniden Boyutlandırma



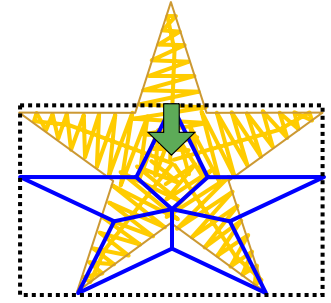
Taşıma ve/veya yeniden boyutlandırma için seçili nesne.

Nesneleri [Çalışma Alanı](#) içinde etkileşimli olarak dönüştürmek için, önce nesnelere seçin ve ardından:

- Boyutu **orantılı** olarak ayarlamak için, herhangi bir **köşe tutamacını** birincil fare düğmesiyle tıklayıp sürükleyin.
- Boyutu **orantısız** olarak ayarlamak için, bir **orta tutamacı** birincil fare düğmesiyle tıklayıp sürükleyin.



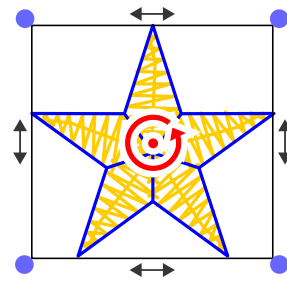
Orantılı ölçeklendirme



Orantısız ölçeklendirme

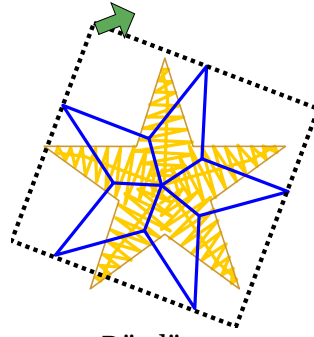
## Döndür Veya Eğ

Dönüştürme modunu taşıma/yeniden boyutlandırmadan döndürme/eğmeye geçirmek için seçim kutusunun içine tıklayın. Döndürme/eğme modunda, **dönme merkezi** işaretçisi imleç kullanılarak yeniden konumlandırılabilir.

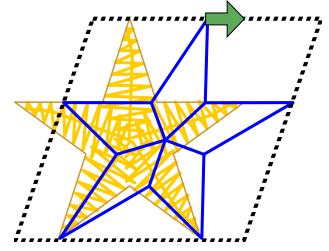


Döndürme ve/veya eğme için seçilmiş nesne.

- **Döndürmek** için, herhangi bir **köşe tutamacını** birincil fare düğmesini kullanarak tıklayıp sürükleyin. Not: Eğer **Dolgu Dikişlerine Döndürmeyi Uygula** seçeneği **Tercihler > Proje Anahtarları** içinde etkinleştirilmişse, dikiş açısı döndürme sırasında otomatik olarak ayarlanacaktır.
- **Eğmek** için, herhangi bir **orta tutamacı** birincil fare düğmesini kullanarak tıklayıp sürükleyin.

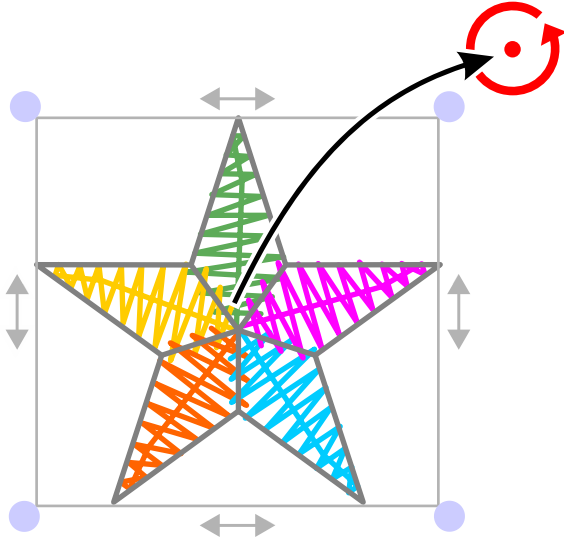


Döndürme

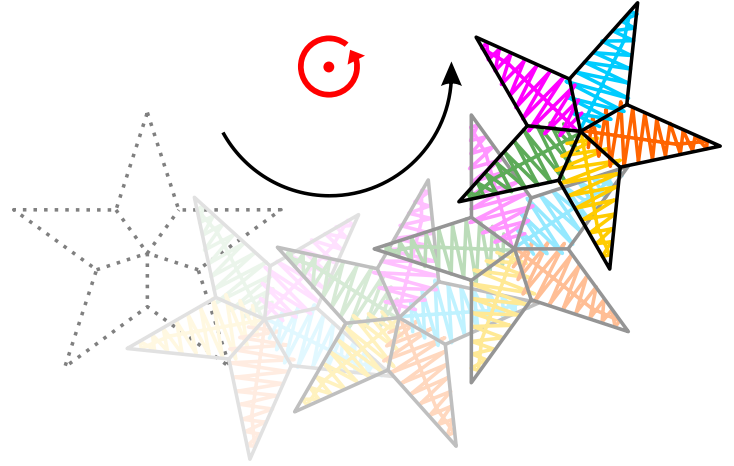


Eğme

**Dönme merkezini** yeniden konumlandırmak, dönüştürme için tam ekseni belirtmenize olanak tanır. Ayrıca, dönme merkezi noktası **ızgaraya**, **kılavuz çizgilerine**, **nesne konturlarına** veya **düğümlere** yakalanarak hassas bir şekilde yerleştirilebilir. Yakalama yapılandırmalarına **Seçenekler > Düğüm ve İşaretçileri Yakala** üzerinden erişilebilir.



Döndürme ve/veya eğme için seçilmiş nesne. Dönme merkezi sağ üst konuma taşınmıştır.



Nesne yeni dönme merkezi etrafında döndürülmüş.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Dönüşümler > Nesneleri Hizala



## Nesneleri Hizala

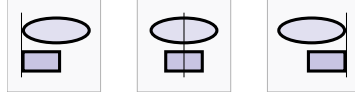
Bu araca **Ana Menü > Dönüştür > Nesneleri Hizala** üzerinden erişilebilir.

Nesne hizalama, iki veya daha fazla nesneyi birbirine göre konumlandırma işlemidir.

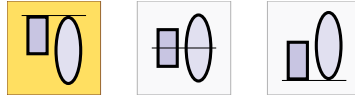
Hizalama işlevleri, **Çalışma Alanı**'nda veya **Nesne Denetçisi**'nde iki veya daha fazla nesne seçildiğinde kullanılabilir. Hizalama, ilk seçilen nesneye ("çapa") göre gerçekleştirilir.

## Kontroller

Üç yatay kontrol, seçilen nesnelere toplu seçimin sol kenarına, yatay merkezine veya sağ kenarına hizalamanıza olanak tanır.

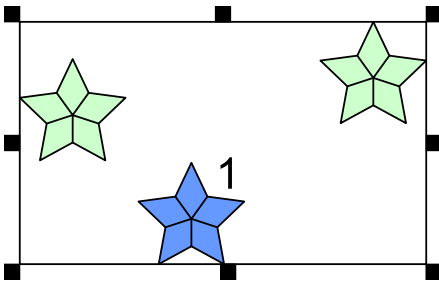


Üç dikey kontrol, seçilen nesnelere toplu seçimin üst kenarına, dikey merkezine veya alt kenarına hizalamanıza olanak tanır.

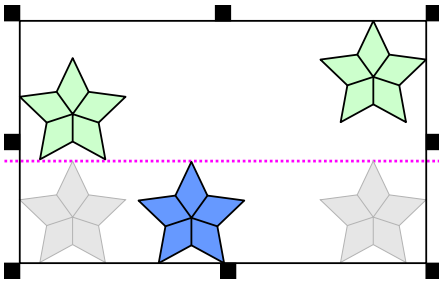


Ortaya çıkan hizalamanın **anlık önizlemesi**, Düzen panelinde ve Çalışma Alanı içinde görüntülenir.

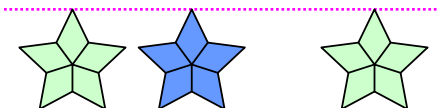
## Hizalama Örneği



Çalışma Alanı'nda üç nesne seçilidir. 1 numaralı etiketle işaretlenen nesne, ilk seçimi temsil eder.



Üst kenara hizalamanın önizlemesi. Hizalama, 1 numaralı nesnenin konumuna göre hesaplanır.



Yukarıdaki örnekteki vektör nesnelere artık ilk seçilen nesnenin üst kenarına tam olarak hizalanmıştır.



## Nesneleri Dağıt

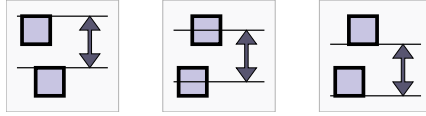
Bu araca **■ Ana Menü > Dönüştür > Nesneleri Dağıt** üzerinden erişilebilir. Birden fazla nakış nesnesi arasındaki aralığın hassas bir şekilde ayarlanmasını sağlar.

Nesne dağıtımı, üç veya daha fazla nesnenin aralarındaki boşluk eşit olacak şekilde düzenlenmesini ifade eder. Nesneleri aynı hat üzerinde konumlandırmakla ilgili olan **hizalamadan** farklı olarak, dağıtım, nesneler arasında tutarlı boşluklar veya mesafeler bırakmakla ilgilidir.

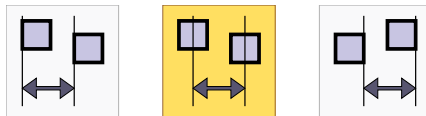
Dağıtım işlevleri, **Çalışma Alanı** veya **Nesne Denetçisi** içinde üç veya daha fazla nesnenin seçilmesini gerektirir.

### Kontroller

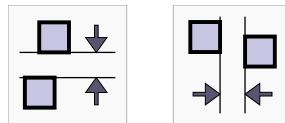
Üç dikey kontrol, nesneleri Y eksenini boyunca dağıtır; böylece nesnelerin üst, orta veya alt kısımları **seçim sınırları içinde eşit aralıklarla yerleştirilir**.



Üç yatay kontrol, nesneleri X eksenini boyunca dağıtır; böylece nesnelerin sol, orta veya sağ tarafları seçim içinde eşit aralıklarla yerleştirilir.

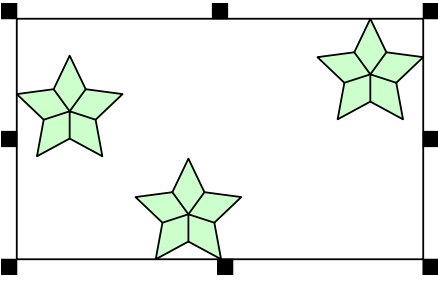


Son iki kontrol, nesneler arasında eşit negatif boşluk (aralık) sağlamak için nesneleri hem dikey hem de yatay olarak dağıtır.

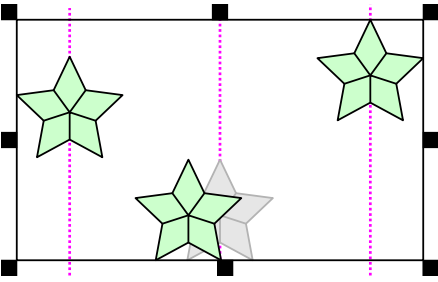


Dağıtım sonuçlarının anlık önizlemesi, Düzen panelinde ve Çalışma Alanı içinde görüntülenir.

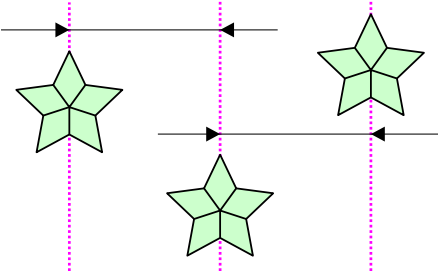
## Örnek



İşlem için Çalışma Alanında üç nesne seçildi.



Uygulamadan önce dağıtım ayarlarının görsel bir önizlemesi.



Yukarıdaki örnekteki nesnelere artık geometrik merkezlerine göre eşit aralıklarla yerleştirilmiştir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > [Dönüşümler](#) > Nesnelere sayısal kontrollerle dönüştür



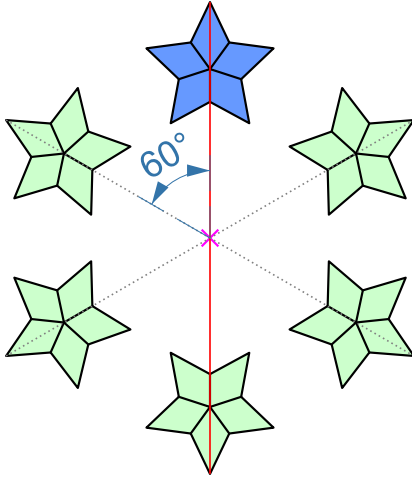
## Nesnelere Sayısal Kontrollerle Dönüştürün

Bu araca [Ana Menü > Dönüştür > Nesnelere Dönüştür](#) üzerinden erişilebilir.

**Dönüştür** kontrolleri, [Çalışma Alanı](#) içinde etkileşimli olarak mevcut olan aynı işlemleri gerçekleştirir: taşıma, döndürme, eğme ve yeniden boyutlandırma. Ancak, sayısal kontrolleri kullanmak, manuel ve etkileşimli [dönüştürmelere](#) göre önemli ölçüde daha yüksek hassasiyet sağlar.

Döndürme, Çalışma Alanı içinde imleç kullanılarak yeniden konumlandırılabilen bir merkez (referans) noktası etrafında gerçekleştirilir.

**Adet** özelliği birden büyük bir değere ayarlandığında, dönüştürme işlemi seçili nesne(ler)in kopyalarını oluşturur. Her bir sonraki kopya, belirtilen değerlere dayalı olarak artımlı bir taşıma ve açı artışı alır. Bu özellik, dönel simetrik tasarımlar veya aynı nesnelere oluşan tekdüze sıralar oluşturmak için seçimleri klonlamak adına idealdir.



Soldaki resim, 60° dönme açısıyla nesnelerin bir referans noktası etrafında klonlanması ve döndürülmesine bir örnek göstermektedir. Bu örnekte, dönme merkezi, orijinal nesnenin merkeziyle hizalanmış dikey bir [kılavuz çizgisine](#) kenetlenmiştir; hassas kenetleme, doğru klonlama için gereklidir.

Dönüştürme sonuçlarının anlık önizlemesi hem Düzen panelinde hem de Çalışma Alanında görüntülenir.

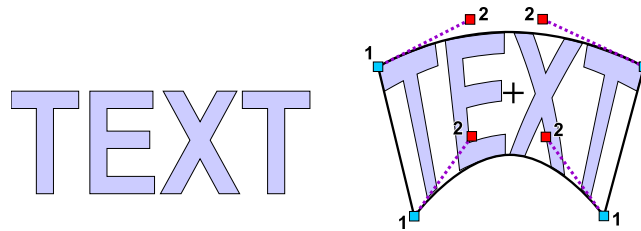
Not: Eğer **Apply Rotation to Fill Stitches** seçeneği [Tercihler > Proje Anahtarları](#) altında etkinleştirilmişse, nesne döndürüldüğünde dikiş açısı otomatik olarak ayarlanacaktır.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Dönüşümler > Zarf](#)



## Envelope Aracı

Envelope aracı, "envelope" (zarf) olarak adlandırılan çevresindeki sınırı ayarlayarak bir nesnenin şeklini değiştirmenize olanak tanır. Esnek bir çerçeve gibi işlev gören bu araç, nesnenin genel formunu dönüştürmek için kenarları ve kontrol noktalarını değiştirmenizi sağlar. Özellikle nakış yazılarını ve afişleri nakış tasarımında ince ayar yapmak için etkilidir.



Sol: orijinal yazı. Sağ: envelope ile dönüştürülmüş yazı. (1) ile işaretli noktalar envelope'un çapa düğümlerini temsil ederken, (2) ile işaretli noktalar kontrol düğümleridir.

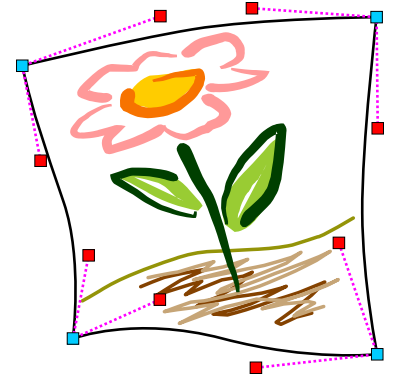
Envelope moduna girmek için, [Çalışma Alanı](#)'nda bir veya daha fazla nesne seçin ve [Ana Menü > Dönüştür > Envelope](#) yolunu izleyin.



Ekranın yan tarafındaki kontrol paneli, **önceden tanımlanmış envelope şekilleri**, yatay ve dikey kenar türleri ve **simetri** tercihleri dahil olmak üzere çeşitli seçeneklere erişim sağlar.

Önceden tanımlanmış bir envelope seçebilir veya varsayılan tercihi kullanabilirsiniz. Seçili nesnelere istenen şekle getirmek için envelope düğmelerini hareket ettirin.

Dönüştürme işlemi tamamlandığında, üst menü panelinde bulunan **Uygula** veya **Dikişleri Oluştur** düğmesine tıklayın.



**Not:** Vektör nesnelere içindeki düz çizgi öğeleri, envelope uygulandığında otomatik olarak bükülmez; düz kalırlar ve yalnızca uç noktaları yeniden konumlandırılır. Bu öğelerin bükülmesini sağlamak için, düzenleme veya oluşturma moduna geçin ve envelope uygulamasından önce düz çizgi segmentlerini **eğrilere (spline'lar)** dönüştürün.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Dönüşümler > Şekillendirme

## Şekillendirme

Şekillendirme, iki veya daha fazla vektör nesnesinin sınırlarını, alanlarını birleştirerek veya örtüşen kısımları kaldırarak yeni şekiller oluşturacak şekilde değiştirmeyi içerir. Mevcut üç temel şekillendirme işlemi **Birleşim**, **Fark** ve **Kesişim**'dir.

Bu komutlar, **İşaretçi Aracı (ok)** kullanılarak seçilen veya **Nesne Denetçisi** içinde vurgulanan nesnelere uygulanır.

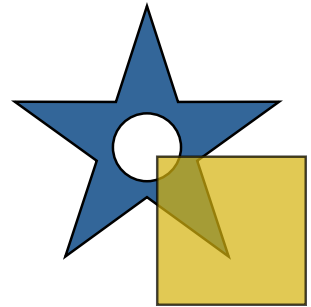
Şekillendirme komutlarının vektör verilerini bölmek için maske olarak nasıl kullanılacağını öğrenmek için lütfen **Vektör Nesnelere Bölme için Maske Kullanımı** bölümüne bakın.

The **Ana Menü > Oluştur > Şekillendirme** komutları, Boolean işlemlerini kullanarak seçili nesnelere değiştirmenize ve birleştirmenize olanak tanır. Bu işlevler yalnızca **Dolgu**, **Ağ**, **Sfumato** ve **Sütun** türleri gibi katı vektör nesnelere uyumludur.

Bu komutları yürütmek için önce birden fazla örtüşen veya bitişik nesneyi seçmelisiniz.

Çizim: Seçili iki nesne: bir yıldız ve bir dikdörtgen. Yıldız, dijitalleştirilmiş bir açıklık içerir. ▶

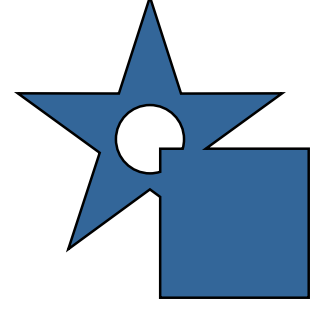
**Not:** Bu komutlar Konturlara, Manuel Dikişlere veya Bağlantı nesnelere uygulanamaz.



## Birleşim

**Birleşim** komutu, seçilen tüm öğeleri tek bir sınırdaki birleştirilerek yeni bir nesne (veya bir nesne kümesi) oluşturur. Ortaya çıkan dolu alan içinde bulunan düğümler ve kenar segmentleri otomatik olarak kaldırılır. Seçilen nesneler örtüşmüyorsa veya birbirine değmiyorsa, birleşim işlemi orijinal nesnelerin kopyalarını üretmekle yetinecektir.

Çizim: İki nesneye uygulanan Birleşim komutunun sonucu. ►

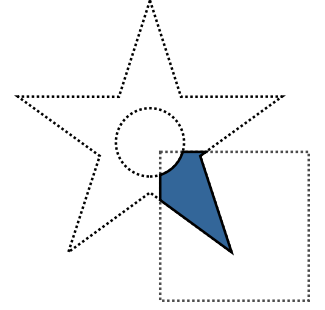


**Not:** Bu komut, karmaşık bir tasarımın altında genel bir alt dolgu (kaplama dikişleri olmayan dolgu) oluşturmak için özellikle yararlıdır. Bunu yapmak için, ilgili tüm nesneleri seçin ve Birleşim komutunu uygulayın. Ardından, **Özellikler** penceresine gidin, tercih ettiğiniz alt dolgu ayarlarını yapılandırın ve yalnızca sabitleme dikişlerini bırakmak için "Kaplama Dikişleri Yap" kutusunun işaretini kaldırın.

## Kesişim

**Kesişim** komutu, yalnızca seçilen tüm nesnelerin örtüştüğü alanı temsil eden yeni bir nesne (veya nesneler) oluşturur. Seçilen nesneler arasında örtüşen bir alan yoksa, işlev bir sonuç üretmeyecektir.

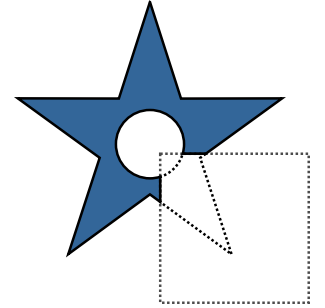
Çizim: İki nesneye uygulanan Kesişim komutunun sonucu. ►



## Fark

**Fark** komutu, **Nesne Denetçisi** listesinde ilk sırada görünen nesneden, sonradan seçilen nesneleri çıkarır. Doğru nesnenin "taban" görevi görmesini sağlamak için bu komutu yürütmeden önce Nesne Denetçisi'ndeki istifleme sırasını düzenlemek önemlidir. Ortaya çıkan nesne(ler), yalnızca ilk nesnenin seçimde kendisinden sonra konumlandırılan nesneler tarafından örtülme alanlarından oluşacaktır.

Çizim: İki nesneye uygulanan Fark komutunun sonucu. ►



## Özellikler

Studio, belirli dikiş tipleriyle doldurulan vektör nesnelere çalışır. Bu dikişlerin nasıl oluşturulduğunun arkasındaki mantık, özellikler tarafından tanımlanır. Örneğin, en temel özellik iğne sıklığıdır. Studio içinde oluşturulan her nesne, özel sanatsal efektler elde etmek ve tasarımları belirli kumaş türlerine uyarlamak için gerekli olan ayarlanabilir özelliklere sahiptir.

Bu bölüm, Embird Studio NEXT'teki özellik tercihlerini anlama ve kullanma konusunda kapsamlı bir kılavuz sağlar. Bu parametrelerin vektör nesnelere için dikiş oluşturmayı nasıl yönettiğini açıklar. Ayrıca bu bölüm, çeşitli kısımları ve en iyi nakış sonuçları için sayısal ve sayısal olmayan özellikleri ayarlamak amacıyla kullanılan özel kontroller dahil olmak üzere "Özellikler penceresinin" organizasyonunu ve işlevselliğini tanımlar.

### Özelliklere Nasıl Erişilir

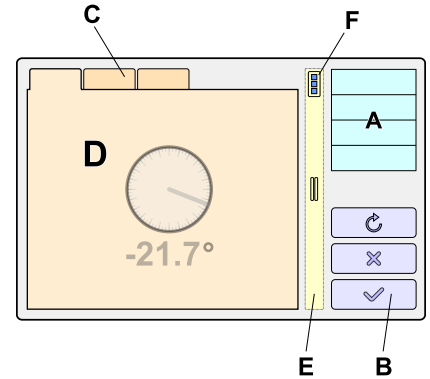
Nesne özelliklerine iki ana yöntemle erişilebilir:

1. Oluşturma işlemi sırasında veya tek bir nesnenin **düğüm düğüm düzenlenmesi** sırasında **panel** aracılığıyla hızlı erişim. Bu özellikler **ana kontrol panelinde** görüntülenir. Burada uygulanan tüm değişiklikler yalnızca o anda oluşturulmakta veya düzenlenmekte olan belirli nesneyi etkiler.
2. Genişletilmiş bir yapılandırma seçeneği dizisi sunan özel **Özellikler penceresi**.

### Özellikler Penceresi

**Özellikler penceresi**, birden fazla seçili nesnenin özelliklerinin eşzamanlı olarak değiştirilmesine veya tüm tasarımı etkileyen genel özelliklerin ayarlanmasına olanak tanır.

Birkaç nesnenin özelliklerini aynı anda değiştirmek için, istenen nesnelere seçin ve **açılır menü düğmesine** tıklayarak veya **■ Ana Menü > Seçenekler > Özellikler** yolunu izleyerek pencereyi açın.



Özellikler Penceresi

### Pencerenin Düzeni

<b>A</b>	Genel, Dolgu, Sütun ve Kontur dahil olmak üzere özellik bölümlerinin listesi. İlgili bölüm adına tıklayarak bu bölümler arasında geçiş yapın.
<b>B</b>	Pencereyi kapatmak, özellikleri fabrika ayarlarına sıfırlamak, değişiklikleri önizleme efektlerine uygulamak ve yardım dokümantasyonuna erişmek için kontrol düğmeleri.
<b>C</b>	Aktif bölümün özellikleri burada görüntülenir. Bölüm çok sayıda tercih içeriyorsa, bunlar birden fazla sekme halinde düzenlenir.





**D** Bir özellik kontrol alanının temsili bir örneği.

**E** Sol ve sağ pencere bölmelerinin göreceli oranlarını ayarlamak için kullanılan ayırıcı kontrolü.

**F** Bir yönetim menüsü sağlayan açılır menü düğmesi. Bunu, mevcut değerleri yeni varsayılanlar olarak kaydetmek veya gelecekteki nesnelere için "tutmak" amacıyla kullanın. Varsayılan değerler Studio'dan çıktıktan sonra da kalıcıdır, oysa tutulan özellikler yalnızca mevcut oturum için geçerlidir.

## Bölümler

Özellikler, [nesne türüne](#) veya özelliğin kapsamına göre çeşitli bölümlere ayrılmıştır. Seçim durumuna bakılmaksızın tasarım içindeki tüm nesnelere etkileyen genel tercihler **Genel** bölümünde bulunur.

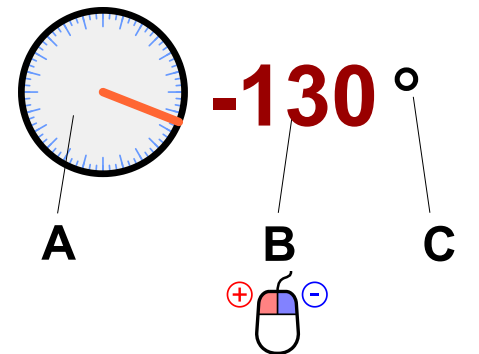
	<a href="#">Genel</a>
	<a href="#">Tüm Seçililer</a>
	<a href="#">Dolgu</a>
	<a href="#">Mesh</a>
	<a href="#">Sütun</a>
	<a href="#">Desenli Sütun</a>

	<a href="#">Kontur</a>
	<a href="#">Manuel Dikişler</a>
	<a href="#">Bağlantı</a>
	<a href="#">Aplike</a>
	<a href="#">Sfumato Stitch</a>

## Özellikler

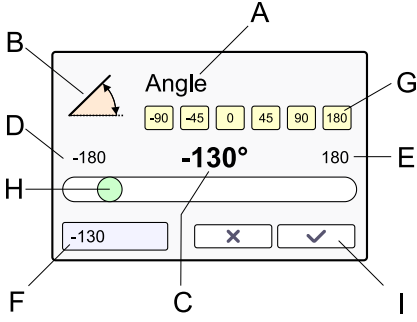
Sayısal olmayan özellikler standart onay kutuları, anahtarlar ve birleşik giriş kutuları ile temsil edilir. Sayısal özellikler; (A) bir simge veya başlık, (B) mevcut değer ve (C) ölçü birimini içeren bir kontrol kullanılarak görüntülenir.

Bu değerleri değiştirmek için, değeri (B) artırmak üzere birincil fare düğmesini veya azaltmak üzere ikincil fare düğmesini kullanın.



## Değer Paneli - Ek Seçenekler

Sayısal özellik kontrolleri, ek ayar seçenekleri içeren bir paneli göstermek için genişletilebilir. Daha kolay değişiklik yapmak amacıyla özelleştirilmiş kontrollere erişmek için özelliğin başlığına veya simgesine tıklayın.










<b>A</b>	Özellik adı
<b>B</b>	Özellik simgesi
<b>C</b>	Mevcut sayısal değer
<b>D</b>	İzin verilen minimum değer
<b>E</b>	İzin verilen maksimum değer
<b>F</b>	Manuel klavye girişi için düzenleme kutusu
<b>G</b>	Sık kullanılan değerler için hızlı erişim düğmeleri
<b>H</b>	Akıcı değer ayarı için ayar çubuğu
<b>I</b>	<input type="checkbox"/> İptal ve <input type="checkbox"/> Uygula düğmeleri

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Tüm Tasarım

## Özellikler - Tüm Tasarım

Bu bölüm, Embird Studio NEXT'teki "Tüm Tasarım" özellikleri hakkında teknik bir genel bakış sunar. Bu tercihler, bir nakış projesi üzerinde evrensel kontrol sağlar; temel proje meta verilerini, iplik ve kumaş dinamiklerini, sabitleme dikişi mantığını ve çeşitli nesne türleri için kapsamlı alt dikiş yönetimini kapsar.

Bu **özellikler**, projenin global ortamını yönetir ve birkaç işlevsel sekme halinde düzenlenmiştir:

-  Tasarımın ana tercihleri
-  İplikle ilgili tercihler
-  Kumaşla ilgili tercihler
-  Sabitleme dikişleri
-  Alt dikiş ofseti
-  Dolgu alt dikişi
-  Sütun ve aplike alt dikişi

## 📁 Tasarımın Ana Tercihleri

**Ad:** Bu özellik, [kullanıcı tanımlı kenarlık örneklerini](#) tanımlamak için kullanılır.

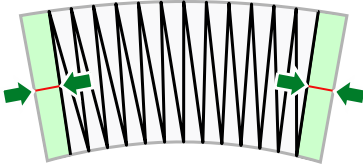
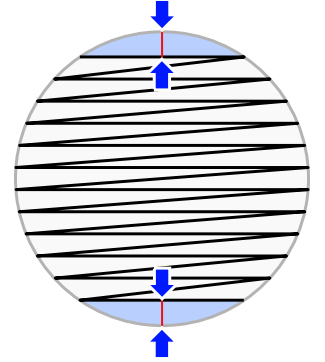
**Referans Genişliği, Referans Yüksekliği:** Bu değerler, kullanıcı tanımlı kenarlık örnekleri için sınırlayıcı kutu boyutlarını tanımlar.

**Çok Uzun Dikiş Modu:** Çoğu nakış makinesi, genellikle 12,7 mm (yaklaşık 0,5 inç) olan bir maksimum dikiş uzunluğu sınırı uygular. Dijitalleştirilmiş bir yol bu sınırı aştığında, Studio dikişi bölmek için ara iğne noktaları ekleyebilir veya onu bir geçiş dikişi ile değiştirebilir. İğne noktaları istenmeyen bir doku oluşturabilir, geçiş dikişleri ise gevşek kalabilir; bu kontrol, tercih edilen çözüm yönteminin seçilmesine olanak tanır.

**Düzenlenmiş Kontur Parçalarını Birleştir:** Etkinleştirildiğinde, bu özellik [Kontur Parçalarını Düzenle](#) optimizasyon işlemi sırasında kontur öğelerini daha büyük sürekli segmentler halinde birleştirir. Devre dışı bırakıldığında, öğeler daha ayrıntılı manuel düzenleme için ayrı kalır.

## 📁 İplikle İlgili Tercihler

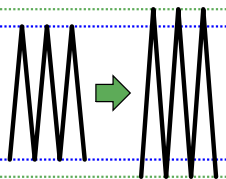
**Dolgu Başlangıç/Bitiş Boşluğu:** Bu tercih, dolgu alanlarının sınırlarında iplik birikmesini veya kabarmayı önlemek için hafif bir boşluk bırakır. Bu, dolgu nesnesinin etrafına bir [sıradan dikiş konturu](#) yerleştirildiğinde özellikle kritiktir.



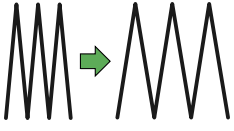
**Sütun Başlangıç/Bitiş Boşluğu:** Bu, sütun tabanlı nesnelerin başlangıcındaki ve bitişindeki boşluğu tanımlar. Ekrandaki vektörler dikiş eksenlerini temsil ettiğinden, gerçek iplik genişliği daha fazladır; bu boşluk, sütunların ve desenli sütunların uçlarında göze hoş gelmeyen iplik birikmesini önler.

**Minimum Dikiş Uzunluğu:** Makineyi ve kumaşı korumak için belirtilen değerden daha kısa dikişlerin oluşturulmasını engelleyen global bir kısıtlamadır.

## 📁 Kumaşla İlgili Tercihler

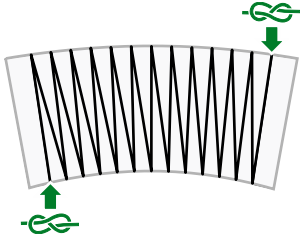


**Ek Çekme Telafisi:** Bu özellik, farklı kumaş türleri için global bir ayarlama sağlar. Kumaş çok esnekse veya dikişler içine gömülme eğilimindeyse, bu değeri artırmak tüm tasarım genelinde aynı anda çekme telafisi ekler.



**Ek Aralık:** Bu, farklı iplik ağırlıklarına uyum sağlamak için evrensel yoğunluk ayarlamalarına olanak tanır. Belirli bir iplik seçimi tasarımın çok seyrek veya aşırı yoğun görünmesine neden oluyorsa, genel yoğunluğu yeniden kalibre etmek için bu kaydırıcıyı kullanın.

## 📁 Sabitleme Dikişleri - Global Tercihler



**Sabitleme dikişleri**, ipliği sabitlemek ve iplik kesme sırasında sökülme için gereklidir. Bu dikişlerin kontrolü hiyerarşiktir; bu bölüm, nesne türüne göre kategorize edilmiş genel varsayılanları tanımlar.

**Dolgu Sabitleme Dikişleri:** Dolgu, Ağ (Mesh) ve Sfumato nesneleri için geçiş dikişlerinden önce ve sonra eklenen otomatik sabitleme dikişleri.

**Kontur Sabitleme Dikişleri:** Kontur ve Bağlantı nesneleri için otomatik sabitleme dikişleri.

**Sütun Sabitleme Dikişleri:** Sütun, Desenli Sütun ve Aplike nesneleri için otomatik sabitleme dikişleri. (Sütunlar içindeki 1,2 cm'yi aşan geçişler istisnadır).

**Manuel Dikiş Sabitleme Dikişleri:** Özellikle Manuel Dikiş nesneleri için otomatik sabitleme dikişleri.

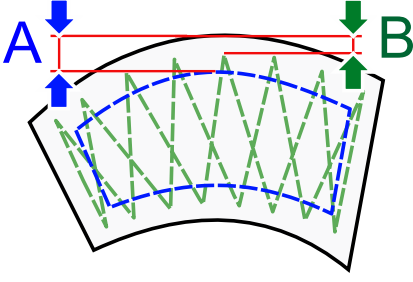
**Sabitleme Dikişleri Uzunluğu:** Tüm otomatik sabitleme dikişi türleri için izin verilen maksimum uzunluğu tanımlar.

**Not:** Bu genel varsayılanlar, nesnenin **Özellikler** bölümü aracılığıyla bireysel nesne düzeyinde geçersiz kılınabilir.

## 📁 Alt Dikiş Ofseti

Bu genel ayar, tüm proje genelinde kenar ve zikzak alt dikişlerinin nesne sınırlarından olan mesafesini belirler. İki mod mevcuttur:

- Optimize edilmiş ve ölçeklendirilmiş ofset (yüzde olarak):** Ofsetler, nesne boyutuna göre otomatik olarak hesaplanır ve tasarımı elastik veya yüksek tüylü kumaşlara uyarlamak için küresel bir yüzde ölçeği kullanılır (örneğin, polar için >%100 kullanın).
- Mutlak ofset (inç veya milimetre olarak):** Nesne boyutlarından bağımsız olarak tüm alt dikiş ofsetleri için sabit bir mesafe belirler.



Mod, bu sekmedeki açılır kutu aracılığıyla seçilir. Aşağıdaki kontroller seçilen moda göre uyarlanır:

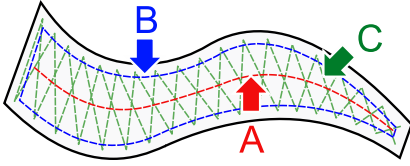
**Kenar Alt Dikişi Ofseti (A):** Dolgular, sütunlar ve aplikelerdeki kenar alt dikişleri için genel içe çekme mesafesini kontrol eder.

**Zikzak Alt Dikişi Ofseti (B):** Dolgular, sütunlar ve aplikelerdeki zikzak alt dikişleri için genel içe çekme mesafesini kontrol eder.

## 📁 Dolgu Alt Dikişi

Özellikle Dolgu nesneleri için kenar ve zikzak alt dikiş yapılarına yönelik **minimum** ve **maksimum** dikiş uzunluklarını tanımlar.

## 📁 Sütun ve Aplike Alt Dikişi



Sütun ve Aplike nesneleri için merkez yürüyüşü (A), kenar (B) ve zikzak (C) alt dikiş türlerine yönelik **minimum** ve **maksimum** uzunlukları tanımlar.

**Not:** Genel alt dikiş varsayılanları, belirli nesneler için bireysel **Özellikler** ayarları aracılığıyla geçersiz kılınabilir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Seçili Nesneler

## 📁 Özellikler - Tümü Seçili

Şu anda, tüm nakış nesnesi türleri için evrensel olan tek yerel **özellik Renk**'tir.

Seçili nesnelerin rengini değiştirmek için birden fazla yöntem mevcuttur. Kapsamlı bir genel bakış için lütfen **Renkler bölümüne** bakın.

Seçili nesnelerin rengini bu arayüz üzerinden ayarlamak için, renk kutusuna tıklayarak [Renk Karıştırıcı](#) penceresini açın; burada belirli rengi tanımlayabilir veya katalogdan mevcut iplik rengini seçebilirsiniz.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Dolgu

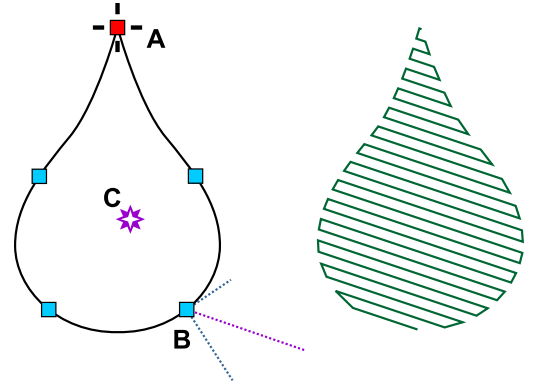
## 👉 Özellikler - Dolgu

Bu bölüm, Dolgu özellikleri için kapsamlı bir kılavuz sağlar. Bu bölüm, üç temel dolgu türü için mevcut olan tercihleri detaylandırır: desenler, dikiş aralığı, açılar ve alt dikişler için seçenekler içeren **Düz Dolgu**; otomatik saten dikiş oluşturmayı açıklayan **Otomatik Sütun**; ve motif seçimi, aralık, ızgara yapılandırması ve ölçeklendirmeyi kapsayan **Motif Dolgusu**. Ayrıca bu bölüm, çekme telafisi, gradyanlar ve dolgu nesnelere uygulanabilen çeşitli efektler gibi gelişmiş özellikleri ele alır.

Bu **özellikler** yalnızca Dolgu nesneleri için geçerlidir.

Bir dolgu nesnesi bir dış kenardan oluşur. Nokta (A), kenarın başlangıç düğümünü temsil eder. (B), alt dikiş yön çizgileriyle birlikte dolgunun son dikişini gösterir. Merkezi sembol, uygulanabildiği durumlarda özel efektler için odak noktasını (C) belirtir.

Bir dolgu nesnesi içindeki delikler, [Açıklık aracı](#) kullanılarak bağımsız olarak oluşturulur. Bir dolgu nesnesi içindeki oymalar da [Oyma aracı](#) kullanılarak bağımsız olarak oluşturulur.



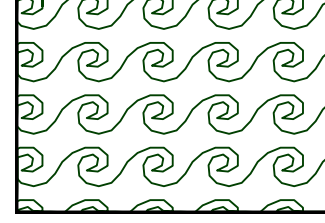
Bir Dolgu nesnesi, aşağıdaki yöntemlerden biri kullanılarak dikişlerle işlenebilir:

### ☰ Dolgu Seçenekleri

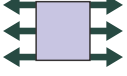
- ☰ **Düz Dolgu** - Belirli bir Desen kullanan paralel düz dikişler.
- 🧵 **Otomatik Sütun** - Nesne, Sütun nesneleriyle aynı şekilde otomatik olarak dikişlerle doldurulur.
- 🌟 **Motifler** - Nesne bir veya daha fazla dikiş motifi ile doldurulur.



Düz dolgu ve otomatik sütun (saten) dolgusu



Motif dolgusu



**Çekme Telifisi**, iplik çekmesini (elastik kumaşlarda) veya batmayı (polar üzerinde) hesaba katmak için bir nesnenin kenarındaki her dikişin uzatılmasını ifade eder. İplik çekmesi, dikiş uçlarının içeri doğru büzülmesine neden olarak nesnenin amaçlanandan daha küçük veya daha dar olmasına yol açar.

Bu simgeye sahip kontrol, Çekme Telifisi tercihlerine erişmek ve bunları ayarlamak için kullanılır.

## 1. Düz Dolgu Özellikleri

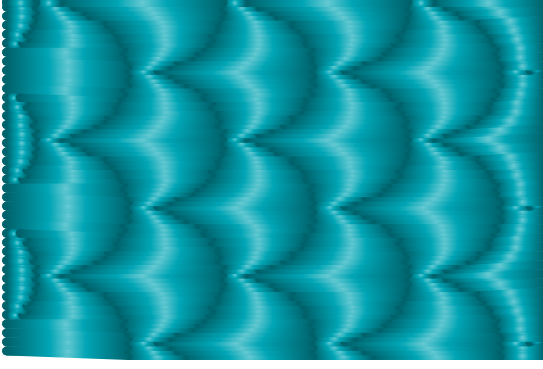
**Düz Dolgu** (genellikle **Tatami dolgusu** veya **Ceed dolgusu** olarak da bilinir), geniş alanları paralel düz dikiş sıralarıyla kaplamak için kullanılan bir tekniktir.

### Düz Dolgunun temel teknik bileşenleri şunlardır:

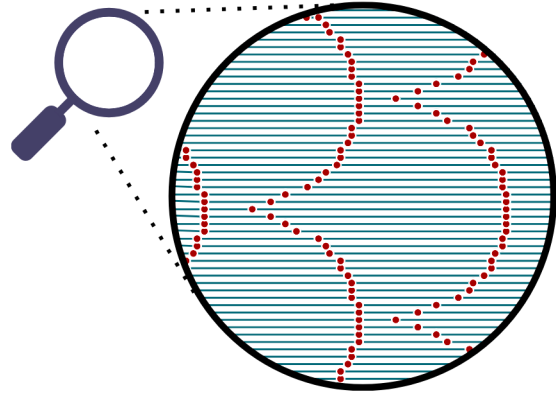
- **Sıralar:** Yazılım, geniş bir vektör alanını sıralara böler. Bu sıralar, belirli bir **Aralık** (yoğunluk) değerine göre konumlandırılır. Dar aralık tam kumaş kapatıcılığı sağlarken, daha geniş aralık hafif, yarı saydam bir etki yaratır.
- **İğne Ucu Desenleri:** Makine bir sıra boyunca ilerlerken, iğne kumaşa düzenli aralıklarla girmelidir. Bu iğne uçlarının düzeni görünür bir doku oluşturur. İğne uçlarının sıralar arasında kaydırılması pürüzsüz, tekdüze bir yüzey oluşturur.
- **Dekoratif Dokular:** İğne uçlarını kasıtlı olarak düzenleyerek, kullanıcılar iplik renklerini değiştirmeden tuğla veya elmas gibi geometrik desenler oluşturabilirler.
- **Yön Kontrolü (Açı):** Dolgu sıralarının açısı kritik bir dijitalleştirme seçimidir. Bu hem "parlaklığı" (ışığın iplikten nasıl yansıdığını) hem de tasarımın stabilitesini etkiler. Genellikle, dolgu açıları büzülmeyi önlemek için kumaş dokusuna veya alt dikişe dik olarak ayarlanır.

## 📁 Ana Tercihler

**Desen**, dolgunun kaplama dikişlerinin dokusunu tanımlar. Kullanıcılar, [■ Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyiciler > Kullanıcı Desenleri](#) aracılığıyla beş adede kadar özel desen tanımlayabilir. Desen efekti, dikiş sıraları içindeki iğne noktalarının özel düzenlenmesiyle elde edilir; sonuç olarak, bu iğne noktaları arasındaki mesafe dikiş uzunluğunu belirler.

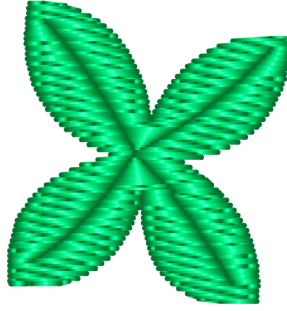


Dolgunun kaplama dikişlerinin dokusu



Dikiş sıraları içindeki iğne noktalarıyla oluşturulan desen efekti

Ek çizgiler ve eğriler, doğrudan Dolgu nesnesini ve açıklıklarını takip etmesi gereken Carvings nesneleri kullanılarak desenli dolgulara entegre edilebilir.



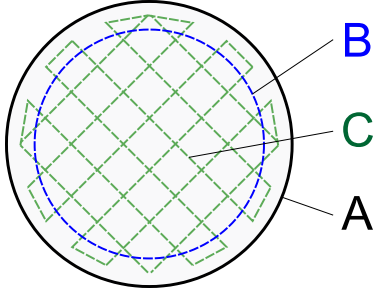
Oymalar ile oluşturulan ek doku

**Aralık**, dikiş sıraları veya motifler arasındaki mesafeyi belirtir. Artan aralık, daha düşük dikiş yoğunluğu ile sonuçlanır. Örneğin, 4.0'lık bir aralık değeri 0.2 mm'lik bir mesafeyi gösterir.

**Açı**, dikişlerin yönünü ifade eder. Bu kontrol, artımlı ayarlamalara izin verir ve bir düzenleme kutusu ile izleme çubuğu içeren bir panele erişim sağlar. Daha fazla ayrıntı, [Özellikler](#) bölümünde verilmiştir.



## Alt Dikiş



**Plain Fill Alt Dikişleri**, tüm Plain Fill nesnelere için Kenar ve her iki Zik-Zak alt dikişinin etkinleştirilmesine olanak tanır. Studio, etkinleştirilmiş olsalar bile küçük nesnelere bu alt dikişleri otomatik olarak atlar. Kumaş yeterince sertse ve ek sabitleme gerektirmiyorsa alt dikişler devre dışı bırakılabilir.

**Kenar Yürüyüşü Alt Dikişi (Edge Walk Underlay)**, dolgular için keskin, iyi tanımlanmış kenarlar oluşturmak amacıyla kullanılır. Küresel **Kenar ve Zig-Zag alt dikiş ofseti** tercihleri ile ilgili bilgi için [Özellikler - Tüm Tasarım](#) bölümüne başvurun.

**Zig-Zag Alt Dikişleri** özellikleri, bu sabitleme katmanları için açıları ve aralıkları belirler. Zig-Zag alt dikişleri, yüksek yoğunluklu kaplama dikişleri uygulanmadan önce kumaşı gevşek dikişlerden oluşan bir ızgara ile sabitler. Bu açılar buradan veya düzenleme modu içinde (fareyi hareket ettirirken I veya O tuşlarına basarak) ayarlanabilir. Açığı değiştirmek için dairesel açı göstergesine veya sayısal değere tıklayın.

A: Nesnenin şekli. B: Kenar alt dikişi. C: Zig-zag alt dikişi.

## Alt Dikiş-Gelişmiş

Bu sekme içindeki kontroller, dikiş oluşturma sırasında genellikle tüm nesnelere uygulanan küresel alt dikiş tercihlerini geçersiz kılmanıza olanak tanır. Daha fazla ayrıntı için [Nesnenin Bireysel Alt Dikiş Özellikleri](#) bölümüne başvurun.

## Kaplama Katmanı

**Kaplama Dikişleri Oluştur**, kaplama dikişlerini etkinleştirir veya devre dışı bırakır. Sabitleme için tasarım genelinde büyük bir alt dikiş gerektiğinde bu kutunun işareti kaldırılmalıdır.

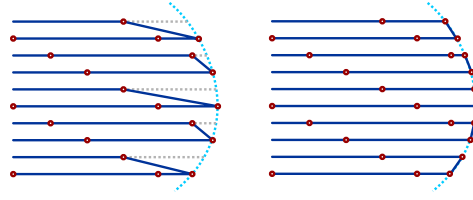
The **Ölçek** özelliği, desenin boyutunu ve dolgu dikişlerinin ortaya çıkan uzunluğunu belirler.

**Rastgele Kaydırma**, kürk gibi efektler oluşturmak için yararlı olan daha organik, düzensiz bir görünüm yaratmak amacıyla desen yapısını rastgeleleştirir.

**Geçiş dikişlerini kullan (eğer yoğunluk düşükse)**, dikiş blokları arasındaki bağlantıların geçiş dikişleri (iplik kesme) ile değiştirilmesini sağlar. Nesnelere nadiren tek bir sürekli geçişte dikildiğinden, bunlar ya bağlantı dikişleri ya da geçiş dikişleri ile bağlanan bloklara bölünür; ikincisi öncelikle düşük dikiş yoğunluğuna sahip gradyan nesnelere için kullanılır.

## Kenarlar

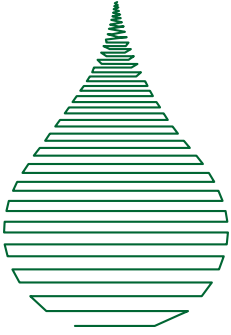
**Aralık şundan fazlaysa satırı tamamla**, her dikiş satırının son noktasının atlandığı aralık eşliğini tanımlar. Bu, dolgu kenarında çok küçük dikişlerin oluşmasını önler. Bu atlanan noktalar varsayılan aralıkta genellikle görünmese de, satırlar arasındaki mesafe bu belirtilen eşliği aşarsa korunurlar.



**Sol:** Her dikiş satırındaki son nokta atlanır. **Sağ:** Tam satırlar korunur.

**Maks. Rastgele Genişletme**, dolgu dikişlerinin yana doğru maksimum rastgele uzantısını belirtir. Bu tercih, nesneye "pürüzlü kenarlar" efekti ekler.

## 📁 Gradyan



The **Gradyan** özelliği, bir nesne üzerindeki dikiş yoğunluğunun (aralık) geçişini yönetir. Tekdüze bir doku yerine gradyan, dikiş satırları veya motifler arasındaki mesafeyi değiştirerek görsel bir solma yaratır. Bu, standart düz dolgulara kıyasla daha sanatsal sonuçlar sağlar.

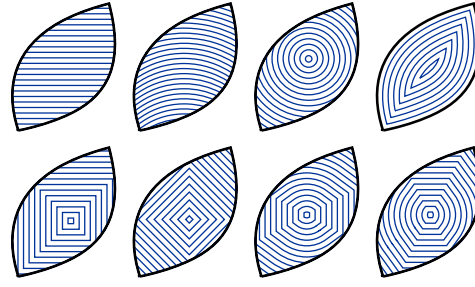
Gradyanlar, örtüşen dolgular aracılığıyla 3B tarzı gölgelendirme ve renk karışımı elde etmek için hayati öneme sahiptir. Gevşek gradyanlar kullanılırken, dikiş blokları arasında temiz geçişler için **Geçiş Dikişlerini Kullan** seçeneğinin etkinleştirilmesi önerilir.

**Örnek Durum:** Aralık (yoğunluk) gradyanı. Temel Aralık 0,4 olarak ayarlanmışsa ve Gradyan 10,0 olarak ayarlanmışsa, yazılım alt aralık 10,4'e ulaşana kadar satır mesafesini kademeli olarak artırır. Bu, gevşek, açık bir yapıya dönüşen yoğun bir üst bölümle sonuçlanır.

- **İşlevsellik:** Satır mesafesi, temel Aralık değerinden Aralık + Gradyan değerine dinamik olarak değişir.
  - **Matematiksel Aralık:** Gradyan değeri negatif olabilir (örneğin, -10). Bu durumlarda, nihai toplamın sıfırdan büyük kalmasını sağlamak için temel Aralık yeterince büyük (örneğin, 11) olmalıdır.
  - **Dikiş Yoğunluğu:** Pozitif bir gradyan değeri aralığı artırır (yoğunluğu azaltır), negatif bir değer ise başlangıç noktasına göre aralığı azaltır (yoğunluğu artırır).
- **Gradyan Türleri:** Kullanıcılar birkaç şema arasından seçim yapabilir:
  - **Doğrusal:** Nesnenin bir tarafından diğerine tutarlı bir yoğunluk artışı veya azalışı.
  - **Merkezi:** Yoğunluk nesnenin merkezinde yoğunlaşır (veya azalır) ve kenarlara doğru geçiş yapar.

## 📁 Efekt

**Efekt** ayarları, Düz Dolgunun Dalga, Kontur dolgusu, Radyal dolgu, Kare dolgu ve Yuvarlak dolgu gibi seçeneklerle birleştirilmesine olanak tanır. Dolgu sıralarının eğriliğini tanımlayan Dalga özellikleri, dalga kontrolü aracılığıyla veya özellik değerleri değiştirilerek ayarlanabilir. Radyal, Kare ve Yuvarlak efektler, **Odak Noktası**ndan başlayan bir spiral şeklinde dikişler oluşturur. Bu Odak Noktası, **Düğüm Düzenleme Modu** içinde yeniden konumlandırılabilir.

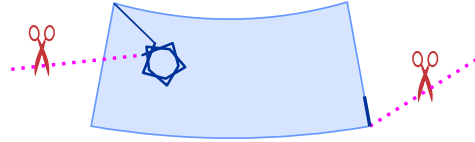


## 📁 Bağlama Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, **genel bağlama ayarlarını** geçersiz kılarak nesne düzeyinde kontrole olanak tanır. Bu yetenek, belirli nesne için sabitleyici **bağlama dikişlerinin** ayrı ayrı ayarlanmasına imkan verir.

Bu sekme, aşağıdakileri sağlayarak işlevselliği basit genel varsayılanların ötesine genişletir:

- **Asimetrik Kontrol:** Hem giriş (başlangıç) hem de çıkış (bitiş) bağlama dikişleri için bağımsız ayarlar.
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümün yetersiz kaldığı durumlarda daha güçlü sabitleme sağlamak için gelişmiş giriş bağlama dikiş desenlerini (örneğin, kendi kendine kesişen yapılar) kullanma seçenekleri.



## 📄 2. Otomatik Sütun Özellikleri

**Otomatik Sütun Dolgusu**, büyük ve genellikle karmaşık bir şekli, birbirine bağlı birden fazla **Saten (Zig-Zag)** sütunundan oluşuyormuş gibi dolduran özel bir dikiş oluşturma modudur.

Otomatik Sütun Dolgusunun temel özellikleri şunlardır:

- **Konturu Takip Eden Dikişler:** Düz Dolgunun sabit açısının aksine, Otomatik Sütun dikişleri, şeklin kenarlarına kabaca dik kalacak şekilde yönlerini değiştirir. Bu, çiçek yaprakları veya harfler gibi kavisli nesnelere için idealdir.
- **Değişken Dikiş Uzunluğu:** Dikişler, yazılım tarafından oluşturulan "sütun" segmentlerinin genişliğini kapsadığından, dikiş uzunluğu şeklin herhangi bir noktadaki kalınlığına göre değişir.
- **Saten Tarzı Alt Dikiş:** Otomatik Sütun nesnelere, standart dolgular için kullanılan ızgara tabanlı alt dikişler yerine sütuna özel alt dikişler (Merkez, Kenar veya Zig-Zag gibi) kullanır.

## Ana Ayarlar

**Desen** özelliği, düz dolgudaki uygulamasıyla aynı şekilde çalışır.

**Deseni Kullan**, Otomatik Sütun içindeki seçili deseni etkinleştirir. İşaretlenmezse, sütun dikişleri desen olmadan oluşturulacaktır.

**Aralık**, düz dolgudaki ile aynı anlamı ve işlevi korur.

## Alt Dikiş

**Otomatik**, Otomatik Sütun nesnelere için uygun alt dikiş türünü otomatik olarak seçer.

**Merkez**, sütunların merkezi boyunca ilerleyen bir alt dikiş uygular. Bu, küçük veya dar nesnelere için uygundur.

**Kenar** yürüyüşü alt dikişi, nesnenin çevresini takip eder ve orta ila büyük nesnelere için önerilir.

**Zig-Zag** alt dikişi, büyük veya kalın nesnelere için kenar alt dikişi ile eşleştirilmelidir.

The **Zig-zag alt dikiş aralığı** genellikle kaplama dikişleri için kullanılan aralıktan çok daha geniş ayarlanır.

## Gelişmiş Alt Dikiş

Bu kontroller, belirli nesnelere için genel alt dikiş ayarlarını geçersiz kılmaya olanak tanır. Daha fazla bilgi için lütfen [Nesnenin Bireysel Alt Dikiş Özellikleri](#) bölümüne bakın.

## Kenarlar

The **Çekme Telifisi** özelliği bu bölümün başında detaylandırılmıştır.

## 3. Motif Özellikleri

**Motif Dolgusu**, bir alanın katı dikiş sıraları yerine tekrarlanan desenler veya küçük nakış tasarımları (motifler) ile doldurulduğu dekoratif bir tekniktir. Bir duvar kağıdı deseni gibi çalışır ve seçilen motifi vektör şekli boyunca döşer.

Motif Dolgusunun temel teknik bileşenleri şunlardır:

- **Motif:** Basit iğne batışları yerine, yazılım motif adı verilen bir "örnek" veya "parça" kullanır.
- **Izgara Sistemi:** Motifler matematiksel bir ızgara üzerinde düzenlenir. Bu motifler arasındaki **Aralığı** hem yatay hem de dikey olarak kontrol edebilir, böylece yoğun, dantel benzeri bir doku veya seyrek, dağınık bir görünüm

elde edebilirsiniz.

- **Satır Kaydırma:** Katı bir "sütun" görünümünden kaçınmak için **Satır Kaydırma** özelliğini kullanabilirsiniz. Bu, her motif satırını kaydırarak kademeli bir düzen oluşturur.

Temel teknik özellikler ve avantajlar:

1. **Azaltılmış Dikiş Sayısı:** Motif Dolguları genellikle dekoratif öğeler arasında boş alan içerdiğinden, tipik olarak katı bir Düz Dolguya göre çok daha az dikiş kullanırlar. Bu, nakışı daha yumuşak ve daha esnek hale getirir, bu da hafif kumaşlar için idealdir.
2. **Çoklu Motif Izgaraları:** Gelişmiş tercihler, farklı motifler içeren bir ızgara (3x3'e kadar) tanımlamanıza olanak tanır. Yazılım daha sonra nesne boyunca bu motifler arasında döngü yaparak karmaşık, mozaik benzeri efektler oluşturur.
3. **Ölçeklenebilirlik: Motif Ölçeği** özelliği, tüm deseni yeniden boyutlandırmanıza olanak tanır. Bitmiş bir tasarımı ölçeklendirmenin aksine, nakış yazılımı içinde bir Motif Dolgusunu ölçeklendirmek, alanı mükemmel bir şekilde doldurmak için tekrar sayısını otomatik olarak yeniden hesaplar.

## Ana Tercihler

**Motif**, paralel dikişler yerine bir nesneyi doldurmak için kullanılan basit bir dikiş tasarımıdır. Kullanıcılar [■ Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyiciler > Kullanıcı Örnekleri](#) bölümünde 5 adede kadar özel motif tanımlayabilir.

Motif satırları için **Aralık** genellikle birkaç milimetre cinsinden ölçülür.

**Açı**, motif satırlarının yönünü tanımlar.

## Izgara

Tek bir nesne içinde birden fazla motif kullanılabilir. Bu sekme, 3 satır ve 3 sütuna kadar oluşan bir motif ızgarasının yapılandırılmasına olanak tanır.

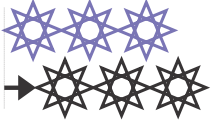
**Satırlar** ve **Sütunlar**, motif ızgarasının boyutlarını tanımlar.

**Genel Kaydırma X** ve **Genel Kaydırma Y**, motif dolgusunun X ve Y eksenleri boyunca yeniden konumlandırılmasına olanak tanır.

Daha fazla ayrıntı için [Birden Fazla Motif ile Doldurma](#) bölümüne bakın.

## Örtücü Katman

**Geçiş dikişlerini kullan**, uzak motif satırları veya dikişler arasında bir geçiş (iplik kesme) mi yoksa bağlantı dikişi mi kullanılacağını belirler.



**Satır Kaydırma**, bitişik motif satırları arasındaki ofset mesafesini belirler.



**Motif Genişliği**, yüksekliği sabit tutarken motifin yatay ölçeğini ayarlar.

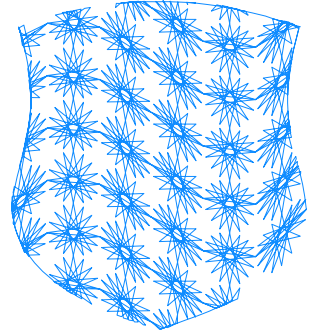
**Motif Ölçeği**, motif boyutunu her iki ekseninde aynı anda ayarlar ve dolgunun ortaya çıkan dikiş uzunluğunu etkiler.

## 📁 Gradyan

Gradyan işlevselliği, düz dolgudaki uygulamasıyla tutarlı kalır.

## 📁 Efekt

Motif Dolgusu yalnızca Dalga efektiyle uyumludur. Diğer efektler Motif dolgusuna uygulanamaz.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Çoklu Motif ile Dolgu

## 🧶 Çoklu Motifli Dolgu

Embroid Studio NEXT, tek bir dolgu nesnesi içinde birkaç motifin entegrasyonunu destekler. Bu çoklu motifler; ölçek, kaydırma, açı, dalga ve gradyan dahil olmak üzere çeşitli özellikler kullanılarak özelleştirilebilir. Yazılım, kusursuz bir entegrasyon sağlamak için motif boyutlandırmasını otomatik olarak yönetir. Bu teknik, karmaşık, benzersiz ve hatta rastgele dolgu desenlerinin oluşturulmasını sağlar.

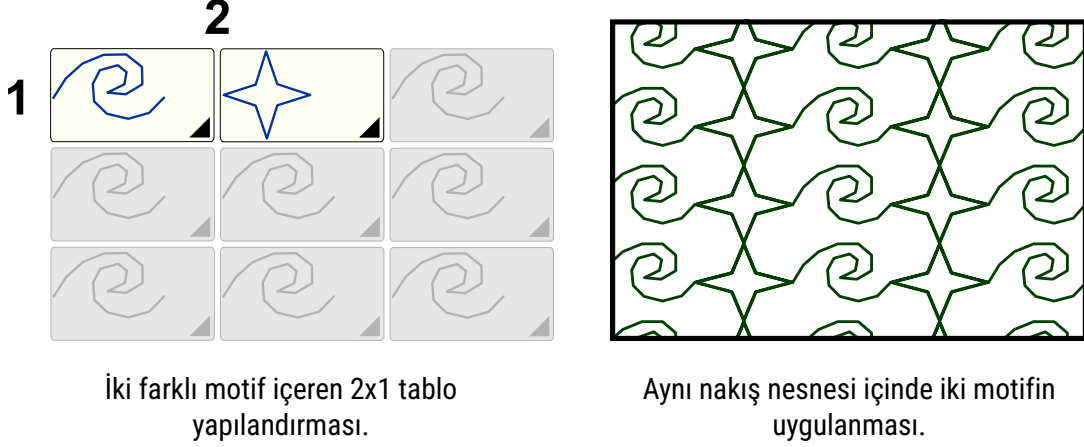
Bu özelliği kullanmak için bir dolgu nesnesi başlatın, [özelliklerine](#) erişin ve **Motif modunu** seçin. Bu moda girdiğinizde, tablo sekmesine gidin.

Çoklu motifler; ölçek, kaydırma, dolgu açısı, dalga ve gradyan gibi tüm standart tek motif seçenekleriyle birleştirilebilir. Seçilen motiflerin tek tip boyutları koruması gerekse de, kullanıcının bunu manuel olarak yönetmesi gerekmez; yazılım,

seçilen motifleri "ana" motifle eşleşecek şekilde otomatik olarak yeniden boyutlandırır. Ana motif, **Ana Tercihler** sayfasında seçilen ve motif tablosunun sol üst hücresinde görüntülenen motiftir.

Çoklu motifler tablosu sekmesi, yalnızca [dolgu özellikleri](#) penceresinde **Motif modu** aktif olduğunda görünür.

Motif düzenini tanımlamak için **Satırlar** ve **Sütunlar** kontrollerini kullanın. Yazılım, 3x3 motife kadar bir tablo yapılandırmasına izin verir.



Satır ve sütun sayısını tanımlayarak, nesneyi doldurmak için kullanılan belirli ızgarayı oluşturursunuz. Tablodaki bireysel hücreler için önceden tanımlanmış veya [kullanıcı tanımlı motifleri](#) seçebilirsiniz. Izgarayı yapılandırdıktan sonra, yeni tercihleri nesneye uygulamak için  **Uygula**,  **Dikişleri Oluştur** veya  **Tamam** düğmesine tıklayın.

## Motif ve Mesh Dolgu Karşılaştırması

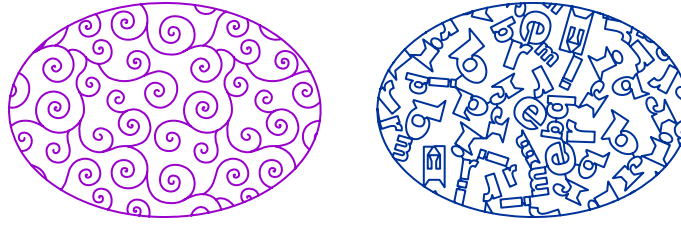
Embroid Studio'da, hem **Motif Dolgu** hem de [Mesh Dolgu](#), geniş alanları dekoratif desenlerle kaplamak için kullanılır; ancak geometrik yapıları ve dikiş katmanları bakımından önemli ölçüde farklılık gösterirler.

### Motif Dolgu

**Motif Dolgu**, duvar kağıdına benzer şekilde çalışır. Bu yöntem, motif olarak bilinen küçük, önceden dijitalleştirilmiş bir nakış öğesini, bir vektör nesnesinin iç kısmında satırlar ve sütunlar halinde yapılandırılmış bir düzende tekrarlar. Bir alanı tutarlı, tekrarlayan birimlerle doldurmak için sistematik bir yaklaşımdır. **Motif Dolgu**, tek tip bir doku sağlamak için hassas, küçük, önceden dijitalleştirilmiş dikiş örnekleri kullanır.

### Mesh Dolgu

**Mesh Dolgu**, dijitalleştirme için daha modern ve esnek bir yaklaşımı temsil eder. Basit tekrara güvenmek yerine, dolgu dikişleri çeşitli alan doldurma geometrik ve organik algoritmalar kullanılarak dağıtılır. Bunlar; fraktal desenleri, bitki büyüme simülasyonlarını veya nesnenin alanını doldurmak için harflerin ve ikincil şekillerin "paketlenmesini" içerebilir. Bu yöntem, geleneksel motif dolgularına kıyasla daha dinamik ve daha az tek tip bir estetiğe olanak tanır. **Mesh Dolgu**, dikişlerin dinamik olarak hesaplandığı kavisli yollar oluşturur.



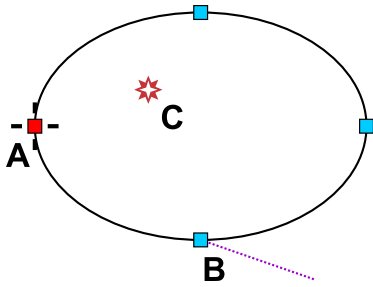
Mesh dolgu - Motif dolgudan daha dinamik

## Özellikler - Mesh

Mesh Dolgusu, çok düşük yoğunluğu ile karakterize edilen özel bir dolgu türüdür. Bir şeklin katı bir şekilde kaplanmasını sağlamak için tasarlanan standart "Saten" veya "Tatami" dolgusunun aksine, mesh dolgusu, dikişler arasında temel kumaşın görünür kalmasını sağlamak için kasıtlı olarak "gevşek" bırakılmıştır. Mesh; stippling, Free Standing Lace (FSL) ve diğer dekoratif, düşük yoğunluklu dolgular için idealdir.

Bu bölüm, Embird Studio NEXT içindeki Mesh nesnelere yönelik özellikler için kapsamlı bir kılavuz sağlar. Stippling ve süsleme tasarımları için uygun olan düşük yoğunluklu mesh dolgularının görünümünün nasıl kontrol edileceğini detaylandırır. Aşağıdaki bölümler; Stippling ve Döşemeler (Tiles) gibi mesh dolgu türleri, katman kontrolü ve dikiş uzunluğu gibi ortak tercihler, sanatsal efektler ve geometrik dönüşümler dahil olmak üzere çeşitli konfigürasyonları açıklar. Ayrıca bu kılavuz, Tek Katman tercihini, bunun dikiş süreci üzerindeki etkisini ve mesh yollarını kontur nesnelere dönüştürme potansiyelini tartışır.

Bu [özellikler](#) yalnızca [Mesh nesneleri](#) için geçerlidir.



Bir Mesh nesnesi bir dış kenardan oluşur. Düğüm (A) kenarın başlangıç düğümünü temsil ederken, (B) bir açı yön çizgisi eşliğinde dış kenarın sonunu gösterir. Bu bağlamdaki açı, **dönüşüm** açısını ifade eder. Merkezi sembol, özel efektler için kullanılan **odak noktasını** (C) gösterir. Mesh dolgusu içindeki delikler, [Açıklık aracı](#) kullanılarak ayrı ayrı oluşturulur. Ayrıca, ayrı [Oyma aracı](#) kullanılarak mesh dolgusuna dekoratif yollar eklemek de mümkündür.

### Dolgu Yayılımı

Belirli mesh türleri, dolgu **Yayılımının** yapılandırılmasına olanak tanır.

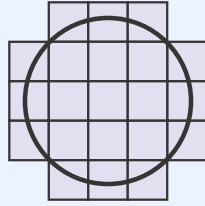
Bu **Yayılm**, dolgunun nesne konturlarına göre kapsamını tanımlar. Mevcut değerler **Taşma**, **Kırılmış** ve **İç** şeklindedir.

**Taşma** dolgusu kullanılırken, nesne konturlarını mesh'ten hariç tutmak gerekebilir. Bu ayarlama **Ortak Tercihler** sekmesinde bulunur.

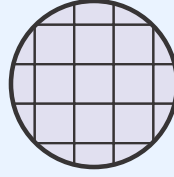
Dolgu türüne bağlı olarak, **Taşma** ve **İç** yayılımları, başlangıç konumu olarak bir orijin noktası kullanabilir. Bir orijin noktası tanımlanmamışsa, nesne konturunun dışına yerleştirilmişse veya bir delik içinde bulunuyorsa, dolgu oluşturulamayabilir. Bu gibi durumlarda, orijin noktasını nesne sınırlarının içine yerleştirin.

**Taşma** ve **İç** yayılımları için, mesh yolları arasındaki boşluk veya hücre boyutu, yol öğelerini nesne içine sığdırmak için çok büyükse dolgu oluşturulamayabilir. Bunu çözmek için boşluk değerini (veya hücre boyutunu) azaltın ya da nesnenin boyutunu artırın.

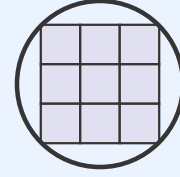
**Tek Katman** anahtarı etkinleştirilirse **Yayılm** tercihi göz ardı edilir.



Taşma










Kırılmış

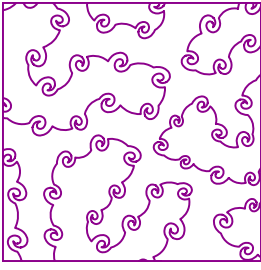


İç

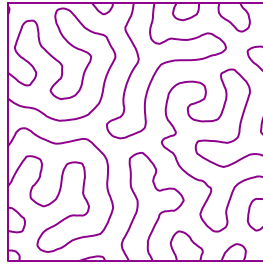
Mesh nesnelere, aşağıdaki yöntemler kullanılarak dikişlerle doldurulabilir:

## Mesh Seçenekleri

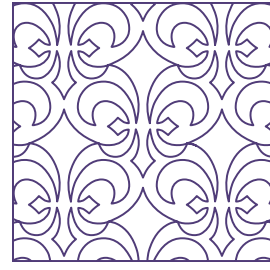
1.  **Stippling** - Kıvrımlı dikiş yollarına dayalı bir dolgu.
2.  **Tiles** - Döşemeli blackwork ve mozaik desenleri.
3.  **Net** - Çizgilerden, eğrilerden, şekillerden, fraktallardan veya labirent yollarından oluşan dantel benzeri dolgular.
4.  **Knots** - Dekoratif Kelt düğümü dolguları.
5.  **Crosses** - Standart kanaviçe dolgu desenleri.
6.  **Glyphs** - Yazı tipi karakterlerine veya kütüphane tanımlı gliflere dayalı dolgular.
7.  **Plant** - Düz veya kıvrımlı stillerde mevcut olan dallanan dolgu desenleri.



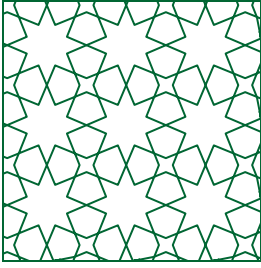
Stippling - Kolye



Stippling - Labirent



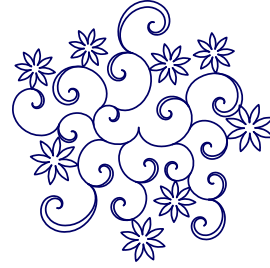
Tiles - Blackwork



Tiles - Mozaik  
(Tessellation)



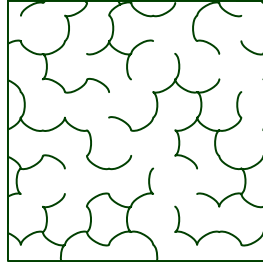
Plants - Düz Mod



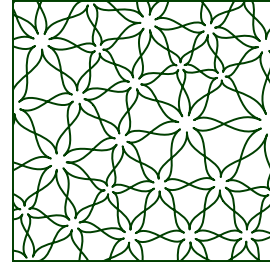
Plants - Kıvrımlı Mod



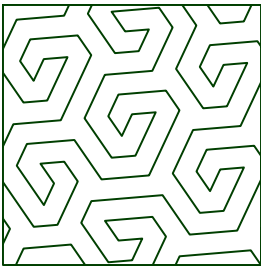
Glyphs



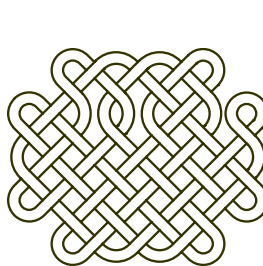
Elementlerden Net



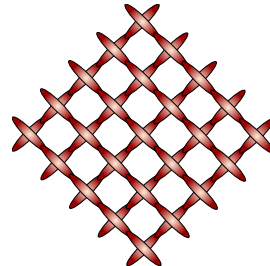
Şekilden Net



Net - fraktal



Celtic Knots



Crosses

## Ortak Ayarlar

Bu sekmedeki ayarlar tüm mesh modları için geçerlidir.

**Dış Konturları Dahil Et** ve **İç Konturları Dahil Et**: Etkinleştirildiğinde, nesne konturları mesh dolgusunun bir parçası olarak kabul edilir, yani dolgunun kendisiyle aynı stilde işlenirler. Nesne sınırlarının ötesine uzanan Crosses

veya Celtic Knots dolguları kullanılırken, bu konturların devre dışı bırakılması genellikle önerilir. Bu ayarlar tek katmanlı dolgular için yoksayılr ve yalnızca çok katmanlı dolgular için geçerlidir.

**Katmanlar (yalnızca çok katmanlı dolgular için):** Çok katmanlı bir ağ dolgusu içindeki her yol en az iki kez işlenir: bir kez ileri ve bir kez geri. Katmanlar kontrolü, kullanıcının daha kalın dikiş yolları oluşturmak için bu geçişleri çoğaltmasına olanak tanır. Bu tercih, tek katmanlı dolgular için geçerli değildir.

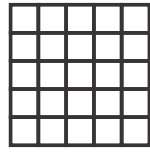
**Min. Dikiş:** Ağ dolgusu içindeki izin verilen en kısa dikiş uzunluğunu belirtir. Dikişler, uzunluklarının tanımlanan minimum ve maksimum sınırlar arasında kalmasını sağlamak için oluşturulur.

**Maks. Dikiş:** Ağ dolgusu içindeki izin verilen en uzun dikiş uzunluğunu belirtir. Dikişler, uzunluklarının tanımlanan minimum ve maksimum sınırlar arasında kalmasını sağlamak için oluşturulur.

## ★ Efekt

Ağ dolguları; Balık Gözü, Kara Delik, Girdap, Dalgalanma ve Testere gibi ek efektlerle geliştirilebilir. Çoğu efekt, nesne [Odak Noktasını](#) bir başlangıç noktası olarak kullanır. Odak Noktasının konumu  [düğüm düzenleme modunda](#) ayarlanabilir.

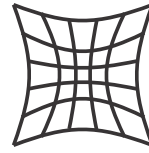
The **Tür** kontrolü, belirli bir efektin seçilmesine veya 'Yok' seçilerek efektlerin kaldırılmasına olanak tanır.



Yok



Balık Gözü



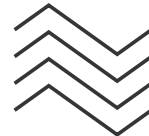
Kara Delik



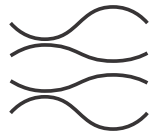
Girdap



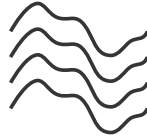
Dalgalanma



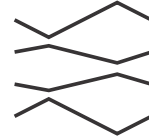
Testere



Değişken Dalgalanma



Rastgele Dalgalanma

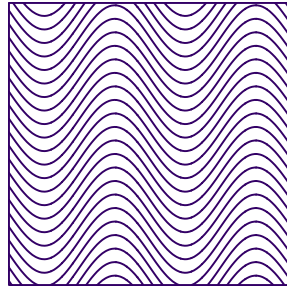


Değişken Testere

**Yoğunluk**, Balık Gözü, Kara Delik ve Girdap efektlerinin gücünü düzenler.

**Mesafe**, **Sayı** ve **Açı**, Dalgalanma ve Testere efektlerinin özelliklerini kontrol eder.

Basit düz çizgiler gibi temel ağ dolguları bile, bir efekt uygulandığında karmaşık dokular üretebilir.



Basit bir siyah işleme (blackwork) örneğine uygulanan Dalgalanma (yatay çizgiler)

Lütfen herhangi bir nakış tasarımının temel ögesinin dikiş olduğunu unutmayın - kısa, düz bir çizgi. Efektler geniş bir ayar yelpazesi sunsa da, aşırı özellik değerleri uygulamak bozuk bir dolgu ile sonuçlanabilir. Bu durum, geometrik işlemler bireysel dikişlerin fiziksel boyutlarına müdahale eden bir ölçüğe ulaştığında meydana gelir.

## ↕ Dönüşümler

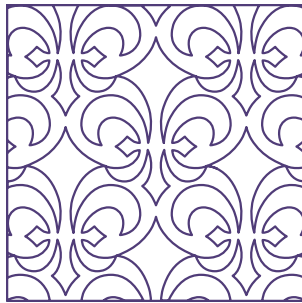
Bu sekmedeki kontroller, kullanıcının ağ dolgusunu taşımasına, eğmesine, döndürmesine veya perspektif izdüşümleri uygulamasına olanak tanır. Bu işlemler **Efekt** tercihleri ile birleştirilebilir. Dolgunun geometrisini büken efektlerin aksine, dönüşümler dolgunun iç görünümünü korurken onu yeniden konumlandırır veya yeniden yönlendirir.

**Ofset**, dolgunun hareketini kolaylaştırır.

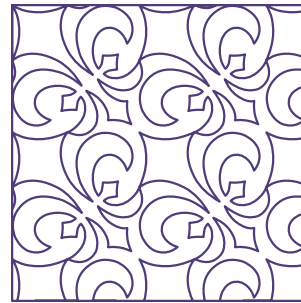
**Eğme**, dolgu deseninin kaydırılmasına olanak tanır.

**Perspektif**, dolguya üç boyutlu bir görünüm katar.

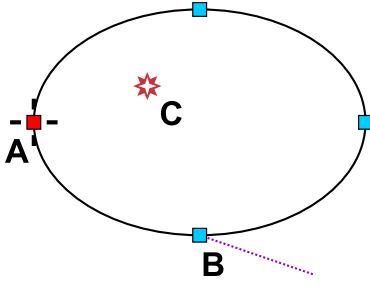
**Açı**, dolgu deseninin döndürülmesini sağlar.



Mesh dolgu



45 derece döndürülmüş Mesh dolgu



Düğüm düzenleme modunda, mesh'in dönüş açısı nesne konturu üzerinde bir yön çizgisi (B) ile gösterilir.

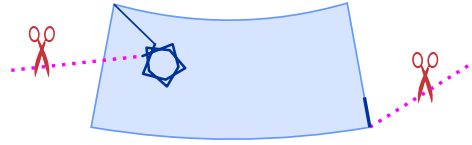
Eğme, döndürme ve perspektif izdüşümü, Odak Noktasını (Focus Point) dayanak noktası olarak kullanır. Kullanıcı, **■ düğüm düzenleme modundayken** Odak Noktası konumunu değiştirebilir.

## 📁 Sabitleme Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, nesne düzeyinde kontrol sağlayarak **genel sabitleme dikişi tercihlerini** geçersiz kılar. Bu özellik, belirli nesne için sabitleme **sabitleme dikişlerinin** ayrı ayrı ayarlanmasına olanak tanır.

Bu sekme, aşağıdakileri sağlayarak işlevselliği basit genel varsayılanların ötesine genişletir:

- **Asimetrik Kontrol:** Hem başlangıç (tie-in) hem de bitiş (tie-off) dikişleri için bağımsız ayarlar.
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümün yetersiz kaldığı durumlarda daha güçlü bir sabitleme elde etmek için gelişmiş başlangıç dikişi desenlerini (örneğin, kendi kendine kesişen yapılar) kullanma seçenekleri.

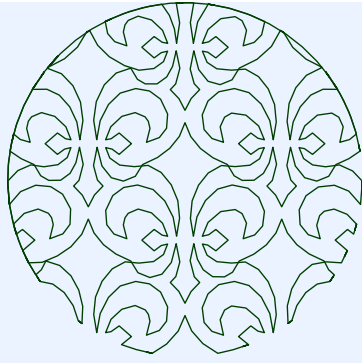


## Açıklamalar

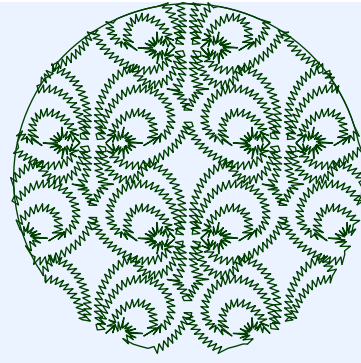
### Tek Katman Ayarı

**Tek Katman**, belirli Mesh dolgu türleri için kullanılabilir bir seçenektir. Etkinleştirildiğinde, Mesh dolgunun içi tek bir iplik geçişi ile işlenir. Dolgu öğeleri arasındaki bağlantılar, nesnenin kenarları boyunca yönlendirilir. Kenar tabanlı bağlantı mümkün değilse, bir geçiş dikişi (iplik kesme) eklenir. **Katman Sayısı** ve **Konturları Dahil Et** gibi bazı genel tercihler, Tek Katman modu ile uyumlu değildir. İç dolgu tek katmanlı olsa da, kenarlar boyunca bağlantılar üst üste binebilir. Bu kenar bağlantıları genellikle bitişik nesnelere tarafından kapatılmak veya nakıştan sonra çıkarılmak üzere tasarlanmıştır.

Tek katmanlı Mesh dolgular, temel biçimlerinde kullanılabilir veya **konturlara dönüştürülebilir**. Dönüştürüldükten sonra, saten dikiş veya üçlü bean dikişi gibi herhangi bir kontur stili uygulanabilir. Bu işlemi gerçekleştirmek için ana menüdeki **Dönüştür** komutunu kullanın.



Tek katmanlı Blackwork mesh



Dönüştürülmüş konturlar, saten modu

Eğer **Tek Katman** ayarı devre dışı bırakılırsa, Mesh dolgu çift sayıda katmanla (genellikle 2, 4 veya daha fazla) işlenir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Ağ - Noktalama (Stippling)

## Mesh (Ağ) Aracı - 1. Stippling (Noktalama) Özellikleri

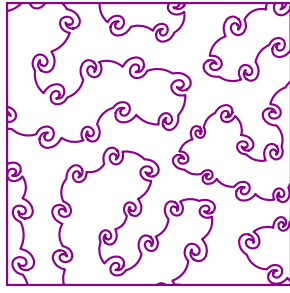
Bu, [Mesh \(Ağ\) Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.

Stippling (Noktalama), kıvrımlı bir desen oluşturmak için sürekli bir yol kullanan dekoratif bir dolgu tekniğidir. Geleneksel el yorganlamasında kullanılan ve kumaş ile elyaf katmanlarını, sert veya yoğun bir dikiş alanı oluşturmadan bir arada tutmak için "dolaşan" çizgilerin dikildiği "stippling" (noktalama) tekniğini taklit eder. Stippling tek dikişli bir yoldan oluştuğu ve çizgiler arasında önemli miktarda boşluk bulunduğu için, çok düşük bir dikiş sayısı ve yumuşak, esnek bir doku ile sonuçlanır.

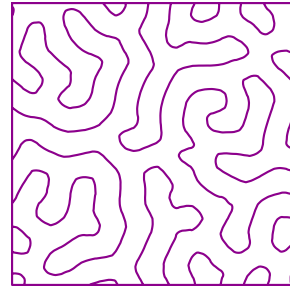
Bu sayfa, Embird Studio NEXT içindeki **Mesh (Ağ)** nesnelere için mevcut olan **Stippling (Noktalama)** özelliklerine dair ayrıntılı bir genel bakış sunar. Dikiş yolu boyunca yazı tipi karakterlerini veya kütüphane glyflerini dahil eden **Necklace (Kolye)** ve basit bir kıvrımlı dolgu oluşturan **Maze (Labirent)** olmak üzere iki ana stippling dolgu kategorisini detaylandırır. Bu kılavuz; boşluk kontrolü, glif manipülasyonu, düzen seçimi ve tek katmanlı dikiş seçenekleri dahil olmak üzere her mod için teknik tercihleri kapsar.

**Category (Kategori)** - Stippling yolunu oluşturmak için yöntemi seçin: A) **Necklace (Kolye)** veya B) **Maze (Labirent)**.

The **Necklace (Kolye)** modu, stippling yolu boyunca yerleşik bir kütüphaneden veya yüklü yazı tiplerinden glyflerin eklenmesini sağlar. Dallar arasındaki boşluk, belirtilen medyan değer etrafında değişir. **Maze (Labirent)** modu, kıvrımlı çizgiler arasında tek tip bir boşluk bulunan sürekli, kıvrımlı bir yol oluşturur.



Stippling - Necklace (Kolye)



Stippling - Maze (Labirent)

**Necklace (Kolye)** modunda aşağıdaki sekmeler mevcuttur:

### **A) Necklace (Kolye) - Ana Tercihler Sekmesi**

**Kind (Tür)** - Önceden tanımlanmış stippling yollarından seçim yapın veya kütüphane ve yazı tipi gliflerini kullanarak özel bir yol oluşturun.

**Average Gap (Ortalama Boşluk)** - Kıvrımlar arasındaki negatif alanın medyan genişliği. Gerçek boşluk, bu ayarlanan değerin üzerinde ve altında dalgalanır.

**Single Layer (Tek Katman)** - Single Layer (Tek Katman) anahtarıyla ilgili bilgi için [Mesh \(Ağ\) Özellikleri bölümüne](#) başvurun.

**Glyph Spacing > Step (Glif Aralığı > Adım)** - Dikiş yolu boyunca glif yerleştirme sıklığını tanımlar.

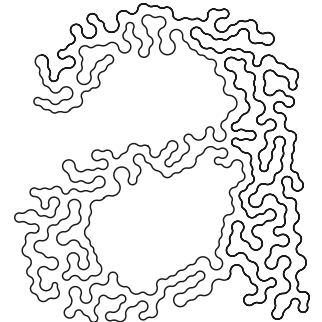
**Direction (Yön)** - Yol boyunca yerleştirilirken gliflerin yönelimini (ileri, geri, alternatif veya rastgele) belirtir.

**Random Glyph Order (Rastgele Glif Sırası)** - Birden fazla glif seçildiğinde, bu kontrol bunların yol üzerindeki sırasını rastgeleleştirir.

**Reverse Glyph Order (Ters Glif Sırası)** - Birden fazla glif seçildiğinde, bu kontrol bunların yol üzerindeki mevcut sırasını değiştirir.

**Span (Kapsam)** - Dolgunun nesne sınırlarına göre kapsamını tanımlar. Seçenekler arasında **Overflow (Taşma)**, **Cropped (Kırılmış)** ve **Interior (İç)** bulunur. **Overflow (Taşma)** modunda, nesne konturları **Common Settings (Ortak Tercihler)** sekmesi aracılığıyla ağdan hariç tutulabilir.

İç dolgu, konturlar hariç tutuldu ►



### **A) Necklace (Kolye) - Yazı Tipi Sekmesi**

**Font (Yazı Tipi)** - Gliflerin seçileceği yazı tipini seçin.

**Text (Metin)** - Glif olarak kullanılmak üzere seçilen yazı tipinden bir veya daha fazla karakter (harfler, dingbat'lar veya küçük resim sembolleri) girin.

**Bold (Kalın)** - Seçilen yazı tipi bu özelliği destekliyorsa, kalın yazı tipi stilini etkinleştirir.

**Italic (İtalik)** - Seçilen yazı tipi bu özelliği destekliyorsa, italik yazı tipi stilini etkinleştirir.

**Açı** - Gliflerin rotasyonunu, stippling yolunun yönüne göre ayarlar.

## A) Kolye - Glifler Sekmesi

**Glifler** - Dahili kütüphaneden bir veya birden fazla önceden tanımlanmış şekil seçin.

## B) Labirent

**Labirent** modunda, üç temel kontrol mevcuttur:

**Tür** - Labirent yapısı için kontur, radyal veya rastgele meander düzenleri arasında seçim yapın.

**Boşluk** - Meander çizgileri arasındaki boş alanın fiziksel genişliği.

**Tek Katman** - Tek Katman anahtarı ile ilgili bilgi için [Mesh Özellikleri bölümüne](#) başvurun.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Ağ - Karolar

## Mesh Aracı - 2. Tiles Özellikleri

Bu, [Mesh Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.

Döşeme, bir düzlemi, döşeme (tiles) olarak bilinen bir veya daha fazla geometrik şekil kullanarak, örtüşme veya boşluk olmadan kaplama işlemidir. Studio NEXT'te döşeme, iki yöntemle gerçekleştirilir: A) hazır **Blackwork örneklerini** kullanmak veya B) prosedürel **Döşeme (Tessellation) mozaikleri** oluşturmak.

Bu sayfa, döşeme tabanlı mesh dolguları oluşturmak için belirli özellikleri detaylandırır. Ayarlanabilir ölçek ve tek katman seçeneklerine sahip kesintisiz **Blackwork örneklerinin** uygulanmasını ve karmaşık **Döşeme mozaiklerinin** oluşturulmasını kapsar. Döşeme için bu kılavuz; desen seçimi, hücre boyutu, bozulma, alt bölümlere ayırma yöntemleri ve ekstrüzyon ve bükme efektleri kullanılarak kenar değişiklikleri için kontrolleri açıklar.

## 📁 Kategori A) - Blackwork



Bu modda, seçilen bir **Örnek**, tüm mesh nesnesini doldurmak için kesintisiz olarak döşenir.

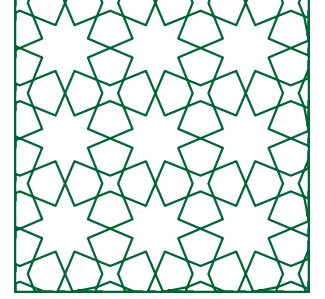
**Tek Katman** - Tek Katman anahtarı ile ilgili bilgi için [Mesh Özellikleri bölümüne](#) başvurun. Lütfen Tek Katman seçeneğinin tüm blackwork örnekleri için mevcut olmadığını unutmayın; uyumlu örnekler yazılım içinde özel olarak işaretlenmiştir.

**Ölçek** - Bu kontrol, örneklerin boyutlarını ayarlar ve doğrudan mesh yollarının yoğunluğunu etkiler.

## 📁 Kategori B) - Döşeme (Tessellation)

Bir **Döşeme**, bir alanı, boşluk veya örtüşme olmadan mükemmel bir şekilde birbirine uyan geometrik şekiller kullanarak kaplamadır.

Döşeme mozaığı ►



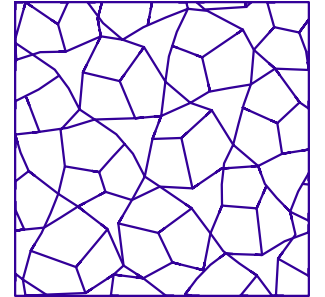
### Döşemeyi Etkileyen Kontroller Şunları İçerir:

**Tür** - Temel döşeme desenini seçer. Bireysel şekillerin dolgu renkleri, alt bölümlere ayırma uygunluğunu gösterir: alt bölümlere ayrılacak kadar büyük şekiller yeşil ile doldurulurken, daha küçük şekiller pembe ile doldurulur (ayrıntılar için **Bölme** > **Eşik** özelliğine bakın).

**Hücrelerin Ortalama Boyutu** > **Boyut** - Kenarlar arasındaki boşluğun ortalama genişliğini tanımlar. Gerçek boşluk, bu ayarlanan değerin üzerinde ve altında dalgalanacaktır.

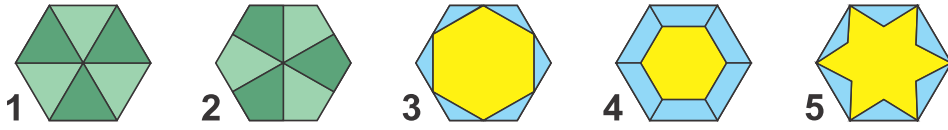
**Bozulma** > **Aralık** - Meshe bozulma uygulamak benzersiz organik efektler yaratabilir. Mesh dolgu geometrisini rastgele hale getirmek için sıfır olmayan bir değer ayarlayın.

Rastgele bozulmuş kenarlar ►



**Bölme** - Mevcut şekilleri daha küçük parçalara ayırarak yeni desenler oluşturulabilir. İlgili yöntem simgelerinde gösterildiği gibi, farklı yöntemler çeşitli görsel sonuçlar üretir.

Mevcut **şekil bölme yöntemleri** şunları içerir: Köşe Işınları, Kenar Işınları, İçine Çizim, İç İç ve Küçültme.



6 kenarlı bir şekil üzerinde gösterilen alt bölümlere ayırma yöntemleri: 1. Köşe Işınları, 2. Kenar Işınları, 3. İçine Çizim, 4. İç İççe, 5. Küçültme.

İçine Çizim, İç İççe ve Küçültme yöntemleri, bir iç şekil (sarı) ve ilişkili dış şekiller (mavi) oluşturur.

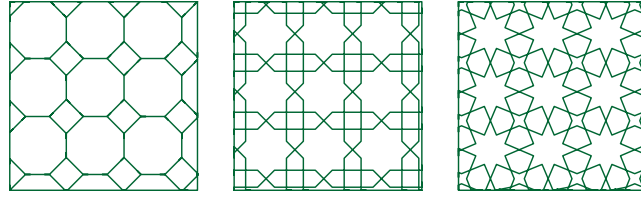
**Bölme > Eşik** - Bu özellik, bir desendeki hangi geometrik şekillerin alt bölümlere ayrılmaya uygun olduğunu belirler. Alan eşiği aşan şekiller, seçilen yöntem kullanılarak bölünür. Eşiği %0'a ayarlamak, tüm şekillerin bölünmesini sağlar. Uygun şekiller desen önizlemesinde yeşil görünürken, eşiğin altındakiler pembe görünür.

**Böl > Dış Hatlar** - Inscribe, Inset ve Shrink gibi yöntemler, birkaç küçük şekille çevrili bir iç şekil oluşturur. Bu anahtar, bu dış şekillerin kaldırılmasına olanak tanır, bu da daha temiz, daha minimalist desenler üretebilir.

**Böl > Ofset** - Bazı bölme yöntemleri, parametrelendirme için bir ofset değeri kullanır. Bu kontrol, ofset gerektirmeyen yöntemler için devre dışı bırakılır.

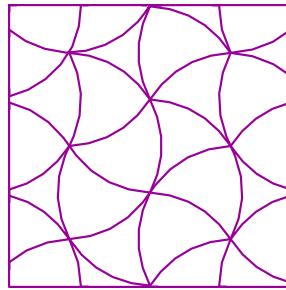
**Kenarlar**: Ortaya çıkan mozaikleme ağı, aşağıdaki parametreler kullanılarak değiştirilebilen kenarlardan oluşur:

**Kenarlar > Ekstrüzyon** - Dekoratif, yıldız benzeri bir geometri oluşturmak için kenarları genişletir. Bu, özellikle sekizgen (8 kenarlı çokgenler) içeren desenlerde etkilidir.



Artan kenar ekstrüzyonu ile gösterilen aynı desen (#26). Soldan sağa: %0, %50, %75.

**Kenarlar > Bükme** - Düz kenarları yaylarla değiştirir, bu da daha organik, mozaik benzeri bir görünümle sonuçlanır.

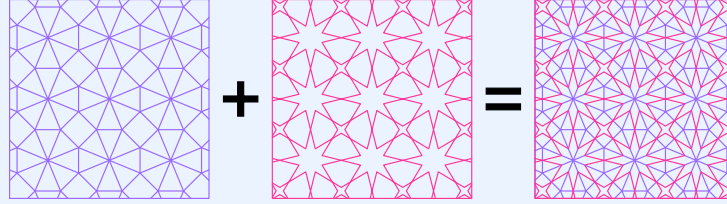


Kavisli kenarlar

## Profesyonel İpucu: Üst Üste Bindirilmiş Çok Renkli Mozaiklemeler

Aynı mozaikleme örnekleri üzerinde **Böl** ve **Ekstrüzyon** parametrelerini değiştirerek sofistike çok renkli dolgular oluşturabilirsiniz.

Öncelikle nesneyi çoğaltın, kopyanın rengini değiştirin ve doğrudan orijinalin üzerine yerleştirin. Ardından, üst katmanın **Ekstrüzyon** ve/veya **Böl** parametrelerini değiştirin. Bu iki nesneyi bu şekilde üst üste bindirmek, hassas bir şekilde hizalanmış, çok renkli bir ağ dolgusu oluşturur.



Aynı desen - örneğin #26 - farklı renklerde ve belirli parametre kombinasyonlarıyla, çok renkli bir dolgu oluşturmak için üst üste bindirilebilir: **İlk desen (taban):** %0 Ekstrüzyon, Köşe Kolları (Corner Spokes) kullanılarak bölme. **İkinci desen (üst):** %85 Ekstrüzyon, bölme yok.

### Üst Üste Bindirilmiş Mozaiklemelerin Mantığı

Mozaikleme algoritması şekilleri sabit bir koordinat sistemine (veya paylaşılan bir tohum değerine) dayalı olarak oluşturduğundan, aynı Tür ve Ortalama Boyuta sahip iki özdeş nesne her zaman mükemmel şekilde örtüşen "iskeletlere" sahip olacaktır. Üst katmanın Böl veya Ekstrüzyon ayarını değiştirdiğinizde, aslında üst katmanın oluşturduğu boşluklar aracılığıyla alt katmanı "ortaya çıkarıyorsunuz" demektir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Ağ - File



### Örgü Aracı - 3. Ağ (Net) Özellikleri

Bu, [Örgü Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.

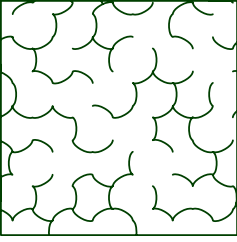
Ağ (Net) Örgü Dolgusu, bir vektör nesnesi içinde karmaşık, dantel benzeri desenler oluşturan dekoratif bir dolgu türüdür. Kumaşı kaplamak için paralel dikiş çizgileri kullanan düz dolgunun aksine, bir Ağ dolgusu "içini gösteren" bir yapı oluşturmak için geometrik, algoritmik veya matematiksel yollar kullanır. Bu dolgular çok düşük dikiş yoğunluğuna sahip olduklarından, hafif giysiler, arka plan dokuları veya nakışın herhangi bir kumaş desteği olmadan kendi kendini tuttuğu Bağımsız Dantel (FSL) oluşturmak için idealdir. Buna Ağ dolgusu denir çünkü dikişler, tekstil bir ağ veya örgü

kumaşın fiziksel yapısını ve işlevsel özelliklerini taklit eder. Bu isim özellikle Bağımsız Dantel (FSL) oluştururken geçerlidir. Suda çözünür bir sabitleyici üzerine bir "Ağ" diktığınızde, dikişlerin her kesişme noktasında birbirine kenetlenecek şekilde tasarlanması gerekir.

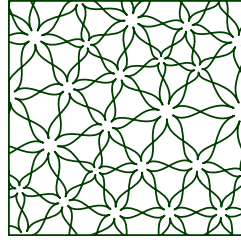
Bu sayfa, karmaşık, dantel benzeri örgü dolguları oluşturmak için kullanılan Ağ özelliklerini detaylandırır. Ağ desenleri oluşturmak için beş farklı yöntemi açıklar: önceden tanımlanmış elementleri kullanma, belirli şekilleri döşeme, fraktal algoritmaları kullanma, labirent yolları oluşturma ve özel bağımsız dantel (FSL) ızgara yapılarını uygulama. Ayrıca bu belge, her kategori içinde mevcut olan ayarlanabilir tercihleri açıklayarak, nihai nakış çıktısı üzerinde hassas kontrol sağlar.

## Özellikler

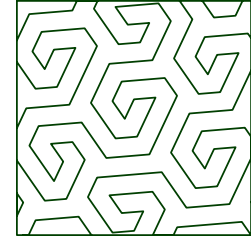
**Kategori** - Ağ oluşturmak için yöntemi seçin: A) elementlerden, B) şekillerden, C) fraktallar kullanarak, D) labirent yollarından veya E) bağımsız dantel ızgarasından.



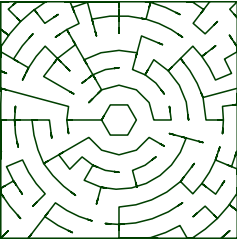
Ağ - elementlerden



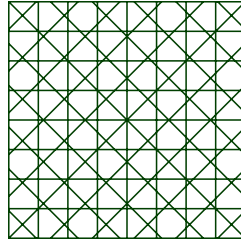
Ağ - şekilden



Ağ - fraktal



Ağ - labirent



Ağ - FSL ızgarası

### 📁 Kategori A) - Elementler

**Tür** - Ağ yapısının özel tipini belirtir.

**Dağılım** - Elementlerin birbirini takip edecek şekilde mekansal olarak nasıl düzenlendiğini tanımlar. Dağılım deseni büyük nesnelere belirgin bir şekilde görünürken, daha küçük nesnelere üzerindeki etkisi minimal olabilir.

**Ortalama Boşluk** - Boş alanın medyan genişliğini belirler. Gerçek boşluk boyutu, bu ayarlanan değerin üzerinde ve altında değişir.

**Bozulma > Rastgelelik** - Örgüyü bozmak genellikle estetik açıdan hoş bir sonuç üretebilir. Örgü dolgu desenini rastgele hale getirmek için bu kontrole sıfır olmayan bir değer uygulayın.

## 📁 Kategori B) - Şekiller

**Tür** - Ağ yapısının özel tipini belirtir.

**Dağılım** - Şekillerin mekansal düzenini tanımlar. Bu desen en çok büyük ölçekli nesnelere fark edilir.

**Ortalama Boşluk** - Şekiller arasındaki negatif alanın medyan genişliğini belirler.

**Tek Katman** - [Örgü Özellikleri bölümünün](#) sonundaki Tek Katman tercihinin ayrıntılı açıklamasına bakın. Tek Katman anahtarı etkinleştirildiğinde Ölçek ve Açıklık tercihlerinin devre dışı bırakıldığını unutmayın.

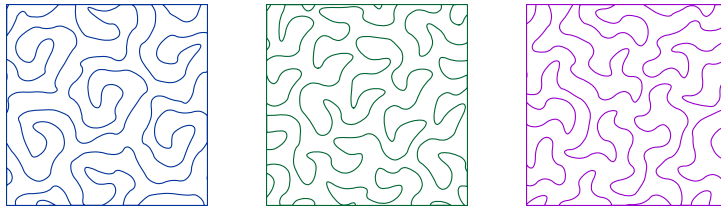
**Ölçek** - Ağ oluşturulan şekillerin boyutunu kontrol eder. Ölçek %100'ün altına ayarlanırsa, bireysel şekiller daha belirgin hale gelir ve genel ağ yapısı daha az belirginleşir.

**Span** - Dolgunun nesne sınırlarına göre kapsamını tanımlar. Seçenekler arasında **Overflow**, **Cropped** ve **Interior** bulunur. **Overflow** dolguları için, nesne konturları **Common Settings** (Ortak Tercihler) sekmesinde hariç tutulabilir.

## 📁 Kategori C) - Fraktallar

**Kind** - Fraktal ağın özel türünü belirtir.

**Smooth** - Bazı fraktal algoritmaları keskin, net yollar oluşturur. Bu kontrol, daha akıcı bir görünüm için geometriyi yumuşatır.



Fraktal dolguya rastgeleleştirme ve pürüzsüzleştirme uygulanarak organik ağ dokuları elde edilebilir. Bu bölümün **Effect** (Efekt) kısmında açıklandığı gibi, bir girdap veya dalgalanma efekti uygulanarak daha fazla geliştirme sağlanabilir.

**Average Gap** - Fraktal yapı içindeki boş alanın medyan genişliğini tanımlar.

**Single Layer** - Tek Katman yapılandırması hakkında ayrıntılar için [Ağ Özellikleri bölümüne](#) bakın.

**Distortion > Randomness** - Çeşitli, doğal görünümlü dokular oluşturmak için ağ dolgusunun rastgeleleştirilmesine olanak tanır.

## 📁 Kategori D) - Labirentler

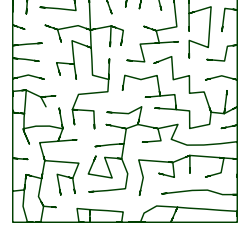
**Grid Shape** - Labirent için temel ızgara geometrisini seçer. Seçenekler arasında dikdörtgen, dairesel, altıgen ve üçgen formlar bulunur.

**Path Kind** - Her yol algoritması, labirent yapısı için farklı bir görsel stil oluşturur.

**Cells > Approximate Size** - Labirent hücrelerinin ortalama boyutunu ayarlar. Gerçek hücre boyutu bu değer etrafında dalgalanacaktır.

**Distortion > Randomness** - Daha az katı bir görünüm için labirent ızgarasına geometrik bozulma uygular.

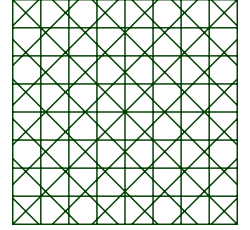
Rastgele bozulmalı dikdörtgen labirent ►



## 📁 Kategori E) - FSL Izgarası

**FSL**, [Bağımsız Dantel](#) için standart kısaltmadır.

Dantel ızgarasından ağ ►



**Tür** - Dantel için belirli ızgara desenini seçer.

**Aralık** - FSL ızgarası içindeki negatif alanın medyan genişliğini belirler.

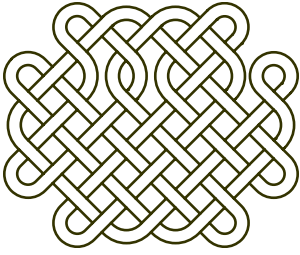
**Tek Katman** - Tek Katman anahtarı ile ilgili bilgi için [Mesh Özellikleri bölümüne](#) başvurun.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Ağ - Düğümler](#)

## 🌀 Mesh Aracı - 4. Kelt Düğümü Özellikleri

Bu, [Mesh Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.

Kelt düğümleri, geleneksel bir dekoratif düğüm işi ve iç içe geçmiş desen biçimidir. En belirgin özellikleri, başlangıcı veya sonu olmayan bir yol görünümü yaratan sürekli, iç içe geçmiş çizgilerin kullanılmasıdır.

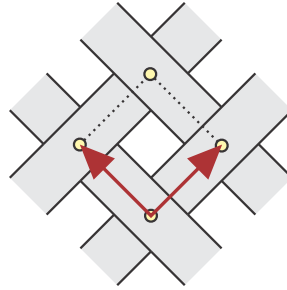


Bu sayfa, Embird Studio NEXT'in **Mesh aracı** içindeki **Kelt Dügümü** özelliklerini detaylandırmaktadır. Bu kılavuz, düğüm şekli (yuvarlak, köşeli veya birleşik), şerit kalınlığı ve bireysel düğüm boyutu gibi tercihleri yapılandırarak nasıl karmaşık düğüm işi nakış dolguları oluşturulacağını açıklar. Ayrıca **Unweave** yapı yoğunluğunu, nesne sınırlarına göre dolgu aralığını ve düğüm ızgaralarını birden fazla tasarım ögesi arasında hizalama seçeneklerini de kapsar.

**Şekil** - Düğüm geometrisi için yuvarlak, köşeli veya birleşik yapılandırmalar arasında seçim yapın.

**Kalınlık** - Düğüm işi mesh'ini oluşturan şeritlerin genişliğini kontrol eder.

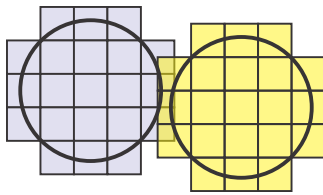
**Boyut** - Aşağıdaki çizimde ölçüldüğü gibi, bireysel bir düğümün fiziksel boyutlarını tanımlar.



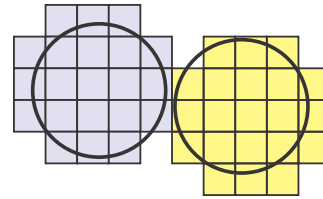
**Yapı > Unweave** - Dolgu alanı içinde daha yüksek yoğunlukta bireysel düğümler oluşturmak için bu değeri artırın.

**Aralık** - Düğüm dolgusunun nesne konturlarına göre kapsamını belirler. Olası değerler arasında **Taşma**, **Kırpılmış** ve **İç** bulunur. **Taşma** tercihi kullanırken, nesne konturları **Ortak Ayarlar** sekmesi aracılığıyla mesh'ten hariç tutulabilir.

**Ortak Izgaraya Hizala** - Bu seçenek, ayrı nesnelerdeki düğümlerin birleşik bir küresel ızgaraya hizalanmasını sağlar. Bu hizalamanın doğru çalışması için nesnelerin aynı düğüm boyutunu paylaşması ve hiçbir efekt veya dönüşüm uygulanmamış olması gerekir.



Hizalama yok



Ortak ızgaraya hizalı

The **Ortak Izgaraya Hizala** tercihi, birden fazla ayrı nesneden oluşan bir tasarımda desen sürekliliğini korumak için gereklidir. Bu tercih olmadan, her nesne dolgusunu kendi iç koordinatlarına göre oluşturur, bu da genellikle nesnelerin birleştiği yerlerde uyumsuz desenlere yol açar.

#### **Sorun: Parçalanmış Desenler**

Birkaç küçük vektör şekli kullanarak büyük bir Kelt düğümü veya kanaviçe alanı dijitalleştirirken, yazılım doğal olarak her şekli bağımsız bir kapsayıcı olarak ele alır:

- **Varsayılan Davranış:** Her nesne, düğümlerinin veya çarpılarının yerleşimini kendi sınırlayıcı kutusuna veya başlangıç noktasına göre hesaplar.
- **Sonuç:** Nesnelere mükemmel bir şekilde bitişik olsa bile, düğümlerin yolları veya çarpı sıraları muhtemelen kayacak ve görünür, profesyonel olmayan dikiş yerleri oluşturacaktır.

## Çözüm: Küresel Koordinat Senkronizasyonu

By enabling **Ortak Izgaraya Hizala**'yı etkinleştirerek, yazılıma desen için "sıfır noktası" olarak bireysel nesne sınırlarını yok sayması talimatını verirsiniz. Bunun yerine yazılım, desen düzenini hesaplamak için tasarım kasağına göre küresel bir koordinat sistemi kullanır.

- **Kesintisiz Geçişler:** Tüm nesnelere aynı küresel ızgarayı referans aldığından, bir nesnede başlayan bir desen öğesi bir sonrakine mükemmel bir şekilde devam edecektir.
- **Görsel Bütünlük:** Bu, tek bir uyumlu dokunun tüm nakış alanı boyunca kesintisiz görünmesi gereken büyük arka plan dolguları veya bölünmüş tasarımlar için kritiktir.

## Başarılı Hizalama için Gereksinimler

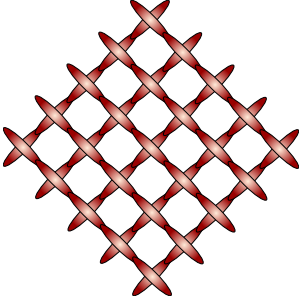
Hizalamanın doğru çalışması için nesnelere aynı geometrik özelliklere sahip olması gerekir. Aşağıdaki özelliklerden herhangi biri farklıysa ızgara senkronizasyonu başarısız olacaktır:

1. **Eşit Boyut:** Düğüm veya çarpı işaretinin **Boyut** özelliği, hizalanması amaçlanan tüm nesnelere için tam olarak aynı olmalıdır.
2. **Dönüşüm Yok:** Bireysel nesnelere **Döndürme**, **Eğme** veya **Perspektif** uygulayamazsınız, çünkü bu işlemler yerel ızgarayı bozar ve küresel koordinatlarla senkronizasyonunu bozar.
3. **Efekt Yok:** Nesnelere herhangi birine **Balık Gözü** veya **Girdap** gibi bir efekt uygulamak, desenlerin sınırlarda birbirinden ayrılmasına neden olur.

**İş Akışı İpucu:** Tutarlılığı sağlamak için, bir deseni paylaşması gereken tüm nesnelere seçin ve Özellikler iletişim kutusunda **Ortak Izgaraya Hizala** tercihini aynı anda uygulayın. Birleşik desenin tamamını kaydırmanız gerekirse, Dönüşümler sekmesindeki **Ofset** özelliklerini kullanın.

## Mesh Aracı - 5. Çaprazlar Özellikleri

Bu, [Mesh Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.



Çapraz dikiş, sayılabilir iplik nakışında popüler ve basit bir tekniktir. Belirleyici özelliği, bir tasarımı oluşturmak için belirgin X şeklindeki dikişlerin kullanılmasıdır.

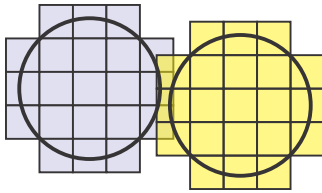
Bu sayfa, Embird Studio NEXT'in **Mesh aracı** içinde bulunan **Çaprazlar** özelliklerini detaylandırır. Bu kılavuz, çapraz türlerini seçerek, dikiş boyutlarını ayarlayarak ve dolgu aralığını nesne sınırlarına göre kontrol ederek çapraz dikiş tarzı dolguların nasıl oluşturulacağını açıklar. Ayrıca, desen tutarlılığı için çaprazların ortak bir ızgaraya hizalanmasını ve eşdoğrusal yarım çizgilerin birleştirilmesi yoluyla dikiş yoğunluğunun optimize edilmesini kapsar.

**Tür** - Mesh dolgusu için kullanılan çapraz türünü belirtir.

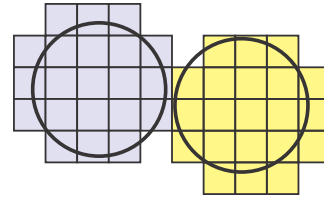
**Boyut** - Bireysel çaprazların boyutlarını tanımlar. Bir **efekt** veya **dönüşüm** ile değiştirilmedikçe, bir nesne içindeki tüm çaprazlar aynı boyutu korur.

**Aralık** - Çapraz dolgunun nesne konturlarına göre kapsamını belirler. Mevcut seçenekler arasında **Taşma**, **Kırılmış** ve **İç** bulunur. **Taşma** tercihini kullanırken, nesne konturları **Ortak Tercihler** sekmesi aracılığıyla mesh'ten hariç tutulabilir.

**Ortak Izgaraya Hizala** - Bu seçenek, ayrı nesnelerdeki çaprazların birleşik bir küresel ızgaraya hizalanmasını sağlar. Bu hizalamanın doğru çalışması için nesnelerin aynı çapraz boyutunu paylaşması ve hiçbir efekt veya dönüşüm uygulanmamış olması gerekir.



Hizalama yok



Ortak ızgaraya hizalı

**Ortak Izgaraya Hizala** tercihi, birden fazla ayrı nesneden oluşan bir tasarımda desen sürekliliğini korumak için gereklidir. Bu tercih olmadan, her nesne dolgusunu kendi iç koordinatlarına göre oluşturur, bu da genellikle nesnelerin birleştiği yerlerde uyumsuz desenlere yol açar.

**Sorun: Parçalanmış Desenler**

Birkaç küçük vektör şekli kullanarak büyük bir Kelt düğümü veya çapraz dikiş alanı dijitalleştirirken, yazılım doğal olarak her şekli bağımsız bir kapsayıcı olarak ele alır:

- **Varsayılan Davranış:** Her nesne, düğümlerinin veya çaprazlarının yerleşimini kendi sınırlayıcı kutusuna veya başlangıç noktasına göre hesaplar.
- **Sonuç:** Nesnelere mükemmel bir şekilde bitişik olsa bile, düğümlerin yolları veya çaprazların sıraları muhtemelen kayacak ve görünür, profesyonel olmayan dikiş yerleri oluşturacaktır.

### Çözüm: Küresel Koordinat Senkronizasyonu

By enabling **Ortak Izgaraya Hizala** seçeneğini etkinleştirerek, yazılıma desen için "sıfır noktası" olarak bireysel nesne sınırlarını görmezden gelmesini söylersiniz. Bunun yerine yazılım, desen düzenini hesaplamak için tasarım kasnağına göre küresel bir koordinat sistemi kullanır.

- **Kusursuz Geçişler:** Tüm nesnelere aynı küresel ızgarayı referans aldığından, bir nesnede başlayan bir desen öğesi bir sonrakine mükemmel bir şekilde devam edecektir.
- **Görsel Bütünlük:** Bu, tek bir uyumlu dokunun tüm nakış alanı boyunca kesintisiz görünmesi gereken büyük arka plan dolguları veya bölünmüş tasarımlar için kritiktir.

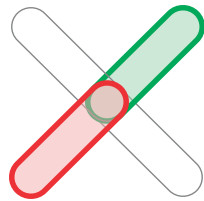
### Başarılı Hizalama için Gereksinimler

Hizalamanın doğru çalışması için nesnelere aynı geometrik özelliklere sahip olması gerekir. Aşağıdaki özelliklerden herhangi biri farklıysa ızgara senkronizasyonu başarısız olacaktır:

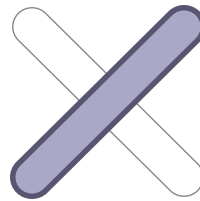
1. **Tek Tip Boyut:** Hizalanması amaçlanan tüm nesnelere için düğüm veya çarpının **Boyut** özelliği tam olarak aynı olmalıdır.
2. **Dönüşüm Yok:** Bireysel nesnelere **Döndürme**, **Eğme** veya **Perspektif** uygulayamazsınız, çünkü bu işlemler yerel ızgarayı bozar ve onu küresel koordinatlarla senkronizasyondan çıkarır.
3. **Efekt Yok:** Nesnelere herhangi birine **Balık Gözü** veya **Girdap** gibi bir efekt uygulamak, desenlerin sınırlarda birbirinden ayrılmasına neden olur.

**İş Akışı İpucu:** Tutarlılığı sağlamak için, aynı deseni paylaşması gereken tüm nesnelere seçin ve Özellikler iletişim kutusunda aynı anda **Ortak Izgaraya Hizala** tercihini uygulayın. Birleştirilmiş desenin tamamını kaydırmanız gerekirse, Dönüşümler sekmesindeki **Ofset** özelliklerini kullanın.

**Yarım Çizgileri Birleştir** - Çarpılar, merkezde kesişen yarım çizgilerden oluşturulur. Eşdoğrusal yarım çizgiler, toplam dikiş sayısını azaltmak için birleştirilebilir. Bu optimizasyon verimliliği artırsa da, bitmiş nakışın tek tip dokusunu hafifçe değiştirebileceğini unutmayın.



Ayrı yarım dikişler



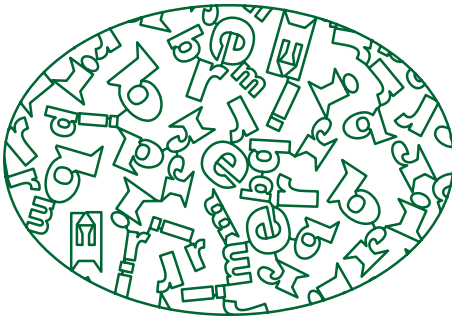
Birleştirilmiş yarım dikişler

Lütfen **Mesh aracı** içindeki **Çarpılar** dolgusunun, vektör nesnelere içindeki dekoratif dolgular için tasarlandığını ve özel **Embroid Cross Stitch** modülünün yerini almadığını unutmayın. Mesh aracı herhangi bir şekle çapraz dikiş dokuları eklemek için uygun bir yol sağlasa da, özel modül; tam şema yönetimi ve özel geriye doğru dikiş yetenekleri gibi geleneksel sayılabilir çapraz dikiş tasarımı için özel olarak daha gelişmiş özellikler sunar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Ağ - Glifler

## Mesh Aracı - 6. Glif Özellikleri

Bu, [Mesh Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.



Bu sayfa, Embroid Studio NEXT'in **Mesh aracı** içindeki **Glif** özelliklerini detaylandırmaktadır. Bu özel dolgu, yüklü yazı tiplerinden veya önceden tanımlanmış kütüphane şekillerinden karakterler kullanarak mesh desenleri oluşturur.

Kullanıcılar ortalama hücre boyutunu belirleyebilir, daha organik dokular için rastgele döndürme aralıkları uygulayabilir ve büyük ile küçük hücreleri ayırt etmek için bir eşik değeri ayarlayabilir. Bu ayırım, hücre boyutuna göre farklı gliflerin atanmasına olanak tanır. Ek seçenekler arasında bireysel glif ölçeklendirme ve dairesel kontur uygulaması yer alır.

Tercihler, maksimum tasarım esnekliği sağlamak amacıyla **Büyük Glifler** ve **Küçük Glifler** için ayrı kontrollerle birlikte genel seçenekler için sekmeler halinde düzenlenmiştir.

### Seçenekler

**Ortalama Hücre Boyutu** - Glif hücreleri için medyan boyutu belirler. Gerçekte oluşturulan boyutlar, bu belirtilen değerin üzerinde ve altında değişiklik gösterecektir.

**Glif Döndürme Aralığı** - Daha karmaşık ve girift bir mesh görünümü oluşturmak için gliflerin rastgele döndürüleceği aralığı belirtir.

**Küçük Hücre Miktarı** - Glif hücreleri çeşitli boyutlarda oluşturulduğundan, bu kontrol küçük hücreleri büyüklerden ayıran eşik sınırını tanımlar ve her biri için farklı glif atamalarına olanak tanır.

**Yayılm** - Dolgunun nesne sınırlarına göre kapsamını tanımlar. Mevcut değerler arasında **Taşma**, **Kırılmış** ve **İç** bulunur. **Taşma** tercihi kullanılırken, nesne konturları **Ortak Tercihler** sekmesindeki dikişten hariç tutulabilir.

## **Büyük Glifler**

**Tür** - Glifler için kaynağı seçer: **Yazı Tipi** (karakter tabanlı) veya **Kütüphane** (önceden tanımlanmış şekiller).

**Ölçek** - Ayrılan hücreler içindeki glif boyutunun küçültülmesine olanak tanır.

**Daire Ekle** - Etkinleştirildiğinde, her glif hücresinin etrafına dairesel bir kontur eklenir.

**Yazı Tipi** - **Yazı Tipi** modu etkinse, bu menü yazı tipi seçimine olanak tanır. Seçilen yazı tipi tarafından destekleniyorsa **Kalın** ve **İtalik** değiştiriciler kullanılabilir.

**Metin** - **Yazı Tipi** modu etkinse, glif olarak kullanılacak belirli karakterleri girmek için bu alanı kullanın.

**Kütüphaneden Glifler** - **Kütüphane** modu etkinse, bu kontrol bir veya birden fazla önceden tanımlanmış şeklin seçilmesine olanak tanır.

## **Küçük Glifler**

**Küçük Glifler** sekmesi, **Büyük Glifler** bölümüyle aynı özellikleri içerir. Bu, kullanıcıların daha küçük hücreleri daha basit şekillerle veya daha büyük hücrelerde kullanılanlardan farklı karakterlerle doldurmasına olanak tanıyarak dar alanlarda görsel karmaşayı önler.

**Tür** - **Yazı Tipi** veya **Kütüphane** modları arasında seçim yapar.

**Ölçek** - Küçük hücreler içindeki glif boyutunu ayarlar.

**Daire Ekle** - Küçük hücreler için dairesel konturları etkinleştirir.

**Yazı Tipi / Metin** - Küçük hücre popülasyonu için yazı tipini ve belirli karakterleri tanımlar.

**Kütüphaneden Glifler** - Küçük hücreler için önceden tanımlanmış şekillerin seçilmesini sağlar.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nesne Parametreleri](#) > Ağ - Bitki

## **Mesh Aracı - 7. Bitki Özellikleri**

Bu, [Mesh Özellikleri](#) bölümünün bir alt bölümüdür.

Bitki Mesh Dolgusu, standart geometrik desenler yerine bir vektör şeklini organik, botanik yapılarla dolduran üretken bir dikiş türüdür. Yazılım, bir alanı katı iplik sıralarıyla doldurmak yerine, tasarımın sınırları içinde gövdeleri, dalları, yaprakları ve çiçekleri "büyütmek" için algoritmalar kullanır.

Bu sayfa, Embird Studio NEXT Mesh aracı içindeki **Bitki** özelliklerini detaylandırır ve botanik nakış dolguları oluşturmak için iki farklı yöntem sunar: [Düz Dallanma](#) ve [Kıvrımlı Dallanma](#). **Düz Dallanma**, kökler ve gövdeler gibi temel bitki yapıları için tasarlanmıştır ve çiçek veya yaprak ekleme seçenekleri sunar. **Kıvrımlı Dallanma**, kıvrımlı gövdeler ve filizler içeren karmaşık, organik formlar oluşturmak için gelişmiş işlevsellik sunar. Bu mod, filiz büyümesinin, çiçek ve yaprakların görünümünün kapsamlı bir şekilde özelleştirilmesine ve karmaşık tasarımlar için bir taban veya çekirdek entegrasyonuna olanak tanır. Bu kılavuz ayrıca simetri, sözde rastgeleleştirme (Tohum) ve dolgu açıklığı (span) için özellikleri de kapsar.

## Bitki Mesh İki Türde Mevcuttur:

- A. [Düz Dallanma](#)
- B. [Kıvrımlı Dallanma](#)

## Tip A) - Düz Dallanma

### Seçenekler

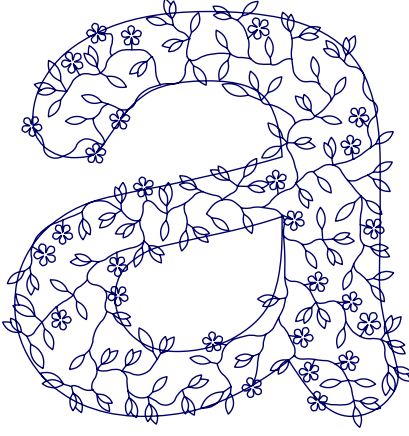
**Tür** - Bitki mesh modunu belirtir: kökler, çıplak gövdeler veya çiçekler, yapraklar ya da her ikisinin kombinasyonunu içeren gövdeler.

**Ortalama Hücre Boyutu** - Çiçek, meyve ve yaprak glifleri, gövde boyunca hücreler içinde oluşturulur. Bu hücrelerin gerçek boyutu, belirtilen bu değerin üzerinde ve altında değişiklik gösterecektir.

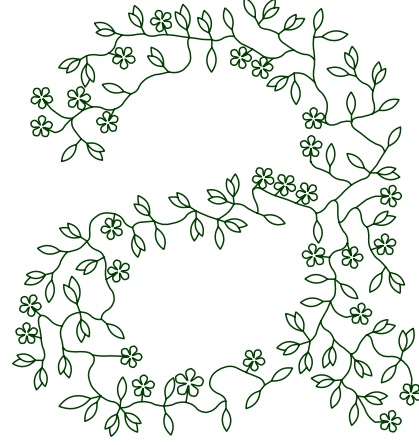


Bitki Mesh - düz dallanma

**Açıklık (Span)** - Dolgunun nesne konturlarına göre kapsamını tanımlar. Mevcut seçenekler arasında **Taşma (Overflow)**, **Kırpılmış (Cropped)** ve **İç (Interior)** bulunur. **Taşma** kullanıldığında, nesne konturları **Ortak Tercihler** sekmesi aracılığıyla hariç tutulabilir.



Taşma, konturlar dahil



İç, konturlar hariç

## Çiçekler

**Tür** - Karakter tabanlı **Yazı Tipi** glifleri (harfler, dingbat'lar veya küçük resimler) ile **Kütüphane** modundaki şekiller arasında seçim yapın.

**Ölçek** - Gliflerin ayrılmış hücreleri içindeki boyutunu ayarlar.

**Yazı Tipi** - **Yazı Tipi** modu etkinken, bu menü yazı tipi seçimine olanak tanır. Yazı tipi tarafından destekleniyorsa **Kalın** ve **İtalik** anahtarları mevcuttur.

**Metin** - **Yazı Tipi** modu etkinken, glifler için belirli karakterleri girmek üzere bu alanı kullanın.

**Kütüphaneden Glifler** - **Kütüphane** modu etkinken, bir veya daha fazla önceden tanımlanmış şekil seçin.

## Yapraklar

**Tür** - Yaprak gösterimi için **Yazı Tipi** glifleri veya **Kütüphane** şekilleri arasında seçim yapın.

**Ölçek** - Yaprak gliflerinin hücreleri içindeki büyütülmesini veya küçültülmesini kontrol eder.

**Yazı Tipi / Metin / Kütüphane** - Bu kontroller, Çiçek ayarlarıyla aynı şekilde çalışarak özelleştirilmiş yaprak görünümlerine olanak tanır.

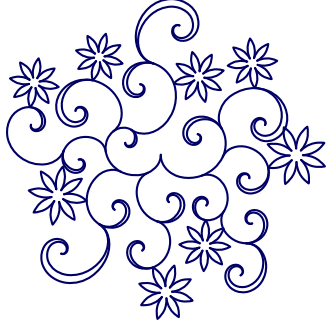
## Tip B) - Kıvrımlı Dallanma

### Ayrıca Bakınız:

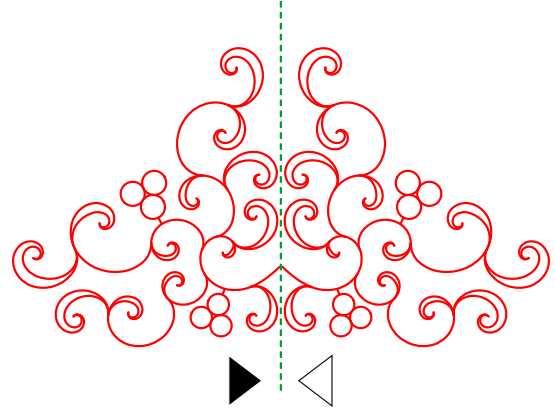
- [Kıvrımlı Bitki Mesh - Temel Kılavuz](#)

- **Kıvrımlı Bitki Mesh - İleri Teknikler**

Bu bitki dolgusu, kıvrımlı gövdeler ve filizlerden oluşur. Filizler, kütüphaneden önceden dijitalleştirilmiş şekiller veya herhangi bir TrueType veya OpenType yazı tipinden karakterler kullanılarak çiçeklerle değiştirilebilir. Alternatif olarak, filizler yaprak benzeri bir görünüm oluşturmak için genişletilebilir.



Çiçekli ve yapraklı kıvrımlı bitki



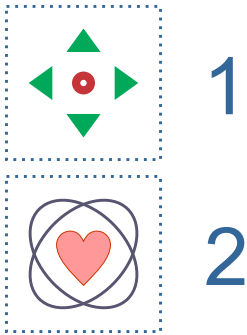
Simetrik kıvrımlı bitki süsü

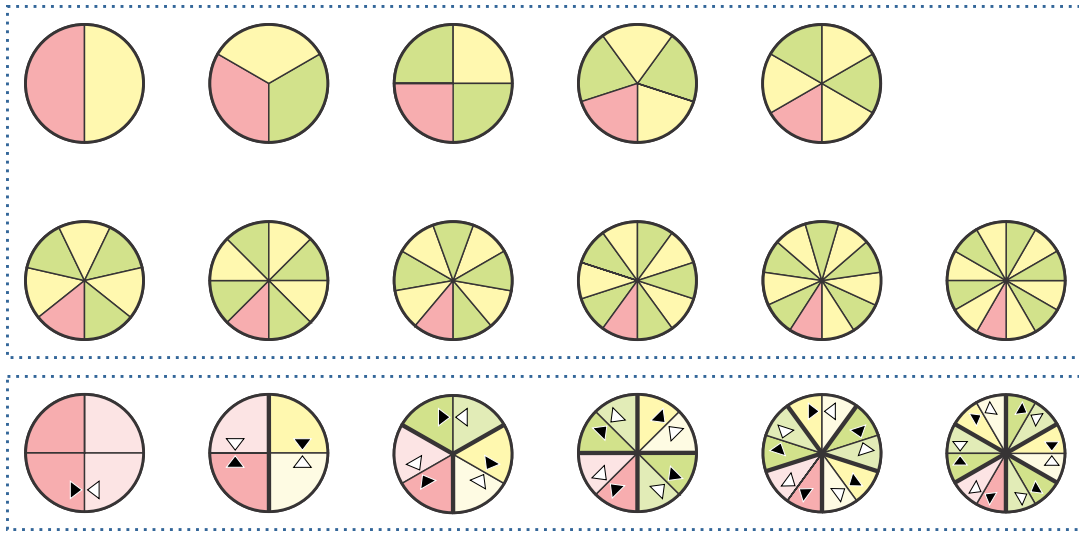
İç dolgulara ek olarak, kıvrımlı dallanma, simetri ve yansıtma uygulandığında karmaşık çiçek süsleri oluşturabilir.

Dallanma sırası, nesnenin **Başlangıç noktası**nda başlar. Eğer bir Başlangıç noktası tanımlanmamışsa, dallanma, herhangi bir iç boşluğu hesaba katarak nesnenin merkezine mümkün olduğunca yakın bir yerden başlar. Bu başlangıç noktası, simetri uygulandığında kritiktir, çünkü simetri orijini, başlangıç noktasıyla eşleştirilir.

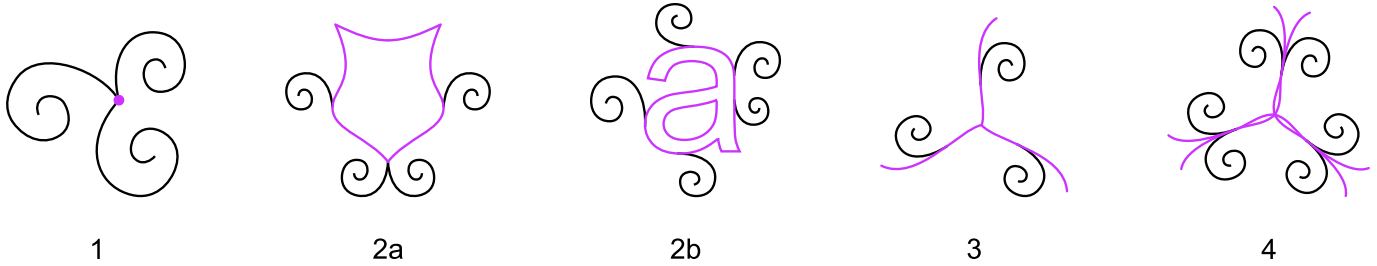
## Seçenekler

**Büyüme Türü** - Filiz büyümesinin yönetilen mi yoksa otonom mu olduğunu belirler. Yönetilen büyüme **süslemeler** için optimize edilmiştir, otonom büyüme ise genel dolgular için tasarlanmıştır.





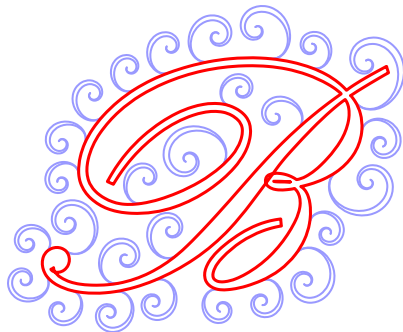
Filiz Büyümesi - düğme simgeleri: 1 başlangıç noktasından (otonom), 2 çekirdekten (yazı tipi karakteri, kütüphane karakterleri, boşluk veya oyma), 3 başlangıç noktasından veya tabandan, dönele simetri, 4 başlangıç noktasından veya tabandan, yansıtılmış ve döndürülmüş



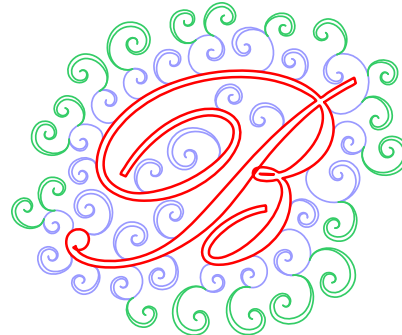
Filiz Büyümesi Örnekleri: 1 başlangıç noktasından (otonom), 2a çekirdekten (kütüphane karakteri), 2b çekirdekten (yazı tipi karakteri), 3 tabandan dönele simetri ile, 4 tabandan, yansıtılmış ve döndürülmüş

**Boyut Seviyeleri** - Filiz boyutları bir aralıkta değişebilir. Bu kontrol, bu aralığı sınırlar: 8 değeri, boyutların tüm spektrumunu temsil eder, 1 değeri ise yalnızca en küçük filizleri oluşturur.

**Maksimum Filiz Nesilleri** - Filizler, platformlarından (başlangıç noktası, çekirdek, taban veya mevcut filizler) nesil olarak bilinen ardışık katmanlar halinde gelişir. Bu kontrol, büyüme sona ermeden önceki nesil sayısını sınırlar. Büyüme ayrıca nesnenin konturlarıyla sınırlıdır. Çekirdekten veya tabandan büyürken nesilleri kısıtlamak, bitkinin platformuna göre genel şeklini korumasına yardımcı olur.



Yazı tipi karakterinden Çekirdek, 1 filiz nesli



Yazı tipi karakterinden Çekirdek, 2 filiz nesli

**Genel Filiz Ölçeği** - Tüm filizlerin ölçeğini aynı anda ayarlar. Bu özellik tabanı veya çekirdeği etkilemez.

**Yayılım** - Nesne konturlarına göre **[dolgu kapsamını](#)** tanımlar. Seçenekler arasında **Taşma**, **Kırılmış** ve **İç** bulunur. Nesne konturları için tercihler, **[Ortak Tercihler](#)** sekmesinde bulunabilir.

**Tohum** - Bitki dolguları, aynı özellikler için tutarlı sonuçlar sağlayan sözde rastgele bir işlem kullanılarak oluşturulur. **Tohum**, diğer tercihleri değiştirmeden alternatif düzenler oluşturmak için verimli bir yol sağlar. **Ok düğmeleri**, tohum değerini ayarlar ve ağı otomatik olarak yeniden oluşturarak **[Çalışma Alanı](#)**'nda gerçek zamanlı bir önizlemeye olanak tanır.

**Simetri için Kaynak Sektör** - Simetri, nesnenin belirli bir sektörünü kopyalama için kaynak olarak kullanır. Bu sektör, orijin noktası ve bir açı ile tanımlanır. Kaynak sektörü orijin etrafında döndürmek için bu kontrolü kullanın; bu, döndürülmüş süslemeler için kullanışlıdır. Varsayılan konum -90 derecedir (orijinin sol altı). Bu kontrol yalnızca simetri veya aynalama kullanan büyüme türleri için geçerlidir.

## Çiçekler

**Çiçek Türü** - Çiçekler için **Yazı Tipi** glifleri veya **Kütüphane** şekilleri arasında seçim yapın.

**Ölçek** - Çiçek gliflerini büyütür veya küçültür.

**Miktar** - Çiçekler ve yaprak filizleri arasındaki hedef oranı belirtir. Oluşturma işlemi sözde rastgele olduğundan, gerçek oran biraz değişebilir.

**Sıkıştırma** - **[Çiçeklerin tabanını](#)** incelterek, ana filizlerin iç kıvrımlarına daha doğal bir şekilde sığmalarını sağlar.

**Kütüphaneden Glifler** - **Kütüphane** modundayken önceden tanımlanmış şekilleri seçer.

**Yazı Tipi Glifleri** - **Yazı Tipi** modundayken belirli karakterleri girin.

**Yazı Tipi** - Karakter tabanlı çiçekler için yazı tipini seçer.

**Döndürme** - Yazı tipi gliflerini sap üzerindeki bağlantı noktalarına göre döndürür.

## Yapraklar

**Yaprak Türü** - **[Yaprakların](#)** geometrik şeklini seçer.

**Yaprak Genişliği** - Genel düzeni değiştirmeden yaprakların genişliğini ayarlar.

**Yaprak Uzunluğu** - Yaprak uzunluğunu kısaltır veya uzatır.

**Kıvrımlılık** - Yaprak şekillerine uygulanan kıvrılma derecesini belirler.

**Merkez Çizgi Uzunluğu** - Yaprakların içinde dekoratif bir merkez çizgi ekler; bu, yalnızca yaprak genişliği sıfırdan büyük olduğunda görünür.

## Taban

Taban, yalnızca Curly Branching bitki Mesh'inde kullanılan önceden dijitalleştirilmiş bir temel veya "başlangıç halkası"dır. Algoritmik filizlerin ve sarmaşıkların büyümeye başladığı fiziksel platform görevi görür.

Standart bir dolgu tek bir noktadan büyürken, Taban bitkinin belirli bir yapısal şekilden büyümesini sağlar; bu da simetrik çiçek süsleri ve çelenkler oluşturmak için gereklidir.

Kullanıcılar tek bir Mesh nesnesi içinde birden fazla farklı tabanı birleştirebilir. Bu, oldukça karmaşık "iç içe geçmiş" süslemelerin oluşturulmasına olanak tanır:

### Taban ve Çekirdek

Tabanı Çekirdek ile karıştırmak kolaydır, ancak farklı roller üstlenirler:

- **Taban:** Özellikle simetrik süslemeler için kullanılan önceden dijitalleştirilmiş bir "çapa". Genellikle bitkinin büyüdüğü dairesel bir çerçeve oluşturur.
- **Çekirdek:** Çekirdekten büyüme için kullanılan bir başlangıç şekli (yazı tipi karakteri veya kütüphane glifi gibi). Bitki, çevredeki alanı doldurmak için çekirdekten büyür; genellikle süslü monogramlar için kullanılır.

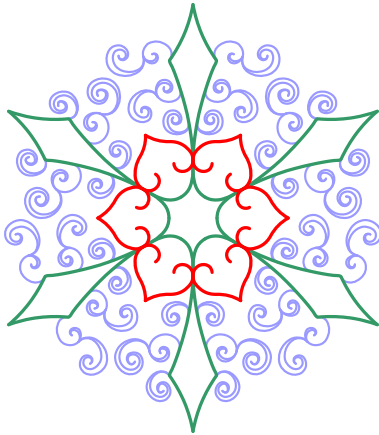
**Taban Örneği** - Bitkiler bir veya daha fazla önceden dijitalleştirilmiş **tabandan** büyüebilir. Bu kontrol, mevcut örnekler arasından seçim yapar.

Tabanlar yalnızca **Büyüme Türü** bir döndürme veya yansıtma seçeneğine ayarlandığında erişilebilirdir (çekirdek veya başlangıç noktası modları hariç).

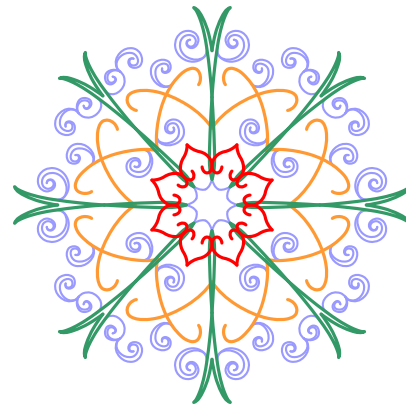
**Taban Boyutu** - Önceden dijitalleştirilmiş taban örneğini ölçeklendirir.

**Taban Genişliği** - Simetri merkezi (başlangıç noktası) etrafında düzenlenen taban halkasının genişliğini kontrol eder.

Birden fazla taban tek bir nesne içinde birleştirilebilir, bu da örtüşen veya kesişen yapılara olanak tanır.



Tek bir nesnede birleştirilmiş iki taban.



Tek bir nesnede birleştirilmiş üç taban.

Bu çizimdeki tasarımlar tek renklidir; renkler yalnızca tabanları (kırmızı ve yeşil) ve yaprakları (menekşe) ayırt etmek için eklenmiştir.

## Çekirdek

Çekirdek, Curly Branching bitki Mesh dolgularında kullanılan merkezi "tohum" veya başlangıç şeklidir. **Büyüme Türü Çekirdekten** olarak ayarlandığında, yazılım bu özel şeklin konturlarını tüm sarmaşıkların, filizlerin ve çiçeklerin büyümeye başladığı platform olarak kullanır.

Genellikle simetrik süslemeler için kullanılan bir Tabanın aksine, Çekirdek, belirli bir merkezi figürün etrafındaki alanı dekoratif botanik öğelerle doldurmak için kullanılır.

The [Çekirdek](#) işlevi yalnızca **Büyüme Türü Çekirdekten** olarak ayarlandığında etkindir.

**Çekirdek Türü** - Yazı Tipi, Kütüphane, Delikler veya Oyma arasından çekirdek şeklini seçer.

Bir **Yazı Tipi çekirdeği**, süslü harf gliflerinin oluşturulmasına olanak tanır. **Kütüphane**, armalar veya geometrik şekiller gibi şekiller sağlar.

**Delikler** seçimi, filizlerin ana Mesh nesnesinin iç konturlarından büyümesine neden olur. **Oyma** benzer şekilde çalışır ancak doğrusal nesnelere ve iç alana sahip değildir.

**Çekirdek Ölçeği** - Yazı Tipi ve Kütüphane çekirdekleri için boyutu ayarlar. Bu özellik, orijinal boyutlarını koruyan Delikler veya Oyma için geçerli değildir.

**Simetrik Filizler** - Bir Kütüphane glifi çekirdeği kullanılırken, filizler simetrik bir görünüm için yatay olarak yansıtılabilir.

### Ayrıca Bakınız:

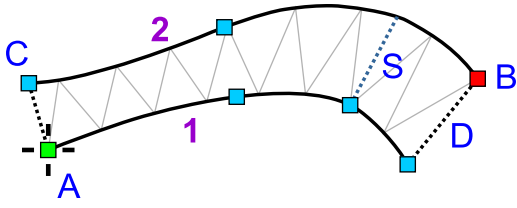
- [Kıvrımlı Bitki Mesh'i - Temel Kılavuz](#)
- [Kıvrımlı Bitki Mesh'i - İleri Teknikler](#)

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nesne Parametreleri](#) > Sütun

## Özellikler - Sütun

Bu [özellikler](#) yalnızca seçili Sütun nesnelere için geçerlidir.

Bu sayfa, Embird Studio NEXT içindeki Sütun nesnelere ait özellikleri detaylandırmaktadır. Sütunları dikişlerle doldurmak için üç farklı yöntemi açıklar: Zig-Zag Örneği (Saten dikiş), Şeritler ve Çok Katmanlı. Zig-Zag Örneği dolgusu; dikiş desenleri, aralık, alt dikiş, kaplama dikişleri ve rastgele genişletme, zarf ve gradyanlar gibi efektler dahil olmak üzere kapsamlı bir şekilde nakış tasarımını ince ayar yapma imkanı sunar. Şeritler dolgusu, sütun kenarları boyunca ayarlanabilir sayılarda ve dikiş uzunluklarında çizgiler oluşturur. Çok Katmanlı dolgu, katman sayısı ve ofset üzerinde hassas kontrol ile zig-zag dikişleri katmanlayarak kabartmalı efektler oluşturur.



Bir Sütun nesnesi; bir başlangıç tabanı, iki kenar, bir bitiş tabanı ve isteğe bağlı iç segmentlerden oluşur.

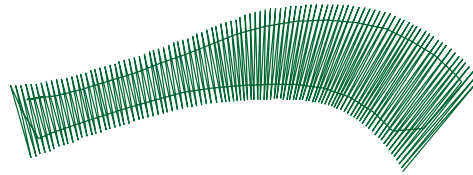
(A), birinci kenar (1) üzerinde bulunan sütun başlangıç noktasını temsil eder. (B), ikinci kenar (2) üzerinde bulunan bitiş noktasıdır. (C) başlangıç tabanını belirtirken, (D) bitiş tabanını temsil eder. (S) isteğe bağlı bir iç segmenttir; bir Sütun birden fazla iç segment içerebilir.

Sütun nesneleri aşağıdaki yöntemler kullanılarak dikişlerle doldurulabilir:

1. **Zig-Zag Örneği** dolgusu, çeşitli zig-zag örneklerini kullanır.
2. **Şeritler** dolgusu, sütunun konturları boyunca dikilen çizgileri kullanır.
3. **Çok Katmanlı** zig-zag dolgusu, kabartmalı sütunlar oluşturmak için birden fazla ileri ve geri katman içerir.

## 1. Zig-Zag Örneği Dolgusu

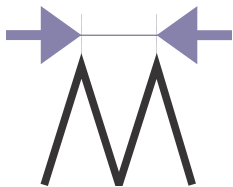
Bu dolgu tipi, basit bir zig-zag örneği uygulandığında **satın dikiş** olarak adlandırılır.



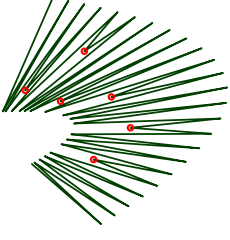
Zig-zag örnekleriyle doldurulmuş Sütun nesnesi.

## Ana Tercihler

**Örnek**, Sütun nesnesini dolduran belirli zig-zag dikiş desenini ifade eder. Dikiş örnekleri, dikiş sayısı ve düzenine göre değişiklik gösterir.



**Aralık** özelliği, dikiş örnekleri arasındaki maksimum mesafeyi tanımlar. Sütun nesnesi bir yay oluşturuyorsa, iç kavis üzerindeki mesafe otomatik olarak azaltılır.

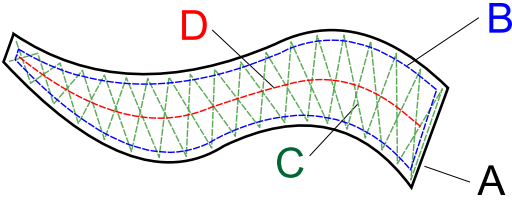


**Otomatik Kısaltma**, aşırı dikiş yoğunluğunu önlemek için bir kavisin iç tarafındaki belirli dikişlerin uzunluğunu azaltan bir işlemdir.

Çizimdeki kırmızı noktalar, keskin bir kavis içinde otomatik olarak kısaltılmış dikişleri gösterir.

## Alt Dikiş

The **Alt Dikiş Otomatik Seç** onay kutusu, kullanıcının nesne için alt dikiş tipinin yazılım tarafından otomatik olarak belirlenmesini devre dışı bırakmasına olanak tanır.



**Merkez**, **Kenar** ve **Zig-Zag** onay kutuları, belirli alt dikiş tiplerinin seçilmesini sağlar. Kenar ve Zig-Zag alt dikişleri için ofset ile ilgili daha fazla ayrıntı, [Özellikler - Tüm Tasarım](#) bölümünde yer almaktadır.

(A) nesne şeklini, (B) kenar alt dikişini, (C) zig-zag alt dikişini ve (D)

merkez alt dikişini gösterir.

The **Aralık** özelliği, zig-zag alt dikişinin yoğunluğunu belirtir.

## Alt Dikiş - Gelişmiş

Bu sekmedeki kontroller, dikiş oluşturma sırasında genellikle tüm nesnelere uygulanan genel alt dikiş tercihlerini geçersiz kılmanıza olanak tanır. Ek bilgi için [Nesnenin Bireysel Alt Dikiş Özellikleri](#) bölümüne başvurun.

## Kaplama Katmanı

**Kaplama Dikişleri Oluştur**, kullanıcının kaplama dikişlerini devre dışı bırakmasına olanak tanır. Bu, harici yazılımlarda dijitalleştirilmiş bir tasarım için yalnızca alt katman gerektiğinde kullanışlıdır.

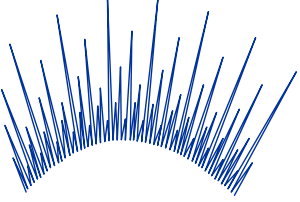
**Köşelerde Dikiş Pürüzsüzlüğü**, köşe alanlarındaki dikişlerin yelpaze şeklindeki dağılımını etkiler.

**Not:** Bir Sütun, ek dikiş dokusu sağlamak için bir Oyma nesnesi ile takip edilebilir.

## Kenarlar

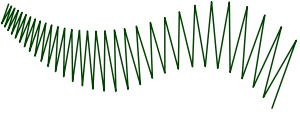
**Çekme Telafisi**, elastik kumaşlardaki iplik çekmesini veya polar üzerindeki çökmeyi telafi etmek için bir nesnenin kenarındaki her dikişi uzatır. İplik çekmesi, dikişlerin içeri doğru büzülmesine neden olarak bitmiş nesnenin amaçlanandan daha dar olmasına yol açar.

**Maks. Rastgele Genişletme**, sütun dikişlerinin yana doğru maksimum rastgele uzamasını tanımlar. Özellik #1 sütunun ilk kenarına, #2 ise ikinci kenarına uygulanır. Bu tercih, "pürüzlü kenarlar" etkisi yaratır.



**Zarf**, özel görsel efektler oluşturmak için belirli sütun dikişlerini kısaltır. Zarf tercihi kullanılırken tüm alt katmanlar devre dışı bırakılmalıdır.

## Gradyan



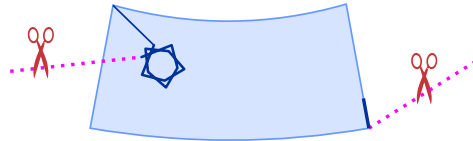
**Gradyan**, dikişler arasındaki mesafeyi değiştirir. Mesafe, temel aralık değerinden aralık değeri artı gradyan değerine doğru kademeli olarak geçiş yapar. Gradyan Tipi menüsü çeşitli derecelendirme şemaları sunar.

## Sabitleme Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, [genel sabitleme dikişi tercihlerini](#) geçersiz kılarak nesne düzeyinde kontrol sağlar. Bu yetenek, belirli nesne için [sabitleme dikişlerinin](#) ayrı ayrı ayarlanmasına olanak tanır.

Bu sekme, aşağıdakileri sağlayarak işlevselliği basit genel varsayılanların ötesine genişletir:

- **Asimetrik Kontrol:** Hem başlangıç (tie-in) hem de bitiş (tie-off) dikişleri için bağımsız tercihler.
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümün yetersiz kaldığı durumlarda daha güçlü sabitleme elde etmek için gelişmiş leading anchor dikiş desenlerini (örneğin, kendi kendine kesişen yapılar) kullanma seçenekleri.



## 2. Şerit Dolgusu

### Şeritler



Şeritler, sütun kenarları boyunca yerleştirilen dikiş yollarıdır.

**Sayı** özelliği, toplam şerit sayısını tanımlar.

**Min. Uzunluk** ve **Maks. Uzunluk** özellikleri, dikiş uzunluğu aralığını tanımlar. Uzunluklar, kavisli şerit bölümlerinin pürüzsüz bir yaklaşımını

sağlamak için otomatik olarak ayarlanır.

## 3. Çok Katmanlı Dolgu

**Çok Katmanlı Dolgu**, birden fazla üst üste binen nesneyi manuel olarak dijitalleştirme ihtiyacı olmadan 3B hacim oluşturmak için tasarlanmıştır. Standart sütunlar tek bir kaplama katmanı ve isteğe bağlı alt dikişlerden oluşurken, çok katmanlı mod yükseklik oluşturmak için istifleme işlemini otomatikleştirir.

### Özellikler

Yazılım, kademeli olarak dikey kabartma oluşturan bir zikzak katman dizisi üretir. Bu, iki birincil kontrol aracılığıyla elde edilir:

- **Katmanlar:** Bu, toplam zikzak geçiş sayısını tanımlar. Örneğin, 3 katman ayarı, iki yoğun alt dikiş geçişi ve bir son kaplama geçişi ile sonuçlanacaktır.
- **Ofset:** Bu, stabilite için kritik bir özelliktir. Yazılım, alt katmanların genişliğini hafifçe "kademelendirir". Tipik olarak, taban katmanları son kaplama katmanından daha dardır. Bu, son saten dikişin pürüzsüz, profesyonel bir bitiş için alt katmanları tamamen kapsamasını sağlayan piramit benzeri bir temel oluşturur.

### 3B Kabartma Köpüğü ile Çok Katmanlı Dolgu Kullanımı

Çok katmanlı mod, üst düzey spor şapkalarında yaygın olarak görülen aşırı kabartmayı oluşturmak için sıklıkla **3B Nakış Köpüğü (Kabartma Köpüğü)** ile birlikte kullanılır.

#### 1. Kaplama Etkisi

Köpük kullanırken, en önemli teknik gereksinim köpüğü iğne ile "kesmektir". Standart saten dikişler, köpük kenarlarını temiz bir şekilde delmek için yeterince yoğun olmayabilir. **Çok Katmanlı Dolgu** kullanılarak, aynı alandaki tekrarlanan iğne batışları köpüğün temiz bir şekilde kesilmesini sağlar ve dikişten sonra fazla köpüğün kolayca çekilip çıkarılmasına olanak tanır.

#### 2. Yoğunluk ve Çökme

Köpük üzerine dikiş yaparken, yoğunluk standart nakıştan önemli ölçüde daha yüksek olmalı, genellikle 0,1 mm ile 0,2 mm arasında değişmelidir. Çoklu katmanlar, köpüğü tutarlı bir şekilde sıkıştırmaya yardımcı olur. Bu çoklu geçişler olmadan, köpük dikişlerin arasından "çıkabilir" veya dikişler malzemenin içine düzensiz bir şekilde gömülebilir.

### 3. Kabartma Köpüğü için Dijitalleştirme İpuçları:

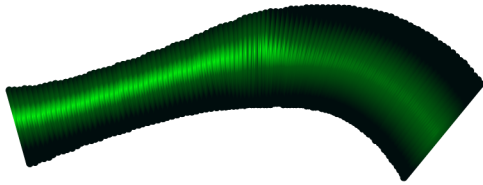
- **Uç Kaplamaları:** Embird Studio içinde, sütunlarınızın uçlarının yüksek yoğunluklu dikişlerle "kaplandığından" emin olun. Uçlar açıksa, köpük sütunun başlangıcında ve bitişinde görünür kalacaktır.
- **Çekme Telifisi:** Köpük kullanırken çekme telifisini artırın. Köpüğün yüksekliği ipliği düz kumaştan daha fazla çeker, bu da sütunların ekranda görüldüğünden daha dar görünmesine neden olabilir.
- **Alt Dikişlerden Kaçınm:** Köpük için Çok Katmanlı kullanırken, genellikle standart Merkez veya Kenar alt dikişlerini devre dışı bırakırız, çünkü çok katmanlı geçişlerin kendileri yapısal destek görevi görür ve köpük hacmi sağlar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Desenli Sütun

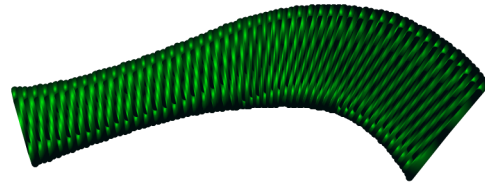
## Özellikler - Desenli Sütun

Bu [özellikler](#) yalnızca seçili Desenli Sütun nesneleri için geçerlidir.

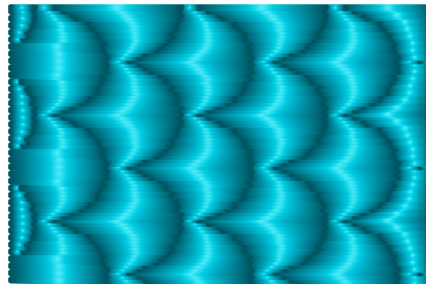
Bu sayfa, kullanıcıların standart saten veya sütun dikişlerini dekoratif dokularla geliştirmelerini sağlayan bir özellik olan Embird Studio NEXT içindeki "Desenli Sütun" nesnesine yönelik tercihleri detaylandırmaktadır. Bu sayfa, desen seçimi, ölçek ayarlaması ve rastgele kaydırma dahil olmak üzere bu desenleri uygulamak ve özelleştirmek için gereken belirli özellikleri ana hatlarıyla belirtir. Ayrıca, sütunun genişliğini takip eden uyarlanabilir tasarımlar için -dantel benzeri efektler oluşturmak için yararlı olan- "Esnetme" işlevini ve sarmal bir estetik elde etmek için "Büküm Sayısı" tercihini açıklar.



Desen uygulanmamış sütun.



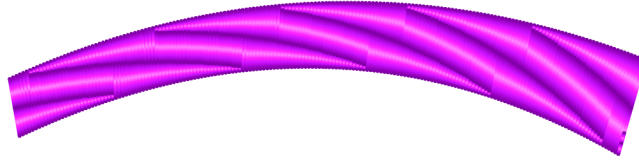
Kaplama katmanına dekoratif bir desen uygulanmış sütun zikzak dikişleri.



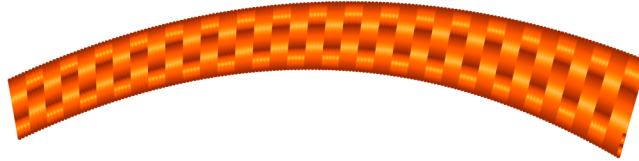
Desen, üst kaplama dikişlerinin dokusunu tanımlar.

Bu nesne türü için çoğu özellik, aşağıdakiler hariç [standart Sütun özellikleri](#) ile aynıdır:

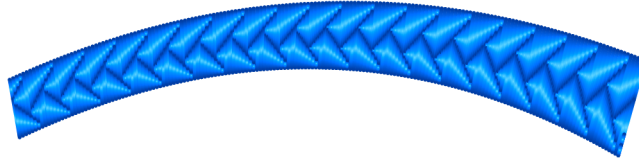
1. **Desen** - Kaplama dikişlerinin dokusunu tanımlar. Bu, [Dolgu nesnesindeki](#) desen tercihiyle benzer şekilde çalışır. Kullanıcılar [■ Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyiciler > Kullanıcı Desenleri](#) aracılığıyla beş adede kadar özel desen oluşturabilir.
2. **Rastgele Kaydırma** - Daha doğal veya daha az tekdüze bir doku oluşturmak için dikiş girişlerini rastgele kaydırır.
3. **Ölçek** - Uygulanan desenin boyutunu ayarlar.
4. **Esnetme** - Bu anahtar, uyarlanabilir bir deseni etkinleştirir; yani doku, herhangi bir noktada sütunun genişliğine orantılı olarak ölçeklendirilir. Bu, dantel benzeri yapıları sayısallaştırmak için özellikle etkilidir.
5. **Büküm Sayısı** - Yalnızca **Esnetme** etkinleştirildiğinde kullanılabilir, bu tercih bükülmüş bir görünüm oluşturmak için deseni yol boyunca döndürür.



Ölçek faktörü = %50 ve Büküm Sayısı = 5 olan Uyarlanabilir Desen.

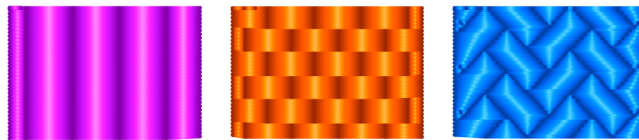


Ölçek faktörü = %66 ve Büküm Sayısı = 0 olan Uyarlanabilir Desen.



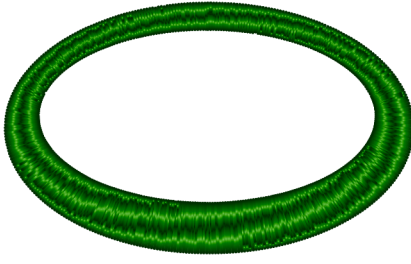
Ölçek faktörü = %125 ve Büküm Sayısı = 0 olan Uyarlanabilir Desen.

Yukarıdaki üç örnekte, desen sütunun değişen genişliğine otomatik olarak uyum sağlar. Bu örnekler aşağıdaki önceden tanımlanmış desenler kullanılarak oluşturulmuştur:

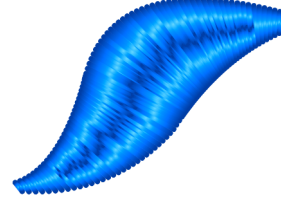


1. Dikey Çizgiler, 2. Tuğlalar, 3. Parkeler.

Uyarlanabilir bir desen, daha yumuşak ve daha düzensiz bir görünüm oluşturmak için Rastgele Kaydırma seçeneğiyle de birleştirilebilir:



Ölçek faktörü = %50, Büküm Sayısı = 4 ve Rastgele Kaydırma = 1.5mm ile uyarlanabilir desen olarak kullanılan Dikey Çizgiler.



Ölçek faktörü = %50, Büküm Sayısı = 0 ve Rastgele Kaydırma = 1.5mm ile uyarlanabilir desen olarak kullanılan Dikey Çizgiler.

**Not:** Desenli Sütun, ek yapısal doku eklemek için bir Oyma nesnesi tarafından daha da değiştirilebilir.



Oyma Aracı için simge.

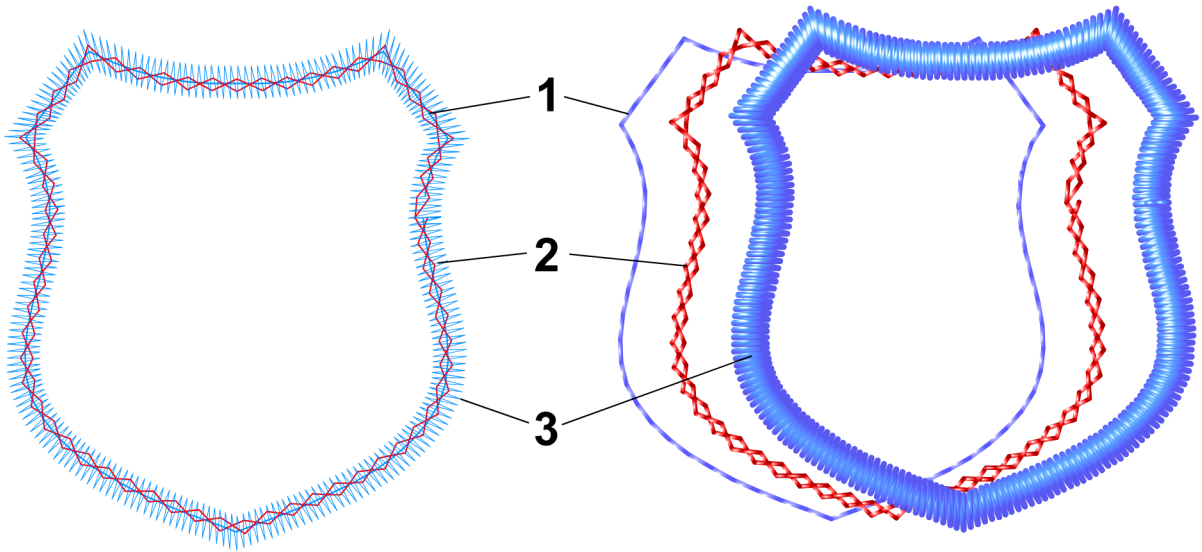
Lütfen Desenli Sütun nesnesinin **Örtü Dikişleri Oluştur** seçeneğini, **Şeritler** dolgu modunu veya **Çok katmanlı** dolgu modunu içermediğini unutmayın.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nesne Parametreleri](#) > [Aplike](#)

## Özellikler - Aplike

Bu [özellikler](#) yalnızca seçili Aplike nesnelere için geçerlidir.

Bu sayfa, Embird Studio NEXT içindeki Aplike nesnelere ait özellikleri detaylandırmaktadır. Aplike oluşturma için gerekli olan üç temel dikiş katmanını (işaretleme, sabitleme ve kapatma dikişleri) açıklar ve nakış sürecindeki özel rollerini tanımlar.



Sol: Tüm katmanları görünür olan Aplike nesnesi. Sağ: Yapının daha net bir görünümünü sağlamak için ayrılmış katmanlar.

**Katman 1**, işaretleme dikişlerinden oluşur. Amaçları, kumaş parçasının altlık malzeme üzerindeki tam yerleşimini belirtmektir.

**Katman 2**, applike kumaşını altlık malzemeye sabitleyen sabitleme dikişlerinden oluşur. Bunlara, nakış makinesini katman dikilmeden önce ve dikildikten sonra durmaya yönlendirmek için benzersiz bir renk atanır. Sabitleme dikişlerinden önceki duraklama, kullanıcının kumaşı işaretli alana yerleştirmesine olanak tanır. Sabitleme dikişleri parçayı yerine sabitledikten sonra, sonraki duraklama kullanıcının fazla kumaşı dikiş hattı boyunca kesmesine olanak tanır.

**Katman 3**, kapatma dikişlerinden oluşur. Bu dikişler, sabitleme dikişlerini ve applike kumaşının ham kenarlarını örter ve gizler.

Not: Sütun nesnelere aksine, Aplike nesnelere gradyan efektlerini veya şerit dolguyu desteklemez.

## Aplike - Özel Özellikler

Çoğu applike özelliği, [Sütun nesnesi özelliklerinin](#) bir alt kümesidir.

### Aşağıdaki ek özellikler yalnızca applike nesnelere özgüdür:

**Sabitleme Dikişlerinin Rengi.** Sabitleme dikişlerine, işaretleme ve kapatma dikişlerinden kasıtlı olarak farklı bir renk atanır. Nakış tasarımında renk değişimi, makine için duraklama komutu işlevi görür ve kumaş kesme gibi manuel işlemlere olanak tanır. Yazılımda seçilen özel iplik rengi, renk değişiminin kendisinin tetiklediği duraklamadan daha az kritiktir.

**Sabitleme Genişliği.** Bu, sabitleme dikişi için kullanılan zikzak yolunun genişliğini tanımlar.

**Sabitleme Dikiş Aralığı.** Bu, sabitleme yolu boyunca zikzaklar arasındaki yoğunluğu veya mesafeyi kontrol eder.

**Sabitleme Köşeleri.** Bu ayar, yazılımın sabitleme yolundaki keskin köşeleri nasıl işleyeceğini belirler; örneğin zikzakların keskin, yuvarlatılmış veya pahlı bir geçiş oluşturup oluşturmayacağı gibi.

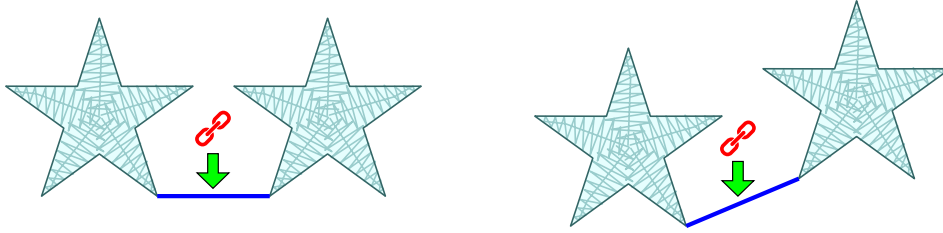
**Sabitleme Ofseti.** Sabitleme ofsetinin birincil işlevi, sabitleme dikişini nihai kapatma dikişinden biraz daha küçük yapmaktır. Bu, fazla kumaş sabitleme hattına yakın kesildikten sonra ham kenarların içe doğru konumlanmış kalmasını sağlar. Bu, nihai kapatma dikişinin kumaş kenarlarını tamamen sarmasına ve gizlemesine olanak tanır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Bağlantı

## Özellikler - Bağlantı

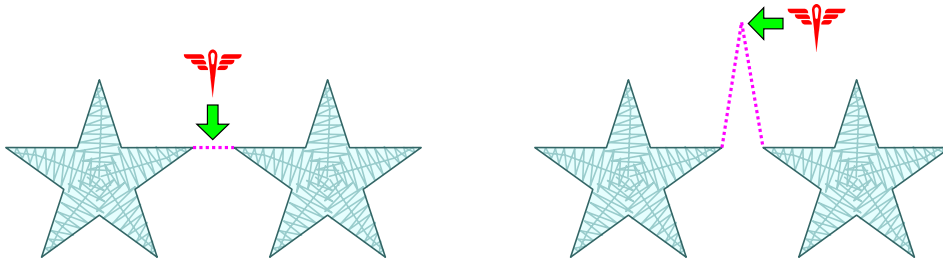
Bu **özellikler** yalnızca seçili Bağlantı nesneleri için geçerlidir. Kapsamlı bir genel bakış için lütfen ayrıntılı [Bağlantılar](#) bölümüne bakın.

The **Maksimum ve Minimum Uzunluk** tercihleri, [Manuel Dikişler](#) nesnesinde bulunanlarla aynı şekilde çalışır.



Bağlantılar, istenmeyen bir geçiş (iplik kesme) eklenmesini önlemek için nesnelere taşındığında veya başka bir şekilde dönüştürüldüğünde otomatik olarak ayarlanır.

**Geçişler** seçeneği, nesnelere arasında kontrollü geçiş dikişlerinin oluşturulmasını sağlar. Nakış nesneleri birbirine çok yakın konumlandırılmışsa, aralarındaki küçük geçiş dikişlerini kaldırmak zor olabilir (soldaki resimde gösterildiği gibi). Geçişler seçeneğiyle bir bağlantı uygulayarak, kullanıcı iplik kesme için daha erişilebilir olan daha uzun, kontrollü geçişler oluşturabilir.



## 📁 Sabitleme Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, [küresel sabitleme dikişi tercihlerini](#) geçersiz kılarak nesne düzeyinde kontrol sağlar. Bu yetenek, belirli nesne için [sabitleme dikişlerinin](#) ayrı ayrı ayarlanmasına olanak tanır.

Bu sekme, aşağıdakileri sağlayarak işlevselliği basit küresel varsayılanların ötesine genişletir:

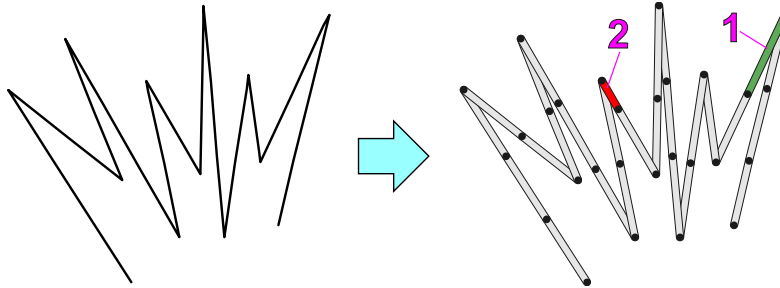
- **Asimetrik Kontrol:** Hem önde sabitleme (başlangıç) hem de arkada sabitleme (bitiş) dikişleri için bağımsız tercihler.
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümün yetersiz olduğu durumlarda daha güçlü bir sabitleme elde etmek için gelişmiş önde sabitleme dikişi desenlerini (örneğin, kendi kendine kesişen yapılar) kullanma seçenekleri.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Manuel Dikişler

## 📐 Özellikler - Manuel Dikişler

Bu [özellikler](#) yalnızca seçili Manuel Dikiş nesneleri için geçerlidir.

**Maksimum Uzunluk (1)** tercihi, Manuel Dikiş nesnesi gerçek dikişlere dönüştürüldüğünde izin verilen en uzun dikişi belirler. Maksimum Uzunluk ve Minimum Uzunluk toplamını aşan herhangi bir manuel dikiş, otomatik olarak maksimum uzunlukta bir veya daha fazla dikişe bölünür ve gerekirse ardından daha kısa bir dikiş gelir. Bu kalan dikiş, belirtilen **Minimum Uzunluk (2)** değerinden asla daha kısa olmayacaktır.



**Manuel Dikişler**, dijitalleştiricinin her iğne batışında mutlak kontrole sahip olduğu özel bir nesne türüdür. Yazılımın yoğunluğa göre dikiş yerleşimini hesapladığı Dolgu veya Saten dikişler gibi otomatik nesnelere aksine, bir Manuel Dikiş nesnesi kullanıcı tarafından yerleştirilen tam düğümleri takip eder.

Manuel dikişler öncelikle şunlar için kullanılır:

- **Hassas yollar:** Gizli kalmaları için belirli bir yolu izlemesi gereken tasarım öğeleri arasında özel bağlantılar oluşturma.
- **İnce detaylar:** Otomatik dikişin çok kaba kalabileceği, gözdeki parlaklık gibi küçük öğeleri dijitalleştirme.

Noktalar manuel olarak yerleştirilse bile, nakış yazılımı nakış makinesinin fiziksel sınırlamalarına uymalıdır. Çoğu makine, yaklaşık 12,1 mm ila 12,7 mm'den daha uzun tek bir dikişi gerçekleştiremez. Özellikler şu şekilde çalışır:

1. **Dikiş Bölme:** Bir manuel segment **Maksimum Uzunluk** değerini aşarsa, yazılım bu segmenti otomatik olarak daha küçük, güvenli aralıklara böler.
2. **Kalan:** İplik kopmalarını veya "kuş yuvası" oluşumunu önlemek için, **Minimum Uzunluk** tercihi, ortaya çıkan hiçbir dikişin makinenin etkili bir şekilde işleyemeyeceği kadar küçük olmamasını sağlar.

## Sabitleme Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, [küresel sabitleme dikişi tercihlerini](#) geçersiz kılarak nesne düzeyinde kontrol sağlar. Bu yetenek, belirli nesne için [sabitleme dikişlerinin](#) ayrı ayrı ayarlanmasına olanak tanır.

Bu sekme, aşağıdakileri sağlayarak işlevselliği basit küresel varsayımların ötesine genişletir:

- **Asimetrik Kontrol:** Hem başlangıç (başlangıç sabitleme dikişleri) hem de bitiş (bitiş sabitleme dikişleri) dikişleri için bağımsız tercihler.
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümün yetersiz olduğu durumlarda daha güçlü bir sabitleme elde etmek için gelişmiş başlangıç sabitleme dikişi desenlerini (örneğin, kendi kendine kesişen yapılar) kullanma seçenekleri.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nesne Parametreleri > Kontur

## Özellikler - Kontur

Bu [özellikler](#) yalnızca seçili Kontur nesneleri için geçerlidir.

Kontur Nesnesi, dolu bir alan yerine bir çizgiyi tanımlayan vektör tabanlı bir yoldur. Seçtiğiniz moda bağlı olarak, aynı vektör çizgisi basit bir düz dikişten karmaşık bir dekoratif kenarlığa kadar her şey olarak işlenebilir.

Bu sayfa, Embird Studio NEXT'teki Kontur nesneleri için belirli özellikleri detaylandırmaktadır. Altı farklı dikiş modunu inceler: düşük profilli saten dikişleri taklit eden **Eskiz**; tekrarlayan dekoratif motifler için **Örnekler**; sabit genişlikteki konturlar için **Saten Dikişler**; kumaş katmanlarını sabitlemek için **Aplike**; önceden dijitalleştirilmiş nesne örneklerini kullanan **Kenarlık**; ve overlok tarzı kenarları taklit eden **Overlok**. Bu kılavuz, genişlik ve aynalama gibi ortak özelliklerin yanı sıra alt katmanlar ve gelişmiş overlok geometrisi için moda özel tercihleri de kapsamaktadır.

## Mod

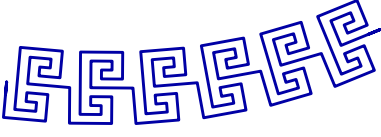
Kontur özellikleri panelinin üst kısmındaki açılır kutu, aşağıdaki dikiş modlarının seçilmesine olanak tanır:

### 1. Eskiz



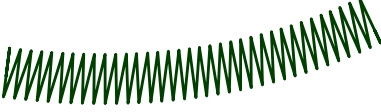
Eskiz modu, ince saten sütunlara benzeyen düz dikişler oluşturur. Standart bir düz dikişten daha fazla belirginlik gerektiren ancak geleneksel bir saten konturdan daha ince kalması gereken konturlar için idealdir.

## 2. Örnekler



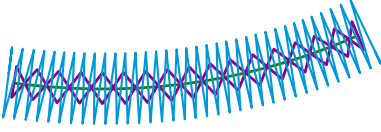
Örnekler, kontur yolu boyunca sırayla tekrarlanan dekoratif dikiş desenleridir.

## 3. Saten Dikişler



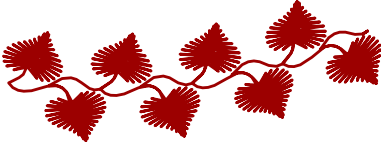
Saten dikişler, bir çizgi boyunca sütun nesnesine benzer şekilde işlev gören, sabit genişlikte zikzak bir yol oluşturur.

## 4. Aplike



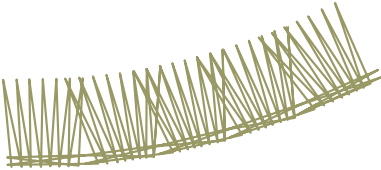
Aplike modu, kumaşı sabitleyiciye tutturmak için özel sabitleme dikişleri oluşturur, ardından kumaşın ham kenarlarını bitirmek ve gizlemek için örtü dikişleri gelir.

## 5. Kenarlık



Kenarlık modu, önceden dijitalleştirilmiş nesne dosyalarını tekrarlayan bir motif olarak kullanır. Kenarlık konturları için bağımsız renk tercihlerini destekler.

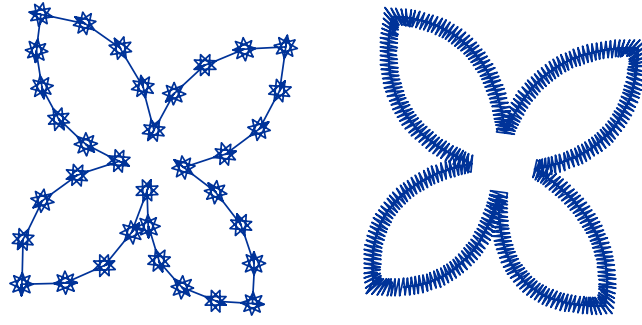
## 6. Overlok



**Overlok modu**, geleneksel olarak kumaşın yıpranmasını önlemek için kullanılan bir overlok makinesinin düz ve zikzak yapısal dikişlerini taklit eder.

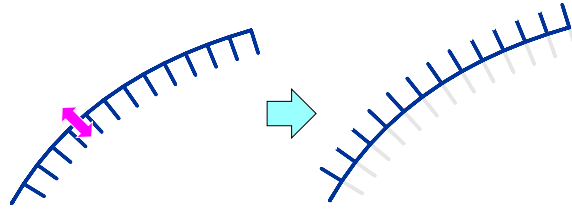
**Saten Dikişler**, **Aplike** ve **Kenarlık** modları, yalnızca Kenarlık moduna özel olan **Kontur Rengi** ve **Kenarlık Örneği Uzunluğu** hariç, aynı özellikleri paylaşır.

The **Genişlik** özelliği tüm kontur modları için geçerlidir. Dikişlerin üzerine yansıtıldığı kontur boyunca referans hücrelerinin genişliğini tanımlar. Nihai nakış genişliğinin, dikiş örneğinin kendisinin referans hücresinden daha geniş veya daha dar olmasına bağlı olarak değişebileceğini unutmayın.



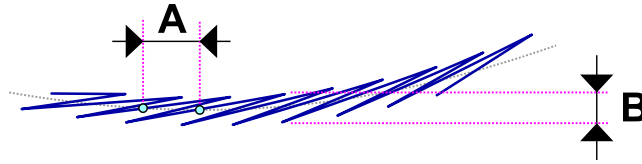
Dikiş örnekli (solda) ve saten dikişli (sağda) Kontur nesnesi.

**Flip Sides** (Kenarları Çevir) seçeneği **Sketch**, **Samples**, **Border** ve **Overlock** modları için mevcuttur. Bu işlev, dikiş desenini kontur yolu boyunca aynalar.



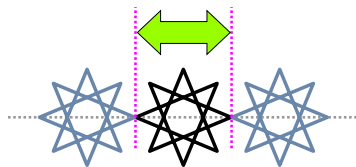
## Sketch Ve Samples İçin Özellikler

**Sketch**, düz saten dikişini taklit eden düşük profilli bir kontur sağlar. Standart bir dikiş ile tam bir saten sütun arasında orta ağırlıkta bir dikiş görevi görür.



Sketch özellikleri: Uzunluk (A) ve Genişlik (B).

**Sample** modu, kontur yolu boyunca belirli bir dikiş dizisini tekrarlar. Yeni bir örnek seçmek, **Width** (Genişlik), **Minimum Length** (Minimum Uzunluk) ve **Maximum Length** (Maksimum Uzunluk) değerlerini otomatik olarak varsayılan değerlerine sıfırlar. Bunlar manuel olarak ayarlanabilir. Kullanıcılar, **User Samples** (Kullanıcı Örnekleri) altındaki **Main Menu > Gadgets > Fragment Editor** (Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyici) aracılığıyla beş adede kadar özel dikiş örneği tanımlayabilir.



Örnek Uzunluğu çizimi.

Kavisli yollar için yazılım, pürüzsüz kavis yaklaşımını korumak amacıyla örnek uzunluklarını otomatik olarak kısaltır. Kavisten bağımsız olarak tek tip örnek uzunluklarını korumak için **Minimum Length** ve **Maximum Length** değerlerini aynı olacak şekilde ayarlayın.



Örnek Genişliği çizimi.

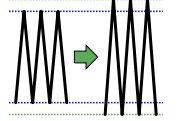
## Saten Dikişler, Aplike Ve Kenarlık İçin Özellikler

The **Spacing** (Aralık) özelliği, bireysel dikiş örnekleri arasındaki maksimum mesafeyi belirler. Kavisli bölümlerde, kavsin iç tarafındaki mesafe otomatik olarak sıkıştırılır.

**Corners** (Köşeler) özelliği, yazılımın **Satin** veya **Appliqué** konturlarının köşelerini nasıl yuvarlayacağını veya kıracağına kontrol eder.



**Pull Compensation** (İplik Çekme Telafisi), iplik gerginliğini (elastik kumaşlarda) veya batmayı (polar gibi yüksek tüylü malzemelerde) dengelemek için nesnenin kenarındaki her dikişi uzatır. İplik gerginliği, dikiş uçlarını içeri doğru çekme eğilimindedir ve bu da fiziksel nakışın dijitalleştirilmiş tasarımdan daha dar görünmesine neden olur.



**Auto Select Underlay** (Otomatik Alt Dikiş Seçimi) seçeneği, yazılımın alt dikiş türü için otomatik seçimini etkinleştirir veya devre dışı bırakır.

**Center** (Merkez), **Edge** (Kenar) ve **Zig-Zag** onay kutuları, nesne için belirli alt dikiş türlerinin manuel olarak seçilmesine olanak tanır.

**Border** nesnelere için **Outlines Color** (Kontur Rengi) tercihi, kenarlık örneği bunları içeriyorsa standart dikiş öğelerinin rengini tanımlar.

**Border Sample Length** (Kenarlık Örnek Uzunluğu), motifler yol boyunca tekrarlandıkça ölçüklerini belirler.

### Aplike nesnelere özgü özellikler:

**Color of Tack-Down Stitches** (Sabitleme Dikişlerinin Rengi). Sabitleme dikişlerine, işaretleme ve kaplama dikişlerinden farklı bir renk kasten atanır. Bu renk değişikliği, nakış makinesine durması talimatını vererek kumaşın kesilmesi gibi manuel işlemler için zaman tanır. Seçilen belirli renk, durdurma komutunun varlığından daha az önemlidir.

**Tack-Down Width** (Sabitleme Genişliği). Sabitleme için kullanılan zikzak yolunun genişliğini tanımlar.

**Tack-Down Stitch Spacing** (Sabitleme Dikiş Aralığı). Sabitleme yolu içindeki zikzakların yoğunluğunu kontrol eder.

**Tack-Down Offset** (Sabitleme Ofseti). Bu özellik, son kaplama dikişinden biraz daha dar bir sabitleme dikişi oluşturur. Bu, kesilen kumaş kenarının içeriye doğru konumlandırılmasını sağlayarak son saten dikişin ham kenarları tamamen sarmasına olanak tanır.

## Alt Dikiş - Gelişmiş Sekmesi

Bu sekmedeki kontroller, genel alt dikiş tercihlerinin geçersiz kılınmasına olanak tanır. Kapsamlı ayrıntılar için [Bireysel Alt Dikiş Özellikleri](#) bölümüne bakın.

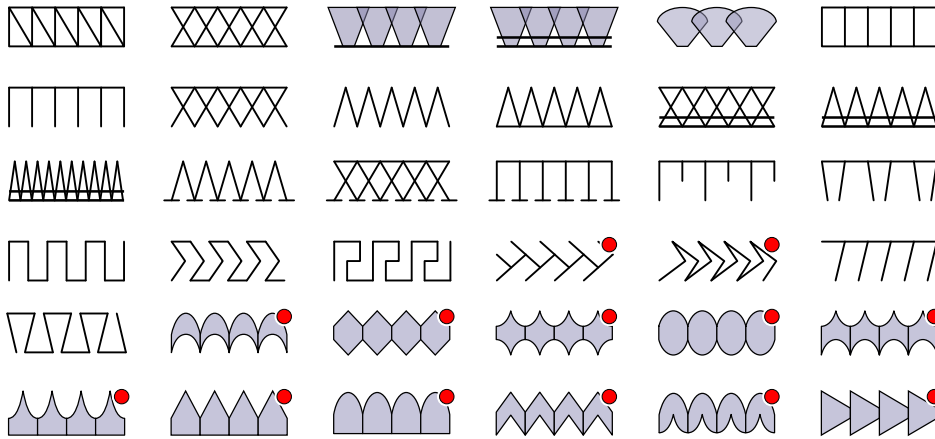
Maksimum kontrol gerektiren projeler için, daha geniş bir özellik yelpazesine erişmek amacıyla Kontur nesnesini Sütun nesnesine dönüştürmeyi düşünün.

## Overlock İçin Özellikler

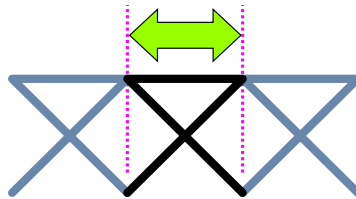
Bir overlok makinesi (veya reçme makinesi), kumaş kenarlarını bitirmek için kullanılan özel bir dikiş makinesidir. Aynı anda bir dikiş diker, fazla kumaşı keser ve yıpranmayı önlemek için ham kenarların etrafına iplik sarar.

Embroid Studio NEXT içindeki **Overlok** modu, bu sarma dikişlerini taklit eder. Bunların kumaşın üzerine dikilen dekoratif simülasyonlar olduğunu ve gerçek bir overlok dikişi gibi kenarı fiziksel olarak sarmadığını unutmayın.

**Örnek**, kontur boyunca tekrarlanan düz veya zikzak dikişlerin belirli dizisini tanımlar.

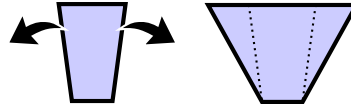


**Hücre Uzunluğu.** Yazılım, kontur boyunca sanal hücreler hesaplar ve her birine bir örnek yerleştirir. **Hücre Uzunluğu**, bu birimlerin yol boyunca aralığını tanımlar.



Hücre Uzunluğu çizimi.

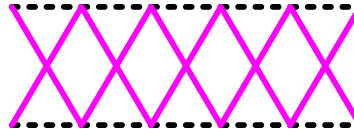
**Yayılma.** Bu özellik, overlok örneğinin dış kenarını genişletir. Birçok desende bu, örnekler arasında bir örtüşme yaratır.



Sol: Standart örnek şekli; Sağ: Üst yayılma uygulanmış örnek.

**Yayılma**, kırmızı gösterge ile işaretlenmiş örneklerde etkisizdir.

**Enine Çizgiler > Katmanlar.** Enine çizgiler, iç ve dış konturlar arasında uzanan bireysel dikişlerdir. Bunlar, paralel kenar çizgilerinden daha fazla yapısal ağırlık sağlayarak kalın bir "fasulye dikişi" etkisi yaratmak için çok katmanlı (1, 3 veya 5 katman) olarak dijitalleştirilebilir.

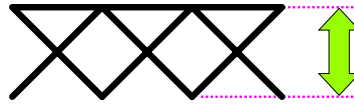


Enine çizgilerin (düz, macenta) kenar çizgilerine (noktalı, siyah) karşı çizimi.

**Enine Çizgiler > Dağılım.** Çok katmanlı enine çizgiler kullanılırken, **Dağılım** katmanlar arasındaki yanal ofseti kontrol eder. Bu, daha kalın bir görsel görünümle sonuçlanır. Dağılımın tek katmanlı çizgiler üzerinde hiçbir etkisi yoktur.

The **Saten Dikiş > Aralık** özelliği, seçilen overlok örneği içindeki tüm saten bileşenlerin yoğunluğunu kontrol eder.

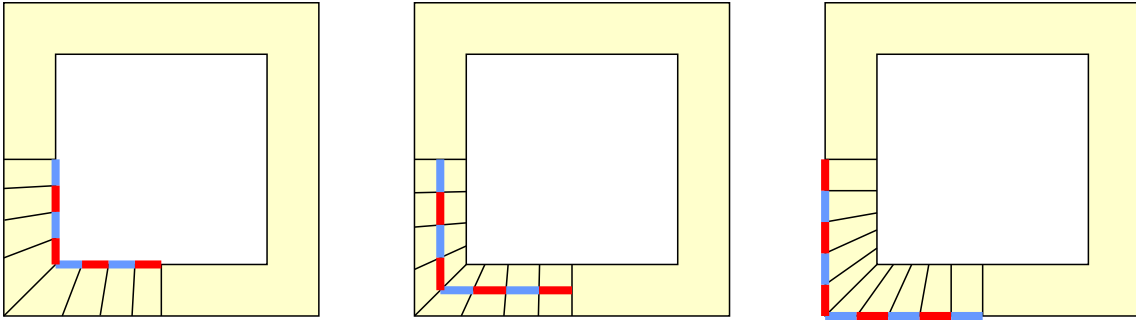
**Genişlik**, kontur boyunca referans hücre genişliğini tanımlar. Örneğin kendisi hücreden daha geniş veya daha dar olacak şekilde tasarlanmışsa, nihai nakış sonucu değişebilir.



Hücre Genişliği çizimi.

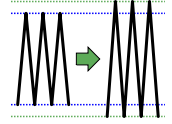
**Tarafları Değiştir**, overlokun iç ve dış yönünü değiştirmeye olanak tanır.

**Örnek Taban Çizgisi**, hücreleri oluşturmak için kullanılan referans konturu tanımlar. İç kontur, merkez veya dış konturlardan daha kısa olduğundan, taban çizgisi seçimi, özellikle keskin dönüşlerde hücre aralığını önemli ölçüde etkiler.



Soldan sağa: Taban çizgisi olarak iç kontur, Taban çizgisi olarak merkez çizgisi, Taban çizgisi olarak dış kontur.

**Çekme Telifisi**, önceki bölümlerde açıklandığı gibi çalışır ve iplik gerginliğini ve kumaş büzülmesini dengelemek için dikişleri uzatır.



## 📁 Sabitleme Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, [genel sabitleme dikişi tercihleri](#) için nesne düzeyinde geçersiz kılmalar sağlayarak [sabitleme dikişlerinin](#) özelleştirilmiş bir şekilde sabitlenmesine olanak tanır.

Bu sekme, aşağıdakiler dahil olmak üzere gelişmiş işlevsellik sunar:

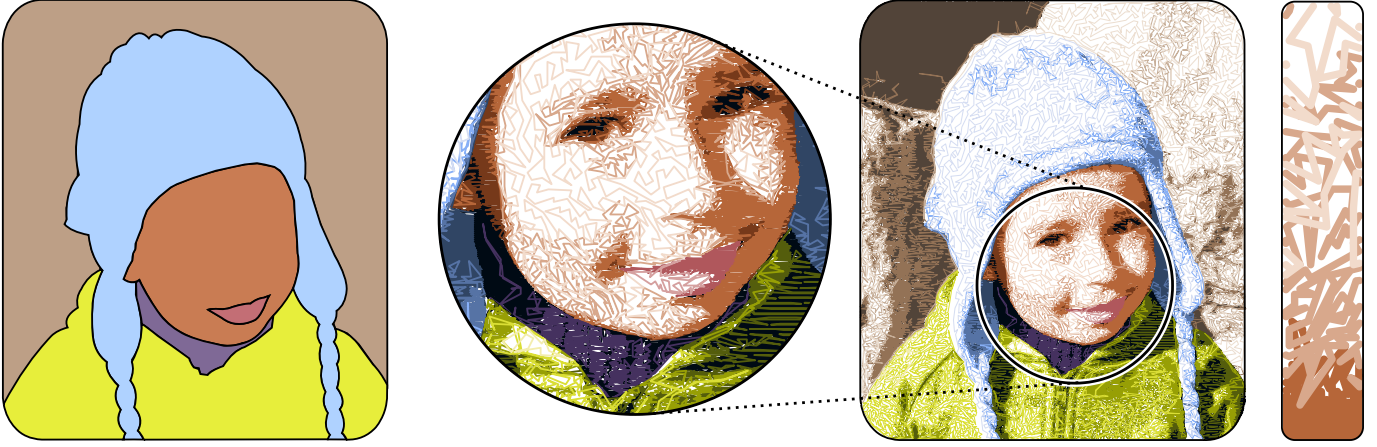
- **Asimetrik Kontrol:** Başlangıç sabitleme dikişleri (başlangıç) ve bitiş sabitleme dikişleri (bitiş) dizileri için bağımsız yapılandırma.
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümlerden daha güvenli sabitleme için kendi kendini kesen yapılar gibi gelişmiş başlangıç sabitleme dikişi desenlerine erişim.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nesne Parametreleri](#) > [Sfumato](#)

## 📷 Özellikler - Sfumato

Bu [özellikler](#) yalnızca seçili Sfumato nesneleri için geçerlidir. Sfumato nesneleri, [portreler](#), manzaralar ve natürmort tasarımları gibi fotoğraf gerçekçiliğinde nakış oluşturmak için özel olarak tasarlanmıştır. Bir Sfumato nesnesi, bir [Dolgu nesnesi](#) ile aynı vektör araçları kullanılarak dijitalleştirilirken, dikiş oluşturma mantığı benzersizdir; yazılım, alttaki görüntünün tonlarını kopyalamak için çeşitli boyut ve yoğunluklarda menderesler oluşturur.

Bu sayfa, Embird Studio NEXT içindeki Sfumato nesne özellikleri hakkında kapsamlı bir genel bakış sunar. Otomatik ve manuel iplik tonu yönetimi, seçici dikiş için renk maskeleyme, farklı detay seviyeleri için ayarlanabilir yoğunluk ve kenar vurgusu için oyma çizgileri dahil olmak üzere birden fazla sekmedeki tercihleri detaylandırır. Ayrıca, doğrudan çalışma alanı içinde renk seçimi ve ton düzeni önizlemelerini kolaylaştıran özel çalışma modlarını açıklar.



Sol: 6 Sfumato vektör nesnesinden oluşan tasarım. Orta: Dikişlerle doldurulmuş bitmiş tasarım. Sağ: Çeşitli ton ve yoğunluktaki menderesleri gösteren detay.

Yüksek yoğunluklu alanlarda, menderesler belirli bir açıda düz bir dolgu ile değiştirilir. Sfumato tam bir kaplama sağlamaz; bunun yerine, kumaşın daha gevşek dikiş alanlarından görünür kalmasına izin verir. Sonuç olarak, yazılım dikiş yoğunluğunu kumaş ve iplik renkleri arasındaki kontrasta göre hesapladığından, uygun bir **Arka Plan Rengi** seçmek çok önemlidir.

Bir Sfumato nesnesi 1 ila 9 iplik tonu ile doldurulabilir. Bu tonlar ya **Temel Renk**'ten otomatik olarak oluşturulur ya da manuel olarak tanımlanır. Kullanıcılar, nesnenin renk karmaşıklığını kontrol etmek için bireysel tonları açıp kapatabilir. Her iplik tonu, **Ek Yoğunluk** ve **Ton Eşiği** için ayarlanabilir özellikler içerir.



Optimum ton sayısını seçmek çok önemlidir. Aşırı tonlar, geçiş dikişi sayısını ve üretim süresini artırırken, çok az ton görüntüyü doğru bir şekilde kopyalayamayabilir. Genellikle, daha küçük nesnelere daha az ton gerektirirken, daha büyük ve daha detaylı nesnelere daha yüksek bir sayıdan (tipik olarak 2 ila 6 ton) yararlanır.

Sfumato nesnelere, standart Dolgu nesnelere benzer şekilde açıklıkları ve oymaları destekler. Ancak, Sfumato'daki oymalar iğne ucu desenleri yerine ek dikişler olarak oluşturulur. Kullanıcılar bu oymaların hem genişliğini hem de rengini ayarlayabilir. Oyma nesnelere, nesne listesinde Sfumato nesnesini ve açıklıklarını hemen takip etmelidir.

Sfumato özellikleri, özellik panelindeki çeşitli işlevsel sekmelerde düzenlenmiştir.

## Mod

Sfumato özellikleri panelinin üst kısmındaki açılır kutu, aşağıdaki çalışma modları arasında geçiş yapmaya olanak tanır:

1. **Özellikler Modu** - Standart sayısal ve açma/kapama tercihleri.
2.  **Görüntüden Renk Seç** - Kullanıcıların bir renk örneklemek için çalışma alanındaki arka plan görüntüsüne tıklamasına olanak tanır. Bir açılır menü daha sonra bu rengi belirli bir özelliğe (örneğin, Temel Renk veya Maske Rengi) atar.
3.  **Ton Düzeni Önizlemesi** - Nesneyi çalışma alanında bir renk haritası olarak oluşturur. Bu, dikişleri oluşturmadan önce eşiklerin ve maskelerin nasıl dağıtıldığını görselleştirmeye yardımcı olur.

Sfumato nesnelere standart nesnelere göre önemli ölçüde daha fazla özelliğe sahip olduğundan, bu önizleme modları verimli tasarım için gereklidir. Her küçük ayarlamadan sonra tam bir dikiş dosyası oluşturmaya gerek kalmadan hızlı görsel geri bildirim sağlarlar.

## Ana Tercihler

**Açı**, yüksek yoğunluklu alanlarda kullanılan düz dolguların yönünü tanımlar.

**Maksimum Dikiş Uzunluğu**, düşük yoğunluklu alanlarda izin verilen en uzun düz dikiş belirler; bu değeri aşan her şey bir geçiş dikişi ile değiştirilir. Uzun dikişler göz veya ağız gibi detaylı alanlarda görsel olarak rahatsız edici olabilirken, aşırı geçiş dikişi nakış işlemini yavaşlatacaktır.

**Fidelity** (Sadakat) özelliği, ilmek sayısını ve yeniden üretim doğruluğunu kontrol eder. Daha yüksek sadakat (%70-80), daha fazla detay için ilmek yoğunluğunu artırır; bu, yüzler için önerilir. Daha düşük sadakat (%0-40), toplam ilmek sayısını azaltmak amacıyla gökyüzü veya giysi gibi arka plan öğeleri için uygundur.

**Style** (Stil), düşük yoğunluklu alanlardaki ilmek düzenini tanımlar. Mevcut seçenekler şunlardır:

1. **Yaygın Sfumato menderesleri**: Geliştirilmiş verimlilikle klasik Sfumato'yu taklit eder.
2. **Kontur ilmekleri (varsayılan)**: En verimli düzen; menderesler yalnızca kontur işleminin uygulanmadığı yerlerde kullanılır.
3. **Kontur ilmekleri (daha yüksek yoğunluk)**: Daha kompakt bir kaplama sağlar.
4. **Kontur ilmekleri (en yüksek yoğunluk)**: İlmekler arasından kumaşın görünürlüğünü en aza indirir.

## Renkler

**Temel Renk**, otomatik iplik tonu oluşturma için referans görevi görür ve Object Inspector'da nesneyi temsil eder.

**Arka Plan**, ilmeklerin arasından görünmesi amaçlanan kumaş rengini temsil eder.

**İplik Tonları**, nesneyi doldurmak için kullanılan gerçek renklerdir. Otomatik tonlar, Temel Renk'e dayalı tek renkli bir ölçek oluştururken, kullanıcı tanımlı ölçekler herhangi bir renk kombinasyonuna izin verir. Tasarımı basitleştirmek için tonlar KAPATILABİLİR.

**Ek Yoğunluk**, otomatik hesaplamaları geçersiz kılarak belirli renklere manuel yoğunluk ayarlamaları yapılmasına olanak tanır.

**Ton Eşiği**, her bir iplik tonuna atanan görüntü tonları aralığını kontrol eder.

**Kontrast**, otomatik olarak oluşturulan iplik tonları aralığını değiştirir. Kadın veya çocuk portrelerindeki gibi daha yumuşak özellikler için daha düşük kontrast önerilir.

## Maske

Birçok küçük, çeşitli renk alanına sahip karmaşık fotoğraflar için (çiçek çayırı gibi), bireysel nesnelere izlemek pratik değildir. Bu durumlarda, bir [Renk Maskesi](#), tek bir Sfumato nesnesinin renge dayalı olarak kısmen doldurulmasına olanak tanır:

1. Alanı kaplayan tek, büyük bir Sfumato nesnesi oluşturun.
2. **maske renk sayısını** seçin.
3. Hedef renkleri (örneğin, çimen için yeşil) çalışma alanından örneklemek için **Renk Seçme Aracı**'ni kullanın.
4. **maske aralığını** ayarlayın ve kapsama alanını doğrulamak için önizleme modunu kullanın.
5. Maskeyi etkinleştirin ve ilmekleri oluşturun. Kalan alanları (örneğin, kırmızı çiçekler) işlemek için nesneyi çoğaltın ve maske tercihlerini tersine çevirin.

## Aralık

Dikiş aralığı, yoğunluk ile ters orantılıdır. Aralığı artırmak yoğunluğu azaltırken, azaltmak yoğunluğu artırır.

**Yüksek yoğunluklu alanların aralığı**, düz dolgu alanlarında tam kaplama sağlamak için standart iplik ağırlıklarında 0,35 ile 0,45 mm arasında ayarlanmalıdır.

**Genel aralık (düşük/orta yoğunluk)** kaydırıcıları, kullanıcıların tasarımın daha gevşek alanlarını genel olarak hafifletmesine veya yoğunlaştırmasına olanak tanır.

## Oymalar

**Oymalar**, Sfumato nesnesi içindeki kenarları vurgulamak için kullanılan dekoratif çizgilerdir.

**Oymalar Rengi**, aktif iplik tonlarından birine karşılık gelmelidir.

**Oymalar Genişliği**, daha kalın çizgiler elde edilmesini sağlar. 0,2 mm'den daha geniş herhangi bir oyma, ana dolgu açısıyla hizalanmış kısa dikiş çizgileri kullanılarak oluşturulur.

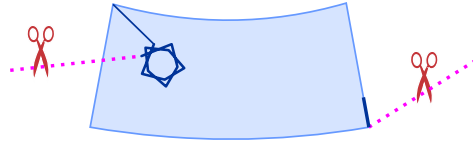
## Bağlama Dikişleri

Bu sekmedeki özellikler, [genel bağlama dikişi tercihlerini](#) geçersiz kılarak nesne düzeyinde kontrole olanak tanır. Bu yetenek, belirli nesne için sabitleyici [bağlama dikişlerinin](#) bireysel olarak ayarlanmasına olanak tanır.

Bu sekme, aşağıdakileri sağlayarak işlevselliği basit genel varsayılanların ötesine genişletir:

- **Asimetrik Kontrol:** Hem öncü (başlangıç) hem de ardıl (bitiş) sabitleme dikişleri için bağımsız tercihler.

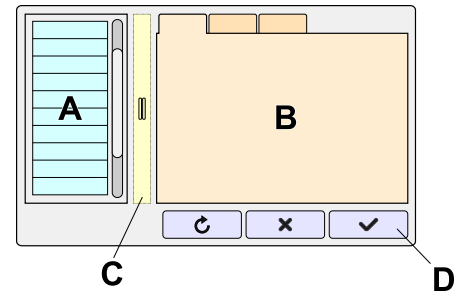
- **Gelişmiş İplik Kilitleme:** Temel doğrusal düğümün yetersiz kaldığı durumlarda daha güçlü bir sabitleme elde etmek için gelişmiş öncü sabitleme dikişi desenlerini (örneğin, kendi kendine kesişen yapılar) kullanma seçenekleri.



Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Ayarlar

## ⚙️ Ayarlar

Studio, kullanıcıların çalışma alanlarını ve araçlarını özelleştirmelerine olanak tanıyan kapsamlı ayarlara erişim sağlar. Bu seçenekler, **■ Ana Menü > Seçenekler > Ayarlar** yoluyla erişilebilen birleşik Ayarlar panelinde bulunur.




- |          |   |
|----------|---|
| <b>A</b> | <b>Kategori Listesi:</b> Ayarlar türe göre düzenlenmiştir. Belirli bir kategoriye seçmek için bu listeyi kullanın.  |
| <b>B</b> | <b>İçerik Sekmeleri:</b> Seçilen kategoriyle ilgili ayarlar bu sekmeler içinde görüntülenir.  |
| <b>C</b> | <b>Ayırıcı:</b> Liste ve içerik alanlarının oranlarını ayarlamak için ayırıcıyı sola veya sağa sürükleyin.  |
| <b>D</b> | <b>Düğmeler:</b> Bu kontroller aktif kategoriye göre değişir. Seçilen kategori için varsayılan değerleri geri yüklemek üzere evrensel bir <b>Sıfırla</b> düğmesi mevcuttur. |

## Ayar Kategorileri

- Bölgesel
- Kontroller - Genel
- Görselleştirme
- Yazı Tipi Tercihleri
- Tercihler
- Proje Anahtarları
- Kasnak

- Son Dosyalar
- Ön Tanımlı Stiller
- Arka Plan Filtreleri

Not:  **çoğaltma simgesi** ile işaretlenmiş kontroller, diğer paneller veya menüler aracılığıyla erişilebilen yansıtılmış ayarlardır. Merkezi yönetim için buraya dahil edilmişlerdir.

## Bölgesel

**Bölgesel** ayarlar **dil** ve **birimleri** kapsar. Birimler **metrik** veya **emperyal** olarak yapılandırılabilir. Bir birim sistemi veya dil seçmek, değişikliği tüm modüllerde program genelinde uygular.

## Kontroller - Genel

Bu kategori, kontrol öğeleriyle ilgili tüm modüller için ortak olan ayarları içerir:



- **Ana Kontrollerin Boyutu:** Bu ayar, boyut küçültmenin çalışma alanını artırabileceği panellerin, menülerin ve düğmelerin ölçeklendirmesini etkiler. Tersine, daha büyük kontroller görme bozukluğu olan veya karmaşık gliflere sahip yazı sistemlerini (örneğin, belirli Doğu Asya veya Orta Doğu dilleri) kullanan kullanıcılar için faydalı olabilir.
- **Kontrol Çizgilerinin Kalınlığı:** Bu, **Seçim Kutuları**, zarf konturları, metin taban çizgileri ve diğer doğrusal yardımcı kontroller gibi görsel yardımcılardan kalınlığını etkiler.
- **Liste Öğelerinin Seçim Modu:** Bu, **onay kutusu seçim modu** ile standart seçim modu arasında geçiş yapar. Onay kutusu modu, listelerdeki (örneğin, öğe listesi, nesne listesi, dosya listesi) her öğenin yanında bir onay kutusu görüntüleri ve klavye girişi olmadan tıklama veya dokunma yoluyla çoklu öğe seçimine olanak tanır. Bu mod öncelikle dokunmatik ekranlar için tasarlanmıştır ancak standart bilgisayarlarda da işlevseldir.
- **Bézier Kontrol Tutamaçlarının Şekli:** Bu ayar, Bézier eğrisi tutamaçlarının görünümünü değiştirir. Varsayılan görünüm ok başlarını kullanır, ancak bunları daire olarak görüntülemek için bir seçenek sunulmuştur.
- **Düğüm Ekle veya Sil:** Bu bölümdeki anahtarlar, düğüm düzenleme veya dikiş düzenleme modlarında uzun dokunma veya çift tıklama kullanarak düğüm ekleme ve silme yeteneğini etkinleştirir veya devre dışı bırakır. Bu, bazı kullanıcılar için düzenlemeyi hızlandırabilse de, farklı tıklama ritimlerine sahip olanlar için istenmeyebilir.

## Görselleştirme

Bu kategorideki ayarlar birkaç sekmeye ayrılmıştır:

## 3D Modu

Çalışma alanındaki tasarımın 3D görselleştirmesini yapılandırın.

 **Kumaşı Göster** : Devre dışı bırakıldığında, kasnak tasarımın altında görünür. Bu ayrıca  [Ana Menü >](#) **Görünüm** aracılığıyla değiştirilebilir.

**Kumaş Dokusu**: Önceden tanımlanmış kumaş türleri kütüphanesinden seçim yapın.

### Kumaş Rengi

**Gölge Yoğunluğu**: Gölgeler 3D işlemlere derinlik katar ancak Sfumato Stitch nesnelere görünürlüğü engelleyebilir. Sfumato tasarımları için bu değerin 0 olarak ayarlanması önerilir.

## X-Ray

**Kısa Dikiş Rengi**: Uzunluk eşliğinin altında kalan ve üretim sorunlarına neden olabilecek dikişleri tanımlamak için X-ray modunu kullanın. Bunlar seçilen renkle vurgulanır.

**Kısa Dikiş Maks. Uzunluğu**: Çok kısa kabul edilen dikişler için eşliği tanımlar.

**Uzun Dikiş Rengi**: Maksimum uzunluk eşliğini aşan dikişleri tanımlar. Bunlar seçilen renkle vurgulanır.

**Uzun Dikiş Min. Uzunluğu**: Çok uzun kabul edilen dikişler için eşliği tanımlar.

**Dikiş Rengi Doygunluğu**: X-ray modu temel olarak gri tonlamalı olsa da, bu kontrol farklı nesnelere ayırt etmeye yardımcı olmak için hafif miktarda renk ekler.


## Dikiş Simülatörü

 **Mod** : Dikiş simülasyonu sırasında kullanılan işleme stilini (3D, düz, vb.) belirler.

## Yazı


Tutamaçlar, düğümler ve [etkileşimli yazı](#) içinde kullanılan temel çizgiler için ekran işleme renklerini tanımlayın. Ayrıca yazı dolgununun opaklığını da ayarlayabilirsiniz.

## Tüm Modlar

 **Arka Plan Resmi (3D ve Düz modda)** çalışma alanına aktarılan referans çizimlerin, şablonların veya eskizlerin görünürlüğüne değiştirir. Dikişler ve nesne konturları resmin üzerinde işlenir, bu da dijitalleştirme ilerlemenizi orijinal çizimle karşılaştırmanıza olanak tanır. Hem 3D hem de Düz modlarda, nihai fiziksel ürünün estetik simülasyonuna öncelik verip vermeyeceğinize veya ilerlemenizi kaynak çizimle karşılaştırmaya devam edip etmeyeceğinize karar vermeniz gerekebilir. Bu gibi durumlarda, arka plan resmini gizlemek dikişlerin daha temiz bir şekilde işlenmesini sağlar. 3D ortamında, arka plan resminin görünürlüğü kesinlikle Kumaş ayarına bağlıdır. Yazılım "Kumaş"ı katı bir fiziksel alt katman olarak ele alır ve bu da aşağıdaki hiyerarşiyi oluşturur:

- **Kumaş KAPALI**: Arka plan resmi, 3D işlenmiş dikişlerin arkasında görünür kalır. Bu, iplik dokularının kaynak çizime göre nasıl görüldüğünü değerlendirmek için kullanışlıdır.

- Kumaş AÇIK: Kumaş dokusu görsel önceliğe sahiptir. Kumaş opak bir malzeme olarak işlendiğinden, resim geçişi "Açık" olarak ayarlanmış olsa bile arka plan resmini tamamen gizler.

 **Geçiş Dikişlerini Göster** : Geçiş dikişlerinin görünürlüğünü değiştirir. Ayrıca [■ Ana Menü > Görünüm](#) aracılığıyla da erişilebilir.

## Geçiş Dikişleri Rengi

**Geçiş Dikişleri Vurgu Rengi**: Koyu arka planlarda daha iyi görünürlük için geçiş dikişlerinin etrafına bir parlama ekler. Bu vurgu yalnızca yüksek yakınlaştırma seviyelerinde etkindir.

**Vektör Nesnelere Alan Opaklığı**: Oluşturulmuş dikişleri olmayan dijitalleştirilmiş vektör nesnelere yarı saydam alanlar olarak görünür. Bu ayar, opaklık seviyelerini kontrol eder.

**Bağlantı Dikişleri Rengi**: Bağlantı dikişlerini standart dikişlerden ayırt etmek için kullanılır. Bu, "Geçişleri Göster" in etkin olmasını gerektirir ve Yoğunluk Haritası modunda uygulanmaz.


**İplik İşleme Kalınlığı**: 3D ve X-ray dahil olmak üzere çeşitli [görüntüleme modlarında](#) dikişlerin görsel kalınlığını ayarlar.

---

## Yazı Tercihleri

Tüm yazı tercihleri, [Yazı Modu](#) ndayken [ana kontrol panelinde](#) yansıtılır.

## Yazı Tipi

 **Varsayılan Yazı Tipi** : Varsayılan TrueType veya OpenType yazı tipini belirtir.

 **Varsayılan Alfabe** : Varsayılan önceden dijitalleştirilmiş Embird Alfabesini belirtir.


 **Stiller** : Kalın, İtalik, Dikey yönlendirme ve Unicode setlerini yapılandırın. **Düzleştirme**, doğru nakış üretimi için bileşik gliflerin standart eğrilere dönüştürülmesini sağlar.


## Arşivler


 **Yollar** : İşletim Sisteminde yüklü olmayan TrueType ve OpenType yazı tipleri için klasör konumlarını tanımlayın. Listeyi yenilemek için yazı modundaki **Yazı Tiplerini Bul** işlevini kullanın.

 **Arşiv Dosyalarını da Tara** : Studio'nun .zip arşivlerinin içindeki yazı tiplerini aramasını sağlar.

## Dikiş


 **Dolgu** : Harfler için dikiş türünü belirler (düz dolgu, ağ, otomatik sütun veya merkez hattı). Bunlar konturlar ile birleştirilebilir.

 **Sıra** : Harflerin veya kelimelerin dikilme sırası. Kumaş kaymasını en aza indirmek için merkezden kenara sıralama önerilir.

 **Bağlantılar** : Karakterler ve bileşenler arasındaki bağlantı dikişlerinin veya iplik kesimlerinin kullanımını yapılandırır.

 **Hizalama**


 **Glif Seti**


 **Ön Tanımlı Set** : Metin dizilerini **Metin** sekmesi aracılığıyla hızlı ekleme için yapılandırın. Bu, sık kullanılan yazı tiplerinin referans tablolarını oluşturmak için kullanışlıdır.

---

 **Tercihler**

 **Düzenleme Modu**

 **Sütun Modu** : Tercih edilen oluşturma yöntemini seçin:  
[Mod A \(ayrı kenarlar\)](#), [Mod B \(değişken düğümler\)](#) veya [Mod C \(eşzamanlı kenarlar\)](#).

 **Sütun Genişliği** : Sütun Modu C için varsayılan genişliği ayarlar.

**Renkler**: Düğümlerin, çizgilerin, imleçlerin ve yazı kontrol öğelerinin görünümünü özelleştirin.

 **Kaydet**

Otomatik Kaydet etkinleştirildiğinde, ilerleme her 5 dakikada bir kaydedilir. **Yedek Dosyalar**, tasarımın kaynak klasörde yedek bir kopyasını oluşturur.

 **Seçim**

**Seçili Nesnelere Vurgula** etkin olduğunda, seçili öğeler çalışma alanında görünürlüğü artırmak için belirli bir renkle konturlanır.

 **Çalışma Alanı**

 **Arka Plan**

**Arka Plan Rengi**: Çalışma Alanının temel rengini ayarlar. Bu katman, 3D kumaş veya raster şablonlar tarafından gizlenebilir.

## **Izgara**

Izgara, hassas konumlandırma ve ölçeklendirmeye yardımcı olur. İnce alt bölümlerin yalnızca yüksek yakınlaştırma seviyelerinde görünebileceğini unutmayın.

**Ana Izgara:** Hücre boyutunu bölgesel birimlere (metrik veya emperyal) göre ayarlar.

**Alt Bölüm:** İnce ızgaranın yoğunluğunu ayarlar.

**İkincil Izgara:** Simetrik tasarımlar için radyal veya çapraz ızgaralar gibi özel düzenleri etkinleştirir.

**Izgara Rengi:** Ayırt etmek için farklı opaklıklar kullanarak tüm ızgara türlerine tek tip bir renk uygular.

## **Kılavuz Çizgiler**

**Kılavuz Çizgilerin Normal Rengi**

**Seçili Kılavuz Çizgilerin Rengi**

---

## **Proje Anahtarları**

Bu tercihler mevcut projeye uygulanır ve [.eof tasarım dosyası](#) içinde kaydedilir. Mevcut bir dosyayı açmak, bunları kayıtlı değerleriyle üzerine yazacaktır.

## **Hizalama**

Hizalama işlevi, nesnelere, işaretçileri, düğümleri veya kılavuz çizgilerini belirli bir aralıkta hareket ettirildiklerinde belirli hedeflere otomatik olarak hizalar. Bu anahtarlar, hizalama hedeflerini AÇIK ve KAPALI konuma getirir.

## **Nesneleri Göster**


Dolgu, Sfumato, Sütun, Aplike ve Manuel Dikişler dahil olmak üzere çeşitli nesne türlerinin görünürliğini açıp kapatın.

## **Mod**


 **Kenar Modu** : Yeni öğeler için varsayılan davranışı ayarlar (düz çizgiler ve eğriler).

 **Nesne Seçim Modu** : Seçim aracının davranışını ayarlar (yeni, ekle veya alt küme).

## **Görselleştirme**


 **Cetvelleri / Izgarayı Göster**


 **Nesne Konturlarını / Dikişleri Göster**

 **Tek Geçişli Konturları Kalın Göster** : Dönüş geçişi olmayan kontur bölümlerini tanımlamaya yardımcı olur.

## Diğer

 **Döndürmeyi Dikişlere Uygula** : Nesneler döndürüldüğünde veya çevrildiğinde dikiş açılarını otomatik olarak ayarlar.

 **Kılavuz Çizgileri Kilitle** : Kılavuz çizgilerin yanlışlıkla hareket etmesini önler.

 **Tüm Düğümleri Düzenle** : Devre dışı bırakıldığında, yalnızca en son kenar ögesindeki düğümler düzenlenebilir, bu da karmaşık şekiller üzerinde çalışmayı basitleştirir.

---

## Kasnak

Kasnak seçimi, [Çalışma Alanının](#) sınırlarını belirler. Endüstri standardı markalardan seçim yapın veya özel bir boyut tanımlayın.

### Önceden Tanımlanmış Kasnak

**Marka:** Üreticiyi ve belirli kasnak modelini seçin.

**Yönelim:** Dikey veya yatay konumlandırmayı seçin.

### Özel Kasnak

**Boyut / Yuvarlaklık**

---


## Son Dosyalar

Yakın zamanda açılan projelerin geçmişine erişin veya menüyü sıfırlamak için listeyi temizleyin.

---

## Önceden Tanımlanmış Stiller

Tasarım özelliklerini, esneklik ve kalınlık gibi belirli kumaş özelliklerine uyacak şekilde ayarlayın.

**İplik Ağırlığı:** Uyumlu stil tercihlerini otomatik olarak hesaplamak için iplik ağırlığını girin. Değerleri güncellemek için  **İplik Uygula**'ya tıklayın.

**Stil:** Hedef kumaş türünü seçin (örneğin, kot, ipek, polar).

**Stili Uygula / Stil Kullan:** Değişiklikleri onaylamak ve seçili nesnelere için dikişleri yeniden oluşturmak için bu düğmeleri kullanın.

## Arka Plan Filtreleri

Dikişlerin ve vektör yollarının net bir şekilde görünür kalmasını sağlamak için arka plan raster görüntüsüne filtreler uygulayın.

Bu panel, [Arka Plan Filtreleri](#) modülünde bulunan araçları yansıtır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Sfumato Stitch

## Sfumato Stitch

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Sfumato Stitch > Portre

## Sfumato Stitch ile Portre Nasıl Dijitalleştirilir

Sfumato aracı, çalışma alanının arka planına aktarılan bir görüntüye dayalı olarak dikişler oluşturur. Kullanıcı belirli alanlar için sınırları tanımlar ve yazılım, fotoğrafın ton değerlerini atan özelliklere göre dikişlere dönüştürür.

Bu ders, Embird Studio NEXT içindeki **Sfumato Stitch** aracını kullanarak makine nakışı için fotoğrafik bir portreyi dijitalleştirme konusunda adım adım bir rehber sağlar. Bir fotoğrafı nasıl içe aktaracağınızı, ağız ve saç gibi temel yüz hatlarını nasıl konturlayacağınızı, optimum iplik yoğunluğu için renk özelliklerini nasıl ayarlayacağınızı ve nihai tasarımı nasıl kaydedeceğinizi öğreneceksiniz. Bu bölüm ayrıca çok renkli, sepya ve gri tonlamalı dahil olmak üzere çeşitli renk paletleri kullanan Sfumato tasarımlarının örneklerini sergiler.

Ayarlanabilir Sfumato özelliklerinin ayrıntılı açıklamaları [Özellikler - Sfumato](#) bölümünde bulunabilir.

## 1. Fotoğrafları İçe Aktar



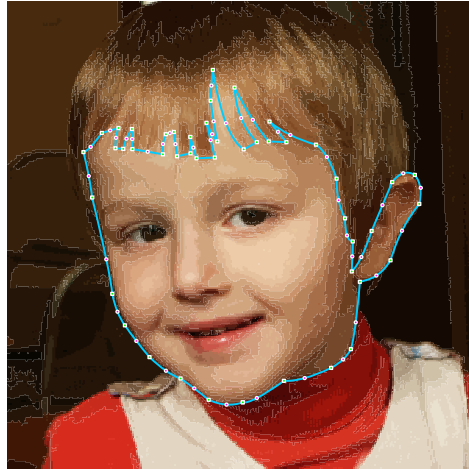
Başlamak için, bir fotoğrafı **Çalışma Alanı**'na yerleştirmek için **■ Ana Menü > Resim > İçe Aktar** komutunu kullanın.

**Raster görüntünüzün** çözünürlüğü, nakış tasarımının nihai boyutunu belirler. Standart oran santimetre başına 100 pikseldir (inç başına yaklaşık 254 piksel). Örneğin, 10 santimetre (3,94 inç) yüksekliğinde olması amaçlanan bir tasarım, 1000 piksellik bir görüntü yüksekliği gerektirir. Altaki görüntü her dikiş oluşturulduğunda örneklendiğinden, bir Sfumato nesnesi kaynak raster görüntüsünden bağımsız olarak yeniden boyutlandırılmaz.

İçe aktarılan fotoğrafın doğru çözünürlüğe uyduğundan emin olun: hedeflenen tasarım boyutu için santimetre başına 100 piksel (254 DPI).

## 2. Yüzü Sayısallaştırın

Dikiş oluşturma için başlangıç alanını çizmek üzere **Sfumato Aracı**'nı seçin. Her nesne, seçilen bir "temel rengin" 9 tonuna kadar içerebilir. Bu derste, yüz ilk nesne olarak sayısallaştırılır. Kusursuz bir kaplama sağlamak için saç çizgisine hafif bir bindirme oluşturun. Yüz sonunda cilt tonu renkleriyle doldurulacaktır.



Yüzün vektör konturu, doğrudan raster şablonun üzerine sayısallaştırılmıştır.

Ağız için farklı bir renk kullanmak üzere, yüz nesnesinde bir delik açmak için **Açıklık Aracı**'nı seçin.



**Teknik Not:** Açıklıklara ek olarak, Sfumato nesneleri **Oyma** işlemleri içerebilir.



Oymalar, bir Sfumato nesnesinden hemen sonra çizilen vektör çizgileri veya eğrilerdir. Bunlar, fotoğraftan dikişe dönüştürme işleminde net bir şekilde görülmeyebilecek ince kenarları veya detayları vurgulamak için kullanılır.





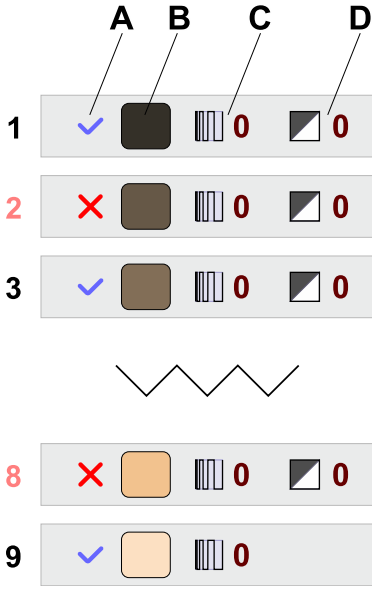
Ağız açıklığına sahip yüz nesnesi. Dikişler henüz oluşturulmadı.

### 3. Özellikleri Ayarlayın

**Çalışma Alanı**'ndaki veya [Nesne Denetçisi](#)'ndeki yüz nesnesini seçin ve açılır menüyü açmak için sağ tıklayın. Düğüm düzenleme moduna girmek için **Düzenle**'yi seçin; Sfumato özellikleri [Ana Kontrol Paneli](#)'nde görünecektir.

Panelin üst kısmındaki **Mod** birleşik giriş kutusu, üç çalışma modu arasında gezinmenizi sağlar:

1. **Özellikler Modu** : Standart sayısal ve geçişli tercihler.
2.  **Görüntüden Renk Seç** : Renkleri doğrudan arka plan görüntüsünden seçmek için damlalığı kullanın. Rengi temel iplik, maske vb. olarak atamak için açılır menüyü kullanın.
3.  **Ton Düzeni Önizlemesi** : Sfumato nesnesini bir renk haritası olarak oluşturur. Bu, ton eşiklerini veya maske aralıklarını hassasiyetle görselleştirmenize ve ayarlamanıza olanak tanır.



**Görüntüden Renk Seç** aracını seçin ve **Temel Renk**'i ayarlamak için fotoğraftan bir cilt tonu seçin. Studio, bu rengin 5 tonunu otomatik olarak oluşturacaktır.

**Not:** Özellik ayarlamalarının nihai dikiş düzenini nasıl etkilediğini gerçek zamanlı olarak görmek için **Ton Düzeni Önizlemesi**'ne geçmek üzere birleşik giriş kutusunu kullanın.

Renk sekmesi 5 varsayılan tonu görüntüler. Tasarım daha yüksek ton karmaşıklığı gerektiriyorsa ek tonları (9'a kadar) etkinleştirebilirsiniz.

## Ana Satır Özellikleri:

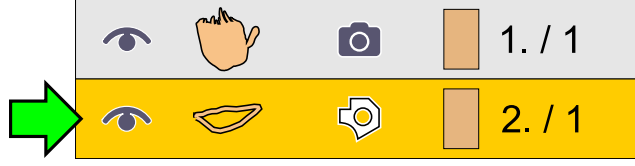
<b>A</b>	<b>Ton Anahtarı:</b> Belirli bir tonu açar veya kapatır.
<b>B</b>	<b>Ton Rengi:</b> Bunlar otomatik olarak Temel Renk'ten türetilse de, <a href="#">Renk Karıştırıcı</a> aracılığıyla özel bir iplik tonunu manuel olarak seçmek için renk kutusuna tıklayabilirsiniz.
<b>C</b>	<b>Ek Yoğunluk:</b> Kaplamaya ince ayar yapmak için bireysel bir tonun dikiş yoğunluğunu ayarlar.
<b>D</b>	<b>Ton Eşiği:</b> Bir tonun nerede bitip diğerinin nerede başladığını belirler. Bu değerleri ayarlamak renk dağılımını yeniden dengeler.

Geçişleri yumuşatmak için **Kontrast** kontrolünü azaltabilirsiniz. Tercihler kesinleştirildiğinde, nesneyi işlemek için **Dikişleri Oluştur**'a tıklayın.



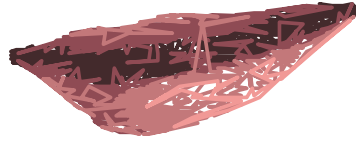
Ten rengi temel renginden türetilen 5 ton oluşturulduktan sonraki ilk Sfumato nesnesi.

## 4. Ağız Sayısallaştırın



In the **Parça Denetçisi**'nde, ağız açıklığını seçin. Boşluğu yeni bir Sfumato nesnesine dönüştürmek için **Ana Menü > Dönüştür > Dolgu & Sfumato > Açıklıktan Dolgu Oluştur** komutunu kullanın.

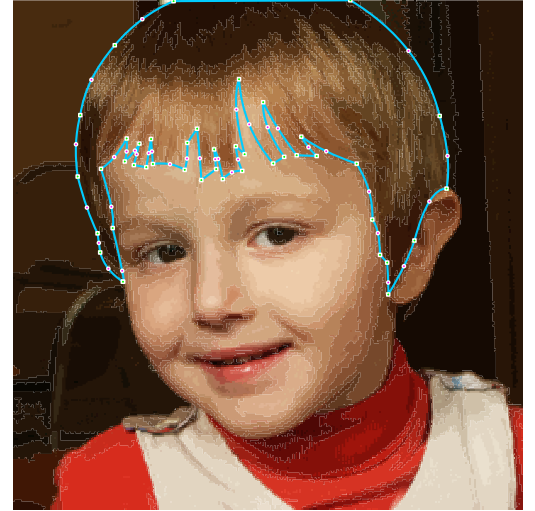
Ağız küçük bir detay olduğundan, 5 ton fazla olabilir. Ton anahtarlarını (A) kullanarak 1 veya 2 tonu devre dışı bırakarak tasarımı optimize edebilirsiniz.



4 pembe tonuyla oluşturulmuş ağız Sfumato nesnesi.

## 5. Saçı Sayısallaştırın

Saç bölgesini yüz ile aynı yöntemi kullanarak sayısallaştırın. **Özellikler penceresinde** uygun bir saç rengi seçin. Saç dokusu boyunca doğal bir ton dengesi elde etmek için **Ton Önizlemesi**'ni kullanın ve **Ton Eşikleri**'ni (D) ayarlayın.



## 6. Tasarımı Kaydedin

Portreyi tamamlamak için tüm nesnelere için dikişleri oluşturun. Vektör verilerini korumak için çalışmanızı Studio \*.EOF dosyası olarak kaydedin.

Son olarak, tasarımı makinenizin özel formatına aktarmak üzere hazırlamak için **■ Ana Menü > Tasarım > Derle ve Embird Editor'e Gönder** komutunu kullanın.



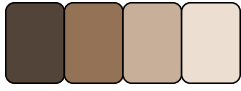
## 7. Sfumato Tasarım Varyasyonları

### Çok Renkli Tasarım

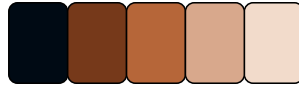


6 temel renk ve 22 iplik tonu kullanan karmaşık, çok renkli bir tasarım (16,8 cm yükseklik).

Bu tasarım 6 vektör nesnesinden oluşur. Her nesne, boyutuna göre özelleştirilmiş bir ton sayısına sahiptir; örneğin, ağız basitleştirilmiştir, yüz ve ceket ise derinlik için daha yüksek ton sayıları kullanır.



Arka plan: 4 ton



Yüz: 5 ton (ağız için bir delik içerir)



Ağız: 2 ton



Kazak: 2 ton

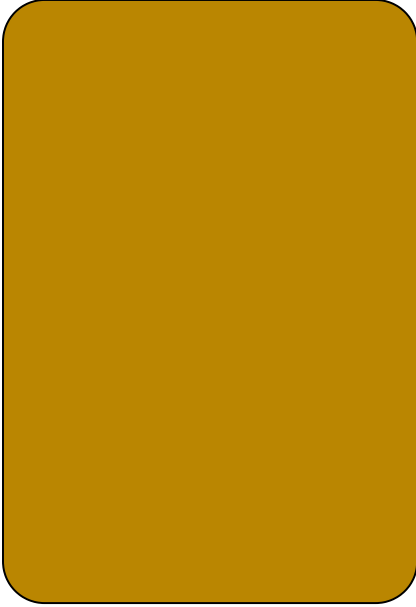


Şapka: 4 ton



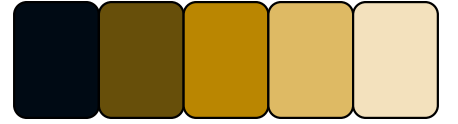
Ceket: 5 ton

## Sepya Ton Ölçeği



1 temel renk ve 5 iplik tonu kullanan sepya portre (21,8 cm yükseklik).

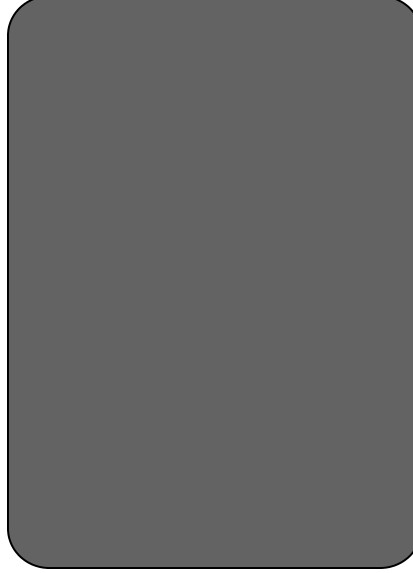
Bu tasarım, tüm fotoğrafı kaplayan tek bir dikdörtgen vektör nesnesi kullanır. 5 tonun tamamı, sepya temel renginden otomatik olarak oluşturulur.



## Gri Tonlamalı Tasarım

1 temel renk ve 5 iplik tonu kullanılarak oluşturulmuş gri tonlamalı portre (20,8 cm yükseklik).

Sepya örneğinde olduğu gibi, bu da nötr gri bir temel renkten oluşturulan 5 tona sahip tek bir dikdörtgen nesne kullanır.



[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Sfumato Stitch](#) > Renk Maskesi

## Sfumato Stitch'te Renk Maskesi Nasıl Kullanılır

Sfumato Stitch, nakış tasarımlarını doğrudan fotoğraflardan oluşturan özel bir sayısallaştırma aracıdır. Nesnelere tanımlamak için vektör sınırlarını kullanır ve yazılım daha sonra bunları, alttaki görüntünün ton değerlerine dayalı olarak dikişlerle doldurur.

Bu ders, Embird Studio NEXT içindeki **Renk Maskesi** özelliğini detaylandırmaktadır. Katmanları istifleyerek ve maske aralıklarını kullanarak karmaşık renk dağılımlarına sahip görüntüleri sayısallaştırmak için gelişmiş teknikleri kapsar. Ayrıca, konuları izole etmek ve temiz, tek renkli nakış oluşturmak için arka planları kaldırmak amacıyla renk maskelerinin nasıl kullanılacağını gösterir.



Bu fotoğraf, ayrı ayrı sayısallaştırılması zor olan karmaşık şekillere sahip birden fazla belirgin renk bölgesi içerir.

Bireysel vektör nesnelere sayısallaştırmak **portreler** gibi konular için etkili olsa da, çok sayıda küçük, birbirine kenetlenmiş renk alanı içeren fotoğraflar için pratik değildir. Renk Maskesi özelliği, her detayı manuel olarak çizmenin çok zaman aldığı bu karmaşık senaryolar için tasarlanmıştır.

Tek bir büyük Sfumato nesnesi oluşturup bir maske uygulayarak, dikilecek belirli renk aralıklarını izole edebilirsiniz. Tüm tasarımı kaplamak için, her katmana farklı bir maske (renk aralığı) atayarak özdeş nesne katmanlarını üst üste koymanız yeterlidir. Bu kolaylaştırılmış iş akışı, küçük vektör şekillerinin

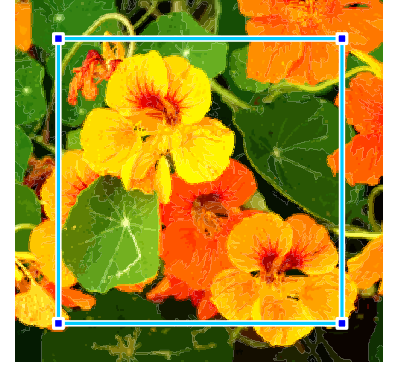
karmaşık manuel sayısallaştırma ihtiyacını ortadan kaldırır.

## 1. Sfumato Nesnesinin Kenarını Sayısallaştırın



Sfumato aracı

Dikiş üretimi için alanı tanımlamak üzere **Sfumato Aracını** seçin. Maskeleri kullanırken, tüm hedef alanı kaplayan büyük bir dikdörtgen çizmeniz yeterlidir.



Basit bir dikdörtgen Sfumato nesnesi.

## 2. Özellikler - Maskeleri Ayarla

Tüm Sfumato özelliklerinin ayrıntılı açıklamaları **Özellikler-Sfumato** bölümünde mevcuttur.

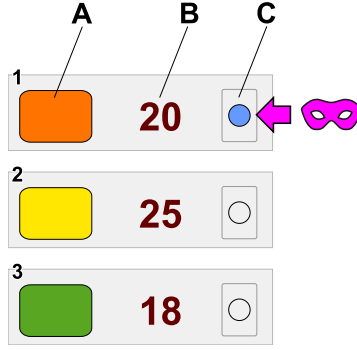
Sayısallaştırma modundan zaten çıktıysanız, **düğüm düzenleme moduna** geri dönün. Bu modda, **Ana Kontrol Paneli** nesne özelliklerini görüntülerken, **Çalışma Alanı** nesnenin kendisini görüntüler. Bu yapılandırma, çalışma alanı içinde gerçek zamanlı **Ton Önizlemelerine** olanak tanıdığı için gereklidir.



Maske kontrollerine bu simgeyi içeren sekme aracılığıyla erişin.

Yeşil arka plan ile turuncu ve sarı çiçekler içeren bir görüntü için üç maske gereklidir. **Maske Sayısını** 3 olarak ayarlayın. Renkleri doğrudan fotoğraftan örneklemek için damlalık aracını kullanın: **Maske Rengi 1** (turuncu), **Maske**

**Renji 2** (sarı) ve **Maske Renji 3** (yeşil). Renklerin sırası sizin kararınıza bağlıdır. İplik ve kumaş fiziği nedeniyle, tasarımın merkezinden kenarlarına doğru dikmek daha iyidir, ancak bu resimdeki renklerin düzeni buna izin vermemektedir.



Şu anda Maske no. 1 aktif olacak şekilde tanımlanmış üç maske.

## Maske Özellikleri:

<b>A</b>	<b>Maske Renji:</b> Görüntüden hedef renji seçin veya manuel olarak tanımlayın.
<b>B</b>	<b>Aralık:</b> Maskenin hassasiyetini ayarlar. Aralığı artırmak, benzer tonların daha geniş bir çeşitliliğini yakalar. Tüm maskelerin aralıkları arasındaki bağıl oran, mutlak sayısal değerden daha önemlidir.
<b>C</b>	<b>Switch:</b> Belirli maskeyi etkinleştirir. Sfumato nesnesi başına yalnızca bir maske etkin olabilir.

Maske renklerini örneklerken, yazılım otomatik olarak karşılık gelen iplik tonlarını oluşturur. Bunlar, belirli iplik kataloglarıyla eşleşecek şekilde manuel olarak geçersiz kılınabilir.

**Not:** En koyu ton (Ton 1 - siyah) yalnızca ilk maskeye özeldir; sonraki tüm maskeler bu ortak temel tonu paylaşır.

## Shade Preview

Maskeler arasındaki etkileşimi **Range** kontrollerini kullanarak dengeleyin. Bu değerleri ayarlarken renk sınırlarının tam olarak nasıl değiştiğini görselleştirmek için **Shade Preview** özelliğini kullanın. Memnun kaldığınızda, işlemeye niyetlendiğiniz ilk renk aralığı için anahtarı etkinleştirin.

Shade Preview; turuncu, sarı ve yeşil aralıkları arasındaki dengeyi gösterir. Turuncu bölüm, aktif maske olduğu için 5 detaylı tonunu gösterir. Diğer renkler, bu belirli nesne katmanında şu anda etkin olmadıkları için düz görünür.



### 3. Özellikler - Diğer Tercihleri Ayarlama

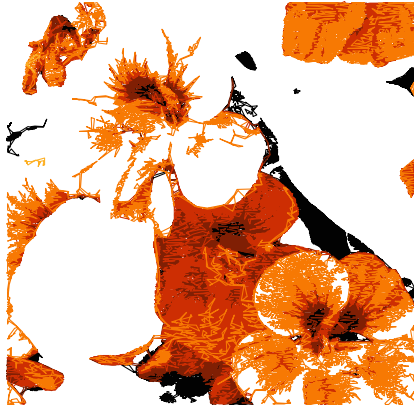
Bir renk bölgesi küçük veya tekdüze ise, toplam iplik sayısını ve üretim süresini azaltmak için **belirli tonları devre dışı bırakabilirsiniz**.

Ek olarak, **Fidelity** tercihini düşürmek dikiş sayısını azaltacaktır. Çiçeksi veya organik tasarımlar için, düşük sadakat genellikle kısa dikişleri önemli ölçüde azaltırken mükemmel sonuçlar verir.

**Style** özelliği, dikiş kaplamasının dokusunu kontrol eder. Bu örnekteki çiçekler için, vurgu alanlarında daha yüksek dikiş yoğunluğu yoluyla daha zengin, daha doygun bir renk sağlamak amacıyla Style 3 kullanılır.

### 4. Katmanlar Oluşturun

**Generate Stitches** düğmesine tıklayın. Nesnenin yalnızca aktif maske tarafından tanımlanan kısmı dikişlerle doldurulacaktır.



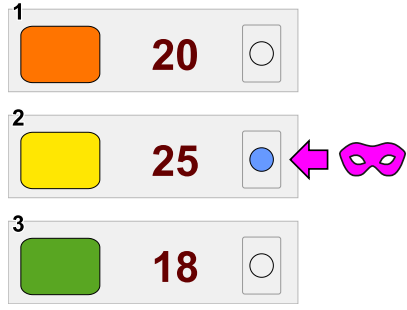
Turuncu renk aralığını içeren ilk katman.

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

Nesneyi seçin, ardından iki kopya katman oluşturmak için **Copy** ve **Paste** komutlarını iki kez kullanın. **Object Inspector** içinde, artık sırada üst üste dizilmiş birden fazla özdeş Sfumato nesnesi göreceksiniz.

### 5. Katmanları Etkinleştirin

**Object Inspector** içindeki bir sonraki nesneyi seçin ve düğüm düzenleme moduna girin. Özellikler panelinde, **Mask 2**'yi (sarı) etkinleştirin ve **dikişleri oluşturun**.

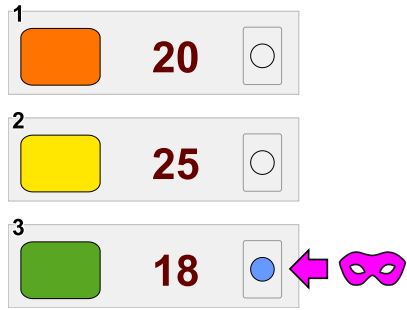


Maske 2 etkinleştirildi.



Sarı renk aralığını içeren ikinci katman.

Bu işlemi üçüncü nesne için tekrarlayın, **Maske 3**'ü (yeşil) etkinleştirin ve dikişlerini oluşturun.

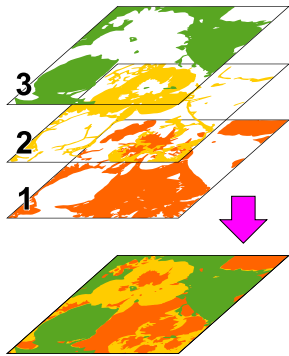


Maske 3 etkinleştirildi.



Yeşil renk aralığını içeren üçüncü katman.

Her nesne katmanı artık kendi bağımsız maskesiyle çalışır ve bu da mükemmel şekilde bölümlenmiş çok renkli bir tasarımla sonuçlanır.



Tam tasarımı oluşturmak için birleştirilmiş üç Sfumato katmanı.

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

Object Inspector içindeki nihai nesne sırası.

## 6. Tasarımı Kaydet

Tüm nesnelere için dikişler oluşturulduğunda, çalışmanızı bir Studio **\*.EOF dosyası** olarak kaydedin.

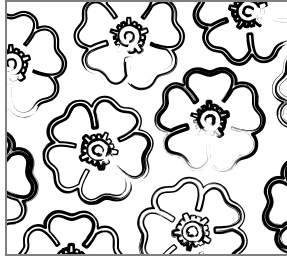
Tasarımı, makinenizin özel formatına son dışa aktarım için Editor'e aktarmak üzere **■ Ana Menü > Tasarım > Derle ve Embird Editor'e Gönder** komutunu kullanın.



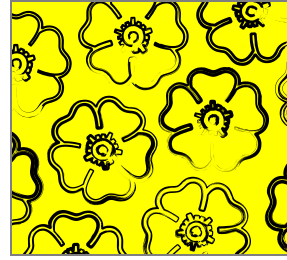
## 7. Gelişmiş Uygulama: Arka Plan Eleme

Renk Maskesi, konuyla aynı ton alanı işgal ettiklerinde bile arka planları seçici olarak hariç tutmak için kullanılabilir.

1. Tek bir Sfumato nesnesi kullanarak dijitalleştirmeyi basitleştirir.
2. Daha temiz bir nihai dikiş çıktısı için istenmeyen arka planları kaldırır.



Beyaz arka planlı orijinal çizgi sanatı.



Kromatik kontrast oluşturmak için sarıya kaydırılmış arka plan.

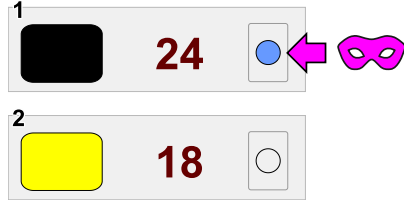
Sfumato Maskeleri, parlaklığı yok sayarak kromatik bileşenlere dayalı olarak rengi tanımlar. Saf siyah ve beyazın her ikisi de nötr/gri olarak görüldüğünden, bunlar her zaman sadece maske ile ayrılamazlar.

Bunu düzeltmek için, arka planın tonunu kaydırmak üzere **Arka Plan Filtreleri**'ni kullanın. **Vurgular** sekmesindeki **Sarı-Mavi dengesi** ayarlanarak, beyaz bir arka plan, konunun siyah çizgilerini etkilemeden sarıya dönüştürülebilir.

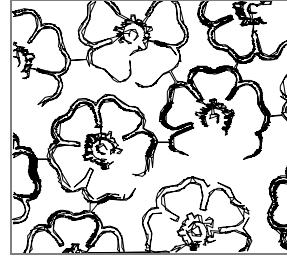
**Not:** İstenen etkiyi elde etmek için filtreleri doğru ton aralığına (Gölgeler, Orta Tonlar veya Vurgular) uyguladığınızdan emin olun.

İki maske tanımlayın: Maske 1 (siyah) ve Maske 2 (sarı). Aktif maskeyi Maske 1 olarak ayarlayın. Gerçek bir tek renkli tasarım oluşturmak için, en koyu siyah dışındaki tüm iplik tonlarını devre dışı bırakın.

Dikişler oluşturulduğunda, yazılım sarı arka planı tamamen yok sayacak ve keskin, tek renkli bir nakış üretecektir.



Maske 1 (siyah) etkinleştirildi, Maske 2 (sarı) hariç tutuldu.



Arka planın başarıyla elendiği nihai tek renkli tasarım.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nasıl Yapılır?](#)

## Nasıl Yapılır?

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nasıl Yapılır?](#) > Yardım Penceresi - PDF'e Aktar

## Yardım Penceresi

**Yardım Penceresi;** dokümantasyon dosyalarını görüntülemek, aramak, yazdırmak ve dönüştürmek için tasarlanmış kapsamlı bir araçtır. Gerekirse, bu dosyalar çevrimdışı kullanım için kolayca **PDF formatına** dönüştürülebilir.

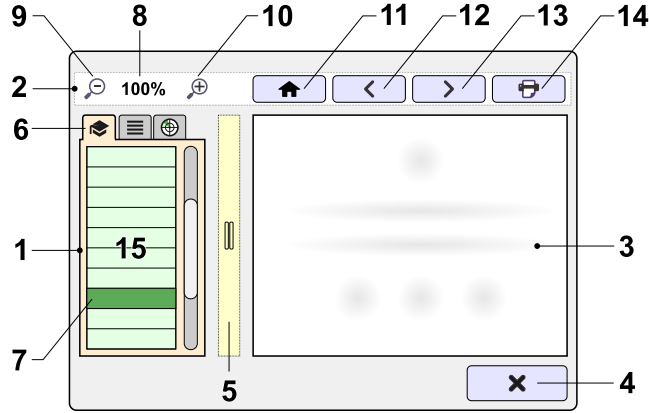
Her modül için yardım dosyalarının tam dizinine, o modül içerisindeki **ana menü > Yardım** yoluyla erişilebilir. Bu menü aynı zamanda ilgili dokümantasyon için birincil başlatma noktası görevi görür.

**Yardım düğmeleri** çeşitli diyalog pencerelerinde bulunur ve ana **Kullanıcı Kılavuzu**'ndan belirli bölümlerin anında başlatılmasına olanak tanıyarak, o işlev için bağlamsal bilgi sağlar.

Cihazımıza bir donanım klavyesi bağlıysa, **F1** tuşuna basarak ana **Kullanıcı Kılavuzu**'na erişebilirsiniz.



## Düzen Ve Kontroller




1	<b>Kontrol paneli:</b> Bölümleri ve sayfaları görüntüler. Bu panel yalnızca listede (15) birden fazla sayfa veya bölüm bulunduğunda görünür.
2	<b>Yatay düğme çubuğu:</b> Birincil gezinme ve yardımcı komutları içerir.
3	<b>Görüntüleme alanı:</b> Şu anda seçili olan sayfanın içeriğini görüntüler.
4	<input type="checkbox"/> <b>Kapat:</b> Pencereden çıkış düğmesi.
5	<b>Ayırıcı:</b> Kontrol panelinin genişliğini görüntüleme alanına göre yeniden boyutlandırmanıza olanak tanır.
6	<input type="checkbox"/> <b>Sekmeler:</b> Kontrol paneli içeriğini değiştirmek için kullanılır. Seçenekler arasında <b>Bölümler</b> , <b>Dizin</b> ve <b>Arama</b> bulunur.
7	<b>Geçerli Sayfa:</b> Listedeki şu anda vurgulanan belirli sayfayı veya bölümü gösterir.
8	<b>Yakınlaştırma:</b> Mevcut büyütme seviyesini görüntüler. Bu etikete tıklamak, yakınlaştırmayı varsayılan %100'e sıfırlar.
9	<input type="checkbox"/> <b>Uzaklaştır:</b> Büyütme seviyesini azaltma düğmesi.
10	<input type="checkbox"/> <b>Yakınlaştır:</b> Büyütme seviyesini artırma düğmesi.
11	<input type="checkbox"/> <b>Giriş:</b> Görüntüleme alanını kılavuzun ilk sayfasına döndürür.
12	<input type="checkbox"/> <b>Geri:</b> Geçmiş listesindeki daha önce görüntülenen sayfaya gider.
13	<input type="checkbox"/> <b>İleri:</b> Geçmiş listesindeki bir sonraki sayfaya gider.
14	<input type="checkbox"/> <b>Yazdır:</b> Mevcut görüntüleme alanı içeriğini (3) bir yazıcıya gönderir.
15	<b>Liste:</b> <b>Bölümler Sekmesi</b> içindeki bölümlerin ve sayfaların hiyerarşisini içerir.

## Arama

Belirli bilgileri bulmak için arama motoruna bir anahtar kelime veya ifade girin. Sistem, olası yazım hatalarını veya yanlış yazımları hesaba katmaya yardımcı olan tam eşleşmelerin yanı sıra olası eşleşmeleri de tanımlayacak şekilde tasarlanmıştır.

- Kontrol panelini (1) **Arama Sekmesine** geçirin.
- Arama sorgusunu giriş kutusuna girin ve arama düğmesine tıklayın.

- Sonuçlar, giriş alanının altında tıklanabilir bir liste olarak görünecektir.
- İçeriğini görüntü alanında (3) görüntülemek için bir sonuç ögesi seçin.

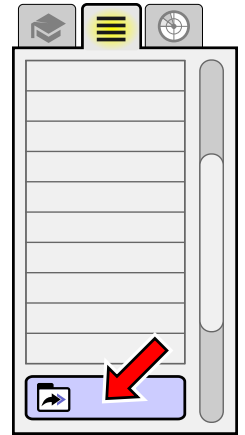
## Yardım Dosyalarını PDF (Taşınabilir Belge Formatı) Olarak Dışa Aktarma

Yardım penceresindeki belgeler, taşınabilirlik ve çevrimdışı okuma için **PDF formatına** dönüştürülebilir.

Yardım dosyaları yerel olarak ayrı .htm sayfaları olarak saklanır. PDF dışa aktarma yöntemi, tek bir sayfayı mı yoksa tüm kılavuzu mu dönüştürdüğünüze bağlıdır. Birden fazla sayfayı dışa aktarırken, program bunları birleştirir ve nihai PDF içinde doğru şekilde çalışmalarını sağlamak için dahili bağlantıları günceller.

### Birden fazla sayfayı dışa aktarma (Kontrol paneli görünür durumdayken):

1. **Dizin** sekmesine (6) geçin.
2. Sekmenin alt kısmında bulunan **Tümünü Birleştir** düğmesine tıklayın.
3. Bu birleştirilmiş dosya otomatik olarak Belgeler klasörünüze kaydedilir. Tam dosya yolu ve adı görüntü alanında (3) görüntülenecektir.
4. İşletim sisteminizin dosya gezginini kullanarak dosyayı bulun ve açın.
5. Yazdırma komutunu başlatın ve hedef yazıcı olarak "PDF olarak yazdır" veya "PDF olarak kaydet" seçeneğini belirleyin.



### Tek bir sayfayı dışa aktarma (Kontrol paneli gizli durumdayken):

- Yatay düğme çubuğundaki (2) **Yazdır** düğmesine (14) tıklayın.
- Yazıcı hedefiniz olarak "PDF olarak yazdır" veya "PDF olarak kaydet" seçeneğini belirleyin.

## Curly Plant Mesh - Temel Kılavuz

Bu sayfa, çeşitli nakış öğeleri oluşturmak için kullanılan bir özellik olan "Curly Plant Mesh" aracı için temel bir kılavuzdur. Aracın yeteneklerine dair kapsamlı bir genel bakış sunar; çeşitli dolguların, karmaşık süslemelerin ve kişiselleştirilmiş monogramların nasıl oluşturulacağını detaylandırır. Bu ders, şekli tanımlama, bitkinin büyümesini ve simetrisini kontrol etme, farklı çekirdek öğelerini kullanma ve tasarımı çiçekler ve yapraklarla özelleştirme gibi temel yönleri kapsayarak kullanıcılara bu güçlü yaratıcı araç hakkında kapsamlı bir anlayış sunar.

### Curly Plant Mesh Aracı ile Çeşitli Dolgular, Süslemeler Ve Monogramlar Nasıl Oluşturulur

Mesh aracının Curly Plant modu, birçok farklı sonuç üretebilir. Bu ders, özelliklerini göstermeyi amaçlar ve aşağıdaki bölümler halinde düzenlenmiştir:

1. [Bir Mesh Nesnesi Çizme](#)
2. [Başlangıç Noktası](#)
3. [Başlangıç Noktasından Dolgu](#)
4. [Seçenekler Sekmesi](#)
5. [Açıklık \(Span\)](#)
6. [Boyut Seviyeleri](#)
7. [Genel Ölçek](#)
8. [Süslemeler ve Monogramlar](#)
9. [Büyüme Türü](#)
10. [Simetri](#)
11. [Düzensiz Ana Nesne](#)
12. [Tohum](#)
13. [Taban](#)
14. [Çekirdek](#)
15. [Yazı Tipi Karakterinden Çekirdek](#)
16. [Kütüphane Karakterinden Çekirdek](#)
17. [Delik Konturlarından Çekirdek](#)
18. [Oyma Konturlarından Çekirdek](#)
19. [Çiçekler](#)
20. [Yapraklar](#)

## Bir Mesh Nesnesi Çizme

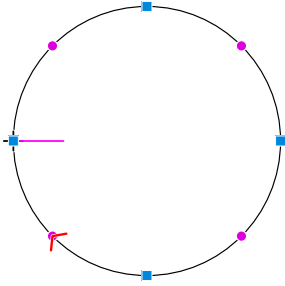
Bir mesh nesnesi çizmek için Mesh aracını kullanın. Mesh aracı [araç çubuğundan](#) erişilebilir durumdadır. Bu derste, birçok nesne elips (daire) [şekli](#) kullanılarak oluşturulmuştur. Bir mesh nesnesi açıklıklara ve oymalara sahip olabilir.



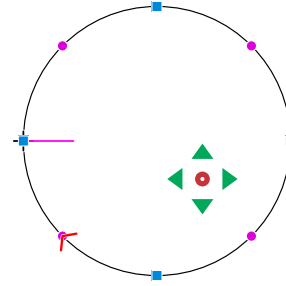
## Başlangıç Noktası

Mesh nesnesinin içinde bitki dolgusunun büyüdüğü varsayılan konuma [Başlangıç Noktası](#) denir.

Başlangıç Noktasının konumu, Mesh nesnesinin vektör konturlarının oluşturulması veya düzenlenmesi sırasında, yani bir [vektörizasyon modunda](#) tanımlanır. Vektörizasyon modundayken, Başlangıç Noktasını imlecin konumuna yerleştirmek için [açılır menü](#) > [Yerleştir](#) > [Mesh Başlangıç Noktasını Buraya Yerleştir](#) seçeneğini kullanın.



Vektörlerle bir mesh nesnesi oluşturma.



Başlangıç Noktasına sahip mesh nesnesi

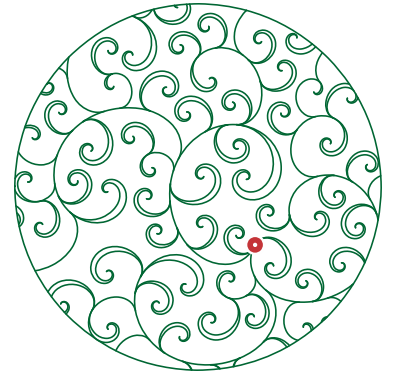
Eğer bir Başlangıç Noktası tanımlanmamışsa, nesnenin geometrik merkezi Başlangıç Noktası olarak kullanılır. Eğer Başlangıç Noktası nesnenin dışına veya deliğinin içine yerleştirilmişse, program bazı durumlarda bunun yerine nesnenin içindeki en yakın noktayı kullanabilir.

## Başlangıç Noktasından Dolgu

Mesh nesnesinin [vektör sınırları](#) çizildikten sonra, [özellikleri](#) ayarlanabilir.

Varsayılan mesh modu **Noktalama**'dır. Bunun yerine **Bitki** modunu seçin, ardından varsayılan **Düz Dallanma** yerine **Kıvrımlı Dallanma**'yı seçin. Ardından, özelliklerin geri kalanını varsayılan değerlerinde bırakarak bu nesne için dikişleri oluşturun.

Bu özelliklerle oluşturulan kıvrımlı bitki dolgusu, Başlangıç Noktasından başlar ve birbirinden büyüyen filizlerden oluşur.



Başlangıç Noktasından büyüyen bitki

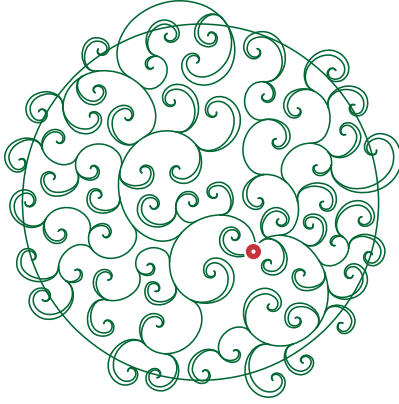
Yukarıdaki resimde görülebileceği gibi, varsayılan kıvrımlı bitki dolgu nesne sınırlarına göre kırılmıştır ve sınır konturları da işlenmiştir.

## Seçenekler Sekmesi

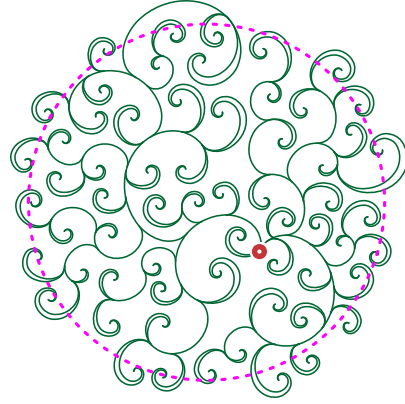
### Açıklık

Nesne konturlarını geçen filizlerin nasıl ele alınacağı [Açıklık](#) kontrolü ile yönetilir. Olası değerler **Taşma**, **Kırılmış** ve **İç**'tir.

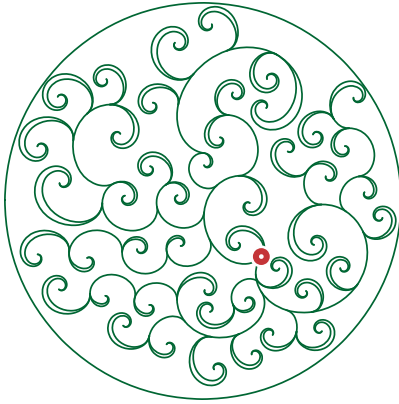
Taşan dolgu, nesne konturlarıyla çakışır. Bu konturların işlenmesini kapatmak isteyebilirsiniz. Böyle bir durumda, konturları hariç tutmak için [Ortak Mesh Tercihleri](#)'ni kullanın.



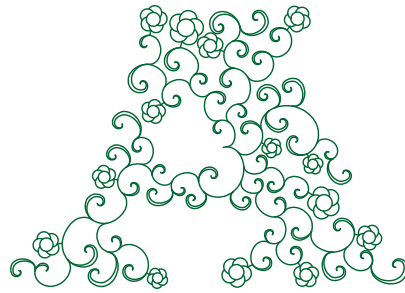
Dolgu taşması, konturlar dahil



Dolgu taşması, konturlar hariç



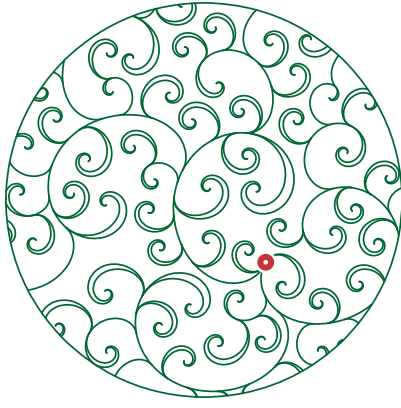
İç dolgu, konturlar dahil



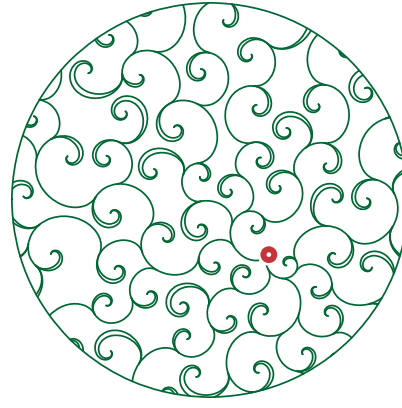
İç dolgu, konturlar hariç

### Boyut Seviyeleri

Kıvrımlı bir bitki, 1. seviyenin en küçük ve 8. seviyenin en büyük olduğu 1 ila 8 boyut seviyesindeki filizlerle oluşturulur. Aynı seviyeye ait filizler boyut olarak özdeş değildir; daha organik bir görünüm elde etmek için belirli bir aralıkta değişirler. [Boyut seviyeleri](#) seçimi, filizlerin yerleşiminin homojenliğini etkiler.



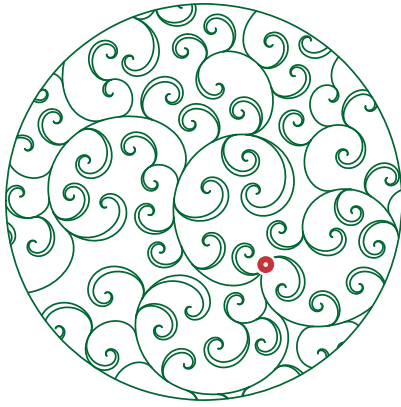
Boyut seviyeleri 1-4



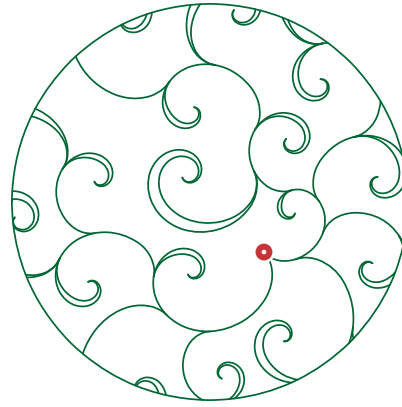
Boyut seviyeleri 1'e düşürüldü

## Genel Ölçek

**Genel Ölçek**, filizler için bir yakınlaştırma aracı gibi çalışır. Bu kontrol, tüm filizlerin (tüm filiz boyut seviyelerinin) boyutunu artırmanıza veya azaltmanıza olanak tanır. Yapraklar ve çiçekler dahil tüm filizleri etkiler. Kendi ölçek kontrolleri olan veya boyutları sabit olan taban ve çekirdeği etkilemez. Dolaylı olarak, genel ölçek aynı zamanda filizler arasındaki boş alanı da artırır veya azaltır.



Filizlerin %100 genel ölçeği



Filizlerin %200 genel ölçeği

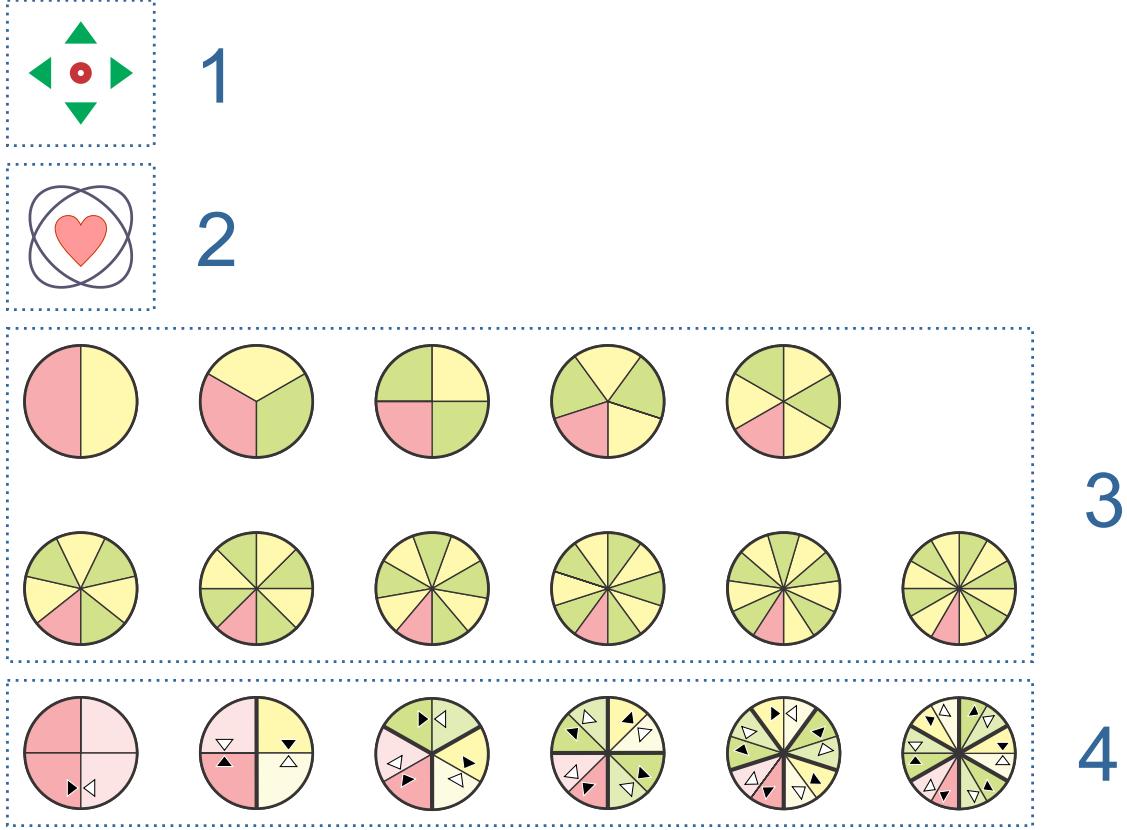
## Süslemeler Ve Monogramlar

Önceki örnekler, bitkinin başlangıç noktasından otonom (bağımsız) bir şekilde büyümesini ve tüm mesh nesnesinin dolgusuyla sonuçlanmasını göstermektedir. "Otonom" terimi, bitkinin büyümesinin yönetilmediği anlamına gelir. Ancak, **Büyüme Türü** kontrolü, bitkinin büyümesi için bir şekilde yönetilen başka yollar seçmenize olanak tanır. Bunlar dönel simetri ve yansıtma getirir. Ana mesh nesnesini doldurmak yerine, ana mesh nesnesini bir şekil şablonu olarak kullanan dekoratif bir nesne veya süsleme üretirler.

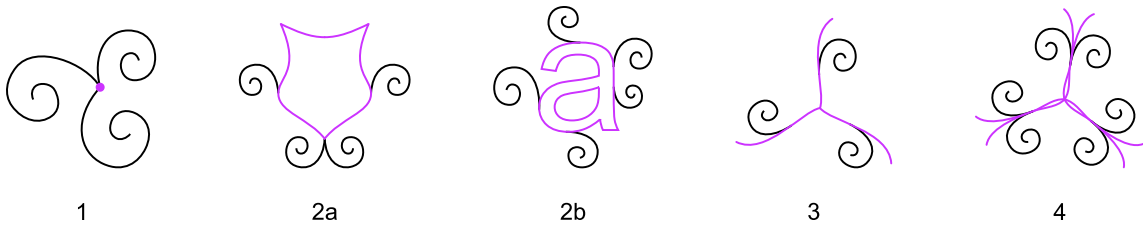
Ayrıca, bitki sadece tek bir noktadan değil, bir vektör nesnesinden veya birden fazla vektör nesnesinden büyüebilir. Eğer bitkinin büyüdüğü bir çekirdek olarak bir harf glifi kullanılırsa, ortaya çıkan ağ bir monogram gibi görünebilir.

## Büyüme Türü

Seçenekler Sekmesindeki Büyüme Türü kontrolü, bitkinin büyümesinin nasıl başlayacağını ve yönetilip yönetilmeyeceğini (simetri, yansıtma) seçmenize olanak tanır.



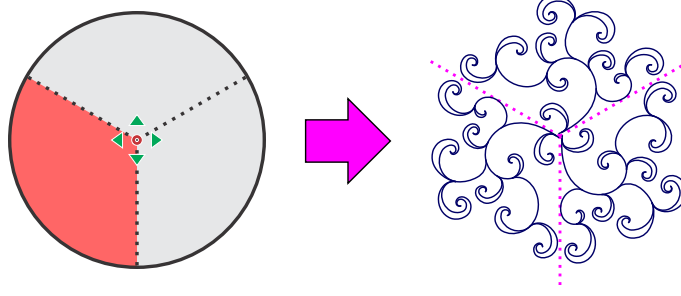
Filiz Büyüme Sembelleri: 1 başlangıç noktasından (otonom), 2 çekirdekten (yazı tipi glifi, kütüphane glifleri, delik veya oyma), 3 başlangıç noktasından veya tabandan, dögüsel simetri, 4 başlangıç noktasından veya tabandan, yansıtılmış ve döndürülmüş



Filiz Büyüme Örnekleri: 1 başlangıç noktasından (otonom), 2a çekirdekten (kütüphane glifi), 2b çekirdekten (yazı tipi glifi), 3 tabandan dögüsel simetri ile, 4 tabandan, yansıtılmış ve döndürülmüş

## Simetri

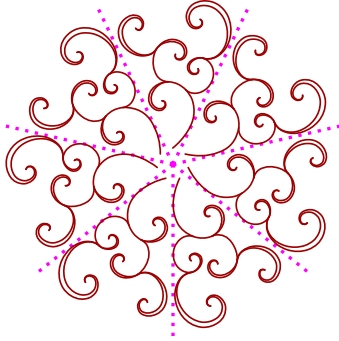
Büyüme türleri, yukarıdaki şemada gösterildiği gibi 4 gruba ayrılabilir. Simetrik sektörler kullanan büyüme #3 ile başlayalım. Simetri noktası, Başlangıç Noktası ile aynıdır.



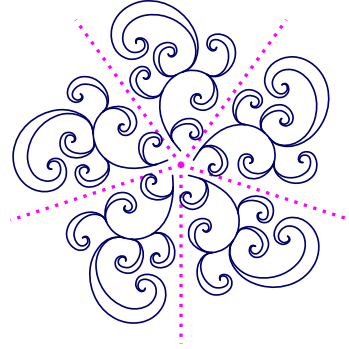
3 sektörlü döngüsel simetri. Kaynak sektör kırmızı renkle boyanmıştır.

## Kaynak Sektör

Filizler, ağ nesnesinin (bu durumda daire) sadece bir sektöründe büyür. Bu sektöre **kaynak sektör** denir. Varsayılan kaynak sektör, yukarıdaki resimde kırmızı ile işaretlenmiş olan sol alt sektördür. Kaynak sektör, **Simetri için Kaynak Sektör** kontrolü kullanılarak değiştirilebilir. Kaynak sektördeki filizler, **Başlangıç Noktası** etrafında diğer sektörlerde kopyalanır. Ana ağ nesnesinin dairesel bir şekle sahip olması gerekmez. Kaynak sektörün şekli, gerçek şekillerine bakılmaksızın diğer tüm sektörlerde kullanılır.



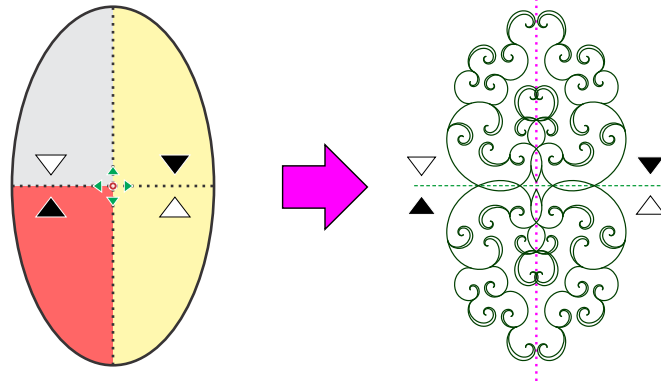
Döngüsel simetrik kıvrıkcık bitki - 7 sektör



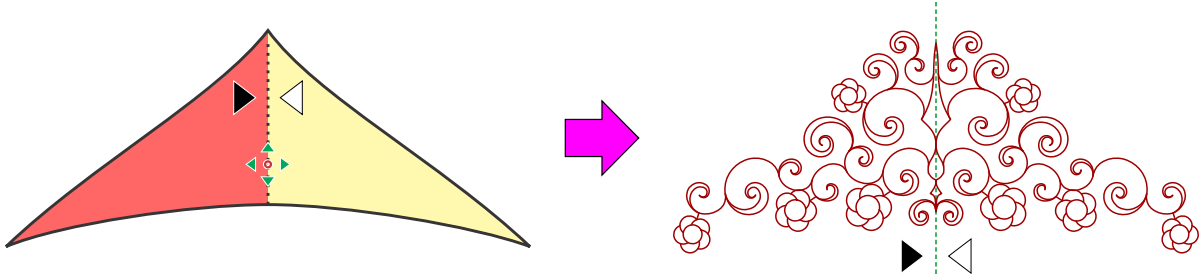
Döngüsel simetrik kıvrıkcık bitki - 5 sektör

Aşırı yoğunluğu önlemek için, iç filizler Başlangıç Noktasında birleşmeyebilir. Bu gibi durumlarda, filizler başka uygun bir en yakın noktada birleştirilir.

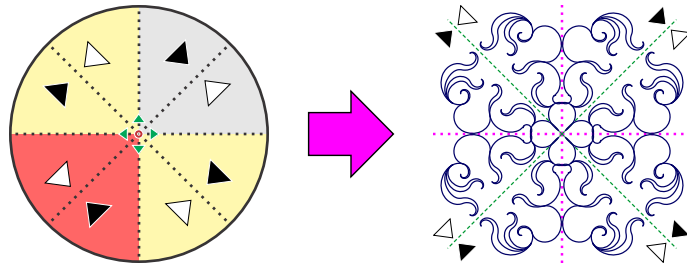
Döngüsel simetri, bir sektörün kenarı boyunca yansıtma ile birleştirilebilir. Yine, kaynak sektör kırmızı olmalıdır. Diğer sektörler, onun döndürülmüş ve yansıtılmış kopyalarıdır.



Yansıtma ile birleştirilmiş döngüsel simetri

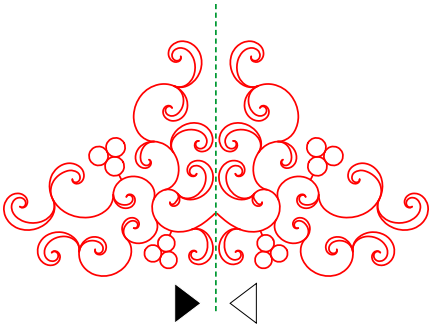


Yansıtma. Bu örnekte, filizleri büyütme için bir **temel nesne** kullanılmıştır. Başlangıç Noktası, tabanı yatay eksene göre asimetrik hale getirmek için kasıtlı olarak şeklin geometrik merkezinin altına yerleştirilmiştir.

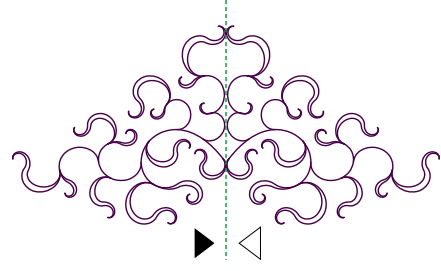


Aynalama ile birleştirilmiş dönel simetri.

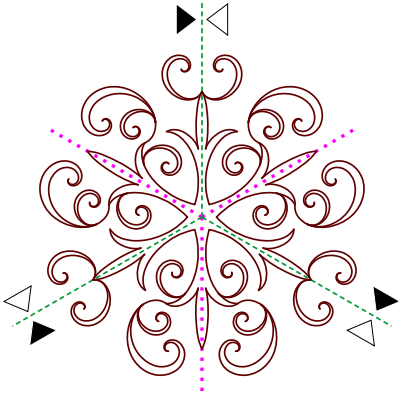
Aşağıda dönel simetri ve aynalamaya dair daha fazla örnek bulunmaktadır.



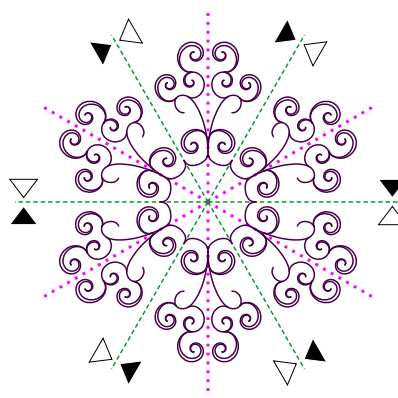
Aynalamalı bitki, bazı filizler çiçeklerle değiştirilmiş



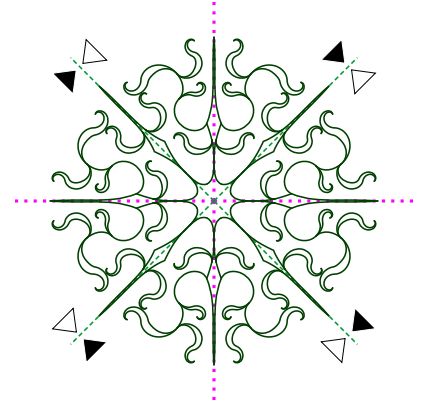
Aynalamalı bitki, yaprak türü #2



Tabandan büyüyen bitki, aynalama ve 3x dönel simetri



Tabandan büyüyen bitki, aynalama ve 6x dönel simetri

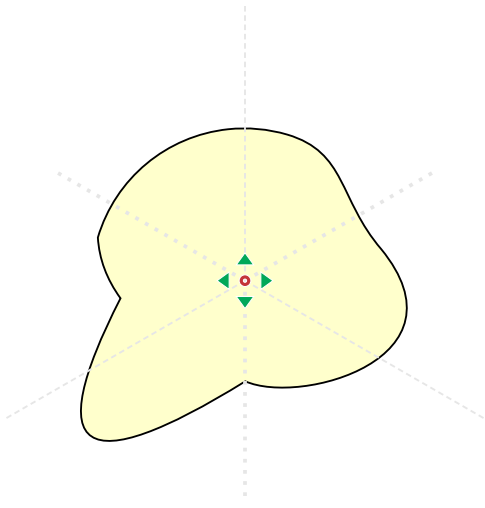


Tabandan büyüyen bitki, aynalama ve 4x dönel simetri

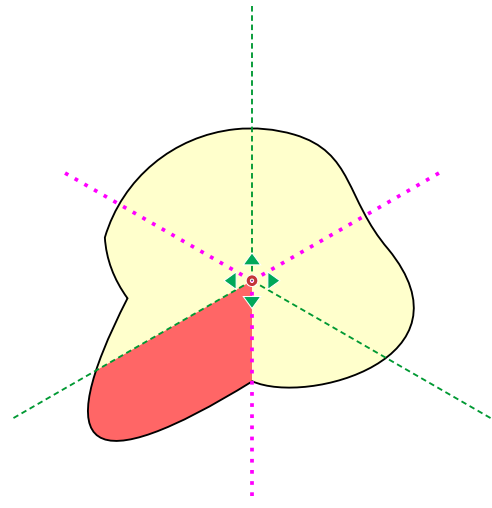
## Düzensiz Ana Nesne

Daha önce belirtildiği gibi, dönel simetriye ve/veya aynalamaya sahip bitkiler şekillerini ana mesh nesnesinin bir bölümünden alırlar. Bu bölüme **kaynak sektör** denir. Bitkinin geri kalanı, kaynak sektörün döndürülmüş veya aynalanmış kopyalarından oluşur. Bu bölüm bunun nasıl çalıştığını göstermektedir.

Simetri ve aynalamayı göstermek için kullanacağımız mesh nesnesi kasıtlı olarak düzensizdir. **Büyüme Türü** (Growth Kind), **3x Dönel Simetri ile Aynalama** (Mirror with 3x Rotational Symmetry) olarak ayarlanmıştır.

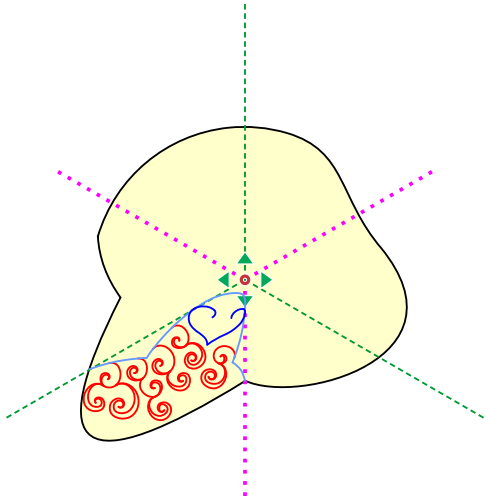


Başlangıç noktalı düzensiz mesh nesnesi

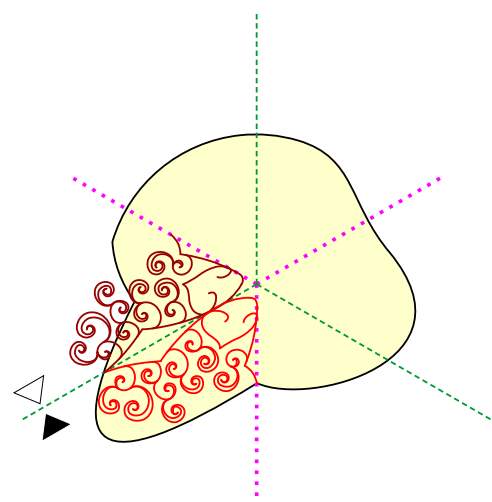


Aynalama ve 3x dönel simetri için mesh nesnesinin kaynak sektörü (kırmızı)

Bitki sadece kaynak sektörde büyür ve burası aynı zamanda bitki büyümesinin ana nesnenin konturlarına uyduğu tek yerdir. Bu örnekte, filizler iki tabandan (önceden tanımlanmış vektör nesnelere) büyür. Tabanlar koyu ve parlak mavi ile vurgulanmıştır. Lütfen kaynak sektörün asimetrik şekli nedeniyle tabanların nasıl deforme olduğuna dikkat edin.

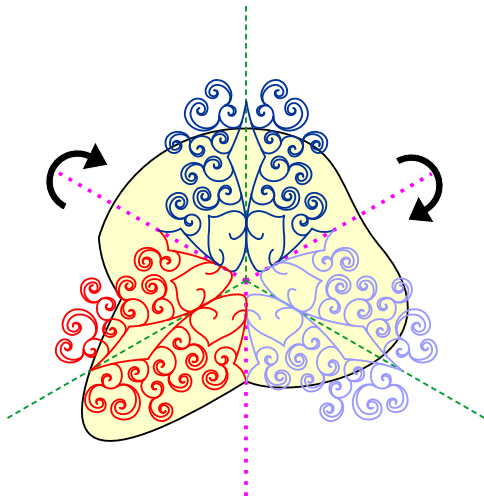


Büyümüş bitki ile kaynak sektör.

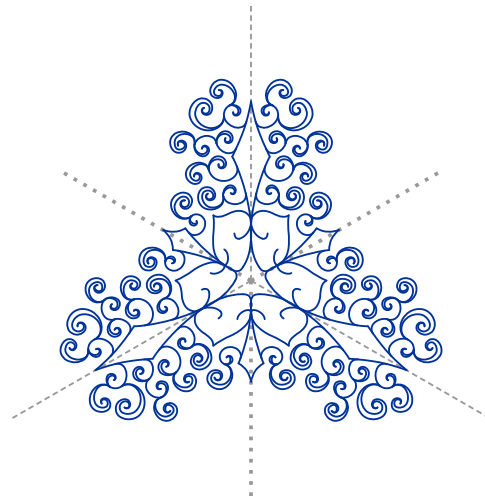


Kaynak sektörün kenarı boyunca aynalanması.

Program, kaynak sektörün ve komşusunun yansıma simetrisini elde etmek için bitkiyi kaynak sektörden aynalar. Ardından, her iki sektörün kopyaları, sektörlerin geri kalanını doldurmak için döndürülür. Lütfen ana nesnelerin konturlarının yalnızca kaynak sektör dolgusu büyütülürken dikkate alındığını ve diğer tüm sektörlerde göz ardı edildiğini unutmayın.



Dönel simetri uygulandı



Tamamlanmış dolgu (süsleme)

## Tohum

**Tohum**, bitkinin rastgele oluşturucusu için bir başlangıç değeridir. Farklı tohum değerleri, diğer tüm tercihler korunurken filizlerin, çiçeklerin ve yaprakların farklı boyut ve düzenlerle sonuçlanmasını sağlar. Tohum değeri, sayısal bir kontrol ile veya yukarı ve aşağı ok düğmeleriyle ayarlanabilir. Düğmeler, tohumun hızlı bir şekilde değiştirilmesine olanak tanır ve ayrıca yeni tohum değerini uygular (mesh nesnesi için dikişleri oluşturur).

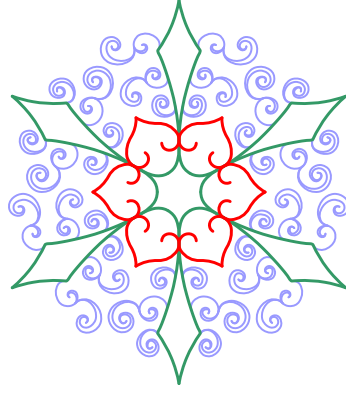
Başka bir deyişle, bitki dolgusunun farklı bir varyantını elde etmek için tohum ok düğmesine tıklayın.

## 📁 Taban Sekmesi

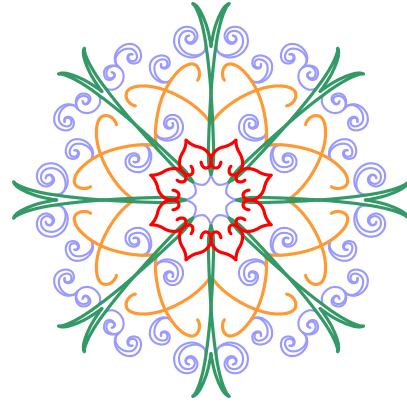
**Büyüme Türü** (Seçenekler Sekmesindeki kontrol), simetri ile birlikte, filizlerin büyümesi için bir platform olarak Başlangıç Noktasını veya **Taban** adı verilen bir vektör şablonunu kullanmanıza olanak tanır. Taban, simetrik bitkinin her sektörüne yansıtılan önceden dijitalleştirilmiş bir örnektir. Filizler rastgele olsa da, önceden dijitalleştirilmiş simetrik tabanlar, bitki süslemesine bir düzen ve resmiyet duygusu getirir.

Bir kullanıcı, tek bir kıvrıkcık bitki mesh nesnesinde 4 adede kadar taban kullanabilir. Hiçbir taban kullanılmazsa, filizler Başlangıç Noktasından büyür. Bir veya daha fazla taban kullanılırsa, filizler bu tabanlardan büyür.

Tabanlar, Başlangıç Noktası etrafında farklı boyut ve genişliklerde halkalar oluşturur. Her tabanın kendi ayarlanabilir özellikleri vardır: **Tür (Örnek)**, **Boyut** ve **Genişlik**. Boyut ve Genişlik, istenen düzeni elde etmek için tabanlara ince ayar yapmanıza olanak tanır. Tabanlar birbirini kesebilir.



Tek bir nesnede birleştirilmiş iki taban.



Tek bir nesnede birleştirilmiş üç taban.

Mesh nesneleri tek renklidir; bu resimlerdeki renkler sadece tabanları (kırmızı, turuncu ve yeşil) yapraklardan (menekşe) ayırt etmek için eklenmiştir.

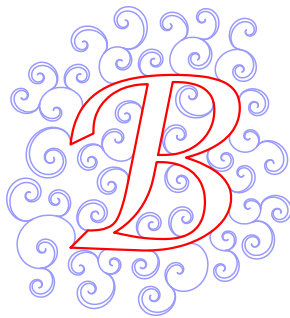
**[Maksimum Filiz Nesli](#)** değerini sıfıra ayarlarsanız, sadece tabanlardan oluşan ve filiz içermeyen bir süsleme oluşturabilirsiniz.

## 📁 Çekirdek Sekmesi

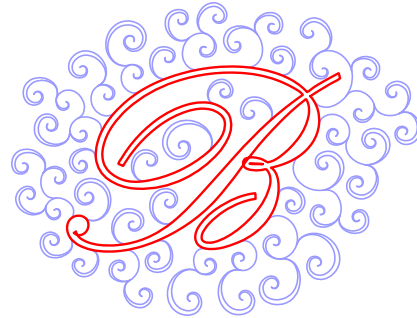
**Çekirdek**, filizlerin büyümesi için başka bir önceden dijitalleştirilmiş vektör platformu türüdür. Tabandan farklı olarak, çekirdek asimetrik olabilir ve hatta kullanıcı tanımlı olabilir (ana mesh nesnesinin delikleri ve oyukları kullanılarak). Dört tür çekirdek vardır:

1. tek bir yazı tipi glifinden
2. tek bir kütüphane glifinden
3. ana mesh nesnesinin deliklerinden
4. ana mesh nesnesinin oyuklarından

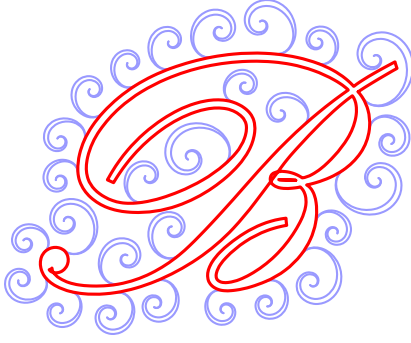
### 1. Yazı Tipi Glifinden Çekirdek



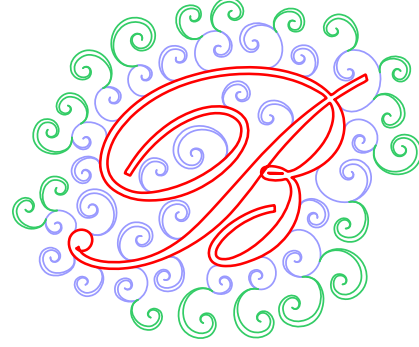
Yazı Tipi Glifinden Çekirdek



Yazı Tipi Glifinden Çekirdek

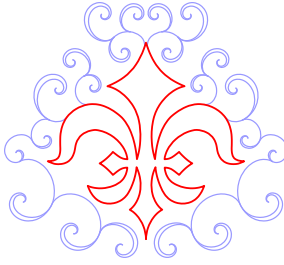


Yazı tipi glifinden çekirdek, 1 filiz nesli

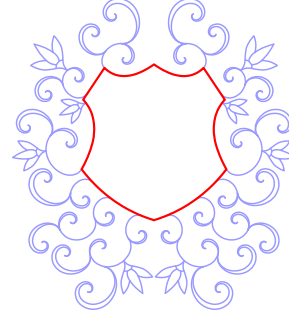


Yazı tipi glifinden çekirdek, 2 filiz nesli

## 2. Kütüphane Glifinden Çekirdek



Kütüphane Glifinden Çekirdek

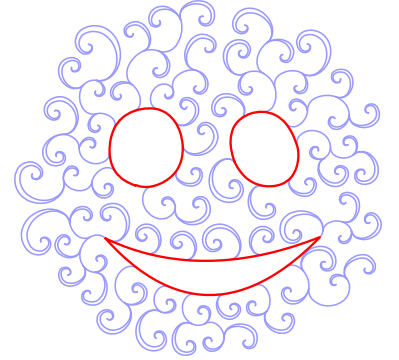


Kütüphane Glifinden Çekirdek

Tüm önceden dijitalleştirilmiş kütüphane çekirdek glifleri (tip #2), onlardan büyüyen filizlerin yansıtılmasına izin verir. Diğer çekirdek türleri, şekillerine bakılmaksızın yansıtılmaya izin vermez.

## 3. Delik Konturlarından Çekirdek

Delik konturlarından gelen çekirdek sabit bir boyuta sahiptir ve ölçeklendirilemez.

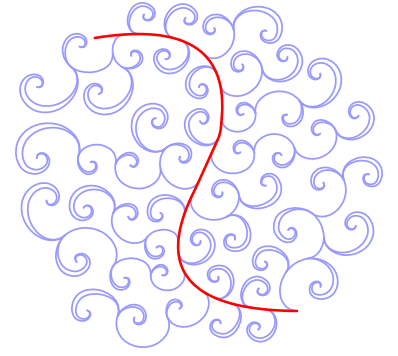


Nesne deliklerinden çekirdek

#### 4. Oyma Konturlarından Çekirdek

Oyma konturlarından gelen çekirdek sabit bir boyuta sahiptir ve ölçeklendirilemez.

Lütfen bir curly plant mesh içinde oyma çekirdeklerinin nasıl kullanılacağına dair [ileri teknikleri](#) açıklayan ayrıntılı derse bakınız.



Nesne oymalarından çekirdek

#### Çiçekler Sekmesi

Bazı filizler çiçeklere dönüştürülebilir. Mevcut iki [çiçek türü](#) vardır:

1. [yazı tipi gliflerinden](#) oluşturulan çiçekler
2. [kütüphaneden önceden tanımlanmış çiçekler](#)

Yazı tipi glifleri esas olarak çiçekli clipart içeren yazı tipleri için tasarlanmış olsa da, çiçekler yerine başka harfler veya semboller kullanmanıza da olanak tanır. [Kalın](#) ve [İtalik](#) gibi yaygın yazı tipi stillerinin yanı sıra, glifi ana filize göre döndüren bir [Döndürme](#) kontrolü de mevcuttur. Çiçeklerin boyutlarını ayarlamak için kendi [Ölçek](#) kontrolleri vardır. Ayrıca, çiçeğin alt kısmını daraltmanıza olanak tanıyan bir [Sıkıştırma](#) kontrolü de mevcuttur.

Maksimum çiçek sayısı, [Miktar](#) özelliği ile kabaca kontrol edilir. Ancak, yerleşimleri sözde rastgele olduğundan, kesin çiçek sayısı garanti edilemez.

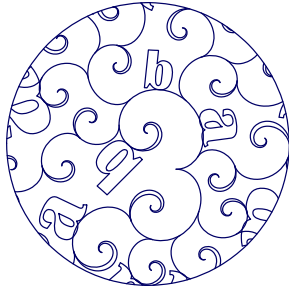
Tek bir nesnede birden fazla çiçek kullanılabilir.



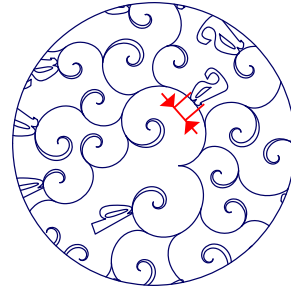
Bir çiçek (kütüphane)



İki çiçek (kütüphane)



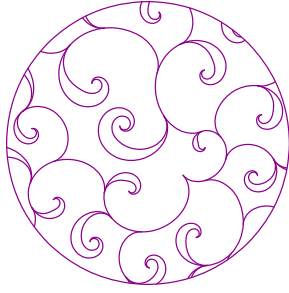
İki yazı tipi glifi



Sıkıştırma=%100 olan iki yazı tipi glifi

## 📁 Yapraklar Sekmesi

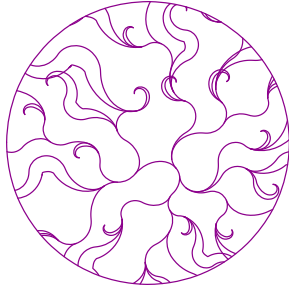
Bazı filizler yapraklara benzeyen nesnelere dönüştürülebilir. Farklı genel şekillere sahip, mevcut birkaç [yaprak türü](#) vardır. Yapraklar ayarlanabilir [Genişlik](#), [Uzunluk](#) ve [Kıvrımlılık](#) özelliklerine sahiptir. Kıvrımlılık, yaprakların spiral bir şekle ne kadar büküldüğünün bir ölçüsüdür.



Yaprak 1, Yaprak genişliği=%100



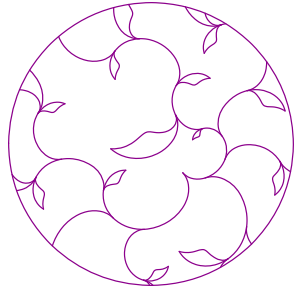
Yaprak 2, Yaprak genişliği=%100



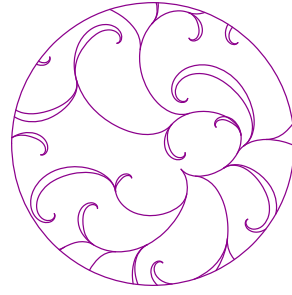
Yaprak 3, Yaprak genişliği=%100



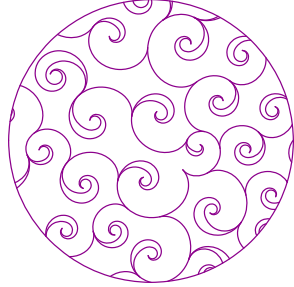
Yaprak 4, Yaprak genişliği=%100



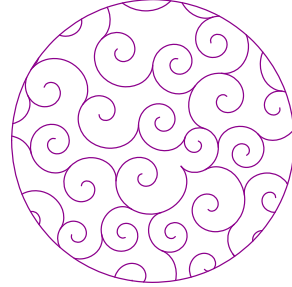
Yaprak 1, Yaprak uzunluğu=%50



Yaprak 1, Yaprak kıvrıklığı=%25



Yaprak 1, Yaprak kıvrıklığı=%100



Yaprak 1, Yaprak kıvrıklığı=%100, Yaprak genişliği=%0 (yaprak yerine filizler)

## Ayrıca Bakınız

- [Mesh Aracı - Kıvrıkcık Bitki Özellikleri](#)
- [Kıvrıkcık Bitki Mesh - İleri Teknikler](#)

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Nasıl Yapılır?](#) > [Kıvrımlı Bitki Ağı - İleri Teknikler](#)

## Kıvrımlı Bitki Örgüsü - Gelişmiş Teknikler

### Adım Adım Kılavuz

Bu kılavuz, Kıvrımlı Bitki Örgüsü - Temel Kılavuz'un devamı niteliğindedir. Karmaşık nakış tasarımları oluşturmak için Örgü aracının diğer dijitalleştirme özellikleriyle nasıl birleştirileceğini açıklar.

Temel kavramların üzerine inşa edilen bu ders, bitki dolguları için "çekirdek" olarak fraktal dolguları ve yazıları kullanarak karmaşık tasarımlar oluşturmaya yönelik talimatlar sağlar. Ayrıca, kıvrımlı bitki süslerini Köşe aracıyla birleştirerek simetrik köşe süslemelerinin nasıl oluşturulacağını gösterir.

## Bölümler

1. [Kıvrımlı Bitki Dolgusu için Çekirdek Olarak Fraktal Dolguyu Kullanma](#)
2. [Kıvrımlı Bitki Dolgusu için Çekirdek Olarak Yazıyı Kullanma](#)
3. [Simetrik Köşe Süslemeleri](#)

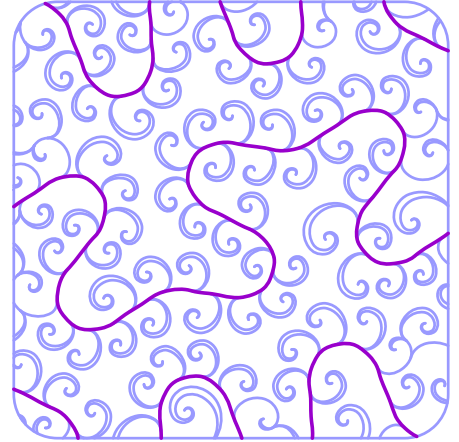
## Ayrıca Bakınız

- [Örgü Aracı - Bitki Özellikleri](#)
- [Kıvrımlı Bitki Örgüsü - Temel Kılavuz](#)

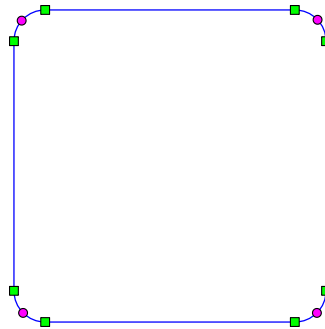
## Örnek #1 - Kıvrımlı Bitki Dolgusu İçin Çekirdek Olarak Fraktal Dolguyu Kullanma

Bu örnekteki temel ilke, fraktal çizgiler oluşturmak, bunları konturlara dönüştürmek ve ardından bir Örgü nesnesi içinde **oymalara** dönüştürmektir. Bu oymalar daha sonra bitki dolgusunun büyüdüğü bir platform (çekirdek) görevi görür.

Çizim: Çekirdek olarak fraktal içeren kıvrımlı bitki dolgusu ►



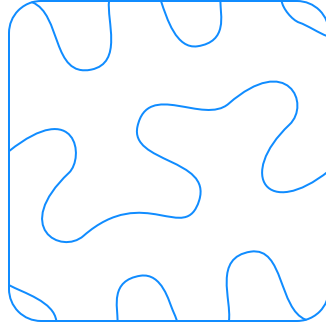
1. [Bir Örgü nesnesi çizin](#); 10x10cm (4x4 inç) gibi yeterince büyük olduğundan emin olun.



Vektörlerle çizilmiş Örgü nesnesi

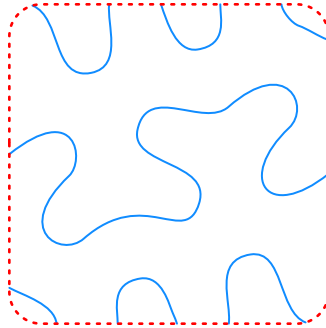
2. [Özellikler](#) penceresini açın.
3. [Ağ > Fraktal dolgu](#) seçeneğini seçin.

4. Bir **Fraktal Türü** (örneğin, #25) seçin.
5. İstenirse **Pürüzsüz** seçeneğini etkinleştirin.
6. "Ortalama Boşluk Genişliği"ni daha büyük bir değere (örneğin, 20) ayarlayın.
7. **Tek Katman** seçeneğini seçin.
8. Düzeni görselleştirmek için Dikişleri Oluşturun.



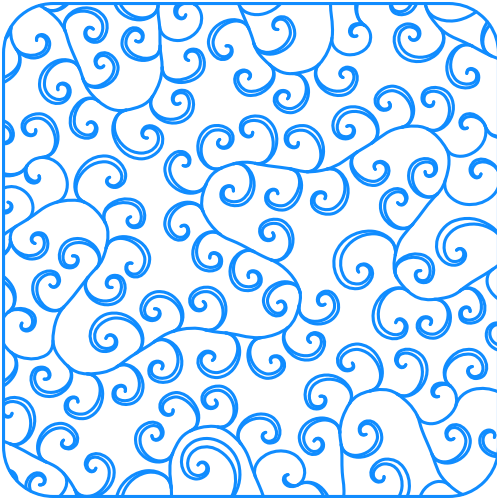
Büyük boşluklu Ağ > Fraktal dolgu

9. Örgü nesnesini seçin ve **Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Örgü & Sfumato > Ayrı Kontur Öğeleri Oluştur** yolunu izleyin.
10. Yeni oluşturulan kontur grubunu seçin ve "Grubu Çöz" işlemini uygulayın.
11. Dış konturu temsil eden konturu silin, çünkü oyma çekirdeği için gerekli değildir.

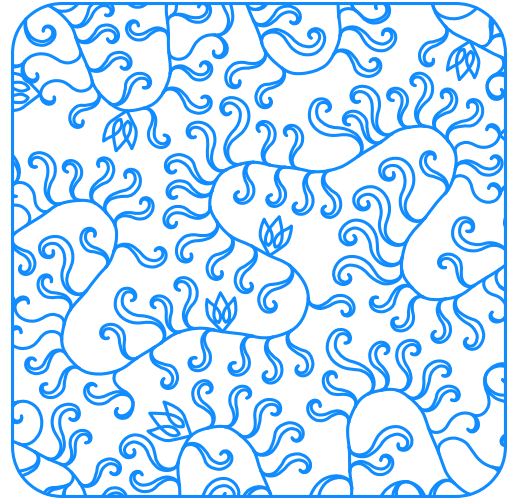


Dış konturu silin

12. Kalan kontur nesnelerini seçin ve **Ana Menü > Dönüştür > Kontur > Konturu Oymaya Dönüştür** komutunu kullanın. Konturlar, orijinal Örgü nesnesine oymalar olarak taşınacaktır.
13. Örgü nesnesini seçin ve Özellikler penceresini açın.
14. Örgü modunu Ağ'dan **Bitki > Kıvrımlı Dallanma**'ya değiştirin.
15. **Büyüme Türü**'nü **Çekirdekten** olarak ayarlayın.
16. **Çekirdek sekmesi** altında, **Çekirdek Türü**'nü **Oymalar** olarak ayarlayın.
17. Dikişleri Oluşturun.
18. Çiçek ve yaprak özelliklerini gerektiği gibi ayarlayın.



Fraktal çekirdekten büyüyen bitki filizleri

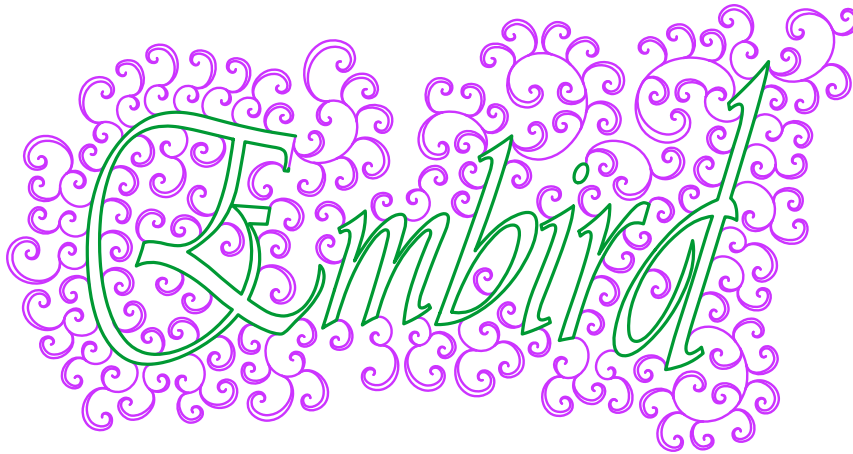


Yaprak ve çiçek özellikleri değiştirildi

## Not

Bireysel filizleri veya çiçekleri düzenlemek için, dolguyu **■ Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Mesh & Sfumato > Ayrı Kontur Öğeleri Oluştur** aracılığıyla tek kontur öğelerine dönüştürün. Düzenledikten sonra, onları kompakt bir nesne halinde yeniden gruplandırmak için **■ Ana Menü > Oluştur > Konturlar > Kontur Parçalarını Düzenle** komutunu kullanın.

## Örnek #2 - Kıvrıkcık Bitki Dolgusu İçin Çekirdek Olarak Yazı Kullanımı



Çekirdek Olarak Yazı İçeren Kıvrıkcık Bitki

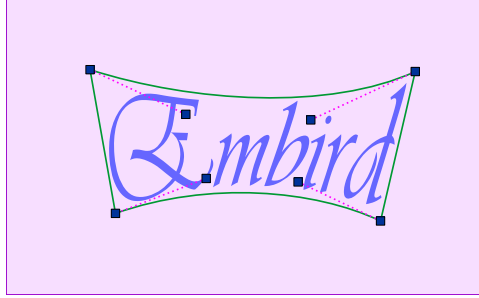
Bu yöntem, yazı oluşturmayı, bunu konturlara ve ardından oymalara dönüştürmeyi içerir. Ortaya çıkan oymalar, bitki dolgusu için büyüme kaynağı görevi görür.

1. Yeterince büyük bir Mesh Nesnesi çizin.
2. **yazı** oluşturun (Font Engine modülü gereklidir). Kontursuz "Düz Dolgu" modunu kullanın.

Embırd

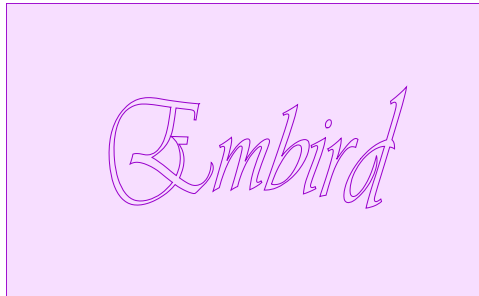
Yazı

3. Yazıyı Mesh nesnesinin üzerine yerleştirin ve sınırların içine sığacak şekilde yeniden boyutlandırın.
4. Yazıyı şekillendirmek için **Ana Menü > Dönüştür > Zarf** komutunu kullanın ve Mesh nesnesi içinde filizlerin büyümesi için yeterli alan bırakın.



Zarf ile ayarlanmış yazı

5. **Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Mesh & Sfumato > Dolgudan Konturlar Oluştur** komutunu kullanarak dolgu yazısını konturlara dönüştürün.
6. Orijinal düz dolgu yazı nesnesini silin, sadece konturları bırakın.
7. **Ana Menü > Dönüştür > Kontur > Konturu Oymaya Dönüştür** aracılığıyla konturları oymalara dönüştürün. Oymalar bağımsız nesnelere olmadığından, dikdörtgen Mesh nesnesi olan önceki nesneye otomatik olarak eklenirler.

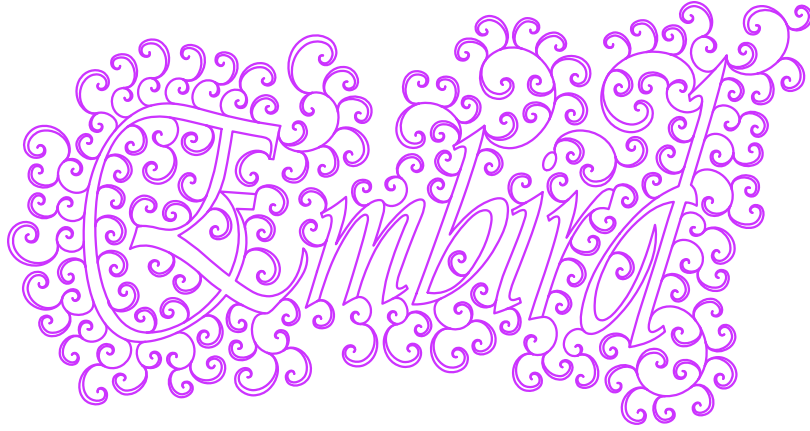


Yazıdan oluşturulmuş oymalara sahip Mesh nesnesi

8. Mesh nesnesi için Özellikler penceresini açın.
9. **Konturları dahil et** seçeneğini (hem dış hem de iç) devre dışı bırakın.
10. Mesh modunu **Bitki > Kıvrık Dallanma** ve **Büyüme Türü**'nü **Çekirdekten** olarak ayarlayın.

11. **Yayılm**'ı "İç" ve **Maksimum Filiz Nesli**'ni 2 olarak ayarlayın.

12. **Çekirdek sekmesi** altında, **Çekirdek Türü**'nü **Oymalar** olarak ayarlayın ve dikişleri oluşturun.



Yazı çekirdeğinden büyüyen bitki filizleri

## Not

- Yazıyı koruyabilir (adım #7) ve sağlam bir merkez için **Otomatik Sütun** ile doldurabilirsiniz.
- Mesh nesnesinin, dekoratif bir kenarlık görevi görmesi için Nesne Denetçisi'nde otomatik sütun yazısının üzerinde konumlandırıldığından emin olun.

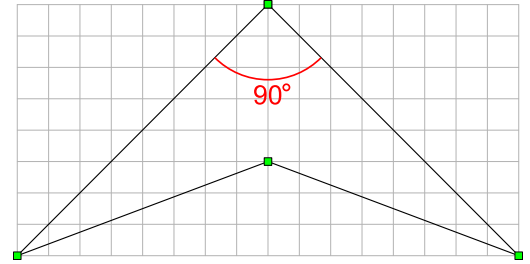


Otomatik sütun dolgulu yazı

## Örnek #3 - Simetrik Köşe Süslemeleri

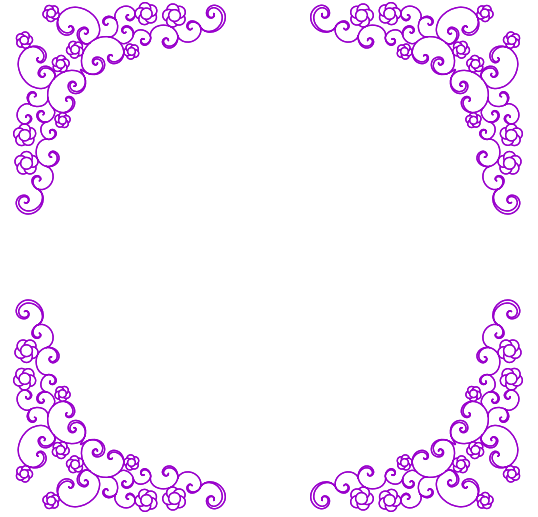
Bu örnek, Kıvrık Bitki süslemesini **Köşe aracı** ile birleştirmeyi göstermektedir. Bitki üretimi sözde rastgele olduğundan, orijinal mesh nesnesini döndürmek tutarsız sonuçlar doğuracaktır. Bu nedenle, bir süsleme oluşturuyor, bunu konturlara dönüştürüyor ve ardından bu konturları çoğaltıyoruz.

1. Mesh nesnesini **Izgaraya Yasla** kullanarak yatay konumda çizin. Kasnak köşesine uyması için üstte 90 derecelik bir açı oluşturun.



Köşe süslemesi için vektör konturu

2. [Başlangıç Noktasını](#) yerleştirin.
3. Özellikler'de, **Plant > Curly Branching** öğesini seçin ve **Growth Kind** ayarını **Mirror** olarak belirleyin.
4. **Include Contours** ayarını "No", **Span** ayarını "Interior" ve **Flower Count** ayarını %50 olarak belirleyin. Dikişleri oluşturun.
5. **Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Mesh & Sfumato > Mesh'ten Konturlar Oluştur** yolunu kullanarak Mesh'i konturlara dönüştürün.
6. Süsü 45 derece döndürmek ve ardından kasnağın sol üst köşesine taşımak için **Ana Menü > Dönüştür > Dönüştürme Penceresi** yolunu kullanın.
7. **Ana Menü > Oluştur > Köşe** yoluna gidin, istenen köşe simetrisini seçin ve **Uygula**'ya tıklayın.



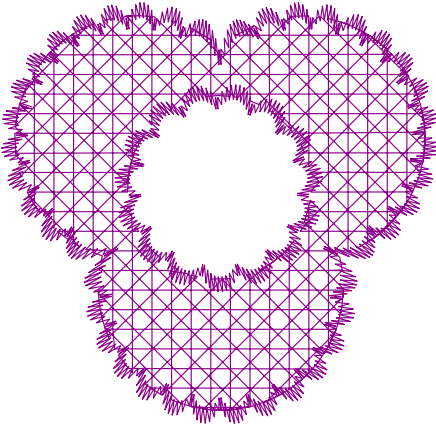
Sonuçta elde edilen simetrik köşe süslemeleri

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nasıl Yapılır? > Bağımsız Dantel



## Bağımsız Dantel (FSL)

Bağımsız Dantel (FSL), nakış tamamlandıktan sonra tamamen yıkanarak temizlenen suda çözünür bir tela üzerine işlenen nakış tasarımlarını ifade eder. Nakışı destekleyecek bir temel kumaş kalmadığından, dikişlerin birbirine kenetlenmesi ve birbirini desteklemesi için stratejik olarak dijitalleştirilmesi gerekir. Aplike bazen FSL'ye entegre edilebilir, ancak tasarımın bütünlüğü öncelikle dikiş yapısının kendisine dayanır.



Studio NEXT, bu projeler için yapısal bir arka plan görevi görmek üzere özel olarak tasarlanmış özelleştirilmiş bir seyrek dolgu içerir. Bu özellik, [FSL Izgarası](#) olarak bilinir ve [Mesh > Net](#) nesnesinin bir yapılandırmasıdır.

FSL Izgarası, delikler içerenler de dahil olmak üzere her şekle sahip nesneye uygulanabilir. Kullanıcılar, [Özellikler penceresi](#) aracılığıyla ayarlanabilir aralık ve katman sayılarına sahip çeşitli ızgara desenleri arasından seçim yapabilirler.

Çoğu FSL tasarımı, dahili dantel yapısını bir arada tutmak için saten dikişlerden oluşan güçlendirilmiş bir kenarlık gerektirir. Studio NEXT'te bu kenarlıklar genellikle Sütun aracı veya Saten moduna ayarlanmış Kontur aracı kullanılarak oluşturulur.

Bir FSL projesindeki ek dekoratif öğeler, Örnek modundaki Kontur aracı gibi çeşitli yöntemler kullanılarak dijitalleştirilebilir.

**Not:** Kalan tela, bitmiş FSL nakışına karakteristik sertliğini sağlar. Daha yüksek derecede bir sertlik gerekirse, bitmiş parça suyla çözülmüş tela solüsyonu ile spreylenebilir ve kurumaya bırakılabilir.

## Ayrıca Bakınız

- [Bağımsız Dantel - Ders](#)
- [Mesh Aracı - Net Özellikleri](#)
- [Kontur - Overlok Özellikleri](#)

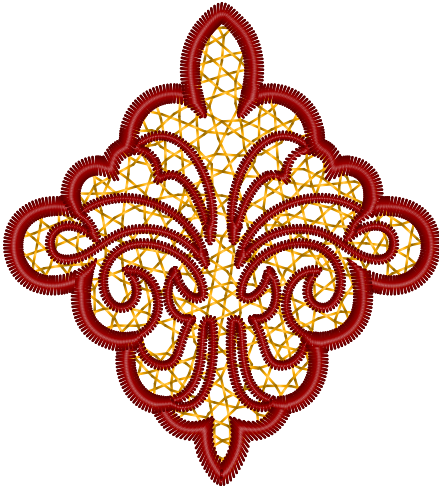
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > [Nasıl Yapılır?](#) > Bağımsız Dantel - Eğitim



## Bağımsız Dantel - Ders

### Embroid Studio NEXT İçinde Bağımsız Dantel (FSL) Tasarımları Oluşturma

Bu ders, Embroid Studio NEXT kullanarak Bağımsız Dantel (FSL) nakış tasarımları oluşturmak için kapsamlı talimatlar sağlar. Temel dolgular (FSL Izgaraları dahil) için Mesh aracının ve saten dikiş kenarlıkları için Overlock ve Saten modlarını kullanan Outline aracının kullanımını kapsar. Kılavuz ayrıca, profesyonel FSL sayısallaştırma için gerekli olan tasarım açıklıkları oluşturma ve iç saten dikiş dolguları üretme tekniklerini de detaylandırır.



FSL nakışında ustalaşmak iki temel bileşeni içerir: 1. dijital tasarım süreci (sayısallaştırma) ve 2. fiziksel nakış süreci. Fiziksel gerçekleştirme için kullanılan yöntemler, tasarımın nasıl sayısallaştırılması gerektiğini doğrudan etkiler.

Bu ders, büyük ölçüde belirli yazılım araçlarına dayanan sayısallaştırma yönüne odaklanmaktadır.

**FSL tasarımları** doğrudan suda çözünür bir sabitleyici üzerine işlenir. Kumaş desteği olmadığı için, arka plan dolgusundaki dikişlerin birbirini destekleyecek şekilde yapılandırılması gerekir. Ortaya çıkan dolgu gevşektir ve karakteristik bir dantel görünümü oluşturur. Bu tasarımlar, dantelin yapısal bütünlüğünü korumak için genellikle bir saten dikiş kenarlığı gerektirir.

Studio NEXT, hem **gevşek dolgular** hem de **satın dikiş kenarlıkları** oluşturmak için özel araçlar sağlar. Bu ders temel bir iş akışını göstermektedir; ancak, çeşitli dolgu dokuları ve kenarlık stilleri elde etmek için Studio NEXT içindeki diğer araçlar ve tercihler kullanılabilir.

## Kontur Sayısallaştırma

Dolgu ve kenarlık özelliklerini yapılandırmadan önce, FSL tasarımının genel şeklini tanımlamak için ilk nesnenin sayısallaştırılması gerekir. Bu birincil nesne, tasarımı bir arada tutan yapısal dolguyu sağlar.

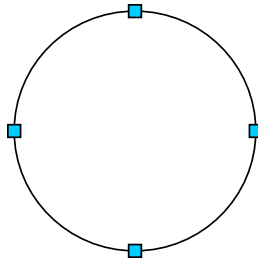
## Mesh Aracı



The **Mesh aracı**, çeşitli gevşek dolgular oluşturmak için kullanılır. Tüm mesh dolguları FSL için uygun değildir; stabiliteyi sağlamak için temel dolgunun iç içe geçmiş bir ağ veya ızgara oluşturması gerekir. İç dekoratif çizgiler gerektiren tasarımlar için, ana mesh dolgusu, dönüştürmeyi ve düzenlemeyi basitleştirmek amacıyla **tek katmanlı dikiş** için yapılandırılmalıdır.

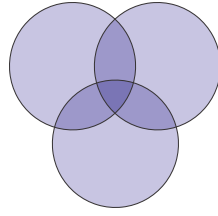
Bu örnekte, genel şekli **vektör formunda** sayısallaştırmak için Mesh aracını kullanıyoruz. Kenarlık konturları daha sonra bu şekilden türetilecek ve bunların ayrıca sayısallaştırılması gerekliliğini ortadan kaldıracaktır.

FSL için herhangi bir şekil sayısallaştırılabilir de, **temel geometrik şekiller** kullanılarak oluşturulan basit bir dairesel Mesh nesnesi ile başlayacağız.

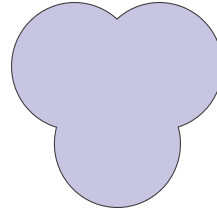


Vektör eğrileri ve düğümlerle tanımlanmış daire

Sayılaştırıldıktan sonra, nesneyi **Çalışma Alanı**'nda seçin ve iki kopya oluşturun. Kopyaları aşağıda gösterildiği gibi düzenleyin.

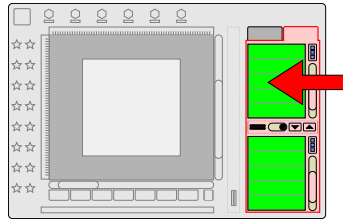


Üst üste binen daireler



Birleştirilmiş daireler

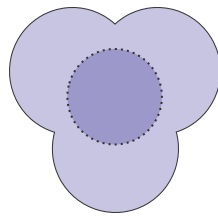
Üç dairenin tümünü seçin ve bunları tek bir şekil halinde birleştirmek için **■ Ana Menü > Oluştur > Şekillendirme > Birleştir** yoluna gidin. Bu yeni şekil, **Nesne Denetçisi** listesinin sonunda görünecektir. Orijinal daireler değişmeden kalır; biri delik oluşturmak için kullanılacak, diğerleri ise silinebilir.



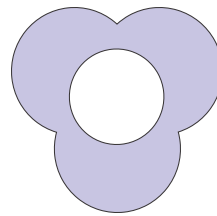
Nesne Denetçisi Panelindeki nesne listesi

Nesne Denetçisinde, kalan daireyi birleştirilmiş şekli takip edecek şekilde taşıyın. Yeniden boyutlandırın ve birleştirilmiş alanın içine ortalayın.

Bu daireyi ana ağ (mesh) içinde bir deliğe (açıklığa) dönüştürmek için **■ Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Ağ & Sfumato > Açıklığa Dönüştür** komutunu kullanın. Düzgün bir işleme için, açıklık nesnesinin Denetçi listesinde ana dolgu nesnesini hemen takip etmesi gerektiğini unutmayın.



İç daire ölçeklendi ve konumlandırıldı



İç daire tasarım açıklığına dönüştürüldü

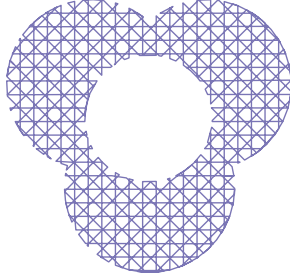
## Dolgu Dikişleri

Genel şekil tanımlanmış olsa da, dikişlerin yine de oluşturulması gerekir. Ağ (Mesh) aracı çeşitli dolgu kategorileri sunar. "Noktalama" (Stippling) varsayılan olsa da, yollar birbirine geçmediği için FSL (Bağımsız Dantel) için uygun değildir. FSL için en etkili dolgular, birbirini kesen tek geçişli yollardan oluşan bir ağ veya ızgara oluşturanlardır.

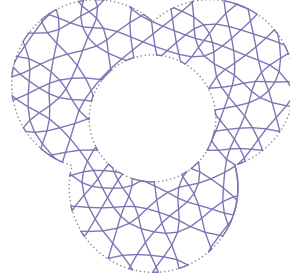
## Tek Katmanlı Dolgu

Aşağıdaki örnekler **Net - FSL Grid** (Ağ - FSL Izgarası) ve **Net - Shapes** (Ağ - Şekiller) dolgularını göstermektedir. Her iki alt kategori de **Net** (Ağ) kategorisine aittir ve tek katman seçeneği etkinleştirilerek yapılandırılmıştır.

Proje gereksinimlerinize uyacak şekilde boşluk (aralık) ve minimum/maksimum dikiş uzunluğu gibi ağ [özelliklerini](#) ayarlayabilirsiniz.



FSL Izgara (Tek Katman)



Ağ - Şekiller (Tek Katman)

## Saten Kenarlık

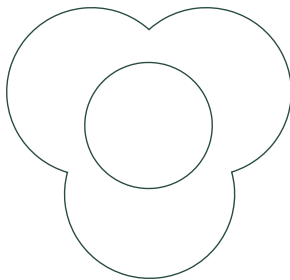
Kenarlık için vektör konturlar, Ağ nesnesi ve açıklığı [Kontur Nesnelere](#) dönüştürülerek oluşturulabilir.

Ağ nesnesini seçin ve [Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Ağ & Sfumato > Kontur Oluştur](#) yoluna gidin. Bu, orijinal ağı korurken dış kontur ve açıklık için yeni kontur nesneleri oluşturur.

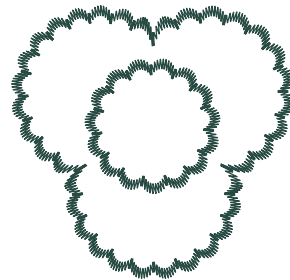
## Overlok

Studio NEXT, saten kenarlıklar oluşturmak için çeşitli yollar sunar: **1. Sütun nesneleri**, **2. Otomatik sütun modu**, **3. Konturlar için saten modu** ve **4. Konturlar için overlok modu**. Örnekleri bir kontur boyunca eşit şekilde dağıtmadaki verimliliği nedeniyle Overlok modunu kullanacağız. Bu örnekler, alt dikiş (underlay) gerektirmeden düşük yoğunluklu dikiş için optimize edilmiştir.

Yeni oluşturulan kontur nesnelerini seçin, [Özellikler penceresini](#) açın ve modu **Overlok** olarak ayarlayın. Uygun bir örnek seçin (örneğin örnek #26) ve dikişleri oluşturun.

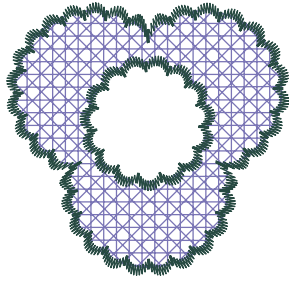


Ağ, vektör konturlara dönüştürüldü

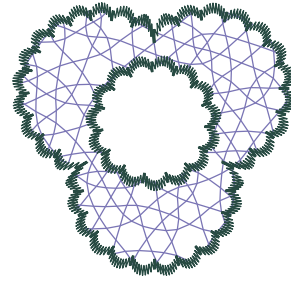


Overlok modu (Örnek #26)

Overlok konturları, tasarım stabilitesi için gerekli olan **zig-zag kenarlıkları** oluşturur. Bunları **dikiş aralığı** (yoğunluk), **genişlik** ve **hücre uzunluğu** ayarlarını yaparak iyileştirebilirsiniz.



FSL Izgara dolgusu üzerinde overlok kenarı



Ağ dolgusu üzerinde overlok kenarı

FSL tasarımları genellikle tek renkli olsa da, bu ders netlik sağlamak amacıyla ayrı renkler kullanır. Kesintisiz üretim için, dolgunun başlangıç ve bitiş noktalarının, kenarın altında gizli bir [bağlantıya](#) izin verecek şekilde konumlandırıldığından emin olun.

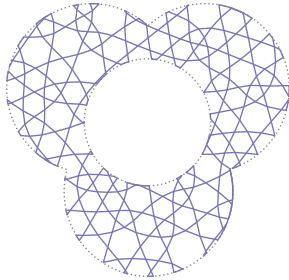
## Zikzak

İç dolgu çizgileri saten dikişler olarak da oluşturulabilir. Bunu otomatikleştirmek için, bir ağ dolgusu içindeki tekli dikiş yollarını saten yollara dönüştürebiliriz.

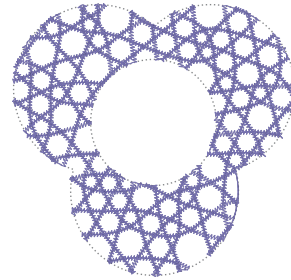
## Saten Dikiş Modu İle Kontur Nesneleri

Mesh nesnesini seçin ve [■ Ana Menü > Dönüştür > Dolgu, Mesh & Sfumato > Mesh'ten Ayrı Kontur Öğeleri Oluştur](#) yoluna gidin. Bu işlem, dolgunun iç yollarından ayrı kontur ve bağlantı nesneleri oluşturur.

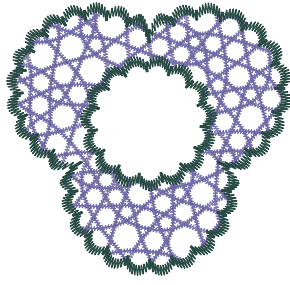
Bu yeni nesneleri seçin ve [Özellikler penceresini](#) açın. Konturlar sekmesinde, modu **Saten** olarak ayarlayın. **Aralık** ve **genişlik** ayarlarını yapın, ardından **dikişleri oluşturun**.



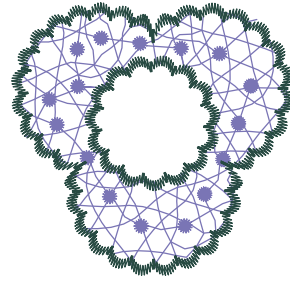
Ağ dolgusu (Net - Şekiller)



Saten moduna dönüştürülmüş ağ dolgusu



Saten yollar üzerine katmanlanmış overlok konturları



Ağ yollarına uygulanan Candlewick 2 dekoratif örnekleri

Dönüştürülmüş yollar **Örnek modunu** da kullanabilir. Yukarıdaki örnek, elle seçilmiş "Candlewick 2" dekoratif örnekleriyle birleştirilmiş tek bir dikiş örneği kullanan yolları içerir.

## Ayrıca Bakınız

- [Bağımsız Dantel \(FSL\) Prensipleri](#)
- [Mesh Aracı - Ağ Özellikleri](#)
- [Kontur - Overlok Özellikleri](#)

## Yaygın FSL Sorunlarını Giderme

Bağımsız Dantel için dijitalleştirme, standart nakıştan daha yüksek derecede teknik hassasiyet gerektirir. Aşağıda, dijitalleştirme veya dikim işlemi sırasında karşılaşılan yaygın sorunlar ve bunların çözümleri yer almaktadır.

## Yıkama Sonrası Dağılan Tasarım

Nakış, tela çıkarıldığında yapısını kaybediyorsa, dikişler muhtemelen yeterince birbirine bağlı değildir. **FSL Izgara** veya **Ağ dolgusu** özelliklerini kontrol ederek yolların üst üste bindiğinden ve **Saten kenara** değdiğinden emin olun. Bir FSL tasarımındaki her öge, başka bir ögeye sabitlenmelidir. Eğer bir nesne izole edilmişse, yıkama işlemi sırasında düşecektir.

## Dolgu Ve Kenar Arasındaki Boşluklar

Boşluklar genellikle nakış sırasında ipliğin çekme etkisinden dolayı oluşur. Bunu önlemek için, **Ağ dolgusunun Saten** veya **Overlok kenarının** merkezine doğru hafifçe uzandığından emin olun. Studio NEXT'te, dolgu ve kenarı hafifçe üst üste bindirmek ve dikişlerin doğal büzülmesini telafi etmek için Özellikler penceresindeki **Çekme Telifisi** ayarını kullanabilirsiniz.

## Dikim Sırasında Telanın Yırılması

Suda çözünür tela tasarım bitmeden yırtılırsa (delinirse), **dikiş yoğunluğu** çok yüksek olabilir veya iğne çok büyük olabilir. **Ağ (Mesh) Net** yoğunluğunu azaltmayı veya iki kat tela kullanmayı deneyin. Kuş yuvası oluşumuna ve iğne

kırılmalarına yol açabilen "dalgalanmayı" önlemek için telanın kasnakta davul gibi gergin olduğundan emin olun.

## Gevşek Veya İlmekli Dikişler

FSL bir kumaş temeline sahip olmadığı için iplik tansiyonu kritiktir. Dikişler gevşek görünüyorsa, makinenin masura ve üst tansiyonunun özellikle dantel için dengelendiğinden emin olun. Yazılımda, aşırı uzun **Saten dikişler** (7-9 mm üzeri) kullanmaktan kaçının, çünkü bunlar takılmaya meyillidir ve bağımsız dantel için gereken yapısal sertlikten yoksundur.

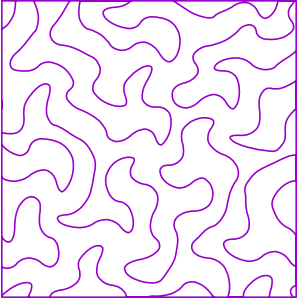
**Not:** Bağlantıların ve yoğunluğun, kullandığımız iplik ve sabitleyici kombinasyonu için uygun olduğunu doğrulamak amacıyla her zaman tasarımın küçük bir bölümünde deneme dikişi yapın.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nasıl Yapılır? > Noktalama (Stippling)

## Stippling

Stippling, kıvrımlı bir dikiş yolu ile karakterize edilen gevşek bir dolgudur.

Bu teknik, serbest hareketli kapitone işlemeye veya iple çizim yapmaya benzer. Dikişler, hafif ve havadar bir doku oluşturmak için genellikle rastgele veya kesintisiz tekrarlayan bir desende uygulanır. Stippling, nakış tasarımlarına derinlik ve boyut katmak için etkilidir ve özellikle kumaş dokuları, dekoratif kenarlıklar veya geniş alanlarda arka plan dolguları oluşturmak için popülerdir.



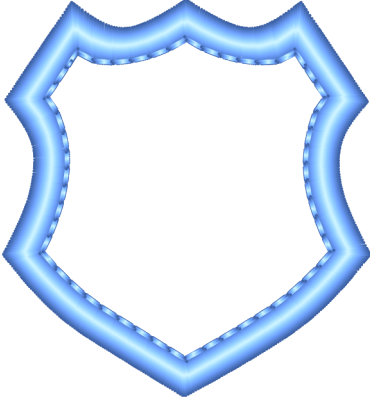
### Mesh > Net > Fractal dolgusundan oluşturulan stippling örneği.

Studio NEXT'te stippling dolguları, [Mesh Tool](#) kullanılarak Net > Fractal, Stippling ve Tiles > Blackwork gibi belirli modlar aracılığıyla oluşturulur. Bu ağ modları, tek veya çoklu dikiş katmanlarına sahip çeşitli stippling desenlerinin oluşturulmasını kolaylaştırır. Ayrıca, stippling yolu kontur nesnelere dönüştürülebilir, bu da Studio içinde mevcut olan kontur örnekleri veya diğer gelişmiş kontur teknikleri ile daha fazla süslemeye olanak tanır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nasıl Yapılır? > Sürfile (Overlok)



## Overlok

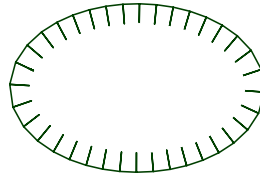


Studio NEXT'teki **Overlok** özelliği, özel bir overlok makinesi tarafından üretilen düz ve zikzak dikişleri simüle eder. Bu dikişler temel olarak kumaş kenarlarının sökülmesini önlemek için kullanılır.

Overlok moduna ayarlanmış bir kontur, keskin köşeli olanlar da dahil olmak üzere yamalar için bitmiş bir kenar oluşturmak amacıyla kullanılabilir.

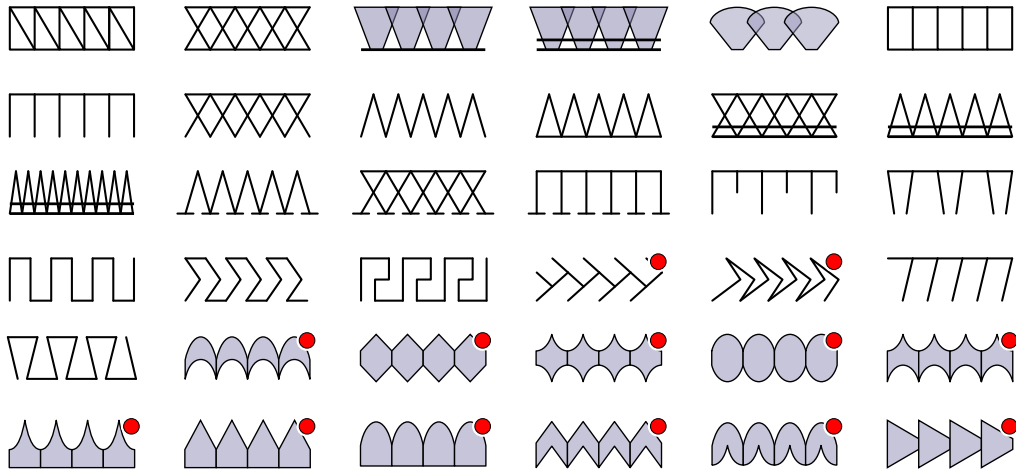
### Overlok Makinesi ile Karşılaştırma

Fiziksel bir overlok makinesi, kenar süsleme, kıvrıma veya dikiş için bir veya iki parça kumaşın kenarından dikiş yapmak üzere birden fazla iplik (genellikle 3 ila 5) kullanır. Genellikle dikiş yaparken kumaşı kesmek için bir bıçağı vardır. Embird Studio'nun Overlok modu, standart bir nakış iğnesi kullanarak bu görünümü simüle eder. Bir nakış makinesinin, ayrı bir endüstriyel ekipmana ihtiyaç duymadan benzer bir yapısal bitiş elde etmesini sağlar.



Overlok moduna sahip bir kontur kullanılarak oluşturulmuş dekoratif bir kenarın ek bir örneği.

Overlok dikişleri üreten bir vektör nesnesini sayısallaştırmak için **[Kontur aracını overlok modundayken](#)** kullanın.



Overlok Örnekleri

Her overlok örneği, yazılım içindeki belirli **özellikler** ayarlanarak nakış tasarımına göre ince ayar yapılabilir.

Overlok modunu kullanan bir kontur nesnesi, kapalı bir şekle veya açık bir yola uygulanabilir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Nasıl Yapılır? > Alt Dikişin Özel Ayarları

## Özel Alt Dikiş Tercihleri

Alt dikiş, görünür üst (kaplama) dikişler uygulanmadan önce kumaş üzerine dikilen ortak dikişlerden oluşan yardımcı bir yapıdır. Tasarımın omurgası görevi yaparak temel stabilite ve güçlendirme sağlar.

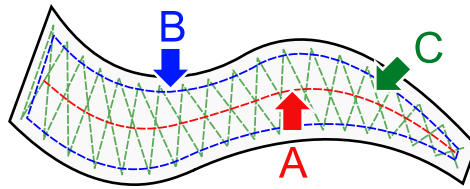
Bu kılavuz, Embird Studio NEXT kullanıcılarının genel varsayılanları geçersiz kılmak için bireysel nakış nesnelere yönelik alt dikiş tercihlerini nasıl özelleştirebileceklerini açıklar. Bu kılavuz, **Özellikler** penceresinin **Gelişmiş Alt Dikiş** sekmesinde bulunan özellikleri detaylandırır. Bu ders, özellikle **Merkez**, **Kenar** ve **Zig-Zag** alt dikiş türleri için yapılandırmalara odaklanarak dikiş özelliklerinin ince ayarının yapılmasına olanak tanır.

## Genel Alt Dikiş Tercihleri Nasıl Geçersiz Kılır

Düz dolgular, otomatik sütunlar, sütunlar ve kenarlıklar gibi katı nesnelere için alt dikişler, belirli özellikler tarafından kontrol edilir. Bazı özellikler yerel (her vektör nesnesi için bireysel) olsa da, diğerleri genel olarak tanımlanır.

**Genel özellikler**, aşağıda açıklanan kontroller kullanılarak geçersiz kılınabilir.

Hem genel hem de yerel özelliklere **Özellikler penceresi** üzerinden erişilebilir. Genel alt dikiş tercihlerini geçersiz kılmaya yönelik kontroller, alt dikiş türüne göre gruplandırılmış olarak **Gelişmiş Alt Dikiş** sekmesinde bulunur.



## A. Merkez Alt Dikiş

**Genel Tercihlerden Devral:** Bu anahtar, genel tercihlerin yerel yapılandırmalarla geçersiz kılınmasını etkinleştirir veya devre dışı bırakır.

**Min. Uzunluk:** Merkez alt dikişteki en kısa dikişlerin yaklaşık uzunluğunu tanımlar. Daha kısa dikişler genellikle alt dikiş yolunun keskin kavisli bölümlerinde oluşur.

**Maks. Uzunluk:** Merkez alt dikişteki en uzun dikişlerin yaklaşık uzunluğunu tanımlar. Daha uzun dikişler, alt dikiş yolunun düz bölümlerinde oluşur.

Merkez yürütme alt dikişi, **Düz Dolgu** modu için mevcut değildir.

## B. Kenar Alt Dikiş

**Genel Tercihlerden Devral:** Bu anahtar, genel tercihlerin yerel yapılandırmalarla geçersiz kılınmasını etkinleştirir veya devre dışı bırakır.

**Min. Uzunluk:** Kenar alt dikişteki en kısa dikişlerin yaklaşık uzunluğunu tanımlar. Kısa dikişler, alt dikiş yolunun keskin kavisli bölümlerinde oluşur.

**Maks. Uzunluk:** Kenar alt dikişteki en uzun dikişlerin yaklaşık uzunluğunu tanımlar. Uzun dikişler, alt dikiş yolunun düz bölümlerinde oluşur.

**Ofset Modu:** Ofset özelliğinin davranışını belirler. Değer, yüzde (otomatik optimize edilmiş değere göre) veya mutlak bir ölçüm olarak ayarlanabilir.

**Ofset:** Nesnenin konturu ile kenar yürütme alt dikişi arasındaki iç boşluğu tanımlar.

Kenar yürütme alt dikişi, **Çok Katmanlı Sütun** modu için mevcut değildir.

## C. Zig-Zag Alt Dikiş

**Genel Tercihlerden Devral:** Bu anahtar, genel tercihlerin yerel yapılandırmalarla geçersiz kılınmasını etkinleştirir veya devre dışı bırakır.

**Min. Uzunluk:** Zig-zag alt dikişteki en kısa dikişlerin yaklaşık uzunluğunu tanımlar. Kısa dikişler, alt dikiş yolunun keskin kavisli bölümlerinde oluşur.

**Maks. Uzunluk:** Zig-zag alt dikişteki en uzun dikişlerin yaklaşık uzunluğunu tanımlar. Uzun dikişler, alt dikiş yolunun düz bölümlerinde oluşur.

**Ofset Modu:** Ofset değerinin yüzde mi yoksa mutlak bir değer mi olarak ele alınacağını belirler.

**Ofset:** Nesnenin konturu ile zig-zag alt dikiş arasındaki iç boşluğu tanımlar.

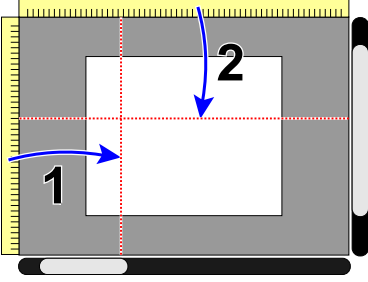
[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Yardımcı Araçlar](#)

## Yardımcı Araçlar

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Yardımcı Araçlar](#) > [Kılavuz Çizgiler](#)



## Kılavuzlar



Kılavuzlar, **Çalışma Alanı** içinde herhangi bir yere yerleştirilebilen yatay, dikey veya eğik referans çizgileridir.

Bu işaretleyiciler, kullanıcıların bir tasarım içindeki öğeleri doğru bir şekilde hizalamasına, yerleştirmesine ve ölçeklendirmesine yardımcı olmak için görsel yardımcılar olarak işlev görür. Geometrik hassasiyeti sağlamak için geçici referans çizgileri veya cetveller olarak hizmet ederler.

Yeni bir kılavuz oluşturmak için imleci yatay (2) veya dikey (1) cetvelin üzerine getirin, birincil fare düğmesini basılı tutun ve imleci Çalışma Alanına sürükleyin.

## Kılavuzlara Yapışma

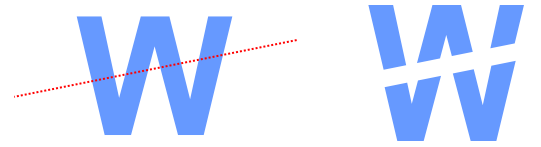
Bilgisayar destekli tasarım ve nakış dijitalleştirmede yapışma, seçili bir öge (düğüm, çizgi veya nesnenin tamamı gibi) belirli bir yakınlık içinde hareket ettirildiğinde onu otomatik olarak belirli bir hedefe çeken mıknatıs benzeri bir davranıştır. Yapışmayı, tasarım öğeleri için bir "yerçekimi" etkisi olarak düşünün. Nesnelerin veya noktaların matematiksel hassasiyetle mükemmel bir şekilde hizalanmasını sağlayarak manuel konumlandırmadaki tahmin yürütme ihtiyacını ortadan kaldırır.

The **Düğümleri kılavuzlara yapıştır** özelliği, **■ Ana Menü (düğüm düzenleme modu) > Düzenle > Düğümler > Yapıştır** aracılığıyla erişilebilir. Bu, bireysel vektör noktalarının kılavuzlarla mükemmel bir şekilde hizalanmasını sağlar.

The **Nesneleri kılavuzlara yapıştır** özelliği, **■ Ana Menü (seçim / dönüştürme modu) > Seçenekler > Nesneleri Yapıştır** aracılığıyla erişilebilir. Bu, tüm bir nesnenin sınırlayıcı kutusunun kılavuz konumlarına yapışmasını sağlar.

## Nesneleri Kılavuzlarla Dilimleme

Kılavuzlar, vektör nesneleri dilimlemek için de kullanılabilir. Bir kılavuzu hedef nesnenin üzerine yerleştirin, ardından hem nesneyi hem de kılavuzu seçin. Bağlam menüsüne erişmek için kılavuzun üzerine sağ tıklayın (ikincil fare düğmesi) ve **Seçili Nesneleri Dilimle** komutunu seçin.



Kavisli bir yol boyunca bir nesneyi dilimlemek gibi daha karmaşık işlemler için lütfen **Maske ile Nesneleri Dilimle** bölümüne bakın.

## Kılavuzları Kilitleme Veya Silme

Kılavuzları yerinde kilitlemek, mevcut tüm kılavuzları kaldırmak veya nesnelere için yapışma davranışını açıp kapatmak için **■ Ana Menü > Seçenekler > Kılavuzlar** yolunu izleyin. Kılavuzları kilitlemenin en yaygın nedeni, düğümleri veya nesnelere ayarlarken onları yanlışlıkla hareket ettirmeyi önlemektir.

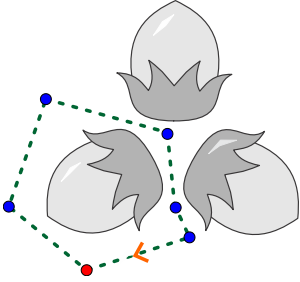
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Kement



### Kement Aracı

Kement Aracı, ana **Araç Kutusu** içinde bulunur.

Kement Aracı, özel bir çokgen kullanarak **Çalışma Alanı** içindeki nesnelere veya düğümlere seçilmesini sağlar. Bu araç, standart dikdörtgen seçimin yetersiz kaldığı, birbirine yakın nesnelere dolu karmaşık tasarımlarda gezinirken özellikle etkilidir.



Araç kullanmak için, ilk noktayı yerleştirmek üzere Çalışma Alanı'nda herhangi bir yere tıklayın, ardından çokgen sınırını tanımlamak için tıklamaya devam edin. Yazılım son noktayı otomatik olarak ilk noktaya bağladığından, çokgeni manuel olarak kapatmanız gerekmez. Mevcut herhangi bir noktayı tıklayıp yeni bir konuma sürükleyerek şekli hassaslaştırabilirsiniz. Bir nokta vurgulandığında (odaklandığında), çokgenin yönünü belirtmek için bitişik çizgi segmentinde bir ok görünür.

Kement noktaları **INSERT** ve **DEL** tuşları kullanılarak eklenebilir veya kaldırılabilir. Bir **INSERT** komutu, mevcut ok konumuna bir nokta eklerken, **DEL** vurgulanan noktayı siler. Ayrıca, Çalışma Alanı'nın boş bir alanına tıklamak, vurgulanan noktayı hemen takip eden yeni bir nokta oluşturur ve bu segmenti etkili bir şekilde iki parçaya böler.



Fiziksel klavyesi olmayan cihazlarda, seçim noktaları eklemek veya kaldırmak için üst menü panelindeki **+** ve **-** düğmelerini kullanın.



Çokgende yapılan tüm değişiklikler kaydedilir, bu da **Geri Al/Yinele** düğmelerinin veya **CTRL+Z/CTRL+Y** klavye kısayollarının kullanılmasını sağlar.

Çokgen seçimi aşağıdaki modlar kullanılarak uygulanabilir:

1. **Seç:** Bu seçeneği belirlemek, çokgenin tamamen veya kısmen içinde bulunan nesnelere vurgular. Mevcut seçimler temizlenir.
2. **Ekle:** Bu mod, çokgen içindeki nesnelere mevcut seçime dahil eder.
3. **Çıkar:** Bu mod, çokgen içindeki tüm nesnelere mevcut seçimden kaldırır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Nesnelere Maske ile Böl



## Vektör Nesnelere Bölme İçin Maske Kullanımı

Bu ders, çok renkli nakış tasarımları için vektör nesnelere bölme amacıyla Embird Studio NEXT'teki maske tekniğinin nasıl kullanılacağını açıklar. Geçici bir maske nesnesi ile **Kesişim** ve **Fark** gibi **Şekillendirme** işlemlerini kullanarak, tek bir nesneyi hassas örtüşmelerle birden fazla segmente bölebilirsiniz. Bu, boşluksuz, yüksek kaliteli bir nakış çıktısı sağlar ve her segmenti manuel olarak dijitalleştirmenin verimli bir alternatifini sunar.

### Geçici Maske Nesnesi

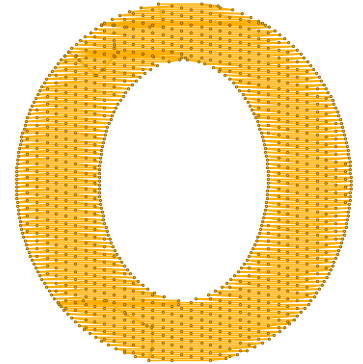


Maske kavramı, bir nesnenin, onu kırmaya veya kesitmeye yarayan başka bir nesne kullanılarak ayarlanmasına olanak tanır. Maske, orijinal nesnenin hangi kısımlarının kalacağını ve hangilerinin kaldırılacağını tanımlar. Bu etki, **Şekillendirme** işlemleri olan **Kesişim** ve **Fark** aracılığıyla elde edilir.

◀ Şekil 1. Çok renkli segmentlere sahip halka.

Şekil 1'de gösterildiği gibi, çok renkli segmentlere sahip bir halka için tasarım gereksinimini düşünün. Her segmenti ayrı ayrı dijitalleştirmek yerine, önce tüm halka oluşturulur ve ardından ikincil bir nesne kullanılarak bölünür.

Şekil 2. Başlangıçtaki tam halka nesnesi. ▶

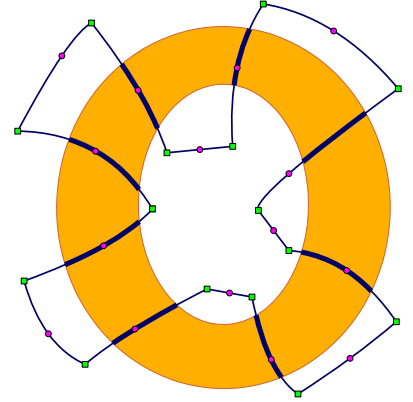


## İlk Segmentlerin Oluşturulması (Sarı)

İşlem, büyük bir halka oluşturularak başlar. Bu örnekte, merkezi bir açıklığa (delik) sahip bir dolgu nesnesi kullanılır.

Şekil 3. Maske nesnesinin yerleşimi. ►

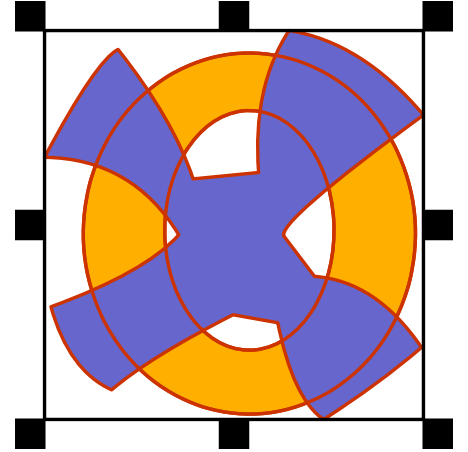
Ardından, bölme maskesi olarak görev yapacak nesneyi çizin. Halka, maskenin halkayı kestiği yollarda (kalın çizgilerle gösterilmiştir) dilimlenecektir. Sonuç olarak, maske kenarları halka ile kesişim yollarında hassas bir şekilde çizilmelidir; diğer alanlar daha az hassasiyetle çizilebilir.



Bu örnekte, maske olarak bir dolgu nesnesi kullanılmıştır. Maske neredeyse her türlü dolgu nesnesi türü (Sfumato, Ağ veya Sütun gibi) olabilese de, konturlar, bağlantılar veya manuel dikişler gibi doğrusal nesnelere kullanılamaz. Bunun nedeni, şekillendirme işlemlerinin **Fark** veya **Kesişim**'i hesaplamak için kapalı bir alan gerektirmesidir.

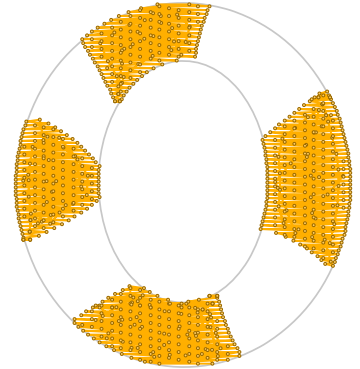
Maske geçici bir araç olduğundan ve dikiş içermeyeceğinden, başlangıç/bitiş noktaları ve belirli özellikleri önemsizdir. Bir maske ayrıca bir veya daha fazla açıklık içerebilir, bu da alttaki nesnenin birden fazla bölümünü aynı anda bölmenize olanak tanır.

Şekil 4. Halka ve maskenin seçimi. ►



Hem halkayı hem de maske nesnesini seçin, ardından **■ Ana Menü > Oluştur > Şekillendirme > Fark** yolunu izleyin. Bu komut, Şekil 5'te gösterildiği gibi, halka alanından maske alanının çıkarılmış halini temsil eden yeni nesnelere oluşturur. Orijinal halka nesnesi ve maske nesnesi dokunulmadan kalır.

Şekil 5. Fark işleminden sonra ortaya çıkan nesnelere. ►



Not: Şekillendirme komutları, konturlar, bağlantılar veya manuel dikişler gibi doğrusal nesnelere uyumlu değildir.

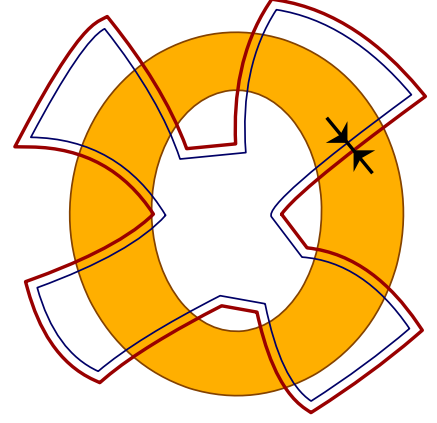
## Tamamlayıcı Segmentlerin Oluşturulması (Kırmızı)

Kalan boş alanları doldurmak için, farklı bir şekillendirme komutu kullanılarak tamamlayıcı nesnelere oluşturulmalıdır. Devam etmeden önce, maskeyi büyütme esastır. Bu, yeni nesnelere biraz daha büyük olmasını ve daha önce oluşturulan segmentlerle örtüşmesini sağlar.

Bu adım kritiktir: yeterli örtüşme olmazsa, nakış ipliğinin "çekme etkisi" nihai nakış çıktısında gözle görülür boşluklara neden olacaktır.

Maske nesnesini seçin ve **■ Ana Menü > Dönüştür > Ofset > Nesnelere Genişlet** yolunu izleyin.

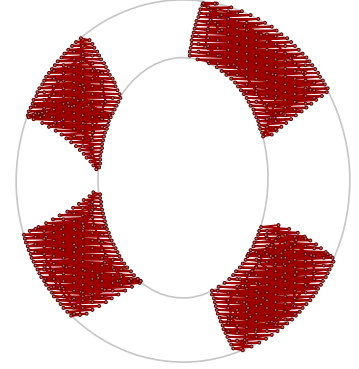
Şekil 6. Örtüşme telafisi için maskenin genişletilmesi. ►



Şimdi, orijinal halkayı ve genişletilmiş maskeyi seçin. Her iki nesne için ortak alanlar oluşturmak üzere **■ Ana Menü > Oluştur > Şekillendirme > Kesişim** yolunu izleyin.

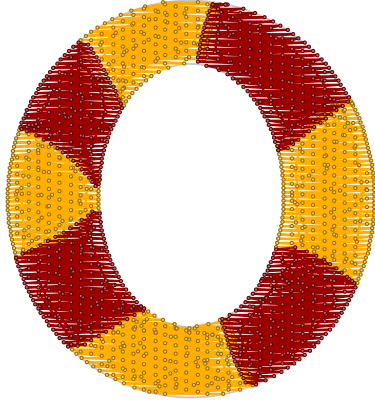
Şekil 7. Ortaya çıkan Kesişim nesnelere. ►

Bu, başlangıçtaki sarı segmentleri tamamlayan nesnelere sonuçlanır. Paletten istenen tonu seçili nesnelere sürükleyerek renklerini kırmızıya değiştirin. Son olarak, orijinal halka ve maske nesnelere silin; bunlar geçici şablonlar olarak amaçlarına hizmet ettiler ve artık gerekli değiller.

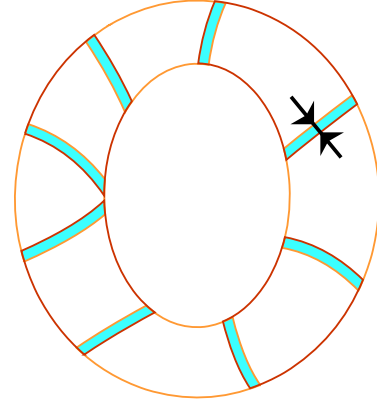


## Nihai Sonuç

Tamamlanmış tasarım, tasarım bütünlüğünü sağlamak için farklı renklerdeki bitişik alanlar arasında gerekli örtüşmeleri içerir.



Şekil 8. Tamamlanmış çok renkli tasarım.



Şekil 9. Bitişik alanlar arasındaki örtüşmeleri gösteren detay.

Bireysel segmentler ayrı nesnelere sahiptir. İlgili segmentleri birbirine bağlamak ve iplik kesimlerini en aza indirmek için **Bağlantı Aracı**'ni kullanmanız önerilir. Bu dizide, sarı segmentler önce işlendiğinden, aralarındaki bağlantılar kırmızı segmentlerin altında gizlenebilir.

Not: Studio'daki nesnelere **Kılavuz Çizgiler** kullanılarak da bölünebilir de, bu yöntem düz hatlı kesimlerle sınırlıdır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Ölçüm Aracı

## Ölçüm Aracı

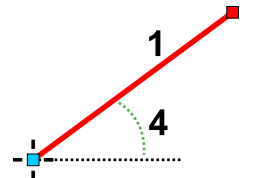
Ölçüm Aracı, bir nakış tasarımı içindeki hassas mesafeleri ve açıları hesaplamak için tasarlanmıştır. Kullanıcılar bir veya iki ölçüm çizgisi oluşturabilir; iki çizgi aktif olduğunda, araç aralarındaki açıyı da belirler. Tüm ölçülen değerler, **ana kontrol panelinde** gerçek zamanlı olarak görüntülenir.








Ölçüm Aracı'na **Araç Kutusu** üzerinden erişin.

Ölçüme başlamak için araç kutusundaki Ölçüm Aracı düğmesine tıklayın.

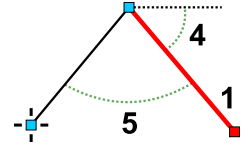
İlk noktayı **Çalışma Alanı** içinde herhangi bir yere yerleştirin, ardından çizgiyi tanımlamak için ikinci noktayı yerleştirin. Bu noktalar, standart oluşturma veya düzenleme modlarındaki düğmeler gibi seçilebilir ve yeniden konumlandırılabilir.



Ana kontrol paneli, noktalarınıza dayalı olarak aşağıdaki verileri sağlar:

- 1  Seçilen noktalar arasındaki doğrudan mesafe.
- 2  Mesafenin yatay bileşeni (yatay eksen boyunca hesaplanır).
- 3  Mesafenin dikey bileşeni (dikey eksen boyunca hesaplanır).
- 4  Noktaları birleştiren çizgi ile yatay eksen arasında oluşan açı.
- 5  İki ölçüm çizgisi arasındaki bağıl açı.

Araç ayrıca iki çizgi oluşturmak için üç noktalı bir yapılandırmayı da destekler. İki farklı nakış nesnesi arasındaki belirli açığı ölçmek için çalışma alanına üçüncü bir nokta yerleştirin. Bu yapılandırmada, (5) ile etiketlenen değer, iki çizgi arasındaki açığı temsil eder.



Lütfen (1) ile (4) arasındaki değerlerin o anda vurgulanan çizgiye atıfta bulunduğunu, (5)'in ise tutarlı bir şekilde her iki çizgi arasında paylaşılan açığı atıfta bulunduğunu unutmayın.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Dikiş Simülatörü

## Dikiş Simülatörü

Studio'daki **Dikiş Simülatörü**, nakış sürecinin gerçek zamanlı bir animasyonunu sunarak bir tasarımın dikiş sırasını analiz etmek için hayati bir araçtır. Bu simülasyon, nesnelere arasındaki gereksiz iplik kesmelerini belirlemek veya statik bir görüntüde ayırt edilmesi zor olabilecek alt dikiş ve karmaşık dikiş yapıları gibi teknik detayları incelemek için sıklıkla kullanılır.

Dikiş Simülatörüne [Ana Menü > Araçlar > Dikiş Simülatörü](#) yolundan veya [ayırıcı panelde](#) bulunan özel düğmeye tıklanarak erişilebilir.



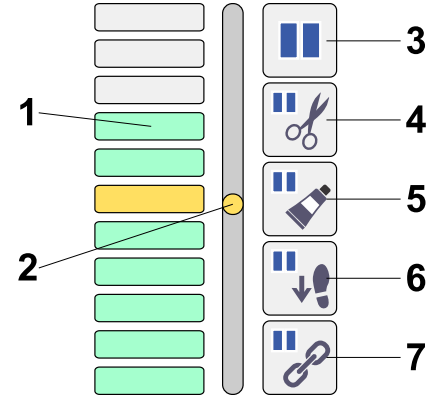
Simulatörü çalıştırmak için **Çalışma Alanında** bir veya daha fazla nesne seçilmeli ve bu nesnelerin oluşturulmuş dikişleri olmalıdır.

Simülasyon, **ESC** tuşuna basılarak veya **Durdur** düğmesine tıklanarak herhangi bir zamanda sonlandırılabilir.

The **Görüntüleme modu**, farklı görsel perspektifler sağlamak için animasyon sırasında değiştirilebilir. Mevcut modlar arasında **Düz (Flat)**, **3D**, **X-ray** ve **Normal** bulunur.

Panel kontrollerinin işlevselliği aşağıdaki gibidir:

1. Dikiş hızı için artımlı ayarlama düğmeleri (saniyedeki dikiş sayısı olarak ölçülür).
2. Dikiş hızının değişken, sürekli kontrolü için bir kaydırıcı.
3. **Duraklat/Çalıştır** düğmesi: Simülasyonu askıya alır. Devam etmek için tekrar tıklayın. Bu düğme ayrıca, herhangi bir otomatik koşul (4'ten 7'ye kadar) tarafından duraklatıldıktan sonra animasyonu yeniden başlatmak için kullanılır.
4. Her **geçiş dikişinde** simülasyonu duraklat.
5. Her **renk değişiminde** simülasyonu duraklat.
6. Bir **kontur geri yolunda** simülasyonu duraklat.
7. Bir **bağlantı** nesnesinde simülasyonu duraklat.

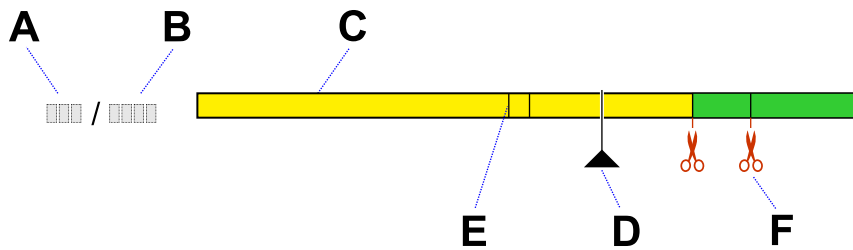


**Not:** 1 ve 2 numaralı kontroller, dikişlerin görünümünden kademeli olarak kaybolmasına neden olan negatif hız ayarlarını destekler. 2 numaralı kaydırıcıyı hareket ettirerek, simülasyonu manuel olarak ileri ve geri sarabilirsiniz. Bu özellik, tasarımın belirli bölümlerinin nasıl oluşturulduğunun ayrıntılı bir incelemesi için tasarlanmıştır.

4'ten 7'ye kadar olan düğmeler, belirli "olay tabanlı" duraklamalar ayarlamana olanak tanır. Bir düğme açıldığında (basılı tutulduğunda), bu koşul karşılandığında simülasyon otomatik olarak duracaktır. Örneğin, iplik rengi geçişlerini veya bağlantı yollarını denetlemek için 5 ve 7 numaralı düğmeleri etkinleştirin. 6 numaralı koşul, çift katmanlı konturların bütünlüğünü doğrulamak için özellikle etkilidir. Bir duraklama meydana geldiğinde, devam etmek için 3 numaralı düğmeye tıklamanız yeterlidir.

Çalışma Alanı yakınlaştırma ve kaydırma kontrolleri simülasyon sırasında aktif kahr, bu da "dikilmekte" olan belirli ilgi alanlarına odaklanmanızı sağlar.

Arayüzün üst kısmındaki renk çubuğu, simülasyonu **geri sarmak** veya ileri sarmak için bir zaman çizelgesi sağlar. Renkli dikdörtgenler mevcut iplik rengini temsil ederken, küçük siyah çentikler nesne sınırlarını gösterir. Gezinmek için, renk çubuğu üzerinde farenin birincil düğmesine tıklayıp basılı tutun ve kaydırıcıyı sola (geri) veya sağa (ileri) sürükleyin. Yeni konumdan normal oynatmaya devam etmek için fare düğmesini bırakın.



İlerleme çubuğunun bileşenleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

- **A** - Mevcut dikiş indeksi.
- **B** - Seçimin toplam dikiş sayısı.
- **C** - İplik dizilerini temsil eden renk çubuğu.
- **D** - Mevcut oynatma konumunu gösteren imleç.
- **E** - Yeni bir nesnenin başlangıcını gösteren işaretçi.
- **F** - Geçiş dikişi veya iplik kesme göstergesi.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Köşe Aracı

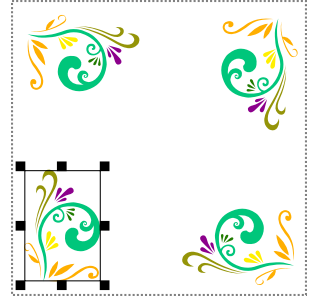
## Köşe Aracı

Köşe aracına, seçim/dönüştürme modundayken [■ Ana Menü > Oluştur](#) üzerinden erişilebilir.

**Köşe...** komutu, seçili nesnelere nakış kasmağının köşelerine simetrik olarak çoğaltmak için seçenekler sunan bir yapılandırma paneli açar.

Köşe Aracı aşağıdaki işlevsel seçenekleri içerir:

1. **Yerleştir** - Seçili nesnelere kopyalarını orijinal yönlerinde oluşturur.
2. **Aynala** - Nesnelere her bir köşede aynalar.
3. **Saat Yönünde Döndür** - Her köşedeki nesnelere, bir önceki köşeye göre saat yönünde döndürür.
4. **Saat Yönünün Tersine Döndür** - Her köşedeki nesnelere, bir önceki köşeye göre saat yönünün tersine döndürür.



Not: Eğer **Dolgu Dikişlerine Döndürme Uygula** seçeneği [■ Ana Menü > Dönüştür > Çevir & Döndür](#) içinde etkinleştirilmişse, dikiş açısı döndürme sırasında otomatik olarak ayarlanacaktır.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Otomatik Tekrar Aracı

## Otomatik Tekrar Aracı

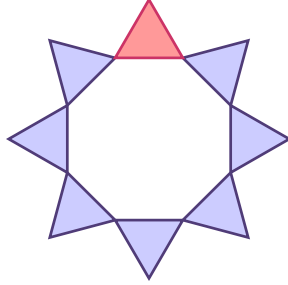
Otomatik Tekrar aracı, bir veya daha fazla nesnenin otomatik olarak çoğaltılmasını ve tekrarlayan bir dizi halinde düzenlenmesini sağlar. Bu diziler doğrusal yolları, dairesel düzenleri veya diğer belirtilen dönüşümleri takip edebilir.

Bu araca, seçim/dönüştürme modundayken [■ Ana Menü > Oluştur](#) yoluyla erişilebilir.

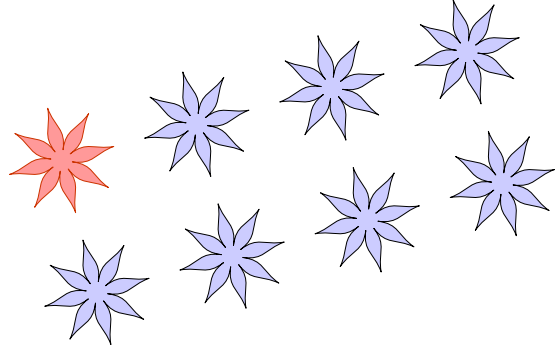
The **Otomatik Tekrar...** komutu, seçilen nesnelere bir çizgi boyunca, bir daire veya dikdörtgen etrafında ya da dikdörtgen bir alan için dolgu olarak çoğaltma seçeneklerini içeren bir yapılandırma penceresi açar. Kullanıcılar, ortaya çıkan nesnelere arasındaki tam mesafeyi (boşluk) belirleyebilirler.

Ek olarak, nesnelere orijinal yönelimini korumak veya dikey ve yatay yansıtma uygulamak için ayarlar mevcuttur. Nesnelere ayrıca yolun temel çizgisine paralel kalacak şekilde otomatik olarak döndürülebilir.

Yapılandırmanın anlık önizlemesi hem Düzen panelinde hem de Çalışma Alanında görüntülenir.



Bu örnekte, ilk üçgen dairesel bir yol etrafında sekiz kez tekrarlandı. Klonlar, temel çizgiye (daire çevresi) paralel kalacak şekilde dönüştürüldü.



Bu örnekte, belirli döndürme ayarları ve nesne klonları arasında tanımlanmış boşluklarla dikdörtgen bir tekrarlayan desen gösterilmektedir.

**Not:** Klonlar arasındaki aralığı belirleyen boşluk değeri, örtüşen efektler oluşturmak için negatif bir değere ayarlanabilir.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Dikiş Analizi](#)



## Dikiş Analizi

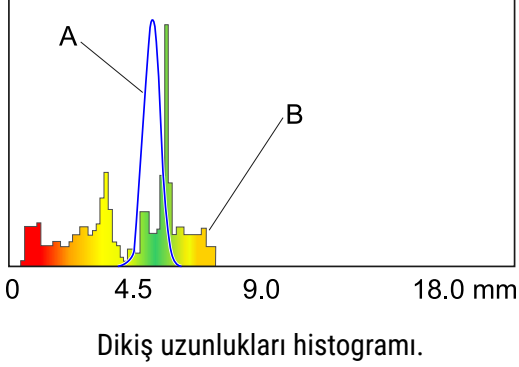
Dikiş Analizi aracı, seçim veya dönüştürme modundayken [■ Ana Menü > Araçlar](#) üzerinden erişilebilir.

Bu araç, yüksek kaliteli nakış sonuçları elde etmek için kritik olan tasarım özellikleri hakkında ayrıntılı bilgiler sağlar.

Bu özelliği, tasarımın tamamındaki veya özellikle seçilen nesnelere içindeki aşırı uzun dikişleri tanımlamak gibi tasarım bütünlüğünü doğrulamak için kullanın.

## Histogram

Dikiş uzunluğu histogramı, dikiş uzunluklarının dağılımının grafiksel bir temsidir. Her bir çubuğun yüksekliği, belirli uzunluk aralıklarına giren dikiş miktarını gösterir.



Mavi eğri (A), tüm dikişlerin yaklaşık 4 milimetrelik (1/6 inç) optimal uzunluğa yakın olduğu teorik bir ideal tasarımın histogramını temsil eder. Uygulamada elde edilemese de, karşılaştırma için bir temel oluşturur.

Tasarımın gerçek histogramı (B) bir renk ölçeği kullanır: kırmızı çok kısa veya çok uzun dikişleri, sarı geçiş uzunluklarını ve yeşil optimal dikiş uzunluklarını gösterir. Bu, tasarımınız ile ideal model arasında doğrudan bir karşılaştırma yapmanızı sağlar. Örneğin, yukarıdaki örnek, nakış işlemi sırasında sorunlara yol açabilecek kırmızı bölgedeki yüksek kısa dikiş sıklığını göstermektedir.

Histogram, 18 milimetreye (3/4 inç) kadar olan dikiş uzunluklarını takip eder. Bu uzunluğu aşan dikişler otomatik olarak geçiş dikişlerine (geçiş dikişleri) dönüştürülür.

## Sayısal Veriler

Grafiksel histograma ek olarak, aşağıdaki sayısal veriler tasarım hakkında temel teknik bilgileri sağlar:

- Dikiş Sayısı
- İplik Kesme Sayısı
- Aşırı Uzun Dikiş Sayısı
- Üst İplik Uzunluğu
- Alt İplik Uzunluğu
- Minimum Dikiş Uzunluğu
- Maksimum Dikiş Uzunluğu
- Ortalama Dikiş Uzunluğu

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Renkleri Ayarla

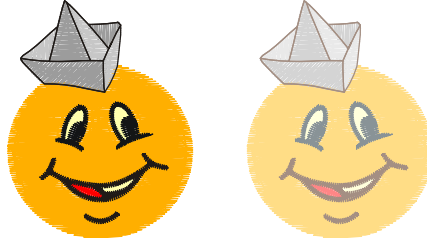
## Renkleri Ayarla

Bu araca, seçim / dönüştürme modundayken [Ana Menü > Nesneler > Renk](#) yoluyla erişilebilir.

## Renk Ayarlamamanın Avantajı

Renk ayarlama, seçili nesnelerin genel renklendirme şemasını hızlı ve tekdüze bir şekilde kaydırmanıza olanak tanır. Bu, portreler, hayvanlar, çiçekler veya manzaralar gibi ayrıntılı veya gerçekçi tasarımlar oluştururken özellikle yararlıdır. Düzinelerce ayrı iplik rengini manuel olarak ayarlamak yerine, tüm seçimi daha soğuk veya daha sıcak bir tona taşıyabilir, kompozisyonu aydınlatabilir veya karartabilir ya da renkleri daha canlı veya mat hale getirebilirsiniz. Bu, renk denemeleri için gereken süreyi önemli ölçüde azaltırken uyumlu bir sonuç sağlar.

The **Renkleri Ayarla** komutu; **Parlaklık**, **Kontrast**, **Gama**, **Doğunluk** ve **Renk Dengesi** kontrollerini (Camgöbeği-Kırmızı, Macenta-Yeşil, Sarı-Mavi) içeren bir iletişim penceresi açar. Bu tercihler, alttaki **raster görüntünün** renklerinden ziyade, **vektör nesnelere** ve bunlara karşılık gelen dikişlerin (iplik) rengini değiştirir.



Sol: ayarlardan önceki orijinal renkler. Sağ: tüm nesnelere için aynı anda artırılmış parlaklık.

## Renk Dengesi

Sarı-Mavi, Kırmızı-Yeşil ve Camgöbeği-Macenta denge araçlarını kullanarak renkleri ayarlamak, tasarımınızdaki bu tamamlayıcı renk çiftlerinin oranını değiştirmeyi içerir.

Bu renk çiftlerinin birbirini nasıl etkilediğini anlamak, belirli estetik sonuçlara ulaşmak için çok önemlidir.

### 1. Kırmızı-Yeşil Dengesi:



- Kaydırıcıyı **Kırmızı** yönüne hareket ettirmek kırmızı tonları güçlendirir. Bu, tasarımı ısıtabilir, cilt tonlarının daha canlı görünmesini sağlayabilir veya aşırı yeşil yansımayı düzeltebilir.
- Kaydırıcıyı **Yeşil** yönüne hareket ettirmek yeşil tonları artırarak daha soğuk, daha doğal bir görünüm oluşturur—özellikle dış mekan sahneleri için etkilidir—ve kırmızı baskınlığını azaltır.

### 2. Camgöbeği-Macenta Dengesi:



- **Camgöbeği** yönüne ayarlamak camgöbeği (mavi ve yeşil karışımı) ekleyerek daha soğuk, daha mat bir estetik sağlar ve macenta aşırı doygunluğunu düzeltir.
- **Macenta** yönüne ayarlamak macentayı (kırmızı ve mor karışımı) güçlendirerek kırmızılara ve morlara derinlik katar veya aşırı camgöbeğini dengeler.

### 3. Sarı-Mavi Dengesi:



- Kontrolü **Sarı** yönüne kaydırmak sarı tonları artırır. Bu, genel görünümü ısıtır, altın rengi tonlar ekler veya mavimsi bir tonu nötralize etmeye yardımcı olur.

- Kontrolü **Mavi** yönüne kaydırmak mavi tonları güçlendirir; bu da tasarımı soğutur, mavi bir ton ekler veya sarı bir yansımayı nötralize eder.

Bu denge ayarlamaları, hassas kontrol için **Gölgeler**, **Orta Tonlar** ve **Vurgular**'a bağımsız olarak uygulanabilir. Tüm tasarımı tekdüze bir şekilde etkilemek yerine, daha rafine bir renk düzeltmesi elde etmek için en karanlık bölgelerdeki (gölgeler), orta ton aralığındaki ve en parlak alanlardaki (vurgular) renklerde ince ayar yapabilirsiniz.

**Sfumato Renk Ayarlama:** Renkleri Ayarla işlevi, temel rengin yanı sıra Sfumato nesnelerindeki ayrı tonlara da uygulanır. Bu, portre çalışmalarını için hassas ayarlamaları kolaylaştırır.

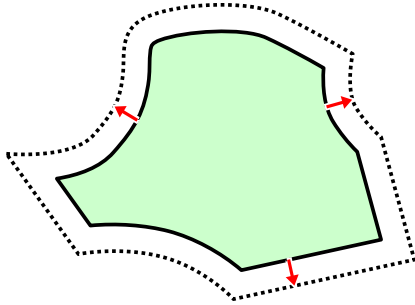
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Nesnelere Genişlet veya Daralt

## Nesnelere Genişlet veya Daralt

### Sabit Mesafeli Ofsetleme

Bu komutlar, İşaretçi Aracı (ok) ile veya [Nesne Denetçisi](#) içinde seçilen nesnelere uygulanır.

Bu komutlara, Seçim/Dönüştürme modundayken **■ ana menü > Dönüştür > Ofset** yoluyla erişilebilir.



Hem **Genişletme** hem de **Daraltma**, sabit mesafeli ofsetleme işlevleridir. Ofsetleme, mevcut bir şekilden veya yoldan her noktada eşit bir mesafeyi koruyan yeni bir şekil veya yol oluşturma sürecini ifade eder.

**Nesnelere Genişlet**, seçilen nesnelere konturlarını ofsetleyerek büyütür. Bitişik nesnelere arasında sabit genişlikte bir kaplama oluşturmak için özel olarak tasarlanmıştır. Nesnelere Genişlet komutu, standart büyütme ile aynı geometrik sonucu üretmez.

**Nesnelere Daralt**, seçilen nesnelere boyutlarını konturlarını ofsetleyerek küçültür. Nesnelere Daralt komutu, standart boyut küçültmeden farklıdır. Genellikle, açıklık ile onu kaplayan nesne arasında hassas bir kaplama oluşturmak için bir dolgu açıklığının boyutunu küçültmek amacıyla kullanılır.

Ofset mesafesini tanımlayan **Miktar** özelliğine ek olarak, genişletme ve daraltma işlevleri **Köşe** özelliğini kullanır. Bu tercih, ofsetleme işlemi sırasında keskin köşelerin nasıl kırılacağını veya yumuşatılacağını belirler.



Köşe işlemi (soldan sağa): yuvarlak, kesik, yumuşak, keskin, pahlı.

## Sabit Mesafeli Ofsetleme ile Temel Ölçeklendirme Karşılaştırması

**Sabit mesafeli ofsetleme** ve **temel ölçeklendirme** (büyütme veya küçültme), vektör nesnelerini yeniden boyutlandırmak için kullanılan farklı tekniklerdir. Farklı mantıklar kullanarak çalışırlar ve özellikle karmaşık şekiller ve keskin köşelerle farklı görsel sonuçlar üretirler.

### Temel Büyütme Veya Küçültme (Ölçeklendirme)

- Bu yöntem, bir nesnenin boyutunu belirli bir noktadan (genellikle merkezden) eşit şekilde artırır veya azaltır.
- Kontur boyunca her nokta orantılı olarak dışa veya içe doğru hareket eder ve nesnenin orijinal oranlarını korur.
- Örneğin, mükemmel bir daire daire olarak kalır ve 2:1 oranındaki bir dikdörtgen ölçeklendiğinde tam olarak bu oranı korur.
- Köşeler tutarlı davranır; keskin köşeler keskin kalır ve yuvarlatılmış olanlar eğrilerini korur; hem açılar hem de yarıçaplar eşit şekilde ölçeklenir.

### Sabit Mesafeli Ofsetleme

- Orantılı ölçeklendirme yerine, bu teknik, tüm çevresi boyunca orijinal yoldan sabit bir mesafede kalan yeni bir kontur oluşturur.
- Bu işlem, bir şeklin etrafına eşit kalınlıkta bir kenarlık çizmeye benzer.
- Ortaya çıkan şekil orantılı olarak ölçeklenmeyebilir; ofset, yerel geometriden bağımsız olarak sabit kaldığından karmaşık eğriler ve köşeler önemli ölçüde değişebilir.

### Nakış Sayısallaştırmada

**Sabit mesafeli ofsetleme** özellikle şunlar için kullanışlıdır:

- **Alt katman dikişi:** Bir dolgu alanını içe doğru ofsetleyerek, ana kaplama dikişleri uygulanmadan önce kumaşın kaymasını önleyen sabit bir temel katman oluşturabilirsiniz.
- **Kontur oluşturma:** Konturları ofsetlemek, karmaşık dolgulu şekillerin etrafına kenarlıklar veya kontur dikişleri eklemenin etkili bir yoludur.
- **Örtüşmeler oluşturma:** Kumaş, nakış işlemi sırasında genellikle hafifçe bozulur. Örtüşmeler, kumaş çekmesine rağmen bitişik öğelerin nihai dikişte birbirine bağlı kalmasını sağlar.

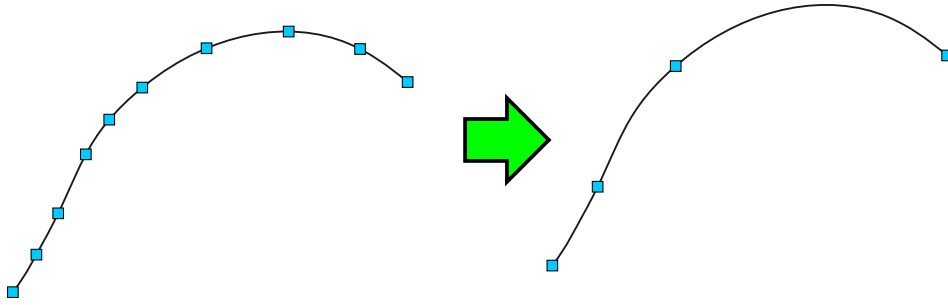
**Basit ölçeklendirme**, parçalar arasındaki ilişkiyi değiştirmeden tasarımları veya bireysel bileşenleri yeniden boyutlandırmanın daha doğrudan bir yoludur. Amaç nesneleri eşit şekilde büyütmek veya küçültmek olduğunda kullanışlıdır.



## Düğüm Sayısını Azalt

Bu komuta, seçim/dönüştürme modundayken [■ \*\*Ana Menü > Dönüştür\*\*](#) yoluyla veya düğüm düzenleme modundayken [açılır menü](#) aracılığıyla erişilebilir.

The **Düğüm Sayısını Azalt** aracı, belirtilen "Basitlik" özelliğine göre seçili nesnelere gereksiz düğümleri kaldırır. Bu işlem, temel olarak, bozuk kenarlar veya manuel düğüm düğüm düzenleme sırasında yönetilmesi zor olabilen aşırı sayıda düğüm ile karakterize edilen nakış yazı tiplerini düzeltmek için tasarlanmıştır.



Sol: Yüksek düğüm yoğunluğuna sahip bir kenar. Sağ: Azaltma işleminden sonra, orijinal şekli koruyan ve önemli ölçüde daha az düğüme sahip aynı kenar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Görüntü renk sayısı indirgeme



## Görüntü Renk İndirgeme

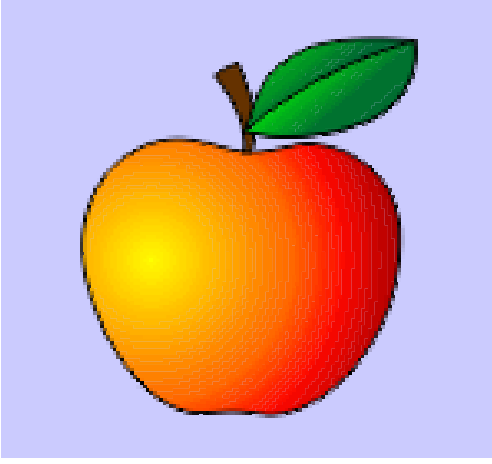
Görüntü renk indirgeme, bir görüntü içindeki farklı renklerin sayısını azaltma işlemidir. Tam renkli bir görüntüde bulunan milyonlarca renk yerine, renk indirgenmiş bir görüntü sınırlı, belirli bir set kullanır. Bu, mevcut iplik rengi sayısının kısıtlı olduğu durumlarda, bir raster görüntüyü nakış dijitalleştirme şablonu olarak kullanmak üzere hazırlarken kritik bir adımdır.

Studio, [■ \*\*Ana Menü > Görüntü > Araçlar > Renkleri İndirge\*\*](#) yoluyla erişilebilen, renk indirgeme için özel bir araç içerir.

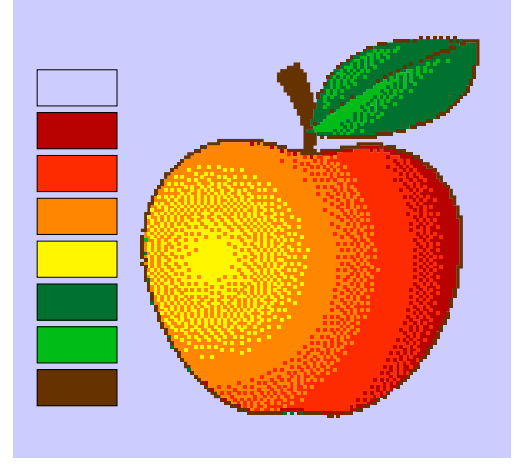
## Görüntü Ön İşleme

**Çalışma Alanı**'nın arka planına yerleştirilen bir **raster görüntü**, genellikle dijitalleştirme için bir şablon görevi görür. Görüntünün ön işleme tabi tutulması, özellikle yüksek renk sayısına sahip karmaşık tasarımlar için dijitalleştirme sürecini önemli ölçüde hızlandırabilir.

Etkili bir yaklaşım, görüntüyü tam renk ölçeğinden sınırlı bir palete dönüştürmektir. Bu, nihai iplik sayısının ve dikiş düzeninin net bir görselleştirmesini sağlar.



Orijinal tam renkli raster görüntü. Bu aşamada kullanıcı, iplik renklerinin sayısını ve yerleşimini belirlemelidir.



İndirgenmiş renk ölçeğine sahip ön işlenmiş görüntü. Bu örnekte tasarım, (boş arka plan hariç) yedi iplik rengi kullanılarak dijitalleştirilebilir.

## Renk Paleti

The **Renk İndirgeme** işlemi, her piksele atanan nihai rengi belirlemek için bir **palet** kullanır. Palet, dikey bir renk hücreleri sütunu olarak görüntülenir; varsayılan yapılandırma siyah ve beyazdan oluşur.

Özel paletler çeşitli yöntemler kullanılarak oluşturulabilir. İlk adım, tüp simgesi içeren kontrolü kullanarak renk sayısını tanımlamaktır. Bu değer, palet boyutunu artırmak veya azaltmak için herhangi bir zamanda ayarlanabilir.



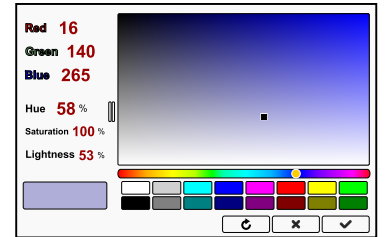
Miktar ayarlandıktan sonra renkler görüntüden otomatik olarak oluşturulabilir, manuel olarak karıştırılabilir veya Çalışma Alanı'ndan tek tek seçilebilir. Bu yöntemler kombinasyon halinde kullanılabilir.

### 1. Otomatik Palet Oluşturma

Tüm paleti aynı anda oluşturmak için **Otomatik** düğmesine tıklayın. Yazılım, en belirgin renkleri seçmek için görüntüyü analiz eder. Bu mükemmel bir başlangıç noktasıdır, ancak en iyi sonuçlar için genellikle manuel ayarlamalar gerekir.

### 2. Manuel Renk Yapılandırması

Her renk hücreleri ayrı ayrı tanımlanabilir. Bir hücre seçin ve **Karıştırıcı** düğmesine tıklayın veya **Renk Karıştırıcı** penceresini açmak için hücreye çift tıklayın (veya uzun basın).

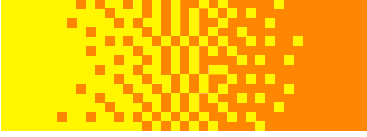


### 3. Görüntüden Renk Seçme

Doğrudan kaynaktan bir renk seçmek için önce vurgulamak üzere bir palet hücresi seçin. Ardından, [Çalışma Alanı](#) içindeki görüntüde istenen renge tıklayın. Seçilen renk, vurgulanan hücreye kopyalanacaktır.

Paleti iyileştirmek için zaman harcamak, daha temiz bir renk düzeni sağlar ve karmaşık tasarımların dijitalleştirilmesini önemli ölçüde kolaylaştırır.

### Dithering



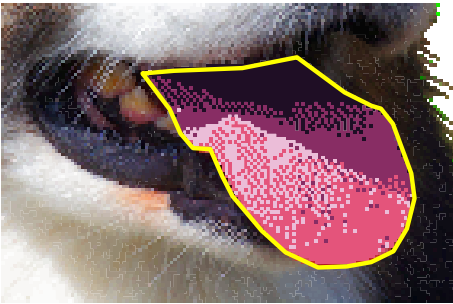
**Dithering**, pürüzsüz renk geçişlerini seçilen paletten dağıtılmış piksellerle değiştirir. Bu efektin yoğunluğu **Dither kontrolü** aracılığıyla yönetilir. Sıfıra ayarlandığında, hiçbir dithering uygulanmaz. Dithering, özellikle renk karışımı olan nesnelere dijitalleştirirken kullanışlıdır, çünkü dithering uygulanmış bölgeler pürüzsüz dikiş geçişleri oluşturmak için bir kılavuz görevi görür.

### Önizleme

Mevcut palet yapılandırmasının sonuçlarını gözden geçirmek için **Önizleme** (Preview) düğmesine tıklayın. Önizleme, [Main Control Panel](#) üzerinde yakınlaştırma, kaydırma ve panoramik görüntülemeyi destekleyen ikincil bir alanda görüntülenir.

İlk kez **Önizleme** düğmesine tıklanana kadar, alan bir **maske** görüntüler. Bu siyah-beyaz görüntü, hangi alanların işleneceğini (siyah) ve hangilerinin hariç tutulacağını (beyaz) gösterir.

### Maskeleme



Tüm dosya yerine görüntünün belirli kısımlarını işleyebilirsiniz, bu da istenmeyen renk karışmasını önler. Studio, **dolgu vektör nesnelere maske** olarak kullanmanıza olanak tanır. Yalnızca belirli bir alanı dönüştürmek için, görüntünün üzerine bir dolgu veya sütun nesnesi çizin, seçin ve ardından Renk Azaltma aracını başlatın. Dönüştürme yalnızca seçili nesnelere altındaki alana uygulanacaktır.

Pembe palet yalnızca maskelenmiş bir alana uygulanır, görüntünün geri kalanı değişmeden bırakılır.

Örneğin, çok renkli bir hayvanın fotoğrafını dijitalleştirirken, her renk aralığını ayrı ayrı maskeleyebilirsiniz. Bu, görüntünün geri kalanını etkilemeden bir alana siyah/gri palet ve diğerine kahverengi palet uygulamanıza olanak tanır.

Not: [Trace Tool](#), karmaşık maske nesnelere kolayca oluşturmak için kullanılabilir.

Not: Alternatif bir renk basitleştirme yöntemi için [Posterization Tool](#)'a başvurun.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yardımcı Araçlar > Görüntü posterleştirme



## Görsel Posterleştirme

Posterleştirme, bir görseli, geniş renk veya ton değeri aralığını sınırlı sayıda net bir şekilde ayrılmış alana sıkıştırarak basitleştiren bir görsel işleme yöntemidir. Normal bir fotoğrafta renkler kademeli olarak geçiş yapar ve yumuşak gradyanlar oluşturur; örneğin, turuncudan sarıya yumuşak bir şekilde geçiş yapan bir gün batımı gibi. Posterleştirmeden sonra, bu kademeli değişimler kaldırılır ve yerini keskin ayrımlara bırakarak görünür bantlar veya tek tip renk blokları oluşturur.

Studio, raster görsellerin posterleştirilmesi için, **■ Ana Menü > Görsel > Araçlar > Posterleştir** komutu aracılığıyla erişilebilen özel bir araç içerir.

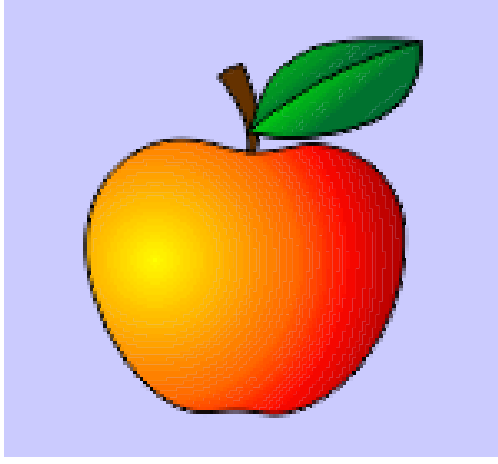
Bir fotoğrafta tipik olan renk tonu veya parlaklıktaki her ince varyasyonu görüntülemek yerine, posterleştirilmiş bir görsel bu gradyanları sınırlı sayıda belirgin seviyeye basitleştirir. Bu efekt, bir fotoğrafı "sayılarla boyama" şablonuna dönüştürmeye benzer.

## Görsel Ön İşleme

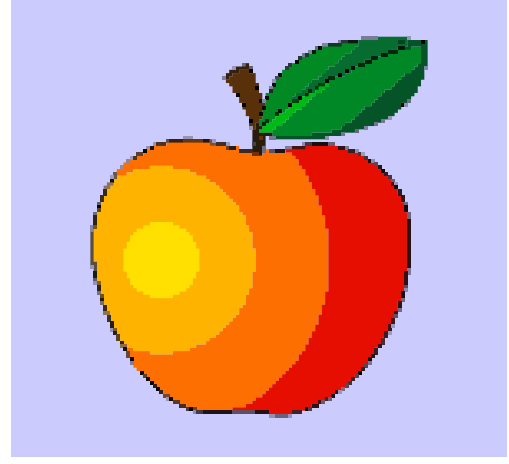
A [raster görsel Çalışma Alanı](#)'nın arka planına yerleştirilen bir raster görsel, genellikle nakış tasarımlarını dijitalleştirmek için bir şablon görevi görür. Bu görseli ön işleme tabi tutmak, özellikle çok sayıda renk içeren karmaşık projeler için dijitalleştirme iş akışını önemli ölçüde hızlandırabilir.

Etkili bir teknik, posterleştirme yoluyla görsel renklerini düzleştirmektir; bu, nihai iplik sayısının ve renk segmentlerinin düzeninin net bir şekilde görselleştirilmesini sağlar.

Posterleştirme, benzer renk değerlerine sahip bitişik pikselleri birleştirerek basitleştirilmiş bir görsel yapısı ile sonuçlanır. Bu efektin yoğunluğu **Miktar** kontrolü kullanılarak ayarlanabilir.



Tam renk ölçeğine sahip orijinal raster görsel. Bu aşamada kullanıcı, iplik renklerinin sayısını ve yerleşimini belirlemelidir.



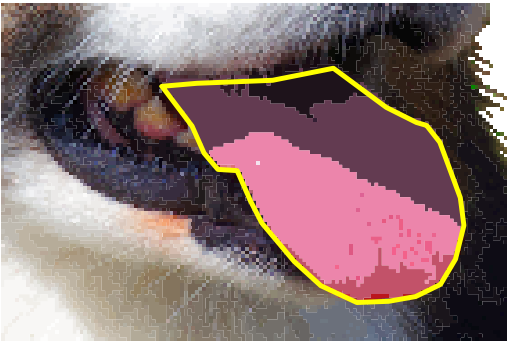
Birleştirilmiş renklerin posterleştirilmiş alanlarını gösteren ön işlenmiş raster görsel.

## Önizleme

Mevcut posterleştirme tercihlerinin görseli nasıl etkilediğini değerlendirmek için **Önizleme düğmesine** tıklayın. Sonuçlar, [ana kontrol paneli](#) üzerindeki ikincil bir çalışma alanında görüntülenecektir. Bu önizleme arayüzü yakınlaştırmaya, kaydırmaya ve pan yapmaya olanak tanır.

Önizleme alanı, **Önizleme düğmesine** tıklanana kadar başlangıçta bir **maske** görüntüler. Bu maske, seçilen vektör nesnelere oluşturulan monokromatik bir görseldir; siyah bölgeler işleme için belirlenen alanları temsil ederken, beyaz bölgeler hariç tutulur.

## Maske



Tüm görseli aynı anda dönüştürmek gerekli değildir. Studio, posterleştirme için belirli görsel alanlarını izole etmek amacıyla standart **dolgu vektör nesnelere maske** olarak kullanılmasına izin verir. Görselin yalnızca bir kısmını işlemek için, hedef alanın üzerine dolgu veya sütun nesnelere çizin ve posterleştirme aracını başlatmadan önce bunları seçin. Dönüştürme işlemi yalnızca seçilen nesnelere altındaki görsel verilerine uygulanacaktır. Bu vektör nesnelere geçici bir maske görevi görür ve görsel dönüştürme işlemi tamamlandığında kaldırılabilir.

Bu örnekte posterleştirme, yalnızca bir vektör nesnesi tarafından maskelenen bir alanın içinde uygulanmıştır. Görselin geri kalanı etkilenmemiştir.

Not: [İzleme Aracı](#), karmaşık maske nesnelere kolayca oluşturmak için kullanılabilir.

Not: Görsel renklerini basitleştirmek için alternatif bir yöntem olarak [Renk Azaltma aracını](#) kullanmayı düşünün.

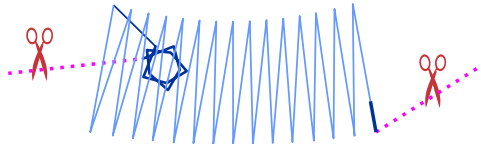
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Yenilikler Neler?

## Studio NEXT

### Yenilikler Neler?

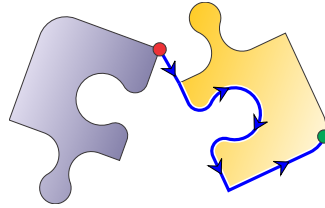
#### Sürüm 3.9, 25 Mayıs 2026

- Mesh (Örgü) aracına 44 yeni blackwork (siyah işleme) örneği eklendi.
- Outline (Kontur) aracına 19 yeni örnek eklendi.
- Mesh (Örgü) Başlangıç noktası ve mesh (örgü) ve dolgu nesneleri için Efekt Odak noktaları artık imleç kullanılarak etkileşimli olarak taşınabilir.
- Raster görüntüler için [arka plan filtreleri](#) artık tasarımla birlikte kaydediliyor. Bu, özellikle filtrelerin dikiş üretimini etkilediği Sfumato tasarımları için kullanışlıdır. Ayrıca, daha iyi netlik için filtre özellikleri, genel [tercihler penceresinde](#) çoğaltılmıştır. Aktif görüntü filtreleri, karışıklığı önlemek için artık çalışma alanındaki kasnak alanının üzerinde gösterilmektedir.
- Color Mixer (Renk Karıştırıcı) pencerelerindeki renk örneği sayısı 26'dan 34'e çıkarıldı.
- Nesne Özellikleri'ne, genel sabitleme dikişi tercihlerini bireysel başlangıç ve bitiş sabitleme dikişi ayarlarıyla geçersiz kılma seçenekleri eklendi.
- Seçim kutusu modları (taşınma, ölçeklendirme, döndürme ve eğme) arasında geçiş yapma etkileşimi iyileştirildi, böylece imleç aracılığıyla daha kolay mod geçişi sağlandı.
- Appliqué (Aplike) sabitleme katmanını kontrol etmek için ek özellikler dahil edildi.
- Sabitleme dikişleri için karmaşık desenlerin (yıldızlar veya üçgenler gibi) kullanılmasına olanak tanıyan yeni bir özellik getirildi. Çok yönlü dikiş desenleri, gevşek dokunmuş veya esnek kumaşlarda daha sağlam bir çapa sağlar. Kullanıcılar ayrıca genel sabitleme dikişi tercihlerini bireysel nesne düzeyinde geçersiz kılabilirler.



- Color Mixer (Renk Karıştırıcı) pencerelerine, renkleri doğrudan iplik kataloglarından seçme işlevi eklendi. Bu renkler, Studio Next içinde daha sonra kullanılmak üzere hızlı erişim örneklerine sürükleyip bırakılabilir. Bu renk örnekleri oturumlar boyunca kalıcıdır.

- Düğümlemlerle uzun tıklama ve çift tıklama işlemlerini etkinleştirmek veya devre dışı bırakmak için geçiş düğmeleri eklendi. Bu seçenekler "Kontroller-Genel" tercihlerinde bulunur.
- **Merkezi İplik Kontrolü:** Ana kontrol paneline yeni bir **İplik Listesi** eklendi. Bu özellik, tasarımdaki tüm renkleri özetler, iplik kataloglarıyla eşleştirmeyi kolaylaştırır ve palet veya Color Mixer (Renk Karıştırıcı) aracılığıyla hızlı renk değişikliklerine olanak tanır.
- Önceden tanımlanmış stiller kullanılırken otomatik sütun nesnelere Çekme Telafisi (Pull Compensation) uygulanmasındaki bir sorun giderildi.
- Nesnelere küçültülmesiyle ilgili bir sorun giderildi.
- Örnekli belirli konturlar için dikiş üretimindeki bir sorun giderildi.
- Belirli SVG dosyalarının içe aktarılmasıyla ilgili bir sorun giderildi.
- Grafiksel Kullanıcı Arayüzünün (GUI) hızı artırıldı.
- Sütun (saten) nesnelere için keskin köşelerdeki dikiş düzeni pürüzsüzlüğü iyileştirildi. Bu, sütunların manuel olarak bölümlere ayrılması ihtiyacını azaltır ve dijitalleştirme sürecini hızlandırır.
- Çalışma alanı yakınlaştırmasının pürüzsüzlüğü iyileştirildi.
- Düzenleme ve dönüştürme görevleri sırasında GUI yanıt verebilirliği artırıldı. Bu, özellikle yüksek dikiş sayılı karmaşık, büyük ölçekli tasarımları yönetirken iş akışı hızını önemli ölçüde artırır.
- Yardım dosyaları gözden geçirildi ve belgeler için PDF dışı aktarma işlevi iyileştirildi.
- Sfumato Renk Ayarı: **Tune Colors (Renkleri Ayarla)** işlevi artık sadece temel renge değil, Sfumato nesnelere içindeki bireysel tonlara da uygulanarak portre çalışmalarını için daha hassas ayarlamalar yapılmasına olanak tanır.
- **Akıllı Bağlantılar:** **Contour Smart Connection (Kontur Akıllı Bağlantı)** tanıtıldı. Bu yol, nesnelere arasındaki en yakın noktalardan başlar ve hedef nesnenin dış kenarını takip eder. Bu, gevşek dolgular (mesh, motifler veya gradyanlar) için idealdir ve saten dikiş zikzak kenarlığı ile gizlenebilir.



- Ana kontrol paneline yeni bir **Accuracy (Doğruluk) sekmesi** eklendi. Düğümlerin ve nesnelere hassas bir şekilde hizalanması ve BirdEye görünümü için kontroller bu sekmeyle taşındı.
- Yeni eklenen bir hizalama seçeneği, kılavuz çizgilerinin diğer hedeflere hizalanmasıdır. Bu, **kılavuz çizgileri aracılığıyla nesnelere dilimlenmesi** ile birlikte kullanılabilir. Bir kılavuz çizgisini önce hizalamak, kesimin tam olarak gerektiği yerde yapılmasını sağlar.
- Bir eğrinin **başlangıç noktasını** değiştirme yeteneği, Dolgu (Fill), Mesh ve Sfumato nesnelere Kontur (Outline), Manuel Dikiş ve Bağlantı nesnelere de içerecek şekilde genişletildi.
  - Inspector paneline sıfır boyutlu nesne göstergesi eklendi. Eğer nesne simgesi yerine bir ünlem işareti (!) sembolü görüntüleniyorsa, bu, nesnenin sıfır boyuta sahip olduğuna dair bir uyarıdır. Bu durum bazen .svg dosyaları gibi vektör grafiklerinden nesnelere içe aktarılırken meydana gelir.
  - Dolguların konturlara dönüştürülmesi, artık yeni kontur nesnelere, ilk düğümleri dolgunun son dikiş konumunda olacak şekilde oluşturur; bu da dolgu ve kontur nesnelere arasında kesintisiz bir geçiş sağlar.

- Sütun genişliğinin orantılı değişimi: Sütunları ve aplike nesnelerini yüzdesel olarak genişletmek veya daraltmak için ana menü > Dönüştür > Ofset > Sütun Genişliğini Değiştir komutunu kullanın.
- Dönüştürmeler penceresine, bu araç her kullanıldığında tercihlerin otomatik olarak temizlenmesine olanak tanıyan bir "Başlangıçta Sıfırla" (Reset at Launch) anahtarı eklendi.

© BALARAD, s.r.o.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar

## Gelişmiş Araçlar

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Stiller



### Stiller

Studio, kot, saten, ipek ve havlu gibi belirli malzemeler için nakışı optimize etmek üzere tasarlanmış, özenle hazırlanmış **özellikler** setleri olan önceden tanımlanmış stiller sunar. Bir **Stil**; dikiş yoğunluğu, çekme telafisi ve alt dikiş türü dahil olmak üzere temel tercihler için belirli değerler içerir.

Stiller tablosuna [■ Ana Menü > Araçlar > Stiller Düzenleyici](#) üzerinden erişilebilir. Önceden tanımlanmış stillerin adları sabit olsa da, kullanıcıların temel özellik değerlerini kendi özel gereksinimlerine uyacak şekilde değiştirmelerine izin verilir.

Bir stil uygulamak için, Çalışma Alanı'ndaki hedef nesnelere seçin. [■ Ana Menü > Araçlar > Stiller Düzenleyici](#) aracılığıyla **Stiller tablosunu** açın, listeden tercih ettiğiniz stili seçin ve  **Stili Kullan** düğmesine tıklayın.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Vektör Grafikleri İçer Aktar



### Vektör Grafikleri İçer Aktarma

The [■ Ana Menü > Tasarım > Dışa Aktar/İçer Aktar > Vektör Dosyası İçer Aktar](#) işlevi, bir vektör grafik dosyasını otomatik olarak açar ve onu bir nakış tasarımına dönüştürür. Bu özellik, logoların veya küçük resimlerin

(clipart) halihazırda vektör formatında mevcut olması durumunda, Studio içinde manuel olarak yeniden çizilme ihtiyacını ortadan kaldırmak için tasarlanmıştır.

Çoğu modern grafik programı çeşitli vektör formatlarını destekler ve genellikle grafiklerin SVG formatına dışa aktarılmasına izin verir.

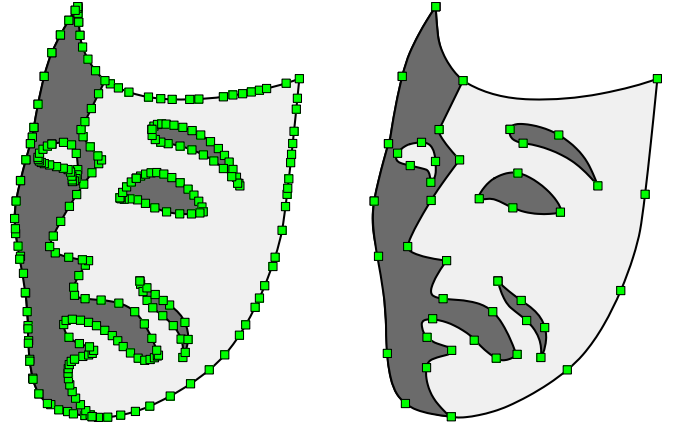
Bir vektör dosyası; raster bit eşlemler, yazı tipleri, şekiller, eğriler ve çokgenler dahil olmak üzere çeşitli öğeler içerebilir. Ancak Studio yalnızca eğrileri içe aktarır; diğer tüm nesnelere işlem sırasında yoksayılır. En iyi sonuçlar için, SVG dosyasını Studio'ya içe aktarmadan önce grafik yazılımınızdaki tüm yazı tiplerini ve şekilleri eğrilere dönüştürün.

Dosya bir raster görüntüsü içeriyorsa, Studio otomatik dijitalleştirme yapmak yerine onu yoksayacaktır. Yalnızca vektör eğrileri nakış nesnelere dönüştürülür.

**Not:** Tüm vektör dosyaları yüksek kaliteli nakış dönüşümü için uygun değildir. Örneğin, taranmış görüntülerden otomatik izleme (auto-tracing) yoluyla oluşturulan dosyalar, temiz, dolgulu alanlar veya pürüzsüz çizgiler yerine binlerce küçük nesne içerebilir. Bu tür dosyalar genellikle doğrudan dönüştürme için uygun değildir.

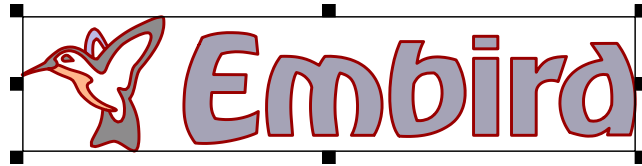
Sol görüntü, otomatik izlenmiş bir taramadan elde edilen binlerce küçük parçadan oluşan düşük kaliteli vektör grafiklerini göstermektedir.

Sağ görüntü, az sayıda büyük, dolgulu alana sahip yüksek kaliteli vektör grafiklerini göstermektedir.



## Dikiş Özellikleri

Vektör dosyalarından içe aktarılan tasarımlar, nakış kalitesini sağlamak için genellikle dikiş özelliklerinde veya nesne düzenlerinde manuel ayarlamalar gerektirir.



Dikiş oluşturmadan önce bir SVG vektör dosyasından içe aktarılan tasarım.

İçe aktardıktan sonra tüm nesnelere seçin ve **Dikiş Oluştur** komutunu uygulayın. Studio, uygun bir dolgu türü atamak için her nesnenin geometrisini analiz eder. Ancak yazılım, tasarım bağlamını bir insan dijitalleştiricinin yaptığı şekilde yorumlamaz. Örneğin, bir nesne grubunu yazı olarak tanımayabilir ve her karaktere bireysel boyutlarına göre farklı dikiş stilleri atayabilir. Genellikle, ince uzun nesnelere otomatik sütun dolgusu atanırken, daha geniş nesnelere bir desen alır. Geniş alanlar, şekillerine göre dikey veya yatay olarak yönlendirilmiş düz bir dolgu (tatami) varsayılan olarak atanır.



Otomatik oluşturulmuş dikişlere sahip tasarım. Çoğu nesne otomatik sütun kullanırken, 'm' ve 'r' harfleri bir desen dokusuna sahiptir. Bu durum, yazılımın aşırı uzun dikişleri önlemek için daha geniş nesnelere desenler uygulamasından kaynaklanır. Bu örnekte, kuşun beyaz dolgusu, otomatik sütun yerine düz bir dolgu için daha uygun olacaktır.

Kullanıcıların bu dolgu türlerini manuel olarak iyileştirmeleri gerekebilir. Bu özel durumda, dikiş uzunluğu bir deseni tetikleyen eşik değerine yakındır ve bu da yazı boyunca tutarsız dokularla sonuçlanır. Bunu düzeltmek için 'm' ve 'r' harflerini seçin, [Özellikler penceresini](#) açın ve otomatik sütun dolgusu için desen seçeneğini devre dışı bırakın. Ayrıca, kuşun beyaz dolgusu için, aynı pencere içinde modu otomatik sütundan düz dolguya değiştirin.



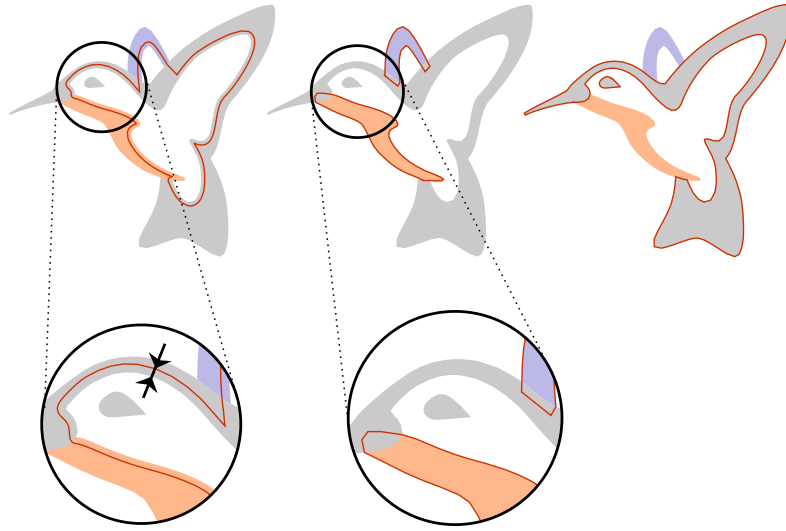
Dikişlere uygulanan güncellenmiş özellikler. Tüm harfler artık desensiz, tutarlı saten otomatik sütun dikişleri kullanmaktadır. Beyaz kuş dolgusu düz bir dolguya dönüştürülmüştür.

## Vektör Grafikleri Ve Nakışta Bindirmeler

Vektör dosyalarını içe aktarırken **katmanları ve bindirmeleri** yönetmek kritiktir. Nakış, katman oluşturmaya karşı oldukça hassastır; birden fazla bindirmenin olduğu alanlarda, dikişler doğrudan önceki katmanların üzerine dikilir. Ortaya çıkan yoğunluk çok yüksekse, bu durum nihai dikimi olumsuz etkileyebilir.

Aşırı katman içermediklerinden emin olmak için bindirilmiş alanları görsel olarak inceleyin. İdeal olarak, bir tasarımın en büyük kısımları tek bir katmandan oluşmalıdır. Bindirmelerin gerekli olduğu durumlarda, en fazla iki katmanı hedefleyin veya yalnızca kaçınılmaz olduğunda üç katman kullanın.

Bu bağlamda, "katmanlar" alt dikişler veya bağlantı yollarından ziyade yoğun kaplama dikişlerini ifade eder. Alt dikişler, kumaşı sabitlemek için kullanılan gevşek dikişlerden oluşur ve [bağlantılar](#), nesnelere arasında iplik kesmeyi önlemek için kullanılan yollardır. Teknik olarak katman olsalar da, bunlar kaplama dikişlerinin genel yoğunluğunu önemli ölçüde etkilemezler.



İçe aktarılan tasarımda bindirmelerin görselleştirilmesi.

Sol: Beyaz dolgu (vurgulanmış), siyah, turuncu ve mavi nesnelerin altına uzanır.

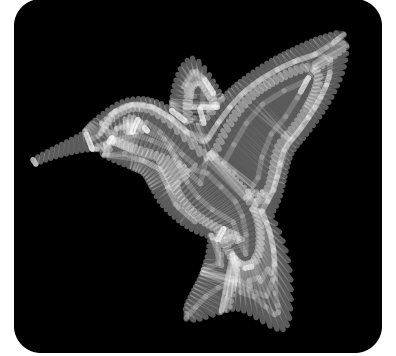
Orta: Turuncu ve mavi nesneler (vurgulanmış), beyaz dolgunun üzerine biner ve siyah bölümlerin altına uzanır.

Sağ: Siyah nesneler (vurgulanmış), beyaz dolgunun ve mavi ve turuncu nesnelerin küçük kısımlarının üzerine biner.

Tersine, yetersiz bindirme de sorunludur. Bindirme çok küçükse, ipliğin doğal çekme etkisi nesneler arasında boşluklara neden olabilir.

Aşırı katmanlama, tasarımın doğru şekilde dikilmesini sağlamak için düzenlenmeli veya kaldırılmalıdır. Studio, dikiş yoğunluğunu analiz etmek için hızlı bir yöntem sunar. **Yoğunluk Haritası** (density map) veya **X-ray** görünümüne geçmek için ekranın altındaki **Görüntüleme Modu** sekmelerini kullanın. Bu modların veri görüntüleyebilmesi için dikişlerin önceden oluşturulmuş olması gerektiğini unutmayın.

Çizim: X-ray görünüm modu, aşırı yüksek dikiş yoğunluğuna sahip alanları tanımlar. ►



**Not:** Aynı tasarımı grafik amaçlı kullanmanız gerekirse, **■ Ana Menü > Tasarım > Dışa Aktar / İçe Aktar > Dışa Aktar** komutunu kullanarak tasarımları Studio'dan tekrar vektör formatına aktarabilirsiniz.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Otomatik Konturlar

## Auto Outliner

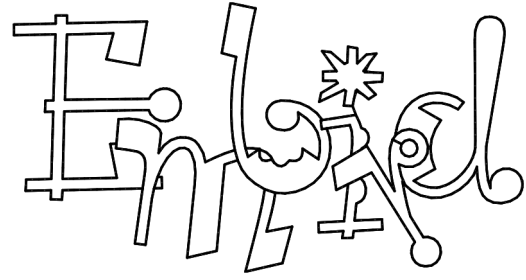
Otomatik konturlar, mevcut en verimli kontur oluşturma yöntemini temsil eder. Alternatif tekniklerle ilgili bilgi için lütfen [Konturlar - Genel Bakış](#) bölümüne bakın.

The **Auto Outliner** komutu, tek veya birden fazla nesne için çift katmanlı konturlar oluşturulmasını sağlar (Şekil 1). Nesnelere örtüşse veya kesişse bile, yazılım yalnızca **görünür kısımlar** için konturlar oluşturur. Bu işlevsellik, özellikle Şekil 2'de gösterilene benzer konturlar oluşturmak için etkilidir.

Auto Outliner'a [Ana Menü > Oluştur > Auto-Outliner](#) yoluyla erişilebilir.



Şekil 1. Kontur oluşturma için seçilen örtüşen nesnelere.



Şekil 2. Ortaya çıkan çift katmanlı kontur.



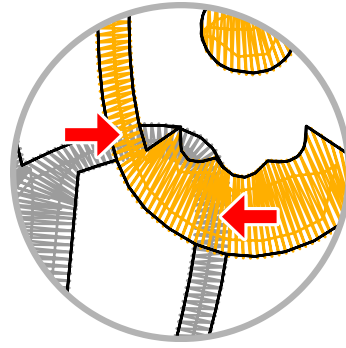
Şekil 3. Çift katmanlı kontura sahip logo.

Başlamak için, kontur oluşturmak istediğiniz nesnelere seçin ve [Ana Menü > Oluştur > Auto Outliner](#) yoluna gidin. İşlem başlangıçta birkaç küçük kontur öğesi oluşturur. Yazılım daha sonra tüm öğelerin tek, sürekli bir kontur halinde düzenlenip düzenlenmeyeceğini onaylamanızı isteyecektir. Onaylanırsa, izole edilmiş kontur segmentleri için bir [bağlantı](#) ekleyip eklemeyeceğinizi de sorulacaktır.

Yeni oluşturulan kontur, varsayılan olarak seçimdeki ilk nesnenin rengini alır. Bunu değiştirmek için [paletten](#) yeni bir renk seçin ve yeni kontur öğelerini içeren seçimin üzerine sürükleyip bırakın.



Şekil 4. Birincil kontura [bağlı](#) delik konturu.



Şekil 5. Gizli nesne segmentlerinin hariç tutulması.

Nesnelerin örtüştüğü durumlarda, otomatik konturlar yalnızca görünür en üstteki bölümler için oluşturulur. Yazılım, gizli segmentleri otomatik olarak tanımlar ve yok sayar (Şekil 5'teki oklarla gösterilmiştir).

**Not:** İki nesnenin kenarları neredeyse aynı veya mükemmel şekilde hizalanmışsa Auto Outliner zorluklarla karşılaşabilir. Bu gibi durumlarda, araç örtüşen kesişimleri çözmeye çalışırken aşırı sayıda küçük segment oluşturabilir. Standart tasarımlar genellikle belirgin örtüşmeler veya ayrılıklar içerse de, bu sorun genellikle [vektör grafikleri](#) (SVG dosyaları) kullanılırken ortaya çıkar, çünkü bunlar genellikle örtüşmeler yerine birbirine bitişik aynı kenarlarla oluşturulurlar.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Serbest Çizim Aracı

## Freehand Aracı

## Kişiselleştirilmiş Sanat İçin Bir Araç

Freehand aracı, doğrudan **çizim** yoluyla nakış tasarımları oluşturmak için özel bir yöntem sunar ve geleneksel **düğüm düğüm dijitalleştirmeye** hızlı bir alternatif sağlar. Fare veya dijitalleştirme tableti kullanarak, kullanıcılar sadece birkaç dakika içinde taslak tarzında tasarımlar üretebilirler.



### Etkileyici Ve Sanatsal İşçilik

Freehand aracı, sanatsal ve zarif nakışlar oluşturmak için ideal bir ortamdır. Elin doğrudan hareketini ve basıncını yakalayıp, yaratıcıların bazen geleneksel dijitalleştirme ile ilişkilendirilen mekanik görünümünden kaçınmalarını sağlar. Bu yetenek, nihai tasarımın sanatçının kişisel stilini ve akıcı işçiliğini yansıtmalarını sağlar.

### Yaratıcı Uygulamalar

Freehand aracı, proje kişiselleştirme için oldukça etkilidir. Özellikle **çocukların çizimlerini benzersiz nakışlara dönüştürmek** için çok uygundur. Bu özellik, orijinal el çizimi sanat eserlerinin spontane karakterini koruyan hatıralar, özel kıyafetler ve hediyeler oluşturmaya olanak tanır.

### İşlevsellik

Araç, dijital bir boyama programına benzer şekilde çalışır, ancak sonuç işlevsel bir nakış tasarımıdır. Dolgular, sütunlar, sfumato nesnelere ve konturlar dahil olmak üzere çeşitli stillerin yanı sıra basınca duyarlı sütunlar gibi özel dikiş türlerini de destekler.

Düğümün ve eğrilerin hassas bir şekilde manuel olarak yerleştirilmesini gerektiren diğer **Studio araçlarının** aksine, Freehand aracı çoğu **Studio nesnesini** sezgisel olarak çizmenize olanak tanır. Vuruşlar otomatik olarak seçilen nakış stiline dönüştürülür ve dönüştürmeden sonra düğüm düğüm düzenlenebilir. Freehand aracı, tasarım sürecinde diğer herhangi bir Studio aracıyla entegre edilebilir.

Freehand aracı, çeşitli **görüntüleme modları (Normal, Vektör, 3D, Düz, vb.)** ile uyumludur ve işletim sisteminizle uyumlu herhangi bir fareyi veya dijitalleştirme tabletini destekler.

\*Tablet kalem basınç hassasiyeti, tablet Windows\System32 klasöründe bulunan bir Wintab32.dll sürücüsü kullanıyorsa Studio'da mevcuttur.

## Freehand Stilleri



Çizim yapmadan önce bir nakış stili seçmelisiniz. Seçime erişmek için, fare düğmesini veya tablet kalem düğmesini kullanarak Araç Kutusundaki Freehand simgesi üzerinde **uzun bir tıklama (yaklaşık 1 saniye)** gerçekleştirin.

Freehand stilleri paneli görünecektir.

## Freehand Stilleri ile Açılır Panel



Manuel Dikişler



Bağlantı



Kontur



Taslak Kontur



Sütun



Basınca duyarlı Sütun



Dolgu



Dolgu, Ağ veya Sfumato için Delik



Sfumato nesnesi

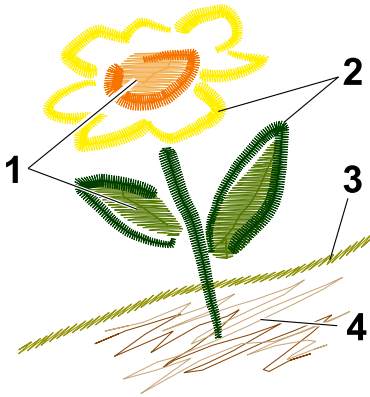


Ağ



Oyma

Etkinleştirmek için istediğiniz stilin simgesine tıklayın. Ayrıca, etkin stili daha sonra [ana kontrol panelindeki](#) birleşik giriş kutusunu kullanarak değiştirebilirsiniz.



Yukarıdaki örnekte kullanılan stiller şunları içerir:

1. Dolgu (3D modunda görülebilen Oyma doku çizgileri ile).
2. Simüle edilmiş basınca duyarlı genişliğe sahip Sütun.
3. Taslak Konturu.
4. Manuel Dikişler.

## Seenekler

Serbest el aracı etkin olduėunda, seilen stilin zellikleri ana kontrol panelinde grnr. **Renk** ve **Vuruş Sonrası** davranışı gibi bazı tercihler tm stiller iin ortaktır.

### Ortak Seenekler

**Renk**, serbest el vuruşlarıyla oluřturulan nesnelere iin iplik rengini tanımlar.

The **Vuruş Sonrası** seenekleri, her izim iřleminden sonra aracın davranışını belirler:

- **Nesneyi Bitir** - Konturu dėmlere dnřtrr ve oluřturma modundan hemen ıkar.
- **Dikiřleri Oluřtur** - Konturu dėmlere dnřtrr ve dikiř verisini otomatik olarak oluřturur.
- **Bařka bir kontur** - Tek bir vektr nesnesine daha fazla kontur eklemek iin aracı aktif tutarken konturu dėmlere dnřtrr.

Etkinleřtirildiėinde, **nceki nesneye baėla** seeneėi (ayırıcı panel aılır mensnde bulunur), yeni bir konturu nceki kontura bir **akıllı baėlantı nesnesi** ile otomatik olarak baėlar.

### Stile zg Seenekler

#### Manuel Dikiřler

Manuel Dikiřler, gereki krk, dokular veya zel glgelendirme oluřturmak iin kullanılır. Ayarlanabilir zellikler arasında dikiřin **Minimum Uzunluk** ve **Maksimum Uzunluk** deėerleri bulunur.

#### Konturlar Ve Baėlantı

Kontur tipi stiller (Kontur, Eskiiz Konturu ve Baėlantı), **Dikiř Uzunluėu**, **Geniřlik** (uygulanabilir olduėunda) ve nakıř **rnek** deseninin ayarlanmasına olanak tanır.

#### Stunlar

Stun stilleri iin kullanıcılar **Minimum Geniřlik** ve **Maksimum Geniřlik** deėerlerini ayarlayabilirler. Tablet kullanılıyorsa, geniřlik kalem basıncına gre deėiřir. Fare kullanılıyorsa, **Simle Edilmiř Geniřlik** aılır kutusu kontur varyasyonunu tanımlar.



Geniřliėi zerinde simle edilmiř basın etkisi olan bir stun rneėi.

#### Dolgu Nesnesi, Mesh Ve Sfumato

Dolgu tipi stiller iin, izim sırasında birincil ayarlanabilir zellik **Aı** dır. Diėer ayrıntılı zelliklere, serbest el modundan ıktıktan sonra **zellikler penceresi** aracılıėıyla eriřilir. **Oyma** ve **Aıklık** nesnelere mevcut bir dolguya eklenmelidir ve baėımsız nesnelere deėildir.

Not: Serbest el çizimi tamamlandığında, konturlar otomatik olarak standart **vektör nesnelere** dönüştürülür. Bunların özel özellikleri daha sonra Özellikler penceresindeki ilgili sekmeler kullanılarak iyileştirilebilir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > [Gelişmiş Araçlar](#) > İzleme Aracı

## İzleme Aracı



Studio, raster görüntülerin vektör nakış tasarımlarına hızlı ve yarı otomatik dönüşümü için tasarlanmış tıkla-doldur özellikli **İzleme Aracı**'mı içerir.

İzleme Aracı, grafik tasarım yazılımlarındaki "sihirli değnek" seçim aracına benzer şekilde çalışır. Bir raster görüntüyü (piksellerden oluşan) işler ve onu bir vektör görüntüsüne (yollardan oluşan) dönüştürmek için izleme gerçekleştirir. Bu yollar daha sonra makine nakışı için dikiş verisi oluşturmak amacıyla kullanılır.

### İzleme Aracı'mı kullanmak aşağıdaki işlemleri içerir:

1. Bu pikselleri seçmek için bir **raster görüntünün** tutarlı renkteki bir alanına tıklamak.
2. Seçilen raster bölgelerini **vektör nesnelere** dönüştürmek.
3. Ortaya çıkan vektör nesnelere için dikiş dolguları oluşturmak.

## İzleme Aracı Nasıl Kullanılır

Bu bölüm, İzleme Aracı kontrollerinin teknik bir açıklamasını sunar. Pratik, adım adım bir kılavuz için lütfen [İzleme Aracı Dersi](#)'ne bakın.

Kullanıcı, renk seçimi için **tolerans eşiğini** ve oluşturulan vektör nesnelere için **basitlik** seviyesini tanımlar.

Seçim, doğrudan görüntüye tıklanarak başlatılır.

Bir veya daha fazla raster bölgesinin seçimi tamamlandığında ve tüm özellikler yapılandırıldığında, üst araç çubuğundaki  **Uygula** veya  **Dikişleri Oluştur** düğmesine tıklayın. Alternatif olarak, bu seçeneklere [Açılır Menü](#) aracılığıyla erişmek için [Çalışma Alanı](#) içinde sağ tıklayabilirsiniz. Raster öğeleri daha sonra vektör nesnelere dönüştürülür ve isteğe bağlı olarak dikişlerle doldurulur.

Ortaya çıkan nakış tasarımı; konturlar, dolgular, sütunlar ve sfumato nesnelere dahil olmak üzere çeşitli stilleri içerebilir.

Dönüşümün ardından, yeni nesnelere Studio'daki diğer tüm vektör nesnelere gibi düğüm düğüm düzenlenebilir. İzleme Aracı, tasarım sürecinde diğer tüm dijitalleştirme araçlarıyla birlikte kullanılabilir.

İzleme Aracı; Normal, 3D ve Düz görünümde dahil olmak üzere tüm [Görüntüleme Modları](#) ile uyumludur.

İzleme Aracı ile en iyi sonuçları elde etmek için yüksek görüntü çözünürlüğü ve minimum renk geçişi önerilir.

## Ana Özellikler

- Raster kaynaklardan bireysel nesnelerin otomatik vektörleştirilmesi.
- Eşzamanlı dönüşüm ve dikiş oluşturma için birden fazla raster bölgesi seçebilme yeteneği.
- Beş seçim modu: Yeni, Ekle, Benzerini Ekle, Çıkar ve Kesişim.
- Konturlar, sütunlar, dolgular, sfumato ve oyma nesnelere otomatik vektörleştirilmesi için destek.
- Ayarlanabilir vektör basitliği ve sadakat tercihleri.
- Dahili delikler olmadan katı sınırlar oluşturmak için Dolgu nesnelere için "Açıklıkları Yoksay" seçeneği.
- Kaynak görüntüye dayalı otomatik renk ataması.
- Kavisli veya düz çizgili kenar segmentleri arasında seçim.
- Seçim sürecine uygulanabilir geri al ve yinele işlevi.

## İzleme Aracı Stilleri

İzleme Aracı'nı kullanmadan önce, istenen nakış stilini seçin. Bunu yapmak için, araç çubuğundaki [İzleme Aracı](#) simgesi üzerinde birincil fare düğmesini yaklaşık bir saniye basılı tutun.

Mevcut İzleme Aracı stillerini gösteren bir panel görünecektir.

Stil değişikliği gerekmiyorsa, mevcut modu etkinleştirmek için İzleme Aracı simgesine tıklamanız yeterlidir.

## İzleme Aracı Stilleri ile Açılır Panel



Kontur



Ağ



Sütun



Sfumato nesnesi



Dolgu



Oyma

Her stil belirli bir simge ile temsil edilir. Bir simgeye tıklamak, o belirli izleme modunu etkinleştirir.

**Oyma nesnelere**, bir Dolgu, Ağ veya Sfumato nesnesini takip etmelidir, çünkü bu ana nesnelere doku sağlarlar. Oymalar bağımsız varlıklar değildir; bu nedenle, Çalışma Alanında uyumlu bir ana nesne yoksa Oyma simgesi devre dışı bırakılır.

## Ortak Seçenekler Ve Özellikler

Renk, tolerans, basitlik, kenar tipi ve seçim modu gibi özellikler tüm stillerde tutarlıdır.

İlk adım, raster görüntüden renk bölgelerini seçmektir. Bir alanı seçmek için birincil fare düğmesini kullanın.

**Seçim** seçenekleri, aracın mevcut seçimlerle nasıl etkileşime gireceğini değiştirir. Kullanıcılar yeni bir seçim oluşturmayı, farklı renkler eklemeyi, aynı renkteki bitişik olmayan tüm alanları seçmeyi, alanları çıkarmayı veya kesişimi bulmayı seçebilirler.

Seçim seçenekleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:



**Yeni** - Yeni bir seçim oluşturur ve öncekini temizler.



**Ekle** - Yeni seçilen alanı mevcut seçime ekler.



**Benzerini Ekle** - Görüntü genelinde eşleşen renkteki tüm bölgeleri aynı anda seçer.



**Çıkar** - Seçilen alanı mevcut seçimden kaldırır.

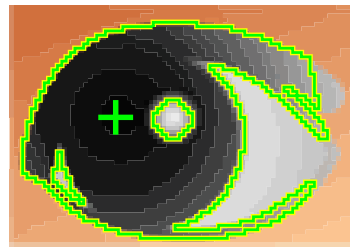
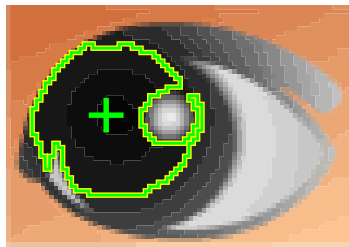


**Kesiştir** - Yalnızca hem yeni hem de mevcut seçimlerde ortak olan alanı tutar.

(Aynı anda yalnızca bir seçim modu etkin olabilir.)

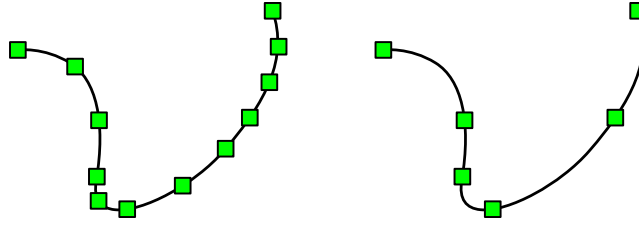
**Otomatik Renk** - Etkinleştirildiğinde, yazılım kaynak görüntüye dayalı olarak vektör nesnelere otomatik olarak renk atar. Devre dışı bırakılırsa, kullanıcılar [renk karıştırıcı](#) içinden manuel olarak bir renk seçebilirler.

**Tolerans** - 0 ile 100 arasında bir ölçekte, piksel seçimi için renk benzerliği aralığını belirler. Düşük değerler yalnızca çok benzer pikselleri seçerken, daha yüksek değerler daha geniş bir renk aralığını kapsar.



Sol: Düşük renk Toleransı ile seçim. Sağ: Yüksek renk Toleransı ile seçim.

**Basitlik** - 0 ile 15 arasında değişen, vektörleştirilmiş nesnenin karmaşıklığını ve sadakatini dengeler. Düşük değerler yüksek düğüm yoğunluğu ve daha fazla doğrulukla sonuçlanır ancak manuel düzenlemeyi zorlaştırır. Daha yüksek değerler daha az düğüm ve iyileştirilmesi daha kolay, daha pürüzsüz bir yol sağlar. Varsayılan değer 7'dir.



Sol: Basitlik=3 ile vektörleştirilmiş nesne. Sağ: Basitlik=12 ile vektörleştirilmiş nesne.

**Kenarlar** - Vektör nesneleri için segment tipini düz çizgiler veya kavisli yollar olarak ayarlar.

## Stile Özel Seçenekler

İzleme Aracı etkin olduğunda, stile özel özellikler Studio penceresinin bitişiğindeki [ana kontrol paneli](#) üzerinde görüntülenir.

## Dolgu, Ağ, Sfumato Ve Sütun Özellikleri

**Açıklıkları Yoksay** - Etkinleştirilirse, oluşturulan vektör nesnelere iç delikler çıkarılır. Bu, diğer nesnelerle örtülmesi amaçlanan sağlam bir temel katman oluştururken kullanışlıdır. Açıklıkları korumak için bunu devre dışı bırakın.

**Nesneleri Genişlet - Bindirme** - Kumaş çekmesini telafi etmek ve bitişik öğeler arasındaki boşlukları önlemek için nesne boyutunu hafifçe artırır.

## Kontur Özellikleri

Kontur nesneleri, dikiş oluşturma için belirli özellikler içerir. Bunlar, kolay erişim için [Kontur Özellikleri Penceresi](#) içindeki tercihlerle aydır.

**Minimum Dikiş Uzunluğu** - Derleme sırasında oluşturulan en kısa izin verilebilir dikişi ayarlar.

**Maksimum Dikiş Uzunluğu** - Derleme sırasında oluşturulan en uzun izin verilebilir dikişi ayarlar.

**Kontur Örneği Genişliği** - Yol boyunca referans hücrelerinin genişliğini tanımlar. Gerçek bitmiş genişliğin, uygulanan belirli dikiş desenine bağlı olduğunu unutmayın.

**Kontur Örneği** - Tekli, Üçlü veya Redwork gibi tekrarlayan dikiş desenini belirler. Kullanıcılar ayrıca sağlanan çeşitli örneklerden seçim yapabilir veya beş adede kadar [Kullanıcı Tanımlı](#) örnek kullanabilir.

## Diğer Özellikler

Dikiş yoğunluğu, aç ve gradyanlar gibi ek vektör özellikleri, İzleme modundan çıktıktan sonra [Özellikler Penceresi](#) aracılığıyla yapılandırılır.

## İzleme Aracı

### Adım Adım Kılavuz

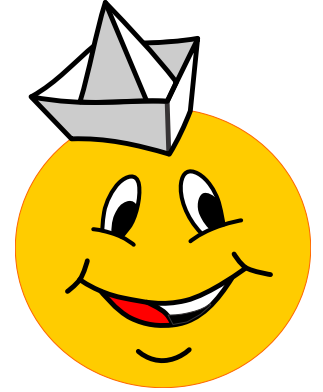
Bu ders, bir [raster görüntüden](#) nakış tasarımı oluşturmak için [İzleme Aracı](#)'nın nasıl kullanılacağını gösterir.

Aşağıdaki bölümler, raster görüntülerin vektör tabanlı nakış nesnelere dönüştürülmesi sürecinde size rehberlik eder. Bu süreç; kaynak görüntüyü içe aktarmayı, uygun izleme stillerini seçmeyi, vektör nesnelere iyileştirmeyi ve yüksek kaliteli dikiş sonuçları elde etmek için kaplama tercihlerini yapılandırmayı içerir.

Yüksek kaliteli bir tasarım üretmek için kaynak görüntü temiz olmalı ve yeterli çözünürlüğe sahip olmalıdır. Studio, çeşitli standart görüntü dosyası formatlarını destekler. Başarı için en kritik faktör, renk bölgelerinin kenarlarının pürüzsüz olmasını sağlamaktır. Genellikle düşük çözünürlüklü bir raster görüntünün aşırı büyütülmesinden kaynaklanan tırtıklı kenarlar, otomatik izleme doğruluğunu olumsuz etkileyecektir.

### 1. Raster Görüntüyü İçe Aktarın

Kaynak resminizi Studio'ya getirmek için ana menüden [Görüntü > İçe Aktar](#) seçeneğini belirleyin. Görüntüyü Çalışma Alanı içindeki kasmağa sığdırmak için ölçeklendirmekten kaçının; bir raster görüntüyü büyütme, İzleme Aracı'nın performansını engelleyen pikselleşmeyi artırır. Bunun yerine, vektör ölçeklendirme kaliteyi düşürmediğinden, bitmiş vektör nesnelere yeniden boyutlandırmanız önerilir.



### 2. İzleme Stilini Seçin

Dijitalleştirme sürecine önce büyük arka plan alanlarına odaklanarak başlayın. Ekranın yan tarafındaki [araç çubuğunda](#) İzleme Aracı'nı (sihirli değnek simgesi) bulun. [Stil panelini ortaya çıkarmak](#) için bu simgeye birincil fare düğmesiyle uzun basın.



İzleme Aracı stil panelinden **Dolgu** simgesini seçin.



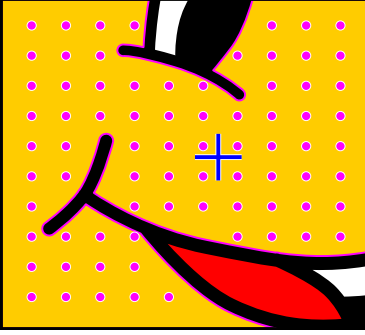
### 3. İzleme Modu Tercihlerini Yapılandırın

Bu örnek için, gülen yüzün büyük sarı alanını izleyeceğiz. **Ana kontrol paneli** izleme özelliklerini içerir. Bu basit bir şekil olduğundan, düğüm sayısını en aza indirmek için **Basitlik** değerini **10** olarak ayarlayın.


Genellikle, diğer renklerle sınırdaki dolu alanlar, kumaş "çekmesinden" kaynaklanan boşlukları telafi etmek için bir kaplama gerektirir. Ancak, bu sarı nesne benzersizdir çünkü gözler ve ağız için ince siyah çizgiler üzerine yerleştirilecektir. Dikiş sürecini basitleştirmek için, sarı dolguyu gereksiz yere parçalayacağından, her ince çizgi için delikler oluşturmayacağız. Sonuç olarak, bu ilk adım için **Kaplama=0** olarak ayarlayacağız.

Seçim modunu **Yeni** olarak ayarlayın. Yalnızca bir sürekli renk alanı seçtiğimiz için, "Yeni" veya "Ekle" uygun olacaktır. Varsayılan renk **Toleransı 30** olarak ayarlanmıştır.

### 4. Birincil Alanı Seçin Ve İzleyin



Görüntünün sarı bölgesinin içine tıklayın. Yanıp sönen seçim noktaları mevcut seçimi gösterecektir.

Seçilen pikselleri vektör nesnelere dönüştürmek için üst araç çubuğundaki  **Uygula** düğmesine tıklayın. Bu, beş ayrı nesne oluşturur: bir birincil dolgu ve dört iç delik (açıklık).





















**Açıklıkları Yoksay** onay kutusu etkinleştirilmiş olsaydı, yazılım yalnızca katı dış dolguyu oluştururdu. Bu, alt dikişler oluşturmak için kullanışlıdır, ancak bu tasarım için açıklıkları korumak istiyoruz, bu nedenle seçenek işaretlenmemiş olarak kalır.

### 5. Nesne Denetçisi Listesini Gözden Geçirme

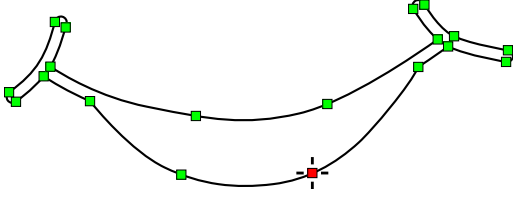
Yeni oluşturulan vektör nesnelere **Nesne Denetçisi listesinde** görünür. Delikler içeren nesnelere, bu bileşenleri Parça Denetçisi'nde de görüntüler.

Bu örnekte, **Parça Denetçisi** (ana Nesne Denetçisi'nin altında bulunur) beş nesneyi listeler: dolgu ve dört açıklık.

Bu açıklıklardan bazıları pratik nakış için çok incedir. 5 numaralı nesneyi (çene çizgisi için olan açıklık) seçin ve silin. Gözler ve ağız için olan açıklıklar hem kalın hem de ince bölümler içerir; bunları manuel olarak iyileştireceğiz.

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

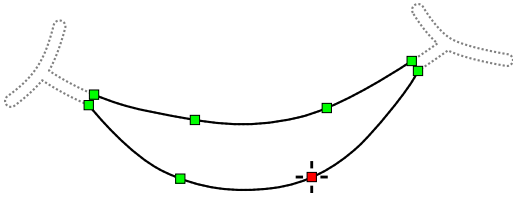
## 6. Manuel Düzenleme İçin Bir Nesne Seçme



**Parça Denetçisi** içindeki ağız açıklığını seçin, bağlam menüsünü açmak için sağ tıklayın ve düğüm düzenleme moduna girmek için "Düzenle"yi seçin.

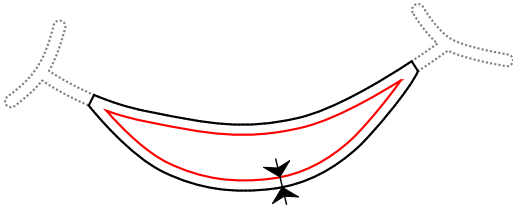
Açıklıklar, Çalışma Alanı içinden doğrudan tıklanamadıkları için **Parça Denetçisi** aracılığıyla seçilmelidir.

## 7. Vektör Düğümlerini İyileştirin



Şekli basitleştirmek için ağız açıklığının dar bölümlerindeki düğümleri silin. Bireysel düğümleri seçin ve sil tuşuna basın veya birden fazla düğümü aynı anda seçin.

Birden fazla düğüm seçmek için, istenen noktaların etrafında bir seçim kutusunu sürüklerken **Shift** tuşunu basılı tutun.



Bu iyileştirmeyi, yalnızca daha kalın bölgeler kalana kadar göz açıklıkları için tekrarlayın. İşlem bittiğinde, **■ Dönüştür > Ofset > Nesneyi Genişlet** kullanarak açıklıkları hafifçe küçülterek sarı dolguya bir bindirme uygulayacağız. Ana nesneyi genişletmek, deliklerinin boyutunu etkili bir şekilde azaltır ve sarı dikişlerin göz ve ağız öğelerinin altına hafifçe uzanmasını sağlar.

## 8. Birden Fazla Bölgeyi İzleme

Ardından, şapkanın gri ve beyaz bölgelerini izleyin. İzleme Aracı'nı daha önce olduğu gibi kullanın, ancak iki ayarlama yapın: **Bindirme** değerini **0.3 mm** olarak ayarlayın ve **Seçim** modunu **Ekle** olarak değiştirin.

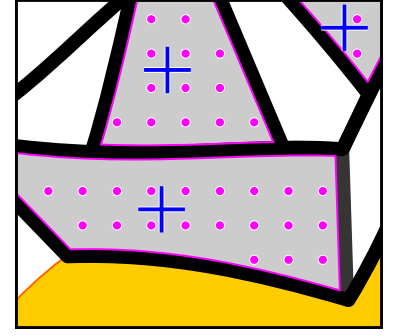


Seçilen alanı mevcut seçime ekleyin.

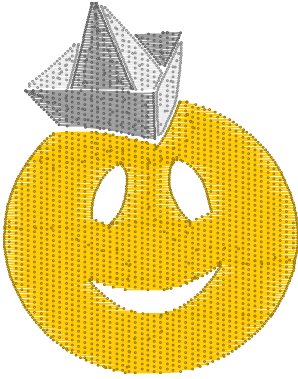
Seçiminize eklemek için şapka üzerindeki üç gri alanın ve üç beyaz alanın her birine tıklayın.

**Otomatik Renk** özelliği etkin olduğundan, yazılım, tek bir seçim grubunun parçası olsalar bile, kaynak görüntüye dayanarak her vektör nesnesini doğru bir şekilde tanımlayacak ve uygun rengi atayacaktır.

Yanlış bir alan seçilirse, işlemi geri almak için **Geri Al** komutunu (**Ctrl+Z**) kullanın.



## 9. Seçilen Alanların Toplu Dönüşümü



Seçilen tüm bölgeleri aynı anda vektör nesnelere dönüştürmek için  **Uygula** veya  **Dikişleri Oluştur** düğmesine tıklayın.

Ortaya çıkan altı nesne basit dolgulardır ve genellikle düzenleme gerektirmezler. Dikiş açılarını veya desenlerini ayarlamak isterseniz, [Özellikler penceresini](#) kullanın.

Not: Her nesne, nakış sırasında bitişik renkler arasında boşluk oluşmasını önlemek için bir bindirme payı ile oluşturulmuştur.

## 10. Farklı İzleme Stillerini Kullanma

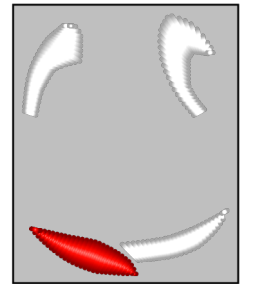
Şimdi gözlerdeki parlamaları ve ağız kırmızı kısmını izleyeceğiz. Standart dolgular kullanmak yerine, bu detaylar için **Sütun stilini** kullanacağız. İzleme Aracı simgesine uzun basın ve panelden Sütun stilini seçin.



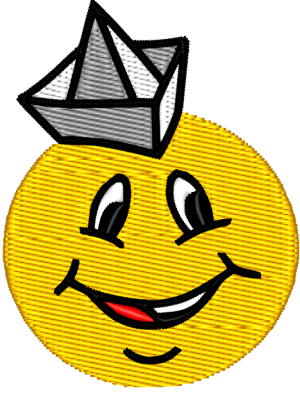
## 11. Detay Nesnelerini Tamamlama

Beyaz göz parlamalarını ve kırmızı ağız bölgesini **Ekle** seçim modunu kullanarak seçin. Bu sütun tabanlı nesnelere oluşturmak için  **Dikişleri Oluştur**'a tıklayın.

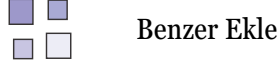
Ortaya çıkan nesnelere, güvenli sabitleme için bir bindirme içeren sütunlardır.



## 12. Renkleri Küresel Olarak İzleme



Son olarak, siyah ana hatları izleyeceğiz. Yazılımın tüm görüntüdeki eşleşen renk bölgelerini aynı anda seçmesine izin vermek için **Benzer Ekle** seçeneğini seçin.



Herhangi bir siyah ana hat alanına tıklayın. Önceki adımdan Sütun stili hala aktifken, **Dikişleri Oluştur**'a tıklayın. Yazılım, **Otomatik Sütun** özelliği etkinleştirilmiş dolgu nesnelere oluşturur.

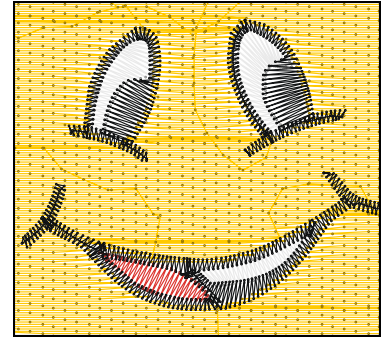
Bindirmeli ince ana hatlar küçük düğüm ayarlamaları gerektirebilir. Örneğin, dikiş kesişmelerini önlemek için ağız gibi keskin köşelerdeki düğümleri taşımanız gerekebilir.

## 13. Nihai Sonuç ve Dikim Sırası

Tasarım artık tamamlandı. Düz sarı dolgu ile sütun tabanlı detaylar arasındaki görsel farka dikkat edin. Bu adımları takip etmek, profesyonel bir bitiş için uygun bindirmeleri ve açıklıkları sağlamıştır.

Dışa aktarmadan önce, iplik değişimlerini en aza indirmek için Nesne Denetçisi'ndeki **dikim sırasını** doğrulayın. Otomatik oluşturulan sıra verimsizse, nesnelere rene göre gruplandırmak için sürükleyip bırakın.

Bu tasarımdaki nesnelere ayrı olduğundan, öğeler arasında otomatik olarak iplik kesmeleri eklenir. Yazı gibi diğer tasarımlar için, iplik kesme sayısını azaltmak amacıyla manuel olarak **bağlantılar** eklemek isteyebilirsiniz.



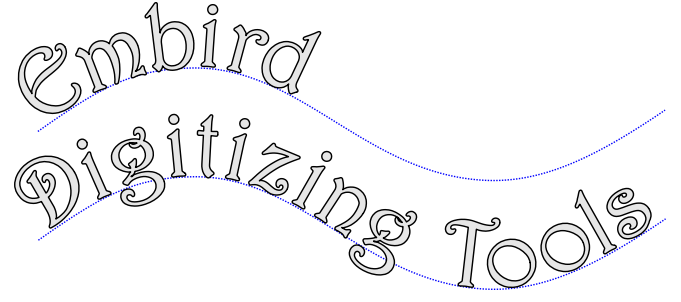
Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Yazı Yazma

## Harfleme - Metin Araçları

Studio, tam çok satırlı metin desteğine sahip kapsamlı bir harfleme aracı sunar.

Nakış harfleme, standart grafik uygulamalarına kıyasla özelleşmiş işlevsellik gerektirir.

Karakterleri dikişlerle doldurmanın ötesinde, profesyonel bir araç; en yakın nokta bağlantılarını, merkezden dışa doğru dikiş sıralarını, küçük ölçekli metinler için ayarlamaları ve diğer çeşitli teknik özellikleri desteklemelidir.



## Temel Özellikler

- Doğrudan **Çalışma Alanı** içinde etkileşimli harfleme
- Birden fazla metin satırı desteği
- Dikey metin yönlendirme desteği
- TrueType, OpenType ve Embird Alphabets ile uyumluluk
- Paragraf hizalama kontrolleri
- Merkezden dışa doğru dikiş sırası seçenekleri
- Metin taban çizgilerinin düğüm düğüm ayarlanması
- Hassas karakter, kelime ve satır aralığı
- En yakın nokta bağlantı mantığı
- Unicode karakter desteği
- 'Karşı tarafa yerleştir' işlevi
- Daha önce oluşturulmuş metni düzenleme yeteneği
- Yüklü olmayan yazı tipleri ve yazı tipi arşivleri için destek

## Alphabets Ve Font Engine Karşılaştırması

Studio, iki farklı yazı tipi türünü destekler:

1. **Alphabets**: Embird'ün tescilli, elle önceden dijitalleştirilmiş nakış yazı tipleri.
2. **Font Engine sistemi**: Metin ve grafik yazılımlarında yaygın olarak kullanılan standart **TrueType** ve **OpenType** yazı tipleri. Bunlar "sistem yazı tipleri" olarak adlandırılır.

Alphabet, Embird modülleri olarak sunulan ölçeklenebilir, önceden dijitalleştirilmiş yazı tipleridir. Çoğu Embird Alphabet, saten dikişler (sütun nesnelere) kullanırken, diğerleri redwork (normal dikiş) için tasarlanmıştır.

Studio ayrıca sistem **TrueType** ve **OpenType** yazı tiplerinin kullanımını sağlar. Bunlar otomatik olarak vektör formatına dönüştürülür ve çeşitli kontur seçenekleriyle düz dolgu, motif dolgusu veya otomatik sütun dikişleri kullanılarak oluşturulabilir.

Her iki yazı tipi türü de nakış nesnelere ve dikişlere dönüştürülerek tasarımın entegre bir parçası haline gelir.

TrueType ve OpenType yazı tipi desteği, Embird yazılımı için bir modül olan Font Engine kullanır.

## Operasyonel Kılavuz

Lettering Moduna girmek için **■ Ana Menü > Metin** kısmına gidin ve yeni Alphabet metni mi, Font Engine metni mi oluşturacağınızı veya mevcut metni mi düzenleyeceğinizi seçin.

Yeni metin oluşturmak için Çalışma Alanı içinde istenen konuma tıklayın. Araç, metni doğrudan bir arka plan şablonu veya mevcut tasarım öğeleri üzerinde girmenize ve düzenlemenize olanak tanır.

Sistem yazı tipleri için, yakın zamanda yeni yazı tipleri yüklediyseniz veya arşiv klasörlerine dosyalar eklediyseniz, yazı tipi listesini yenilemek için **■ Ana Menü (Lettering Modu) > Yazı Tipi > Yazı Tiplerini Bul** komutunu kullanın.



Yazı Tiplerini Bul komutunun simgesi

Lettering, **çok satırlı metni** ve ayarlanabilir taban çizgilerini destekler. **Önceden tanımlanmış taban çizgileri** daireleri, çizgileri ve spiralleri içerir. Tüm taban çizgileri dönüştürülebilir (taşınabilir, ölçeklenebilir, döndürülebilir veya eğilebilir) ve düğüm düğüm düzenlenebilir. Örneğin, bir daire taban çizgisi elipse dönüştürülecek şekilde ölçeklenebilir. Dönüşümler, Çalışma Alanındaki "örümcek" kontrolü veya yan paneldeki sayısal kontroller kullanılarak gerçekleştirilebilir.

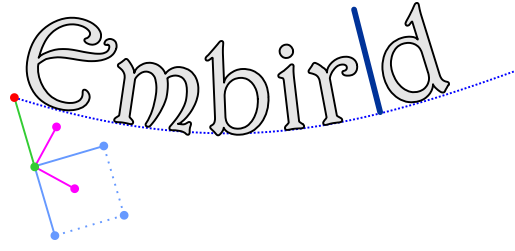
## Lettering Çalışma Modları

Lettering aracı, metin taban çizgisini ve bireysel karakterleri değiştirmek için üç farklı mod sağlar:

1. Taban Çizgisi Geometrik Dönüşümleri
2. Taban Çizgisi Düğüm Düğüm Düzenleme
3. Karakter Dönüşümleri

Bu modlar arasında geçiş yapmak için **açılır menüyü** veya sol taraftaki araç çubuğundaki özel mod düğmelerini kullanın.

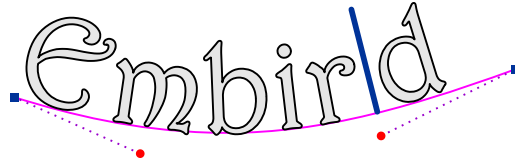
### Mod 1 - Taban Çizgisi Geometrik Dönüşümleri



Mod 1: Taban çizgisi dönüşümleri. Örümcek kontrol tutamaçları, tüm taban çizgisinin taşınmasına, ölçeklenmesine, döndürülmesine ve eğilmesine olanak tanır.

Bu mod, tüm taban çizgisini aynı anda değiştirir. Taban çizgisini taşımak metni de taşır; ancak taban çizgisini ölçeklemek metnin kendisini ölçeklemez. Metin ölçekleme, karakter kontrolleri (Mod 3) veya yan panel kullanılarak bağımsız olarak gerçekleştirilmelidir.

## Mod 2 - Taban Çizgisi Düğüm Düğüm Düzenleme



Mod 2: Taban çizgisi düğüm düzenleme. Taban çizgisi, kontrol düğümleri aracılığıyla değiştirilebilen bir vektör yoludur.

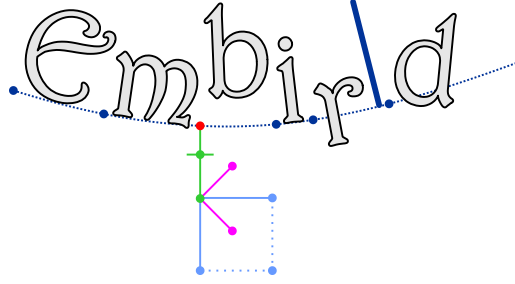
Taban çizgisi düz çizgilerden ve Bézier eğrilerinden oluşur. Kullanıcılar, standart dijitalleştirmeye benzer bir şekilde düğüm ekleyebilir veya silebilirler. Çok satırlı metinde, tüm satırlar en üst satırdan miras alınan aynı taban çizgisi şeklini paylaşır.

Bu modda mevcut kısayollar:



- **ALT + Yeni Düğüm:** Taban çizgisi üzerinde düz bir çizgi segmenti oluşturur.
- **CTRL + Yeni Düğüm:** 45 derecelik artışlarla hizalanmış düz bir segment oluşturur.
- **CTRL + Düğüm Hareketi:** Düğümü, önceki düğüme göre 45 derecelik bir artışa hizalar.

## Mod 3 - Karakter Dönüşümleri

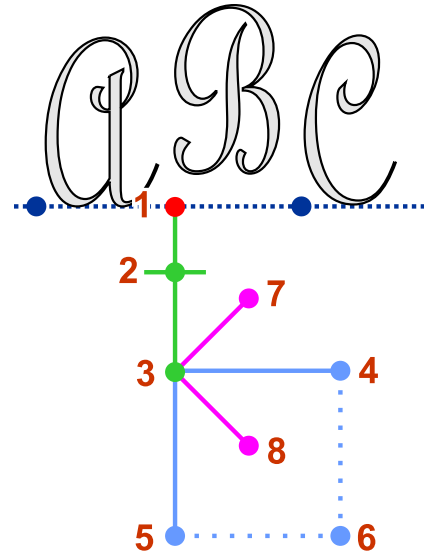


Mod 3: Karakter dönüşümleri. Döndürme, ölçekleme, eğme ve taban çizgisi ofsetini örümcek tutamaçları aracılığıyla ayarlamak için tek tek harfleri seçin.

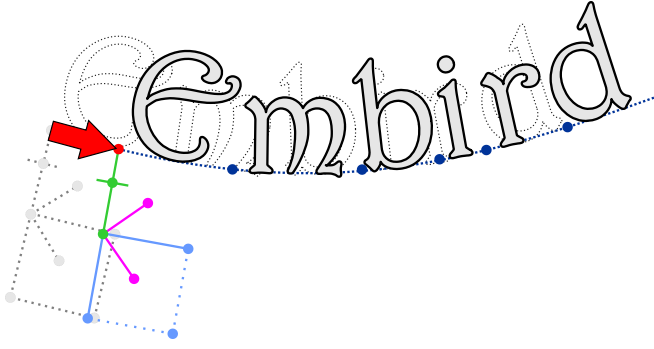
Studio, tek tek karakterlerin veya tüm metin bloğunun dönüştürülmesine olanak tanır. Bu ayarlamalar örümcek kontrol tutamaçları kullanılarak yapılır. "Yatay" ve "dikey" ifadelerinin sırasıyla taban çizgisi "boyunca" ve "dik" yönleri ifade ettiğini unutmayın.

Örümcek kontrol düğümleri 1 - 8 olarak numaralandırılmıştır. İşlevleri şöyledir:

1. **Seç/Taşı:** Karakter konumunu ve aralığını ayarlar.
2. **Taban Çizgisi Ofseti:** Karakteri taban çizgisinin üstüne veya altına kaydırır (sıfırlamak için ALT+Tıklama).
3. **Döndür:** Karakteri döndürür (15 derecelik adımlar için CTRL; 0'a sıfırlamak için ALT+Tıklama).
4. **Taban Çizgisi Boyunca Ölçekle:** Genişliği ayarlar (sabit oranlar için CTRL; sıfırlamak için ALT+Tıklama).
5. **Dikey Ölçekleme:** Yüksekliği ayarlar (orantılı kısıtlama için CTRL; sıfırlamak için ALT+Tıklama).
6. **Orantılı Ölçekleme:** Genel boyutu ayarlar (orantılı kısıtlama için CTRL; sıfırlamak için ALT+Tıklama).
7. **Yatay Eğiklik:** Temel çizgi boyunca eğiklik verir (yatay çevirmek için CTRL+Tıklama; sıfırlamak için ALT+Tıklama).
8. **Dikey Eğiklik:** Temel çizgiye dik olarak eğiklik verir (dikey çevirmek için CTRL+Tıklama; sıfırlamak için ALT+Tıklama).

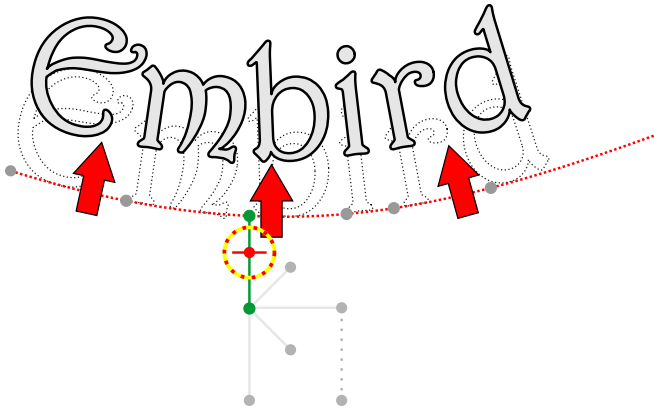


## Metin Konumunu Temel Çizgi Boyunca Ayarlama



Belirli bir karakteri ve sonraki tüm metni temel çizgi yolu boyunca taşımak için örümcek üzerindeki düğüm (1)'i kullanın. İlk karakteri taşımak, tüm metin bloğunu kaydırır.

## Genel Temel Çizgi Kaydırması



Tüm metni aynı anda temel çizginin üzerine veya altına kaydırmak için, sağ paneldeki **Tüm Harfler** anahtarını etkinleştirin ve herhangi bir karakterin örümcek kontrolündeki kaydırıcıyı (2) ayarlayın. Alternatif olarak, SHIFT tuşuna basılı tutabilir ve herhangi bir karakterin örümcek kontrolündeki kaydırıcıyı (2) hareket ettirebilirsiniz. Bu işlem sırasında SHIFT tuşunu basılı tutmak, değişikliğin metindeki tüm harflere uygulanmasını sağlar.

### Kısayollar

Örümcek düğümü manipülasyonu sırasında aşağıdaki tuşlar kullanılabilir:

- **SHIFT + Düğüm Hareketi:** Dönüşümü tüm karakterlere aynı anda uygular.
- **CTRL + Ölçekleme Düğümü (4, 5 veya 6):** Orantılı ölçekleme sağlar.
- **SHIFT + CTRL:** Hem genel hem de orantılı ölçeklemeyi birleştirir.

## Arayüz Kontrolleri

Yazı kontrolleri çeşitli arayüz öğelerine dağıtılmıştır:

1. Üst Ana Menü
2. Yatay Düğme Çubuğu (Üst)

3. Dikey Ayırıcı Panel
4. Dikey Araç Kutusu
5. Yan Kontrol Paneli Sekmeleri

## 1. Ana Menü

Menü, dosya komutlarını (yükle, kaydet, kopyala, yapıştır) ve stil anahtarlarını (kalın, italik, dikey ve karşı taraf) içerir. Ayrıca düğüm ekleme ve yumuşatma gibi temel çizgi düzenleme araçlarını da barındırır.

**Yükle** ve **Kaydet** komutları, yazı projesi dosyalarını kullanır; bu da yazı oturumlarını farklı tasarımlar arasında aktarmanıza olanak tanır.

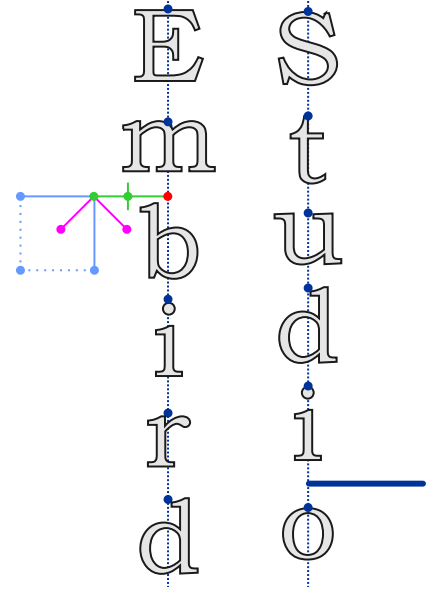
Bu **Unicode karakter kümesi** seçeneği sistem yazı tiplerine özeldir ve karakter tablosundaki daha geniş bir karakter yelpazesine erişim sağlar.

Daha fazla ayrıntı için özel menü bölümlerine bakın:

■ [Ana Menü - Yazı Modu - Araçlar](#)

■ [Ana Menü - Yazı Modu - Yazı Tipi](#)

■ [Ana Menü - Yazı Modu - Düğümler](#)



Dikey metin örneği

## 2. Yatay Düğme Çubuğu

Ana menünün bitişiğinde yer alan bu çubuk **İptal**, **Bitir** (metni uygula) veya **Dikiş Oluştur** düğmelerini içerir. Ayrıca paragraf hizalama, dikiş sırası, dikiş tipi, kontur stili ve bağlantı ayarları için açılır menüler içerir.

### Metin Paragraf Hizalama



Sola



Ortala



Sağa



İki Yana Yasla

### Metin Dikiş Sırası



Soldan sağa



Merkezden dışarıya



Merkezden dışarıya (kelimeleri bölmeden)



Sağdan sola

## Dikiş Türü



Sütunlar



Düz Dolgu / Otomatik Sütun / Motif Dolgusu



Merkez Hattı (çift katmanlı merkez yolu)



Ağ Dolgusu

## Kontur Türü



0

Kontur Yok



1

Tek Geçişli Kontur



2

Çift Geçişli Kontur

**Çift geçişli kontur**, konturun her bir dalına ileri ve geri işleyen basit dikişlerden oluşan ince bir konturdur. Bu tür bir kontur, herhangi bir iplik kesme işlemi olmadan tüm kontur parçalarının kesintisiz bir şekilde bağlanmasını sağlar.

**Tek geçişli kontur** ikinci (geriye doğru) bir katmana sahip değildir ve bu nedenle numunelerin, kenarlıkların veya diğer süslü kontur dikişlerinin kullanılmasına olanak tanır. Bu tür bir kontur, ayrı kontur parçaları arasında iplik kesme işlemleri veya bağlantı dikişleri gerektirir.



Redwork yazısı.

**Not:** Ağ dolgusu yalnızca büyük yazılarda çalışır.

**Not:** Redwork stili en iyi ince yazı tipleri için uygundur. Kalın veya koyu yazı tipleriyle en iyi sonuçları vermeyebilir. Kesintisiz bir dikiş yolu için redwork'ü "En Yakın Noktalar" ile birleştirin.

## Bağlantı Tercihleri



Tüm nesnelar arasında en yakın nokta bağlantıları



Yalnızca karakterlerin kendi içindeki en yakın nokta bağlantıları



Ayrı nesnelar (Nesnelar arasında geçiş dikişleri)

### 3. Ayırıcı Paneli

Ayırıcı paneli, **Açılır Menü** tetikleyicisi, **Yakınlaştırma** kontrolleri ve **Geri Al/Yinele** düğmeleri dahil olmak üzere dokunmatik ekranlar için optimize edilmiş düğmeler içerir.

### 4. Araç Kutusu

Yan **Araç Kutusu**, **önceden tanımlanmış temel çizgiler** seçkisi ve üç Yazı Çalışma Modu arasında geçiş yapmak için düğmeler içerir.



Temel Çizgi Geometrik Dönüştürme Modu



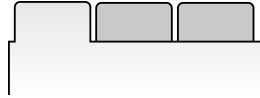
Temel Çizgi Düğüm Düzenleme Modu



Karakter Dönüştürme Modu

### 5. Yan Kontrol Paneli Sekmeleri

Ekranın yan tarafındaki **Ana Kontrol Paneli**, daha fazla alan gerektiren yazı kontrollerini içerir. Kontroller birkaç sekmeyle ayrılmıştır.



- Yazı Tipi / Alfabe Sekmesi** : Yazı tiplerini seçin ve hızlı ekleme için bir karakter haritasına erişin.
- Taban Çizgisi Sekmesi** : Taban çizgisi döndürme, ölçekleme ve eğme işlemlerini ayarlayın.
- Klasörler Sekmesi** : Yüklü olmayan yazı tiplerine ve arşivlere erişim için yolları belirtin.
- Aralık Sekmesi** : Karakter aralığı (kerning), kelime ve satır aralığını yönetin.
- Ölçek Sekmesi** : Mutlak veya göreceli metin boyutlarını değiştirin.
- Dönüştürme Sekmesi** : Karakterlere hassas sayısal dönüşümler uygulayın.
- Metin Sekmesi** : Glif seti kısayolları ile alternatif metin giriş alanı.

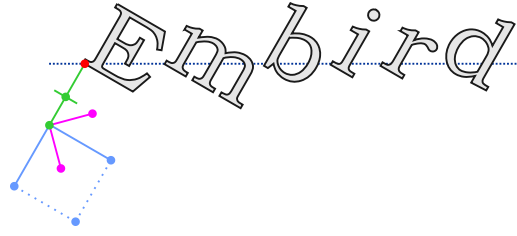
Klavyeyle yazılması zor olan bir karakteri eklemek için karakter tablosuna tıklayın veya dokununuz.



**Klasörler Sekmesi** yalnızca TrueType ve OpenType yazı tipleri için kullanılabilir (yani, önceden dijitalleştirilmiş alfabeler için değildir). Bu sekmedeki kontroller, yüklü olmayan yazı tiplerini içeren klasörlere giden yolları belirtmenize olanak tanır. Yazı aracı normalde yalnızca işletim sisteminde yüklü olan yazı tiplerini tarar. Cihazınızda kayıtlı başka yazı tipleriniz varsa, bu yazı tiplerini içeren klasörlerin yollarını belirtin ve ana menüden **Yazı Tiplerini Bul** komutunu kullanın. Tarama işlemi bu klasörleri de içerecektir. Bu klasörler, yazı tipi dosyalarının yanı sıra yazı tipi arşivleri (sıkıştırılmış dosyalar) de içerebilir.

**Taban Çizgisi Sekmesi** yalnızca mod 1'de (taban çizgisi dönüştürme) kullanılabilir.

**Dönüştürme Sekmesi** yalnızca mod 3'te (karakter dönüştürme) kullanılabilir. "Tüm Harfler" seçeneği belirlendiğinde, dönüşümler metindeki tüm karakterlere uygulanır. Aşağıdaki örnek, tüm karakterlere aynı anda uygulanan dönüştürmeyi göstermektedir.



**Lütfen dikkat:** Programın mevcut sürümü, çok kalın bir yazı tipi için redwork stili kullanıldığında iyi çalışmaz. Bunu yalnızca ince yazı tipleri için kullanmanızı öneririz. Redwork stili, '**En Yakın Noktalar**' seçeneği ile birleştirilebilir.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Özel Dolgu Desenleri



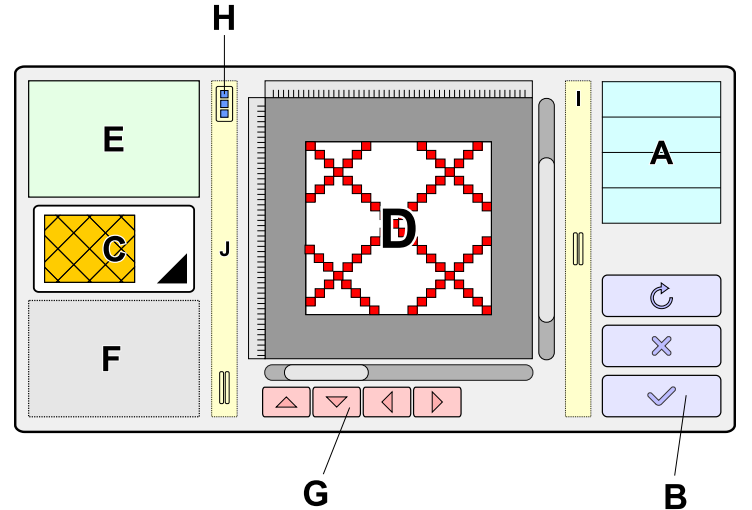
## Özel Dolgu Desenleri

Desenler, dolgu dikişlerinin ayrılmasını tanımlayan görsel şablonlardır. Bu ayrılma noktaları, bitmiş nakış üzerinde belirli bir doku oluşturur. Studio'da, bu ayrılma noktalarını belirlemek için kullanılan şablon, **dolgu deseni** olarak bilinir.

Çeşitli önceden tanımlanmış dolgu desenlerine ek olarak Studio, kendi özel dokularınızı oluşturmanıza olanak tanıyan bir desen düzenleyici içerir.

## Desen Düzenleyici

Düzenleyiciyi açmak için [Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyicileri](#) öğesini seçin ve **Desen Düzenleyici** sekmesine gidin.



Arayüz kontrolleri şu şekilde tanımlanmıştır:

<b>A</b>	<b>Düzenleyici Listesi:</b> Desen Düzenleyici dahil olmak üzere Studio içinde mevcut olan özel düzenleyicileri görüntüler.
<b>B</b>	<b>Komut Düğmeleri:</b> Desende yapılan değişiklikleri yönetmek için <b>Sıfırla</b> , <b>İptal</b> veya <b>Uygula</b> düğmelerini kullanın.
<b>C</b>	<b>Desen Seçimi:</b> Düzenleme için belirli bir deseni seçmek üzere kullanılan bir açılır kutu.
<b>D</b>	<b>Çalışma Alanı:</b> Özel deseninizin çizildiği etkileşimli alan.
<b>E</b>	<b>Desen Özellikleri:</b> <b>Genişlik</b> , <b>Yükseklik</b> , <b>Ad</b> , <b>Katman Sayısı</b> ve <b>Aktif Katman</b> için kontroller.
<b>F</b>	<b>Bilgi Alanı:</b> İmleç koordinatlarını, sistem uyarılarını ve diğer durum verilerini görüntüler.
<b>G</b>	<b>Kaydırma Düğmeleri:</b> Desenin herhangi bir yönde 1 piksel artışlarla hareket ettirilmesini sağlar.
<b>H</b>	<b>Açılır Menü Düğmesi:</b> <b>Deseni Yükle/Kaydet</b> , <b>Geri Al/Yinele</b> , <b>Arka Plan Resmi İçe Aktar</b> , <b>Deseni Temizle</b> ve <b>Deseni Eğ</b> gibi gelişmiş özelliklere erişim sağlar.
<b>I</b>	<b>Ayırıcı çubuğu.</b>
<b>J</b>	<b>Araç Ayırıcı:</b> <b>Fırça/Silgi</b> , <b>Noktalar/Çizgiler</b> mod geçişleri, <b>Geri Al/Yinele</b> ve <b>Yakınlaştır</b> kontrollerini içerir.

## Yeni Bir Desen Sayısallaştırma

Düz dolgular genellikle daha büyük nesnelere uygulanır ve bu da uzun dikiş sıralarıyla sonuçlanır. Bir sıra yalnızca tek bir dikişten oluşsaydı (sütun nesnelere görüldüğü gibi), dikişler aşırı uzun ve gevşek olurdu, bu da sabit bir dolgu oluşturamazdı. Bunu önlemek için sıralar daha kısa bölümlere ayrılır. Bu dikişler için en uygun uzunluk yaklaşık 4 milimetredir.

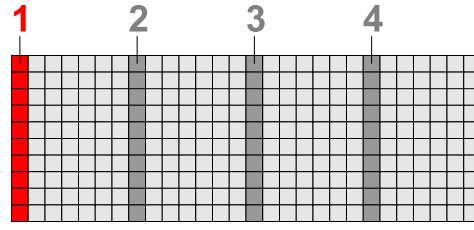
Renkli noktalar veya çizgiler, dolgu dikişinin tam olarak nerede bölüneceğini gösterir. **Noktalar çizmek** için birincil fare düğmesini kullanın. **Shift** tuşunu basılı tutmak **çizgiler çizmenize** olanak tanır. **Noktaları kaldırmak** için, birincil fare düğmesini kullanırken **Ctrl** tuşunu basılı tutun.

Not: Donanım klavyesi olmayan cihazlar için, Fırça ve Silgi modları arasında geçiş yapmak üzere ayırıcı panelindeki (J) düğmeyi kullanın.

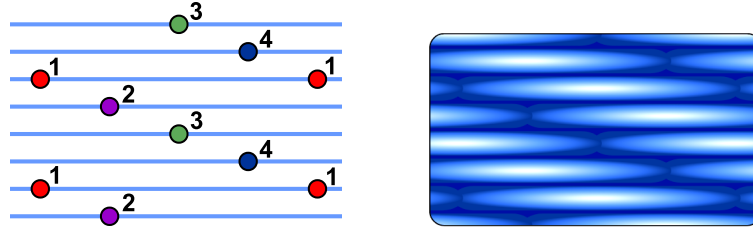


İmlecın çizim alanı içindeki konumu, pencerenin sol tarafındaki önizlemede küçük bir artı işareti ile yansıtılır. Bu, kesintisiz, bitişik desenler oluşturmaya yardımcı olur.

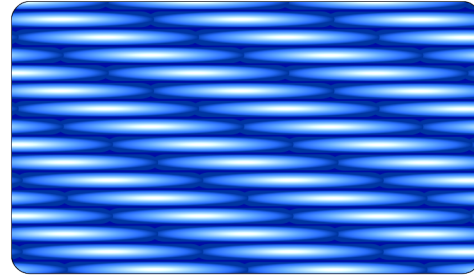
**Katmanlar**, iç içe geçmiş desenlerin oluşturulmasını sağlar. Örneğin, bir desen dört katman içeriyorsa, her katman her dördüncü dikiş satırına uygulanır. Ortaya çıkan nakış, sanki dört katmanın tamamı birbirine örülmüş gibi görünür.



4 katman kullanan bir desen. Her piksel sütunu ayrı bir katmanı temsil eder; o anda değiştirilmekte olan katman vurgulanmıştır.



Dikiş satırlarına uygulanan 4 katmanlı bir desen. İğne giriş noktaları, dikişlerin desen pikselleriyle kesiştiği yerlerde oluşur. Bu örnekte, her katman yalnızca her dördüncü dikiş satırına uygulanır.



Uygulanmış bir desenle dolgu dikişlerinin 3B simülasyonu. İç içe geçmiş bir desenin daha düz bir dokuyla sonuçlandığına dikkat edin.

İç içe geçmiş bir desen pürüzsüz, düz bir doku oluşturur. Daha dokulu veya "kabarık" bir etki elde etmek için, iç içe geçirme olmadan tek bir piksel katmanı kullanın.

## Arayüz Komutları

**Deseni Kaydet:** Deseninizi dışa aktarmak için [açılır menüdeki](#) bu komutu kullanın. Desenler tasarım dosyası içinde otomatik olarak kaydedilse de, bunları farklı tasarımlarda kullanmak istiyorsanız manuel olarak dışa aktarmalısınız.

**Desen Aç:** Kaydedilmiş bir deseni mevcut projenize içe aktarmak için buna açılır menüden erişin.

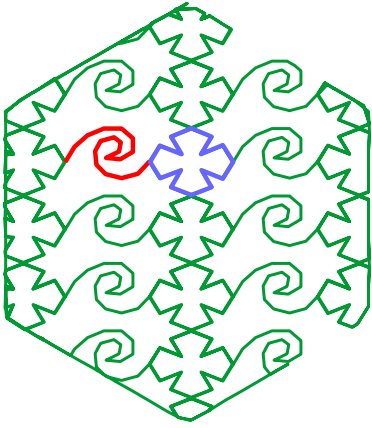
**Deseni Temizle:** Düzenleyicideki mevcut deseni sıfırlar.

**Arka Plan Resmi İçe Aktar:** Deseninizin izini sürmek için şablon görevi görecek bir resim dosyası yükler.

**Sola Eğ** ve **Sağa Eğ**: Bu komutlar deseni matematiksel olarak kaydırır. Bu genellikle mevcut tasarımların varyasyonlarını oluşturmanın hızlı bir yoludur.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Özel Dolgu Motifleri

## Özel Dolgu Motifleri



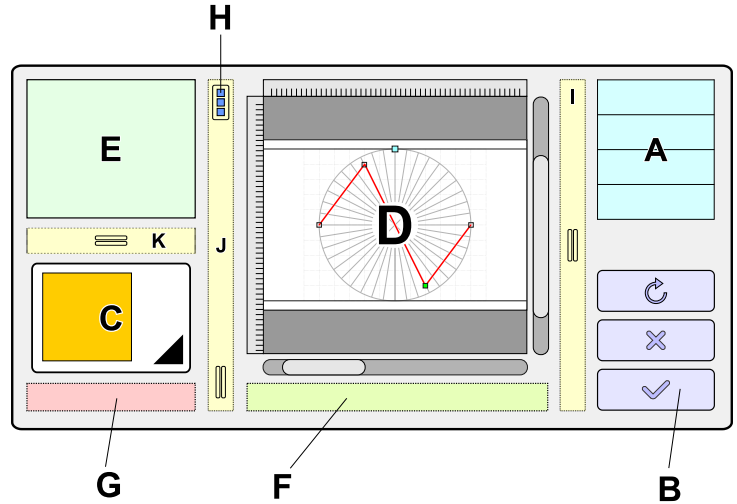
Motifler, basit dikiş örneklerinden oluşan dekoratif dolgular oluşturmak için kullanılır. Kesintisiz ve duraksız bir dikiş sağlamak amacıyla sürekli bir dizi halinde hizalanırlar.

Studio birkaç önceden tanımlanmış motif içerse de, kullanıcılar tasarım dosyası içinde saklanan beş adede kadar özel dolgu motifini de oluşturabilirler. Studio, bu görev için özel olarak tasarlanmış yerleşik bir Motif Düzenleyici içerir.

◀ Görsel: süslü bir dolgu olarak kullanılan iki motif.

## Motif Düzenleyici

Düzenleyiciye erişmek için [Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyiciler](#) yolunu izleyin. Bu pencere içinde, **Motif Düzenleyici** sekmesine geçin.



Arayüz kontrolleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

<b>A</b>	<b>Düzenleyici Listesi:</b> Studio içinde mevcut olan özel düzenleyicileri görüntüler.
<b>B</b>	<b>Komut Düğmeleri:</b> Motif üzerinde yapılan değişiklikleri yönetmek için <b>Sıfırla</b> , <b>İptal</b> veya <b>Uygula</b> düğmelerini kullanın.

<b>C</b>	<b>Motif Seçimi:</b> Düzenleme için beş özel motiften birini seçmek için kullanılan bir açılır kutu.
<b>D</b>	<b>Çalışma Alanı:</b> Özel motiflerin çizildiği etkileşimli alan.
<b>E</b>	<b>Motif Özellikleri:</b> <b>Genişlik</b> , <b>Yükseklik</b> ve <b>Kaydırma</b> ayarlarını yapın.
<b>F</b>	<b>Bilgi Alanı:</b> İmleç koordinatlarını ve sistem mesajlarını görüntüler.
<b>G</b>	<b>Motif Adı:</b> Geçerli motifin tanımlayıcısı.
<b>H</b>	<b>Açılır Menü Düğmesi:</b> Gelişmiş komutlara erişim sağlar: <b>Aç</b> , <b>Kaydet</b> , <b>Geri Al/Yinele</b> , <b>Arka Plan Resmi İçe Aktar</b> , <b>Motifi Temizle</b> , <b>Izgaraya Yasla</b> ve <b>Dikiş Simülasyonu</b> .
<b>I</b>	<b>Ayırıcı çubuğu.</b>
<b>J</b>	<b>Araç Çubuğu Ayırıcısı:</b> <b>Geri Al</b> , <b>Yinele</b> , <b>Yakınlaştır</b> , <b>Düğüm Ekle</b> ve <b>Düğüm Sil</b> araçlarını içerir.
<b>K</b>	<b>Ayırıcı çubuğu.</b>

## Düzenleyici Kontrolleri

Birçok kontrol sezgisel olsa da, aşağıdaki özel özellikler tasarım sürecini kolaylaştırır:

**Simülasyonu Başlat:** Motif dikişlerinin dikileceği sırayı gösteren animasyonlu bir simülasyon yürütür.

**Motifi Kaydet:** Motifi yerel depolama alanınıza aktararak diğer tasarım projelerinde kullanılmasını sağlar.

**Motif Aç:** Daha önce kaydedilmiş bir motifi mevcut tasarım projesine içe aktarır.

**Temizle:** Seçili özel motifi tek bir dikişten oluşan varsayılan durumuna sıfırlar.

**Arka Plan Resmi İçe Aktar:** Çalışma Alanı'nda izleme şablonu olarak kullanmak üzere bir resim dosyası yüklemenizi sağlar.

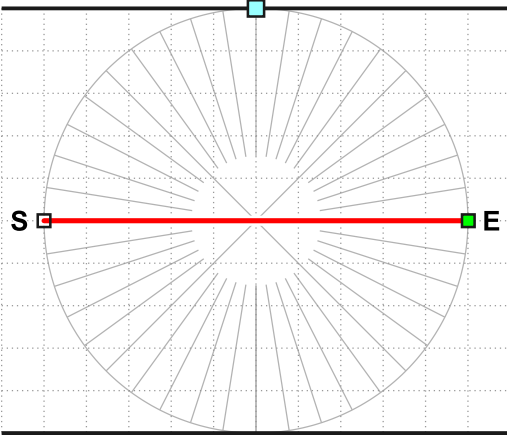
## Yeni Bir Motif Çizme

Motifler iğne noktalarından veya düğümlerden oluşturulur. Yeni bir motif tek bir dikiş olarak başlar; başlangıç ve bitiş noktaları arasına düğümler ekleyerek ve bunları yeniden konumlandırarak deseni oluşturursunuz.

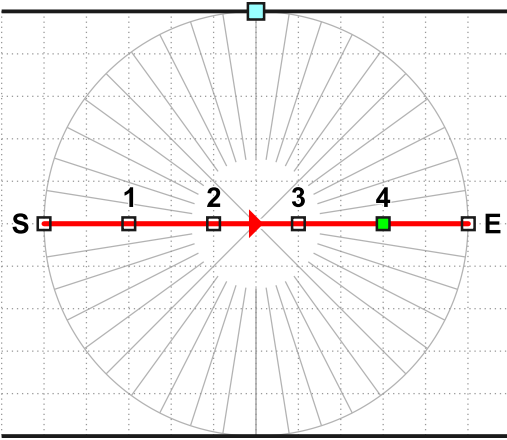
Yeni bir tasarıma başlamak için, birleşik giriş kutusundan (C) özel bir yuva seçin.

Motif tekrarlandığında kesintisiz bir bağlantı sağlamak için, başlangıç (S) ve bitiş (E) noktalarının konumları sabit kalmalıdır.

## Yıldız Şeklinde Bir Motif Oluşturma:



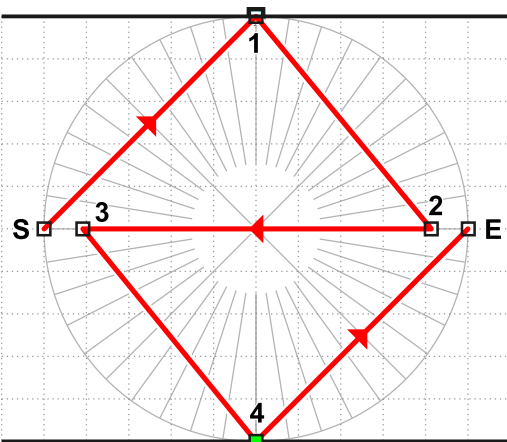
Özel motifin başlangıç durumu, S ve E noktaları arasında tek bir dikiştir.



Başlangıç (S) ve bitiş (E) noktaları arasında dört yeni düğüm ekleyin. Yeni düğümler, Çalışma Alanı içindeki boş bir alana tıklanarak oluşturulur. Her yeni düğüm, o anda vurgulanmış olan düğümden sonra eklenir ve bu yeni oluşturulan düğüm daha sonra vurgulanan düğüm haline gelir.

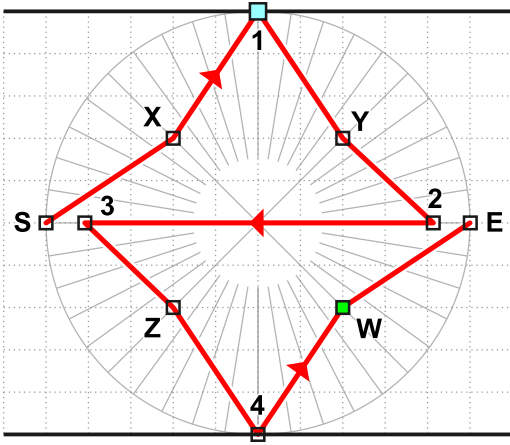
Motif artık dört yeni düğüm içeriyor: 1, 2, 3 ve 4.

**Düğüm Silme:** Bir düğümü kaldırmak için uzun tıklama/dokunma kullanın, sağ tıklayın, **Delete** tuşuna basın veya **Düğüm Sil** düğmesini kullanın. Her motif en az bir dikiş gerektirdiğinden, ilk ve son düğümler kaldırılamaz.



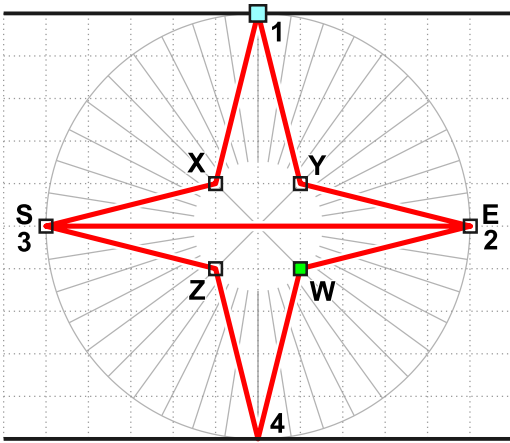
Bu düğümleri resimde gösterildiği gibi yeniden konumlandırın.

1'den 4'e kadar olan düğümler artık yeni konuma taşınmıştır.

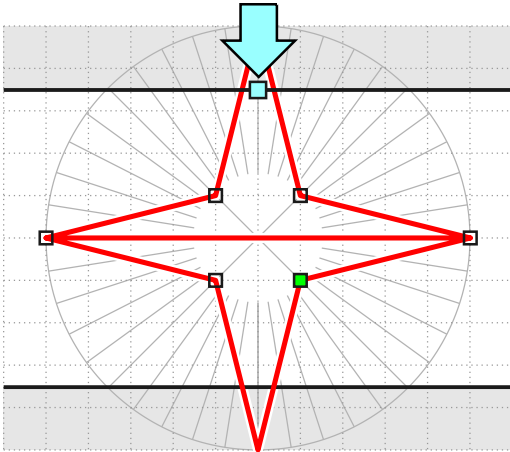


Dört ek düğüm daha ekleyin: (X), (Y), (Z) ve (W).

(X) düğümünü eklemek için, vurgulamak üzere önceki düğüme (S) tıklayın. Ardından, (X) düğümünü yerleştirmek istediğiniz konuma tıklayın. Bu işlem, yeni (X) düğümünü (S) ve (1) düğümleri arasına ekler. Kalan düğümler için bu işlemi tekrarlayın: (Y), (Z) ve (W). Doğru dikiş sırasını korumak için sonraki düğümü yerleştirmeden önce her bir önceki düğümün vurgulandığından emin olun.

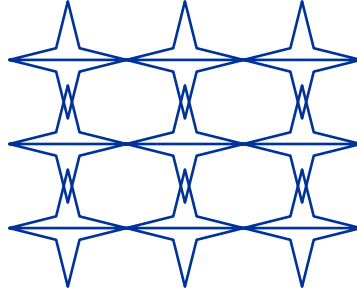


Yıldız desenini iyileştirmek için (X), (Y), (Z) ve (W) düğümlerinin konularını ayarlayın.



Deseni tamamlamak için örtüşme alanı düğümünü aşağı doğru ayarlayın.

Bitmiş motif, tanımlanmış örtüşme alanını içerir.



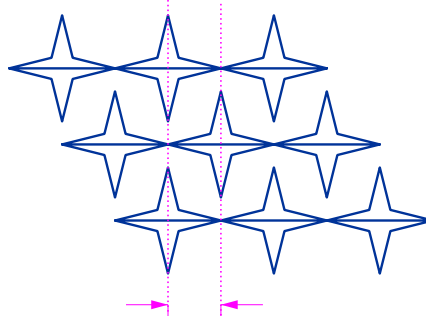
Dolgu olarak uygulandığında motif sıralarının nasıl örtüşeceğine dair bir önizleme.

## Motif Özelliklerini Tanımlama

Studio, motifleri bir dolgu nesnesi içindeki sanal hücrelere yansıtarak uygular. Bu hücrelerin boyutları **Genişlik** ve **Yükseklik** tercihleri tarafından yönetilir.

Çalışma Alanı'nın üst ve alt kısmındaki ayarlanabilir gri bölgeler, bitişik sıralar arasındaki **örtüşme** derecesini belirlemenizi sağlar.

**Kaydırma**, bir dolgu boyunca döşediklerinde sonraki motif sıralarının yatay ofsetini kontrol eder.



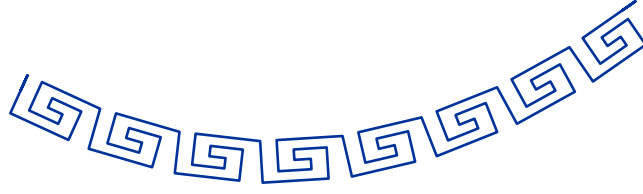
Motif genişliğinin yarısına eşit bir kaydırma değeriyle görüntülenen motif sıraları.

Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next > Gelişmiş Araçlar > Özel Kontur Örnekleri

## Özel Kontur Örnekleri

Örnekler, dekoratif "süslü" konturlar oluşturmak için kullanılan temel dikiş formasyonlarıdır. Bu formasyonlar, sürekli bir dikiş deseni oluşturmak için kontur yolu boyunca hizalanır.

Örnekler, her tekrar arasında kesintisiz, bitişik bir bağlantı sağlamak üzere tasarlanmıştır.

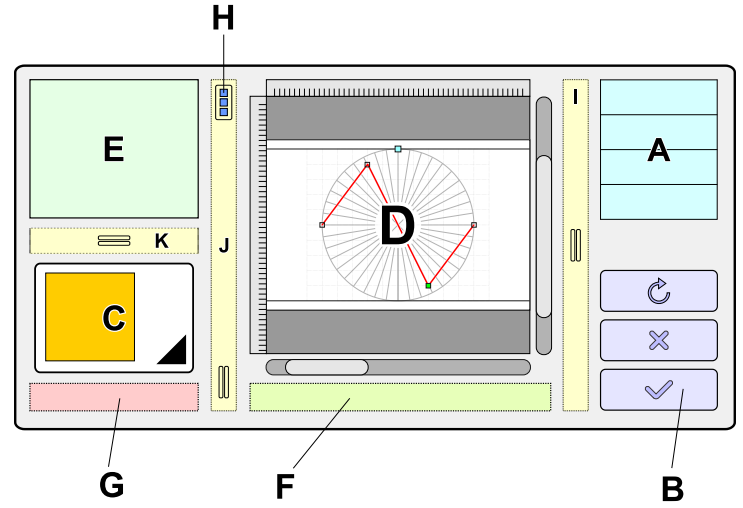


Vektör konturu boyunca sürekli olarak hizalanmış bir örnek.

Studio, çeşitli önceden tanımlanmış dikiş örnekleri içerir; ancak kullanıcılar doğrudan tasarımla birlikte kaydedilen beş adede kadar özel kontur örneği de tanımlayabilir. Studio, bu süreci kolaylaştırmak için tasarlanmış yerleşik bir Örnek Düzenleyiciye sahiptir.

## Örnek Düzenleyici

Düzenleyiciye erişmek için [■ Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyiciler](#) yolunu izleyin ve **Örnek Düzenleyici** sekmesine geçin.



Arayüz kontrolleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

<b>A</b>	<b>Düzenleyiciler Listesi:</b> Örnek Düzenleyici dahil olmak üzere Studio'da mevcut olan özel düzenleyicileri görüntüler.
<b>B</b>	<b>Komut Düğmeleri:</b> Mevcut örnekte yapılan değişiklikleri <b>Sıfırla</b> , <b>İptal Et</b> veya <b>Uygula</b> .
<b>C</b>	<b>Örnek Seçimi:</b> Düzenleme için beş özel yuvadan birini seçmek üzere bu birleşik giriş kutusunu kullanın.
<b>D</b>	<b>Çalışma Alanı:</b> Özel örneklerin dijitalleştirildiği etkileşimli alan.
<b>E</b>	<b>Örnek Özellikleri:</b> <b>Genişlik</b> , <b>Uzunluk</b> , <b>Minimum Uzunluk</b> ve örneği hizalamak için kullanılan <b>Projeksiyon</b> yöntemini tanımlayın.
<b>F</b>	<b>Bilgi Alanı:</b> İmleç koordinatlarını ve durum iletilerini görüntüler.
<b>G</b>	<b>Örnek Adı:</b> Mevcut dikiş formasyonu için tanımlayıcı.
<b>H</b>	<b>Açılır Menü Düğmesi:</b> <b>Aç/Kaydet</b> , <b>Geri Al/Yinele</b> , <b>Arka Plan Resmi İçer Aktar</b> , <b>Örneği Temizle</b> , <b>Izgaraya Yasla</b> ve <b>Dikiş Simülasyonu</b> gibi komutlara erişir.

**I** Ayırıcı çubuğu.

**J** Araç Ayırıcısı: Geri Al/Yinele, Yakınlaştır/Uzaklaştır ve Dügüm Ekle/Sil için araçlar içerir.

**K** Ayırıcı çubuğu.

## Düzenleyici Kontrolleri

Aşağıdaki kontroller, düzenleyici içindeki belirli teknik görevleri kolaylaştırır:

**Simülasyonu Başlat:** [açılır menü](#) aracılığıyla erişilebilen bu komut, dikiş sırasının animasyonlu bir simülasyonunu çalıştırır.

**Örneği Kaydet:** Mevcut formasyonu depolama alanınıza kaydeder ve diğer nakış projelerine aktarılmasına olanak tanır.

**Örneği Aç:** Daha önce kaydedilmiş bir örnek dosyasını düzenleyiciye yükler.

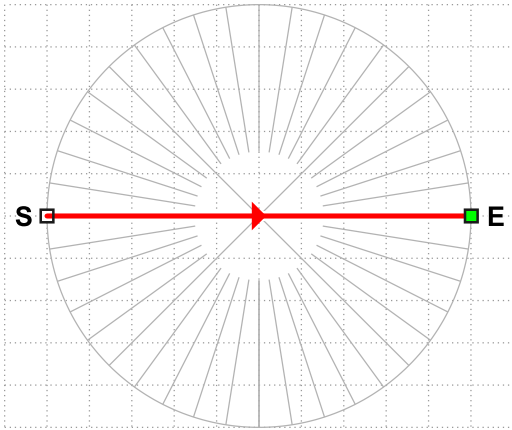
**Temizle:** Özel numune yuvasını tek bir temel dikişe sıfırlar.

**Resim İçer Aktar:** Çizim işlemi sırasında izleme şablonu olarak kullanılmak üzere harici bir resim yükler.

**Izgaraya Yasla:** Etkinleştirildiğinde, bu seçenek düğümleri hareket ettirildiklerinde ızgara kesişimlerine tam olarak hizalar.

## Yeni Bir Numune Sayısallaştırma

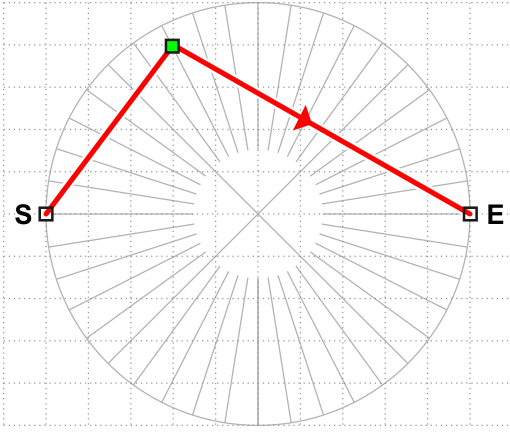
Numuneler küçük dikiş oluşumlarıdır. Başlangıç ve bitiş noktaları arasında düğümler (iğne giriş noktaları) eklenerek ve çalışma alanı içinde yeniden konumlandırılarak tek bir dikişten oluşturulurlar.



Yeni bir numune oluşturmak için birleşik giriş kutusundan (C) özel bir yuva seçin. Her yeni özel numune tek bir dikiş olarak başlar.

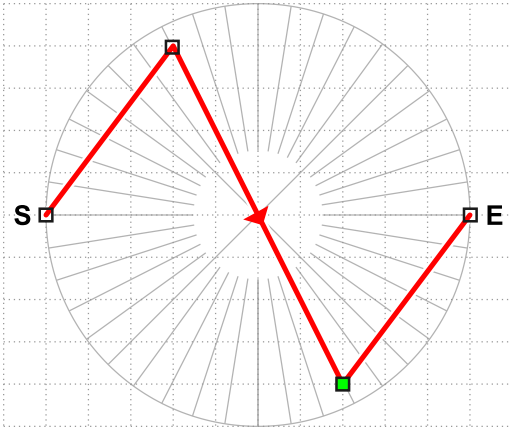
Başlangıç (S) ve bitiş (E) noktalarının orijinal konumunu korumak, numuneler tekrarlandığında kesintisiz bir bağlantı sağlamak için kritiktir.

Yeni bir numunenin başlangıç durumu tek bir dikiştir.



Çalışma alanı içinde tıklayarak yeni bir düğüm ekleyin.

Başlangıç ve bitiş noktaları arasında eklenen yeni bir düğüm, ilk tek dikişi iki yeni dikişe böler.

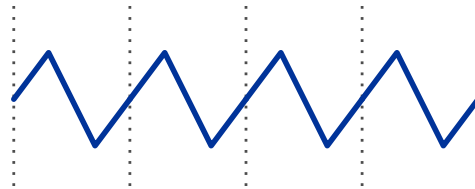


Çalışma alanında tıklayarak ek bir düğüm yerleştirin. Her yeni düğüm, o anda odaklanılan düğümde hemen sonra eklenir.

Son düğüm yerleştirildikten sonra tamamlanan özel numune 3 dikiş içerir.

Numune tamamlandıktan ve düzenleyici kapatıldıktan sonra, [Kontur Özellikleri Penceresi](#) içindeki seçim listesinde görünecektir.

**Düğümleri Silme:** Bir düğüm, uzun tıklama/dokunma (yaklaşık 1 saniye), sağ tıklama, **Delete** tuşu veya **Düğümü Sil** düğmesi kullanılarak kaldırılabilir. Bir numune en az bir dikiş içermesi gerektiğinden, ilk ve son düğümler kalıcıdır.



Bir vektör yolu boyunca yansıtılan sürekli bir numune dizisi.

Özel numuneler mevcut tasarım dosyası içinde kaydedilir. Bir numuneyi farklı bir tasarımda kullanmak için **Numuneyi Kaydet** komutunu kullanın. Daha sonra Studio'da açılan herhangi bir tasarım projesine içe aktarılabilir.

## Teknik Özellikler

Studio, numuneleri bir kontur boyunca veya bir dolgu içinde sanal "hücelere" yansıtır. Bu hücrelerin boyutları **Min. Uzunluk**, **Uzunluk** ve **Genişlik** özellikleri tarafından belirlenir. Değişken hücre uzunluğu, kavisli konturlar boyunca daha pürüzsüz bir uyum sağlar.

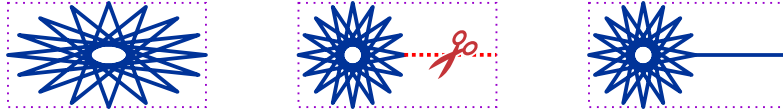
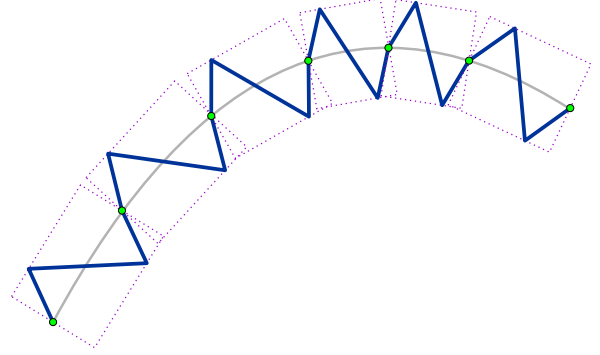
**Uzunluk:** Numunenin standart uzunluğunu temsil eder.

**Min. Uzunluk:** Kavisler içindeki izin verilen minimum hücre uzunluğunu tanımlar. Tasarım boyunca sabit bir numune uzunluğu için, bunu **Uzunluk** değeriyle eşleştirecek şekilde ayarlayın.

**Genişlik:** Numunenin dikey boyutu.

**Yansıtma:** Numuneleri hücelere eşlerken, Studio numuneyi ilk ve son noktalar hücre kenarlarıyla tam olarak hizalanacak şekilde ayarlar. Kullanıcılar üç ayarlama yönteminden birini seçebilir:

1. **Esnet:** Numunenin tamamı, hücre boyutlarına uyacak şekilde orantılı olarak deforme edilir.
2. **Geçiş Ekle:** Numune deforme olmaz ve herhangi bir boşluğu kapatmak için sona bir geçiş dikişi eklenir.
3. **Dikiş Ekle:** Numune deforme olmaz ve hücre sınırına ulaşmak için sona bir düz dikiş eklenir.

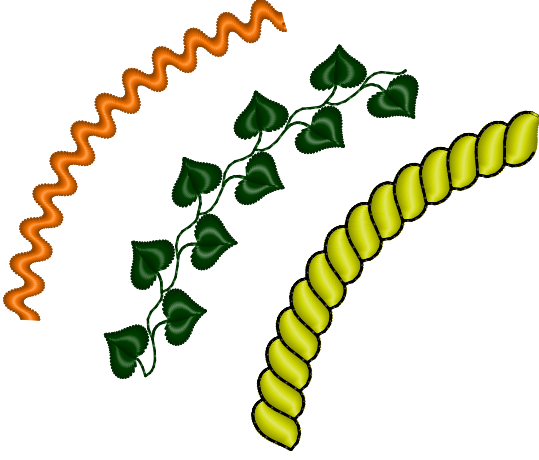


**Esnet, Geçiş Ekle ve Dikiş Ekle yöntemlerinin karşılaştırması.**

**Esnet** yöntemi çoğu kontur numunesi için standarttır. Geçiş dikişleri veya düz dikişlerle bağlanan tek tip şekiller gerektiren "Candlewick" stilleri gibi özel dekoratif konturlar, genellikle **Geçiş Ekle** veya **Dikiş Ekle** yöntemlerini kullanır.



## Özel Kontur Kenarlıkları



**Kenarlık**, standart dolgu dikişleri yerine kenarlık parçaları olarak bilinen önceden dijitalleştirilmiş bileşenlerden oluşturulan bir vektör nesnesidir. Bir kenarlık, kontrast bir renkte kontur içerebilir. Studio birkaç önceden tanımlanmış kenarlık parçası sağlasa da, kullanıcılar kendi parçalarını da tanımlayabilirler. Bu ders, özel kenarlık parçaları oluşturma ve bunları nakış tasarımlarına dahil etme sürecini açıklar.

Bu çizim çeşitli kenarlık örneklerini göstermektedir: tek bir sütun nesnesi kullanan basit bir kenarlık, sütunlar ve bağlantılar içeren karmaşık bir yaprak kenarlığı ve entegre bir kontura sahip bir halat kenarlığı.

## Bir Kenarlık Parçasını Dijitalleştirme

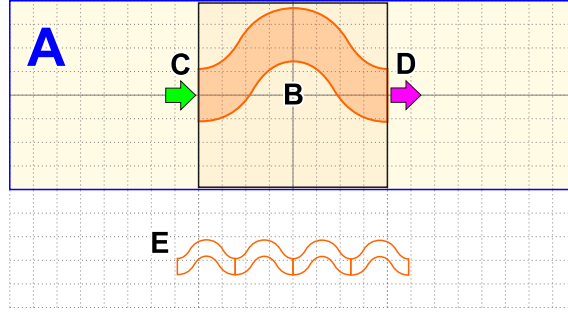
Kenarlık parçaları, Studio içinde oluşturulan küçük tasarımlardır. Aynı düzenleyiciler kullanan dolgu desenleri veya motiflerin aksine, kenarlık parçaları doğrudan ana Çalışma Alanı'nda dijitalleştirilir. Ancak, bu parçaların belirli teknik gereksinimleri olduğundan, oluşturulmaları sırasında bazı Studio araçları devre dışı bırakılır.

Yeni bir kenarlık parçası başlatmak için [■ Ana Menü > Tasarım > Kenarlık > Yeni Kenarlık](#) seçeneğini belirleyin. [Çalışma Alanı](#)'nda özel bir kenarlık şablonu görünecektir.

**Teknik Not:** Bir kenarlık parçası Sütun, Desenli Sütun, Kontur ve [Bağlantı](#) nesnelere ile sınırlıdır. Diğer nesne türleri için araçlar bu modda kullanılamaz.

## Örnek 1 - Tek Sütun Nesnesi

Bu ilk örnekte, kenarlık tek bir sütun nesnesinden oluşur. Nesne, soldan başlayıp sağda biten **Kenarlık Hücresi** içinde yer alır. Başlangıç ve bitiş noktalarında paralel dikiş yönlerini korumak, kenarlık dikildiğinde sürekli bir görünüm sağlar; bu yapılandırmada, parçalar arasında ek bağlantılara gerek yoktur.



Kenarlık parçalarını dijitalleştirmek için kullanılan şablon.

<b>A</b>	<b>Kenarlık Şeridi:</b> Bir parça, Kenarlık Hücresi'nin (B) ötesine, şerit alanına uzanabilir. Bu, ardışık parçalar arasında bir örtüşme oluşturur.
<b>B</b>	<b>Kenarlık Hücresi:</b> Kenarlık parçasının çizildiği birincil alan.
<b>C</b>	<b>Başlangıç Tarafı:</b> Giriş noktasının veya kenarının kesin konumu. Doğru yerleştirme, sürekli dikiş için hayati önem taşır.
<b>D</b>	<b>Bitiş Tarafı:</b> Çıkış noktasının veya kenarının kesin konumu. Doğru yerleştirme, sürekli dikiş için hayati önem taşır.
<b>E</b>	<b>Önizleme:</b> Parçaların tekrarlandığında nasıl hizalandığını gösterir.

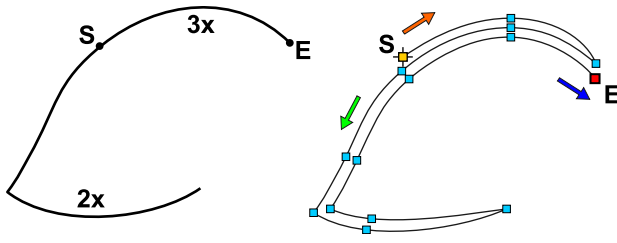


[Nesne Denetçisi](#)'nde görüldüğü gibi tek sütun nesnesi parçası.

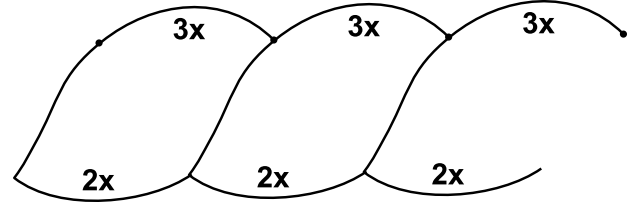
Parçanın **adını**, **varsayılan genişliğini** ve **yüksekliğini** tanımlamak için **■ ana menü > Seçenekler > Özellikler** yolunu kullanarak Özellikler Penceresini açın. **Tüm Tasarım Özellikleri** sekmesine gidin ve **Ad**, **Referans Genişliği** ve **Referans Yüksekliği** ayarlarını yapın.

Parça tamamlandığında, dosyayı kaydetmek için **■ Ana Menü > Tasarım > Kenarlık > Kenarlığı Farklı Kaydet** seçeneğini kullanın. Kenarlıklar, arka plan görüntüleri olmadan kompakt EOF dosyaları olarak kaydedilir. Mevcut bir kenarlığı düzenlemek için, özel çizim şablonunun yüklendiğinden emin olmak adına her zaman **■ Ana Menü > Tasarım > Kenarlık > Kenarlık Aç** seçeneğini kullanın.





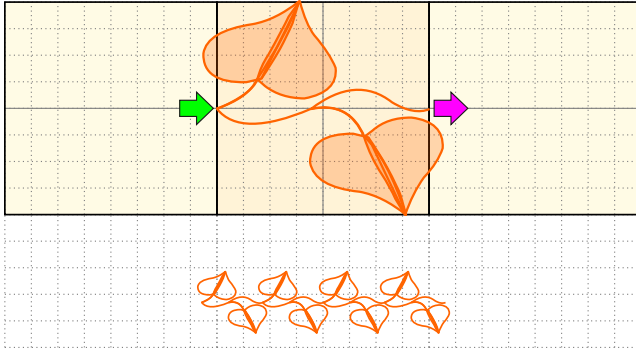
Kesintisiz bağlantıları kolaylaştıran halat parçasının konturu. (S) başlangıç noktasını, (E) ise bitiş noktasını belirtir.



Kontur içinde iki ve üç katmanlı dikiş bölümlerini gösteren şema.

### Örnek 3 - Sütun Ve Bağlantı Nesneleri

Bu konfigürasyonda, parça sütunları ve **bağlantıları** kullanır. Sorunsuz bir kenarlık için ilk ve son bağlantıların doğru yerleştirilmesi kritiktir. İlk bağlantı hücrenin sol tarafında başlamalı, son bağlantı ise sağ tarafında bitmelidir. Ara bağlantılar yalnızca parça içindeki sütun nesnelere birbirine bağlamak için kullanılır.



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

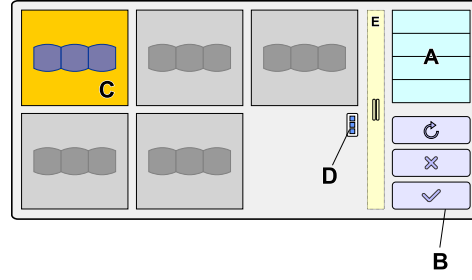
### Özel Kenarlık Örnekleri Nasıl Kullanılır

Eğer Studio hala kenarlık oluşturma modundaydı, çalışmanızı kaydedin ve

■ [Ana Menü > Tasarım > Yeni](#)

Özel parçalarınızı standart dijitalleştirme sırasında **Özellikler penceresinde** kullanılabilir hale getirmek için, bunları Parça Düzenleyicileri'ndeki Kullanıcı Kenarlıkları listesine eklemeniz gerekir.

Select [Ana Menü > Araçlar > Parça Düzenleyicileri](#) seçeneğini belirleyin ve **Kullanıcı Kenarlıkları'nı** seçin. Beş kullanıcı tanımlı kenarlık yuvasından birini seçin ve EOF dosyanızı depolama alanından yükleyin. **Parça Düzenleyicileri** penceresini kapatın.



<b>A</b>	<b>Düzenleyiciler Listesi:</b> Kullanıcı Kenarlıkları öğesini seçin.
<b>B</b>	<b>Kontrol Düğmeleri:</b> Değişiklikleri Sıfırla, İptal Et veya Uygula.
<b>C</b>	<b>Aktif Kenarlık Yuvası:</b> Yükle ve Sıfırla komutları seçili yuvaya uygulanır.
<b>D</b>	<b>Menü Düğmesi:</b> Kenarlık Yükle ve Kenarlık Sıfırla komutlarına erişir.
<b>E</b>	<b>Ayırıcı kontrolü.</b>

Özel kenarlık parçalarınız artık tasarıma bağlıdır ve [Kontur Özellikleri penceresi](#) içindeki seçimlerde görünür. Artık tasarımınızın genelindeki [Kontur nesnelere](#) uygulanabilirler.

[Kullanıcı Kılavuzu - Studio Next](#) > [Gelişmiş Araçlar](#) > [Dikiş Sayısı Tahmini](#)



## Dikiş Sayısı Tahmini

Ticari nakış dijitalleştiricileri, genellikle özel dijitalleştirme hizmetlerinin fiyatlandırması tasarımın nihai dikiş sayısına dayandığından, bir projeye başlamadan önce yaklaşık bir dikiş sayısı belirleme ihtiyacı duyarlar.

Sağlanan çizim net bir [raster görüntü](#) veya fotoğraf olduğunda, Studio [İzleme aracı](#) aracılığıyla hızlı bir dikiş sayısı tahmini sağlar.

Yöntem, birkaç tıklama ile kaba bir "deneme" tasarımını otomatik vektörleştirmek için İzleme aracını kullanmayı içerir. Bu nesnelere için dikişler oluşturularak, elde edilen toplamı güvenilir bir tahmin olarak kullanabilirsiniz.

## 1. Raster Görüntüyü İçe Aktarın



**İçe Aktarın** raster çizimi, standart bir dijitalleştirme projesinde yapacağınız gibi Studio'ya. Çizimi şimdi gerçek boyutlarına ölçekleyebilir veya izlenen vektör nesnelere daha sonra yeniden boyutlandırabilirsiniz. Doğru tahmin, tasarımın amaçlanan nihai boyutuyla çalışmayı gerektirir.

Raster görüntüyü yeniden boyutlandırmak için, **Ana Menü > Görüntü > Araçlar > Görüntüyü Düzenle penceresi** aracılığıyla erişilebilen **Görüntüyü Düzenle penceresini** kullanın.

## 2. Tasarımı İzleyin

Bireysel çizim alanlarını tanımlamak ve bunları dikiş dolgulu nesnelere dönüştürmek için **İzleme aracı** (sihirli değnek simgesiyle temsil edilir) seçin. Tüm birincil alanlar kapsanana kadar bu işlemi tekrarlayın.

İzleme aracı, **Araç Kutusu** panelinde bulunur.

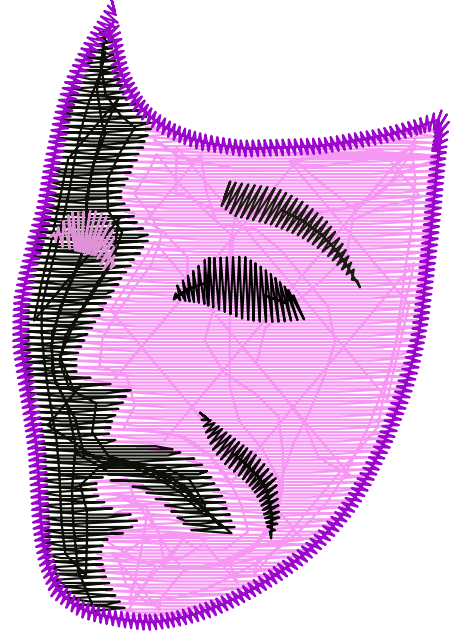


İzleme aracı  
simgesi

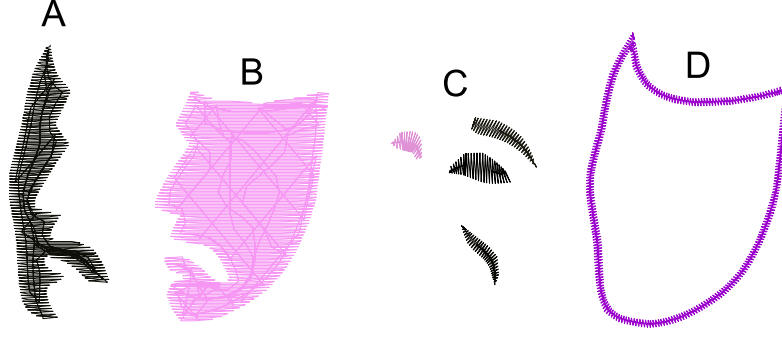
Alanları, gerçek dijitalleştirme sırasında uygulayacağımız mantığı kullanarak izlemek için **düz dolgu** veya **sütun** gibi mevcut **izleme stillerinden** birini seçin.

**Not:** Karmaşık detaylara sahip mükemmel bir tasarım oluşturmak gerekli değildir; amaç sadece nicel bir tahmin elde etmektir.

**Not:** Küçük yazıların veya diğer ince detayların altında kalan bir arka plan dolgusunu izlerken, sağlam ve kompakt bir dolgu oluşturmak için **Açıklıkları Yoksay** tercihini kullanın.



Dikişlerle doldurulmuş izlenen  
vektör nesnelere



Dikişlerle doldurulmuş izlenen vektör nesneleri. (A) ve (B) nesneleri, 'Açıklıkları Yoksay' seçeneği kullanılarak düz dolgular olarak izlenmiştir. (C) ve (D) nesneleri sütun olarak izlenmiştir.

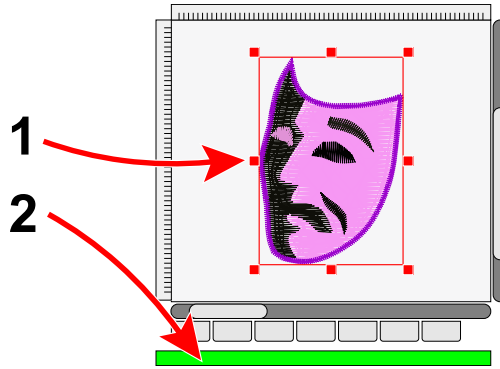
### 3. Nihai Boyutları Ayarlayın

Görüntü izlemeden önce yeniden boyutlandırılmadıysa, vektör nesneleri şimdi yeniden boyutlandırın. Doğru ölçeği kullanmamak, hatalı bir dikiş sayısı ile sonuçlanacaktır.

### 4. Dikişleri Oluşturun

**Tüm nesneleri seçin ve dikişleri oluşturun.**

Seçilen tasarım için toplam dikiş sayısı Studio **durum çubuğunda** görüntülenir. Bu rakam, **tahmini dikiş sayısı** olarak işlev görür.



Nesnelerin seçili olduğundan emin olun (1). Seçimin toplam dikiş sayısı durum çubuğunda görülebilir (2).

**Not:** Uygun olduğunda, [Otomatik Kontur](#) aracı, nesnelere çift katmanlı bir dikiş konturu eklemek ve tahminin doğruluğunu daha da artırmak için kullanılabilir.



## Studio - Sıkça Sorulan Sorular Ve Sorun Giderme

Bir sorunuz varsa, lütfen [embird@embird.net](mailto:embird@embird.net) adresinden bizimle iletişime geçin. Sorularınızı paylaşmanız, tüm kullanıcılar için belgelerimizi geliştirmemize yardımcı olur.

### ● Digitizing Tools ve Sfumato Stitch arasındaki fark nedir?

Digitizing Tools, logolar, yazılar ve dekoratif desenler gibi standart nakış tasarımları oluşturmak için kullanılan Embird Studio'nun iki ana bileşeninden biridir. Sfumato Stitch, doğrudan dijital görüntülerden gerçekçi, fotoğraf benzeri nakış tasarımları oluşturmak için tasarlanmış özel bileşendir.

### ● Embird'de bir dikiş dosyası ile bir vektör dosyası arasındaki temel fark nedir?

Bir dikiş dosyası (örneğin .PCS, .PES), bir nakış makinesi için belirli koordinatları ve komutları içeren nihai çıktıdır. Bu dosyaların kaliteden ödün vermeden düzenlenmesi veya yeniden boyutlandırılması zordur. Bir [vektör dosyası \(.EOF\)](#), Studio içinde kullanılan "kaynak dosyadır". Ölçeklenebilir konturlardan ve özelliklerden oluşur, bu da düzenlemeyi ve yeniden boyutlandırmayı kolaylaştırır. Yalnızca tasarım tamamlandığında bir dikiş dosyasına derlenir.

### ● Studio tasarımları nasıl yeniden boyutlandırır?

Yeniden boyutlandırma, tasarım vektör formatındayken doğrudan Studio içinde gerçekleştirilmelidir. Vektör nesnelere matematiksel olarak ölçeklenebilir olduğundan, Studio dikişleri yeni boyutlara mükemmel şekilde uyacak şekilde yeniden oluşturabilir. Bu, işlenmiş bir dikiş dosyasını yeniden boyutlandırmaya çalışmaktan çok daha yüksek kalite sağlar.

### ● Vektörleştirme nedir?

Vektörleştirme, bir vektör dosyası oluşturmak için nesnelere konturlarını manuel veya otomatik olarak tanımlama işlemidir. Bu, yazılımların şekilleri hesaplamasına ve dikişlerle doldurmasına olanak tanır ve Studio'daki sayısallaştırma sürecinin temelini oluşturur.

### ● Bézier eğrileri nelerdir ve neden önemlidir?

Bézier eğrileri, Studio'da kontur çizmek için kullanılan gelişmiş bir yöntemdir. Basit eğrilere göre daha fazla esneklik ve kontrol sağlarlar, daha az düğümle karmaşık, pürüzsüz şekillerin oluşturulmasına olanak tanır. Bu, daha verimli bir sayısallaştırma süreci ve daha temiz bir tasarım geometrisi ile sonuçlanır.

### ● Uzun saten dikişler ekranda neden eksik görünür?

Çoğu nakış makinesinin tek bir dikişin maksimum uzunluğu için fiziksel bir sınırı vardır (genellikle yaklaşık 12,7 mm). Bir saten dikiş bu uzunluğu aşarsa, Studio onu otomatik olarak bir dizi geçiş dikişi ve ardından bir adım dikişine böler. Bu, ekranda kesik veya kesikli bir çizgi olarak görünebilse de, nakış makinesi diziyi doğru bir şekilde yürütecektir.

## ● Kılavuz PDF formatında mevcut mu?

Evet, kılavuz PDF formatına aktarılabilir. Ayrıntılı bir kılavuz için lütfen [Yardım Penceresi > Yardım Dosyalarını PDF'e Aktarma](#) bölümüne bakın.

## ● Bir SVG dosyasını bir nakış makinesi için tasarım dosyasına dönüştürebilir miyim?

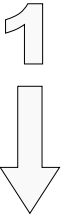
Doğrudan dönüştürme nadiren en iyi sonucu verir. SVG dosyasındaki vektör konturlarını **Studio NEXT**'e aktarmalı ve dikiş sırasını, örtüşmeleri ve dolgu türlerini manuel olarak ayarlamalısınız. Bu nesnelere Studio NEXT içinde derlemek, makinenin gerektirdiği dikiş verilerini oluşturur. Uyarı: SVG dosyaları, raster bağlantıları, biçimlendirilmemiş metin veya animasyonlar gibi nakış verilerine dönüştürülemeyen öğeler içerebilir.

## ● Bir JPG resmini nakış tasarımına dönüştürebilir miyim?

Bir **JPG** veya **JPEG** dosyası bir raster görüntüdür. Bu görüntüleri dikişlere dönüştürmek için kullanılan yöntem, logo, portre veya manzara gibi konuya bağlıdır. Logolar en iyi şekilde saten (sütun), tatami (düz dolgu) ve adım dikişi konturları gibi standart nesnelere kullanılarak oluşturulur. Fotoğraf benzeri içerik, çeşitli fotoğraf-dikiş teknikleri kullanılarak en iyi şekilde ele alınır. **Studio NEXT** bir raster görüntüden nakış oluşturabilse de, süreç basit bir dosya formatı dönüştürmesinden ziyade bireysel öğelerin manuel veya otomatik vektörleştirilmesini (izleme) içerir.

## Dizin

Studio Hakkında .....	1
Studio'nun Proje Dosyası (*.EOF) .....	2
Başlarken .....	3
Nesneler: İlkeler .....	9
Nesne Türleri .....	10
Vektör Konturları .....	18
Düğüm düğüm vektörleştirme .....	22
Sütun Modu A, B ve C .....	29
İşaret Noktaları .....	36
Sabitleme dikişleri .....	38
Bağlantılar .....	41
Harflerin manuel dijitalleştirilmesi .....	44
Konturlar .....	49
Kontur parçalarını düzenle .....	53
Nesneleri gruplara birleştirme .....	54
Renkler .....	57
Genişletici Düğmesi .....	60
Temel şekiller .....	61
İplik kataloğu .....	65
Renk karıştırıcı .....	67



Klasör gezintisi .....	69
Dosyalara ve klasörlere göz atma .....	70
<b>Ana Pencere .....</b>	<b>72</b>
Çalışma alanı .....	74
Görüntüleme modları .....	75
Ana Kontrol Paneli .....	77
Denetçi .....	80
İplik Listesi .....	85
Araç Kutusu .....	87
Ana menü .....	92
Ayrıcı çubuk .....	92
Açılır menü .....	94
<b>Düğümler Düzenlenmesi</b>	
Yön çizgileri .....	95
Öğe ekleme .....	96
Vektörizasyon modunda temel şekiller .....	97
<b>Bir Logo Nasıl Dijitalleştirilir .....</b>	
Bir logo nasıl dijitalleştirilir - Bölüm 1 .....	101
Bir logo nasıl dijitalleştirilir - Bölüm 2 .....	104
Bir logo nasıl dijitalleştirilir - Bölüm 3 .....	110
Bir logo nasıl dijitalleştirilir - Bölüm 4 .....	113
<b>Ana Menü - Seçim/Dönüştürme Modu .....</b>	<b>114</b>
Tasarım .....	115
Seç .....	118
Seçenekler .....	120
Görüntü .....	122
Metin .....	124
Nesneler .....	125
Dönüştür .....	127
Gruplar .....	129
Oluştur .....	130
Dönüştür .....	132
Görünüm .....	137
Gadget'lar .....	139
Yardım .....	140
<b>Ana Menü - Düğüm Düzenleme Modu .....</b>	<b>140</b>
Düzenle .....	142
Şekil .....	143
Düğümler .....	145
Kenar .....	146
<b>Ana Menü - Yazı Modu .....</b>	<b>148</b>
Araçlar .....	149
Yazı Tipi .....	150
Düğümler .....	151
<b>Görüntü .....</b>	<b>152</b>
Görüntü düzenleme araçları .....	153

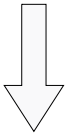
Kısayol Tuşları .....	156
<b>Dönüşümler</b>	
Etkileşimli dönüşümler .....	161
Nesneleri hizala .....	163
Nesneleri dağıt .....	165
Nesneleri sayısal kontrollerle dönüştür .....	166
Zarf .....	167
Şekillendirme .....	168
<b>Nesne Özellikleri</b> .....	169
Tüm tasarım .....	172
Seçili nesnelere .....	175
Dolgu .....	176
Çoklu motiflerle dolgu .....	184
Ağ .....	186
Ağ - noktalama .....	192
Ağ - karolar .....	194
Ağ - ağ .....	197
Ağ - düğümler .....	200
Ağ - çarpılar .....	202
Ağ - glifler .....	205
Ağ - bitki .....	206
Sütun .....	213
Desenli sütun .....	218
Aplike .....	220
Bağlantı .....	222
Manuel dikişler .....	223
Kontur .....	224
Sfumato .....	230
<b>Sfumato</b>	
Portre .....	241
Renk Maskesi .....	248
<b>Tercihler</b> .....	234
<b>Nasıl Yapılır?</b>	
Yardım penceresi - PDF'e dışa aktar .....	254
Kıvrık bitki ağ - Temel kılavuz .....	257
Kıvrık bitki ağ - İleri teknikler .....	271
Bağımsız dantel .....	277
Bağımsız dantel - Ders .....	278
Noktalama .....	284
Overlok .....	284
Alt dikişin özel ayarları .....	286
<b>Yardımcı Araçlar</b>	
Kılavuz çizgileri .....	287
Lasso .....	289
Nesneleri maske ile bölme .....	290
Ölçüm aracı .....	293
Dikiş simülatörü .....	294

Köşe aracı .....	296
Otomatik tekrar aracı .....	296
Dikiş analizi .....	297
Renkleri ayarla .....	298
Nesneleri genişlet / daralt .....	300
Düğüm Sayısını Azalt .....	301
Görüntü renk sayısının azaltılması .....	302
Görüntü posterleştirme .....	305
<b>Yenilikler neler? .....</b>	<b>307</b>

## İleri Düzey Araçlar

Stiller .....	309
Vektör grafikleri .....	309
Otomatik konturlar .....	312
Serbest el .....	314
İzleme aracı .....	318
İzleme aracı - Ders .....	322
Yazı yazma .....	326
Özel dolgu desenleri .....	335
Özel dolgu motifleri .....	338
Özel kontur örnekleri .....	342
Özel kontur kenarlıkları .....	346
Dikiş sayısı tahmini .....	351
<b>Sıkça Sorulan Sorular .....</b>	<b>354</b>

3



© BALARAD, s.r.o.