

USER GUIDE

Artistic
DIGITIZER

JANOME

JANOME Artistic Digitizer

Manuál k softwaru

Obsah tohoto manuálu a přidružený software je majetkem společnosti DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD. Žádná část této publikace či přidruženého softwaru nesmí být žádným způsobem a žádnými prostředky - elektronickými, mechanickými, magnetickými či ručními - reprodukována, adaptována, kopírována či distribuována, přepisována, ukládána či překládána do jakéhokoli lidského nebo počítačového jazyka, či předávána třetím osobám.

Ochranné známky: DRAWstitch je ochranná známka a/nebo registrovaná známka společnosti DRAWstitch International LTD. Janome a Artistic jsou ochranné a/nebo registrované známky společnosti JANOME Sewing Machine Co., Ltd. (Japonsko) a/nebo jejich licenčních poskytovatelů.

Jiné produkty, fonty a názvy společností či jejich loga rovněž mohou mít ochranné známky či registrované známky přidružených společností.

Patentová ochrana: Některé funkce a nástroje softwaru JANOME Artistic Digitizer jsou chráněny patentem US Patent 8,694,146 B2. Existovat mohou i další patenty.

Důležité:

Použití vašeho softwaru spadá pod Licenční ujednání koncového uživatele (EULA) společnosti DRAWSTITCH INTERNATIONAL LIMITED. Pro zobrazení EULA najdete v softwaru dialog **Pomoc > Informace**.

Poznámky, záruky a zřeknutí se zodpovědnosti:

Všechny informace jsou poskytovány "tak, jak jsou dodány" bez jakékoli záruky, ať už výslovné či odvozené, včetně, ale ne výlučně, odvozených záruk obchodovatelnosti, vhodnosti pro konkrétní účel, či neporušitelnosti. DRAWSTITCH INTL. LTD nenes žádnou zodpovědnost za chyby či nedostatečné informace, software, nebo jiné dokumenty, na které je v tomto manuálu odkázáno.

Reference na společnosti, jejich služby či produkty, jsou poskytovány "tak, jak jsou dodány" bez jakékoli záruky, ať už výslovné či odvozené. Společnost DRAWSTITCH INTERNATIONAL, LTD či jejich zástupci, zaměstnanci či pobočky nejsou za žádných okolností zodpovědny za žádné konkrétní, náhodné, nepřímé či přímé poškození jakéhokoli typu či jakákoli jiná poškození, včetně a bez výlučně těch, která vedou ke ztrátě možnosti užívání, dat či zisků, ať už jsou jako možná poškození adresována či nikoli, a rovněž nenes žádnou zodpovědnost vyvstávající z využití či poskytnutí těchto informací. Informace obsažené v tomto manuálu jsou poskytnuty pouze pro informační účely, a i když si je společnost DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD jista jejich přesností, vezměte prosím na vědomí, že tento manuál může obsahovat technické či jiné odchylky a typografické chyby. Změny jsou do informací níže přidávány pravidelně, tyto změny budou doprovázeny novým vydáním tohoto manuálu a bez předchozího upozornění.

DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD může bez omezení vykonávat aktualizace a/nebo změny výrobků a/nebo programů popsanych v tomto manuálu.

Tisk:

Tento manuál je možné tisknout, pokud:

- (a) Vytisknete jedinou kopii pro vlastní použití;
- (b) NEodstraníte či nezměníte poznámky o autorském právu či jiné identifikační prostředky či zřeknutí odpovědnosti, které se v tomto manuálu objevují;
- (c) NEbudete za žádným účelem systematicky vytvářet tištěné či elektronické kopie tohoto manuálu;
- (d) NEbudete zveřejňovat ani distribuovat žádnou část tohoto manuálu prostřednictvím elektronické sítě, včetně internetu a WWW;
- (e) NEbudete manuál ani žádnou jeho část používat pro komerční účely.

Pro více informací navštivte:

www.artisticsewingsuite.com

www.drawstitch.com

Kontakt na DRAWstitch Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2018 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd. Všechna práva vyhrazena.

*Poslední aktualizace,
květen 2018*

1. Začínáme	10
1.1 Instalace	12
1.2 Údržba	15
1.3 Softwarový klíč	16
1.4 Aktualizace softwaru	17
1.5 Připojení externích zařízení	18
1.6 Pomoc	21
1.7 Pracovní plocha	22
1.8 Technické specifikace	26
1.9 Rychlá pomoc	28
1.10 Klávesové zkratky	32
2. Pracujeme se soubory	36
2.1 Tvorba motivu	37
2.2 Import artworku	38
2.2.1 Import vektorových obrázků	39
2.2.2 Import bitmapových obrázků	40
2.2.3 Import výšivkových souborů	46
2.2.4 Obrázek ze skeneru	48
2.2.5 Obrázek z webkamery	50
2.3 Otevřít motiv	52
2.4 Prohlížeč	54
2.5 Otevřít jako pozadí	56
2.6 Uložit motiv	59
2.7 Tisk motivu	60
2.7.1 Tisk motivu	62
2.7.2 Tisk Artworku	66
2.8 Export motivu	67
2.8.1 Export do dropboxu.....	68
2.8.2 Export výšivkového obrázku	75
2.8.3 Export do SVG	77
2.8.4 Export do prošívky	78
2.8.5 Export do plotru	79
2.8.5.1 Export do souboru	81
2.8.5.2 Přímé spojení s plotrem	82
2.8.5.3 Bezdrátové nastavení Artistic Edge	91
2.8.5.4 Tisk šablon.....	96
2.9 Odeslat do stroje	100
3. Výběry	104

3.1	Výběr myši (kliknutí m)	106
3.2	Výběr dle klíčových slov	108
3.3	Výběr dle typu stehu	110
3.4	Výběr dle barvy	111
3.5	Výběr ve správci sekvence	111
3.6	Výběr dle krystalů.....	112
4.	Zobrazení motivů	115
4.1	Nástroje zoomu.....	117
4.2	Měření	118
4.3	Zobrazení motivu	119
4.4	Zobrazení tloušťky	120
4.5	Překrývají cí se krystaly	121
4.6	Nastavení zdroje světla	122
4.7	Zobrazit mřížku	123
4.8	Zobrazit rámeček	123
4.9	Pomalé překreslení (Shift+F11)	124
4.10	Vodítka	126
5.	Tvorba objektů	129
5.1	Digitalizační nástroje	131
5.1.1	Tvar obrysů	132
5.1.2	Volné tvary	137
5.1.3	Tvary kouzelné hůlky	139
5.2	Vložit krystaly	140
5.3	Nakreslit objekty	142
5.3.1	Ovál - Kruh	143
5.3.2	Koláč	145
5.3.3	Obdélník	147
5.3.4	Lichoběžník - Rovnoběžník.....	149
5.3.5	Mnohohúelník	151
5.3.6	Hvězda	153
5.4	Možnosti nástrojů	156
5.5	Sestavy (Kruhové - Obdélníkové).....	158
5.5.1	Obdélníková sestava	160
5.5.2	Kruhová sestava	165
5.6	Automatické ohraničení	174
6.	Úprava objektů	176
6.1	Úprava uzlů	178

6.1.1	Výběr uzlů	179
6.1.2	Úprava tvaru	180
6.1.3	Spojit uzly	185
6.1.4	Rozdělit obrysy	185
6.1.5	Most šablony	186
6.2	Umístění objektů	188
6.3	Kopírovat - Duplikovat - Smazat	189
6.4	Úprava objektů	190
6.4.1	Úprava rozměrů objektu	193
6.4.2	Zkosení objektu	195
6.4.3	Rotace objektu.....	197
6.4.4	Zrcadlení objektu	199
6.5	Přidat nové objekty jako klony	201
6.6	Zarovnat - Rozmístit	202
6.7	Automatická velikost objektu	205
6.8	Tvarování objektu	206
6.9	Seskupit - Odskupit	209
6.10	Kombinovat - roztříštit	210
6.11	Převést obrysy na objekt	211
6.12	Převést výplň na středovou linku	212
6.13	Zpět - Znovu	213
6.14	Odstranit překrytí	214
7.	Úprava stehů	215
7.1	Výběr v editoru stehů	217
7.2	Přesunout stehy	219
7.3	Krokový pohyb	220
7.4	Vložit stehy	221
7.5	Smazat stehy	221
7.6	Zobrazit/skrýt stehy	222
8.	Psaní	223
8.1	Přidat text	224
8.2	Editovat text	225
8.3	Změnit font a jeho velikost	225
8.4	Textové zkratky	226
8.4.1	Použití zkratk	227
8.4.2	Tvorba - úprava zkratk	228
8.5	Úprava tvaru textu	230
8.6	Text na cestě	231

8.7	Text na obálku	236
8.8	Monogramování	237
8.8.1	Úprava monogramu.....	239
8.8.2	Úprava šablony monogramu	240
8.8.3	Překrývající se oblasti	243
9.	Pracujeme s barvami	245
9.1	Záložka barev	249
9.2	Nastavení výchozí barvy	250
9.3	Výběr dle barvy	251
9.4	Správce barev	252
9.5	Harmonie	255
10.	Změna uspořádání motivu	258
10.1	Uspořádání objektů	260
10.2	Správce sekvence	262
11.	Nástroje	265
11.1	Tvorba pojmenování	267
11.2	Vložit symbol.....	271
11.3	Knihovna klipartů	272
11.4	Nůž.....	275
12.	Sestava	276
12.1	Sestava výplně	280
12.1.1	Obdélníková	283
12.1.2	Kruhová.....	287
12.1.3	Konturová	290
12.1.4	Jedna linka	292
12.1.5	Do tvaru	293
12.1.6	Na linku	295
12.2	Sestava na obrysy	296
12.3	Sestava a klonované objekty	301
12.4	Vnořená sestava	305
13.	Vyšší vání - Tvorba výšivkových motivů	308
13.1	Typy stehů - výšivky	310
13.2	Výběr látky	318
13.3	Vlastnosti.....	321
13.4	Vlastnosti výplně	322
13.4.1	Artwork	322

13.4.2	Saténová	323
13.4.3	Kroková	328
13.4.4	Řadová výplň	333
13.4.5	Křížek	337
13.4.6	Našívka	338
13.4.7	Křížkový steh	343
13.4.8	Fotosteh	344
13.4.9	Sít'ková výplň	346
13.4.10	Tečkování	349
13.5	Vlastnosti obrysů	351
13.5.1	Artwork	351
13.5.2	Průběžné	352
13.5.3	Sériové saténové	355
13.5.4	Vyřezávané.....	358
13.5.5	Vektorové	368
13.5.6	Knoflíkové dírky	368
13.6	Nástroje Rozdělit a Směry	372
13.7	Vlastnosti motivu	374
13.7.1	Obecné	375
13.7.2	Optimalizace	377
13.8	Změna rámečku	384
13.8.1	Přidat více rámečků	387
13.9	Sekvence vyšívání	390
13.9.1	Automatická sekvence vyšívání	391
13.9.2	Manuální sekvence vyšívání	394
14.	Krystaly - Tvorba motivů s krystaly	397
14.1	Vložit jeden krystal	402
14.2	Tvorba motivů s krystaly.....	404
14.3	Vlastnosti krystalové výplně	410
14.3.1	Obdélníková	416
14.3.2	Kruhová	422
14.3.3	Konturová	428
14.3.4	Jedna linka	432
14.3.5	Do tvaru	433
14.3.6	Na linku	438
14.4	Krystalové obrisy	439
14.5	Překrývající se krystaly	444
15.	Vyřezávání - Tvorba výřezů	445
15.1	Tvorba nového výřezu	447
15.2	Vlastnosti výřezu	453

15.3	Tisk & Řez	457
16.	Šablona - Tvorba šablon	462
16.1	Tvorba šablon	465
16.2	Parametry šablony	472
17.	Malování - Malování motivů	476
17.1	Práce s barvami	484
17.2	Vlastnosti malování	487
17.2.1	Výplň	488
17.2.2	Obrysy.....	494
17.3	Rozdělení a Směry	497
17.4	Realistická barva	498
18.	Nastavení programu	500
18.1	Obecné	502
18.2	Nástroje	503
18.3	Monitor	505
18.4	Zobrazení	506
18.5	Tisk	508
18.6	Pořadí palet	509
18.7	Vlastní rámečky	510
Index		512

Začínáme

MS THERM[®]

Vyšívací software Artistic Digitizer je vybaven novou generací pracovního prostředí, které nadchne svým inovativním designem, 3D integrací, intuitivním ovládáním a úchvatnou kvalitou vyšívání.

Každá tvorba vyšívky zabere méně času a snahy, což vám poskytuje více času těšit se z vašich výtvorů.

Artistic Digitizer je ještě mnohem víc. Obsahuje nástroje pro tvorbu prostřihovaných, barevných a prošívovaných motivů. Navíc dokáže vytvořit šablony a motivy s krystaly/drahokamy. Jeden software, všechny možnosti.

Všechno na duální platformě pro MS Windows® a Mac OS®. Už žádné dilema s operačním systémem.



Instalace

Prvním krokem pro používání softwaru je jeho vlastní "instalace". Instalací dostanete software na váš počítač, před tím se však ujistěte, že odpovídá systémovým požadavkům. Aby bylo možné software nainstalovat, musíte splňovat alespoň minimální systémové požadavky.

Jiné než výše zmíněné operační systémy nejsou podporovány.

Minimální systémové požadavky:

Operační systém:	Windows 7, 8 či 10 s nejaktuálnějšími Service Packy Poslední a předchozí verze MacOS, v porovnání s verzí vydání tohoto softwaru
CPU:	2,0 GHz Intel nebo AMD procesor
RAM:	4 GB RAM
Pevný disk:	1.5 GB volného místa
Grafická karta:	3D DirectX 9c akcelerátor s 1 GB RAM, barevný systém 32-bit (pouze Windows)
Rozlišení:	1366 x 768
Připojení k internetu:	Vyžadováno

Instalace softwaru

Ujistěte se, že jste přihlášení jako administrátor.

Zavřete všechny aplikace, včetně antivirových programů a aplikací, které jsou otevřeny v systému či na panelu Windows. Pokud tak neučiníte, může se doba instalace výrazně zvýšit a také může dojít k narušení jejího průběhu.


Instalace na MS Windows

Vložte instalační DVD Artistic Digitizer do mechaniky. Před pokračováním doporučujeme zavřít všechny spuštěné programy.

Nemá-li váš počítač automatické spuštění z DVD mechaniky, otevřete Prohlížeč Windows a z DVD-ROM mechaniky spustíte "setup.exe" program.

Pokud máte odkaz ke stažení instalačního souboru, můžete jej vepsat do pole pro URL adresu v jakémkoli prohlížeči a stáhnout si jej. Extrahujte instalační soubor ze stáhnutého zázipovaného souboru pravým kliknutím na něj a výběrem "Extrahovat vše..." Držte se instrukcí pro extrakci souboru, poté přejděte do složky, kam byl soubor extrahován a dvojným kliknutím na něj jej spustíte.

Pokud spouštíte instalaci na operačním systému Windows 7/8.1/10, objeví se "Bezpečnostní obrazovka" s informacemi o novém softwaru a požádá vás o povolení instalace. Musíte se buďto přihlásit jako administrátor nebo kliknout na "Povolit", pokud už přihlášení jste.


1. Je-li to možné, mějte "Hardwarový USB disk" a plotr během instalace odpojeny. Klikněte na "Další>" pro pokračování.
2. Jakmile se otevře okno s Licenčním ujednáním:
Klikněte na první tlačítko v okně, čímž potvrdíte podmínky licenčního ujednání. (POZOR! PROSÍME O JEJICH POZORNÉ PŘEČTENÍ). Poté klikněte na tlačítko Další>.
3. V následujícím dialogu, můžete specifikovat, kam chcete software instalovat. Instalační složku můžete změnit kliknutím na "Procházet..." a výběrem jiného adresáře. Pro pokračování klikněte na Další>.
4. V dalším dialogu si vyberete, které komponenty softwaru chcete nainstalovat. Ve výchozím nastavení budou nainstalovány všechny. Ty, které nepožadujete, odklikněte. Pro pokračování klikněte na Další>.
5. Software je nyní připraven k instalaci. Klikněte na Instalovat pro zahájení instalace. Během instalace můžete kliknout na tlačítko Zobrazit podrobnosti, čímž zobrazíte podrobnosti o instalačním procesu.
6. Během instalace se může objevit několik vyskakovacích oken, požadujících přístup k instalaci ovladačů vyšívacího stroje. Pro pokračování klikněte na Instalovat.
7. Na konci instalace budete informováni, že je instalace dokončena. Klikněte na Dokončit pro ukončení instalace.
8. Software spustíte dvojným kliknutím na zástupce (Artistic Digitier), kterého najdete na ploše.
9. Objeví se zpráva, která vás informuje o nutnosti připojení vašeho USB disku či stisknutí OK pro vložení aktivačního softwarového klíče. Pro pokračování klikněte na OK.
10. Objeví se okno Softwarový klíč. Do příslušných oken vepište sériové číslo a aktivační klíč, poté klikněte na Aktivovat. Byl-li proces úspěšný, objeví se zpráva "Aktivace klíče byla úspěšně dokončena".
11. Software znovu spustíte dvojným kliknutím na zástupce (Artistic Digitizer),  kterého najdete na ploše.
12. Objeví se okno Registrační informace. Jedná se o formulář, do kterého vyplňte pravdivé informace a potvrďte je kliknutím na Registrovat.
13. Jste připraveni! Teď můžete software používat.

Instalace na MAC OS

Vložte instalační DVD s Artistic Digitizer do vaší DVD-ROM mechaniky. Doporučujeme zavřít všechny spuštěné programy. Otevře se DVD složka, ze které musíte dvojným kliknutím spustit "Artistic.dmg". Následně pokračujte dle kroku 5.

Pokud máte odkaz ke stažení instalačního souboru, můžete jej zadat do jakéhokoli prohlížeče a soubor stáhnout. Případně můžete použít tento odkaz na instalační soubor:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. Na obrazovce můžete vidět postup stahování.
2. Jakmile je stahování dokončeno, ikona stahování se změní.
3. Kliknete-li na ikonu Stažené soubory objeví se seznam, ve kterém jsou poslední stažené soubory. Klikněte na soubor Artistic.dmg. Objeví se vyskakovací okno, které vás varuje, že je soubor stažen z internetu, klikněte na Otevřít pro pokračování. K tomuto dojde pouze při prvním spuštění aplikace.
4. Vámi stažený soubor je image disk a kliknutím na Artistic.dmg jej nahrajete do vašeho Macu a zobrazíte jeho obsah. Na ploše se objeví ikona indikující připojený image disk. Pokud omylem zavřete okno vyhledávače, můžete začít znovu dvojným kliknutím na ikonu Artistic Digitizer na ploše.
5. Pro provedení instalace programu Artistic Digitizer musíte přetáhnout ikonu do složky Aplikace, kterou vidíte před sebou.
6. Přetáhněte aplikaci Artistic na ikonu složky aplikací.
Oznámení: Neklikejte na tuto ikonu, protože by došlo ke spuštění programu přes připojené medium a program by se nenainstaloval.
7. V tuto chvíli je instalace dokončena. Můžete vyjmout instalační médium. Klikněte pravým tlačítkem myši na ikonu Artistic Digitizer na ploše a vyberte možnost Vyjmout.
8. Pro spuštění softwaru spusťte vyhledávač a v Aplikacích najděte ikonu Artistic .
9. Otevře se přihlašovací okno pro Softwarový klíč. Do příslušných políček musíte vpsat Sériové číslo a Aktivační kód. Pro postup v aktivaci musíte být připojeni k internetu. Pro vyplnění klíče a aktivačního kódu stiskněte Aktivovat.
10. Po úspěšné aktivaci se objeví zpráva "Klíč úspěšně aktivován".
11. Nyní je vše připraveno pro použití programu Artistic Digitizer, přejděte do složky Aplikace a ještě jednou najděte ikonu Artistic. Dvojným kliknutím na ni program spustíte.
12. Nyní můžete Artistic Digitizer použít.

Správa programu v MS Windows

Pro aktivaci správy programu prosíme vložte DVD s Artistic Digitizer do vaší DVD-ROM mechaniky, a to se automaticky spustí, popřípadě dvakrát klikněte na vámi stažený soubor.

Dalším způsobem pro spuštění správy programu je: "Start > Všechny programy > Artistic digitizer > Odinstalovat Artistic Digitizer". "

Je-li aktivována uživatelská Kontrola účtu, možná se budete muset přihlásit jako administrátor (pokud již administrátor nejste), případně vybrat Povolit ve varovném vyskakovacím okně, které vás informuje o tom, že software vyžaduje pro spuštění administrátorská práva. Vyskakovací okno vám umožní Přidat či odstranit komponenty, Aktualizovat komponenty a Odstranit komponenty. Funkci zvolíte kliknutím na příslušnou možnost.

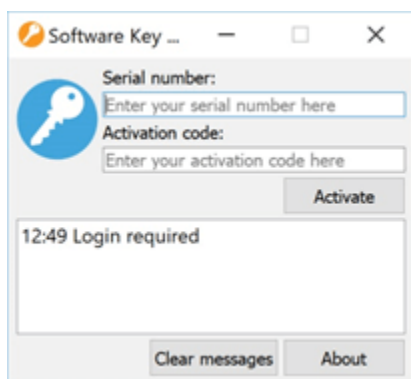
Ze správy zvolte vámi požadovanou možnost a pro pokračování klikněte na Další>. Pro dokončení procesu se držte pokynů ve vyskakovacím okně.

Správa programu v MAC OS

Pokud chcete modifikovat instalaci v systému MAC OS, jedinou věcí, kterou musíte provést, je spustit Vyhledávač a procházet složku Aplikace. Najděte ikonu Artistic a přetáhněte ji do koše. Poté postupujte dle výše popsaného instalačního procesu.

Softwarový klíč

Spolu se softwarem obdržíte i softwarový klíč, který se sestává ze Sériového čísla a Aktivačního kódu. Tyto čísla můžete nalézt na obalu softwaru a musí být vloženy do příslušných polí nástroje Softwarový klíč. Nástroj je nainstalován spolu se softwarem a naleznete jej v pravém spodním rohu panelu nástrojů v MS Windows (vedle antiviru) a v pravém horním rohu Menu na MACu. Barva ikony se mění v závislosti na jejím stavu. Pro aktivaci Softwarového klíče, musíte vložit Sériové číslo a příslušný Aktivační kód.



Obecně jste při prvním spuštění softwaru (pokud již nebyl zadán softwarový klíč) požádáni o vložení vašeho sériového čísla a aktivačního kódu, aby mohl být software aktivován. Pro aktivaci programu musíte mít přístup k internetu. Po zadání klíče a kódu klikněte na Aktivovat pro pokračování. Pokud se objeví zpráva, že se proces zdařil, software byl aktivován a je připraven k použití. Opětovně software spustíte a můžete pracovat.

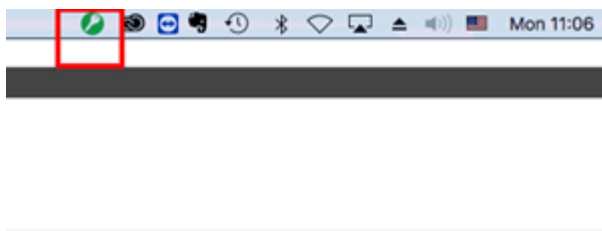
V tuto chvíli musíme upozornit na skutečnost, že softwarový klíč je utilita, která byla nainstalována na vaše PC a můžete se k němu dostat z vašeho disku. V případě, že se software nespustil, otevřete softwarový klíč a zkontrolujte jeho stav. Pokud je neaktivní, musíte proces aktivace opakovat.

Použití softwaru na jiném počítači

1. Nejprve klikněte na nástroj Softwarový klíč, který naleznete v pravém spodním rohu vedle antiviru (Windows) a v pravém horním rohu menu (MAC). Poté s při připojeném internetu klikněte na Odhlásit.



Windows



Mac OS

2. Budete okamžitě odhlášeni
3. Nyní můžete jít na jiné PC a zde otevřít nástroj Softwarový klíč jednoduchým spuštěním softwaru Artistic Digitizer.

4. Vyplňte pole Sériové číslo a Aktivační kód.
5. Poté klikněte na Aktivovat a softwarový klíč se aktivuje na jiném PC.
6. Nyní můžete se softwarem pracovat na jiném PC.
7. Pro návrat k prvnímu PC či přechod na jakékoli jiné PC, opakujte výše zmíněný proces.


Pouze si pamatujte, že při každé změně PC se musíte nejdříve odhlásit z předchozího.

Aktualizace softwaru

Software si pravidelně kontroluje aktualizace a pokud je nějaká dostupná, okamžitě vás o tom informuje. Díky tomu budete mít vždy jeho aktuální verzi a můžete jej tak používat se všemi nejnovějšími funkcemi.

MS Windows

Software se pravidelně aktualizuje a automaticky informuje uživatele o dostupné aktualizaci.

Ikona aktualizace  Vás upozorňuje, že pro váš software je dostupná nová aktualizace.

Klepnutím na ikonu se otevře průvodce instalací, který vás informuje o dostupných aktualizacích. Nainstalovat ji můžete pomocí kroků v průvodci.

Aktualizace rovněž můžete kontrolovat ručně. Klepněte v softwaru na nabídku Nápověda a vyberte možnost Zkontrolovat aktualizace.

MAC OS

Při každém spuštění softwaru dojde k automatické kontrole aktualizací. Pokud je nějaká dostupná, otevře se vyskakovací okno se všemi informacemi nutnými pro úspěšný update. Máte několik možností: Nainstalovat aktualizace, Připomenout později a Tuto verzi přeskočit. Kliknutím na možnost Nainstalovat aktualizace nainstalujete nejnovější aktualizace softwaru. Pokud chcete, aby se tento proces prováděl automaticky, zaškrtněte pole Příště stáhnout a instalovat aktualizace automaticky, poté klikněte na tlačítko Nainstalovat aktualizace.

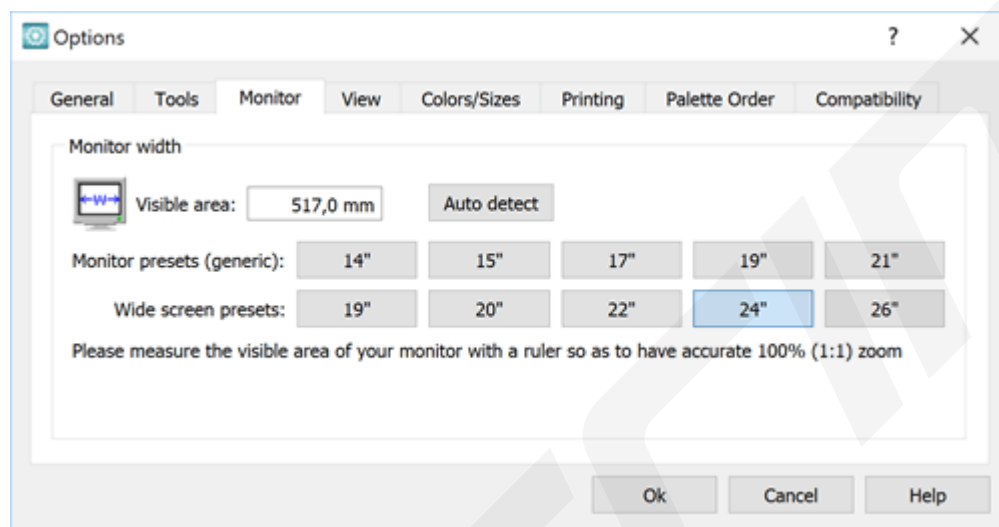
Připojení externích zařízení

Software může být propojen s mnoha externími zařízeními, jako jsou vyšívací stroje, řezací plotry, tiskárny atd. Některé z nich však musí být před použitím do programu nainstalovány.

Kalibrace monitoru

Kalibrace monitoru je důležitá pro zobrazení skutečné velikosti vytvářeného motivu v momentě, kdy nastavíte port zobrazení na 100%.

Pro kalibraci otevřete Artistic Digitizer a vyberte Možnosti... z nabídky Nástroje. Otevře se vyskakovací okno Možnosti. Klepněte na záložku Monitor.

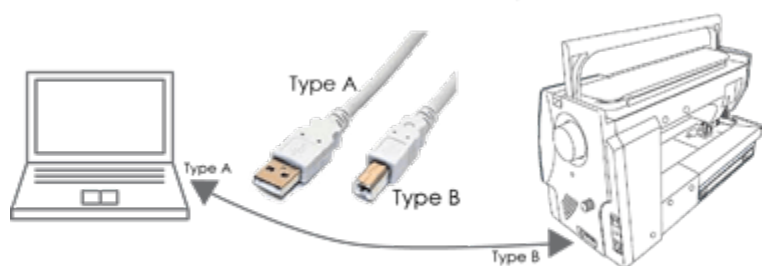


Změřte "viditelnou oblast" (šířku) monitoru (dle ikony) a zapiště ji do příslušného pole. Klikněte na OK pro uložení změn. Jakmile znovu nastavíte zobrazení na 100%, uvidíte motiv na monitoru ve skutečné velikosti.

Připojení vyšívacího stroje

MS Windows

Pro připojení vyšívacího stroje k PC použijte kabel USB. Automaticky se spustí rozpoznávání hardwaru MS Windows, které vyhledá potřebné ovladače pro nainstalování stroje do systému. Během instalace softwaru budou nainstalovány ovladače pro mnoho strojů Janome. Pokud MS Windows nenajde ovladače vašeho vyšívacího stroje, budete je muset nainstalovat z CD, které bylo se strojem dodáno. Po úspěšné instalaci můžete do stroje přetahovat motivy vytvořené v Artistic Digitizer.



MAC OS

Pro připojení vyšivacího stroje k PC použijte USB kabel. MAC OS zařízení připojí automaticky. Poté můžete přetahovat vyšivací motivy do stroje přes Artistic Digitizer. Pokud není stroj softwarem rozpoznán, všechny možnosti exportu budou neaktivní.

Podporované vyšivací stroje

Artistic Digitizer podporuje mnoho strojů s různými typy připojení. Dostupné typy jsou: USB, přímé a WiFi připojení. Níže můžete vidět seznam podporovaných strojů:

Stroj	Přímé připojení	USB připojení	WiFi
MC15000	•	•	•
MC14000/eXpressive920	•	•	
MC12000/eXpressive900	•	•	
MC11000/EIna9600	•	•	
MC9900/eXpressive860		•	
MC500E/eXpressive830	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E/EIna8100		•	
NS-1		•	
MB-4	•	•	
MB-4S/eXpressive940	•	•	
MB-7/eXpressive970	•	•	
SKYLINE s9, atelier 9	•	•	•

Připojení řezacího plotru

Všechny plotry jsou dodávány s instalačním CD, popřípadě si můžete ovladače stáhnout z webových stránek výrobce. Připojte plotr do počítače a nainstalujte ovladače.

Po instalaci ovladačů se Artistic Digitizer okamžitě s plotrem spojí. Pokud není možné plotr rozpoznat nebo je deaktivován, musíte zkontrolovat, zda byl řádně nainstalován.

Výše zmíněné platí jak pro systém MS Windows®, tak i pro MAC OS®. Systém MS Windows® podporuje většinu plotrů buďto přímo nebo alespoň dokáže číst příslušné soubory. Na systému MAC OS nemusí být u některých plotrů přímá podpora. U těch bude nutné na stránkách výrobce získat příslušné ovladače, i když je u většiny plotrů možné převést motiv ze softwaru na formát, který podporují.

Podporované řezací plotry

Artistic digitizer přímo či přes soubor podporuje mnoho plotrů.

Níže naleznete seznam podporovaných plotrů:

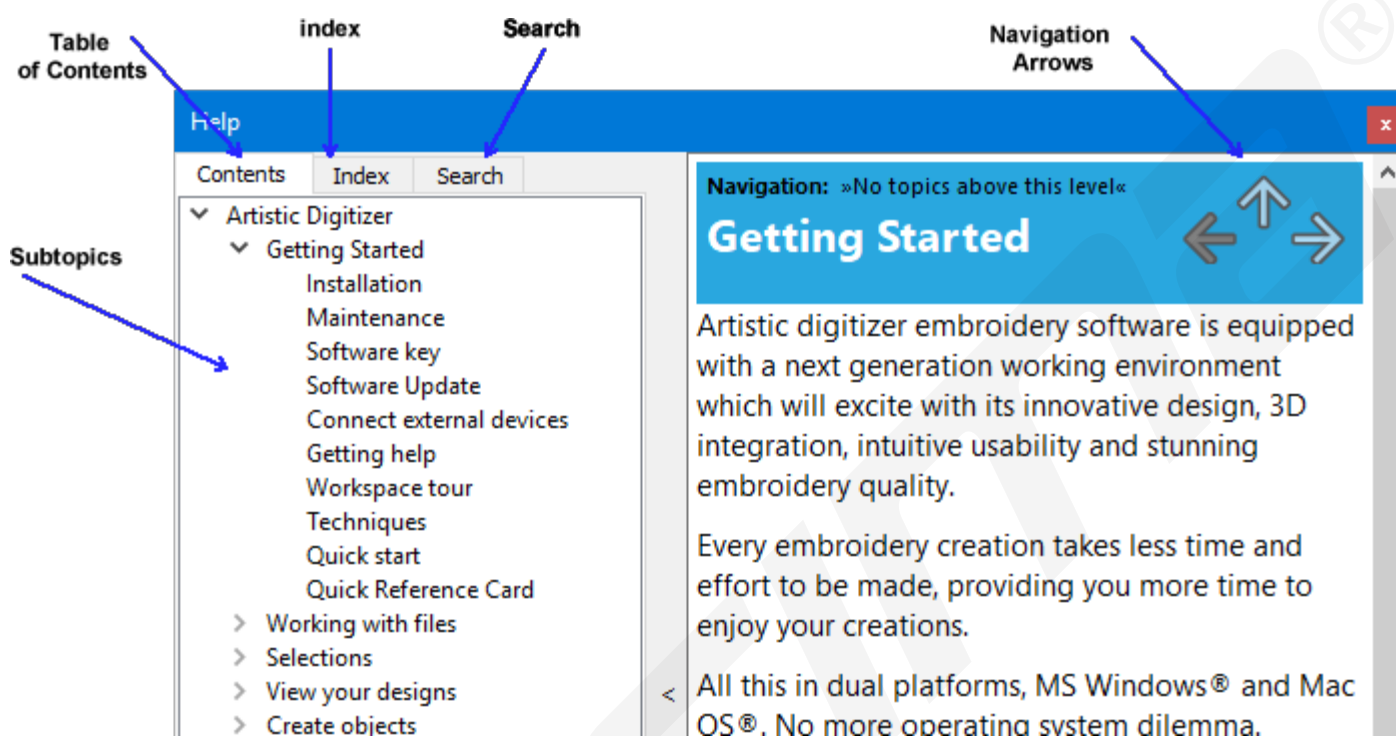
Plotr	Přímé připojení	Přímé připojení	Soubor
	MS Windows	MAC OS	Oba OS
Artistic edge	•	•	
Zing	•	•	
Silhouette CAMEO	•		•
Silhouette Portrait	•		
eCraft	•		•
Silhouette SD	•		
Foison	•	•	
eClips 2	•	•	
REDSail	•	•	
GCC Jaguar	•		

Software automaticky rozpozná připojený plotr a umožní vám do něj zaslat prořezávané či barevné motivy.

Pokud plotr nelze rozpoznat nebo není aktivován, pravděpodobně nebyl správně nainstalován.

Nápověda

Uživatelskou příručku můžete najít v nabídce Nápověda přímo v softwaru. Nazývá se Témata nápovědy a můžete do ní vstoupit stisknutím klávesy F1. Listovat v ní můžete takto:



- Obsah: zobrazuje všechny informace srovnané dle posloupnosti. Pro zobrazení všech podtémat klikněte na hesla hlavní úrovně.
- Index: díky této funkci si můžete prohlédnout specifické termíny v abecedním pořadí. Vepište slovo či větu.
- Hledat: umožní najít konkrétní větu či slovo v celém režimu nápovědy



Procházet uživatelskou příručku můžete pomocí směrových šipek

Stejnou příručku naleznete ve formátu .pdf po kliknutí na možnost Tisknutá nápověda v nabídce Nápověda.


Další zdroj nápovědy je možné najít pomocí funkce Zobrazit pomoc, do které se lze dostat přes nabídku Nápověda nebo stisknutím klávesové zkratky Shift+F1.

- Zobrazit pomoc: dokáže poskytnout nápovědu pro konkrétní nástroj, oblast či funkci. Když aktivujete zobrazení pomoci, kurzor myši se změní na otazník. Klikněte na jakoukoli funkci, pro kterou chcete zobrazit nápovědu.

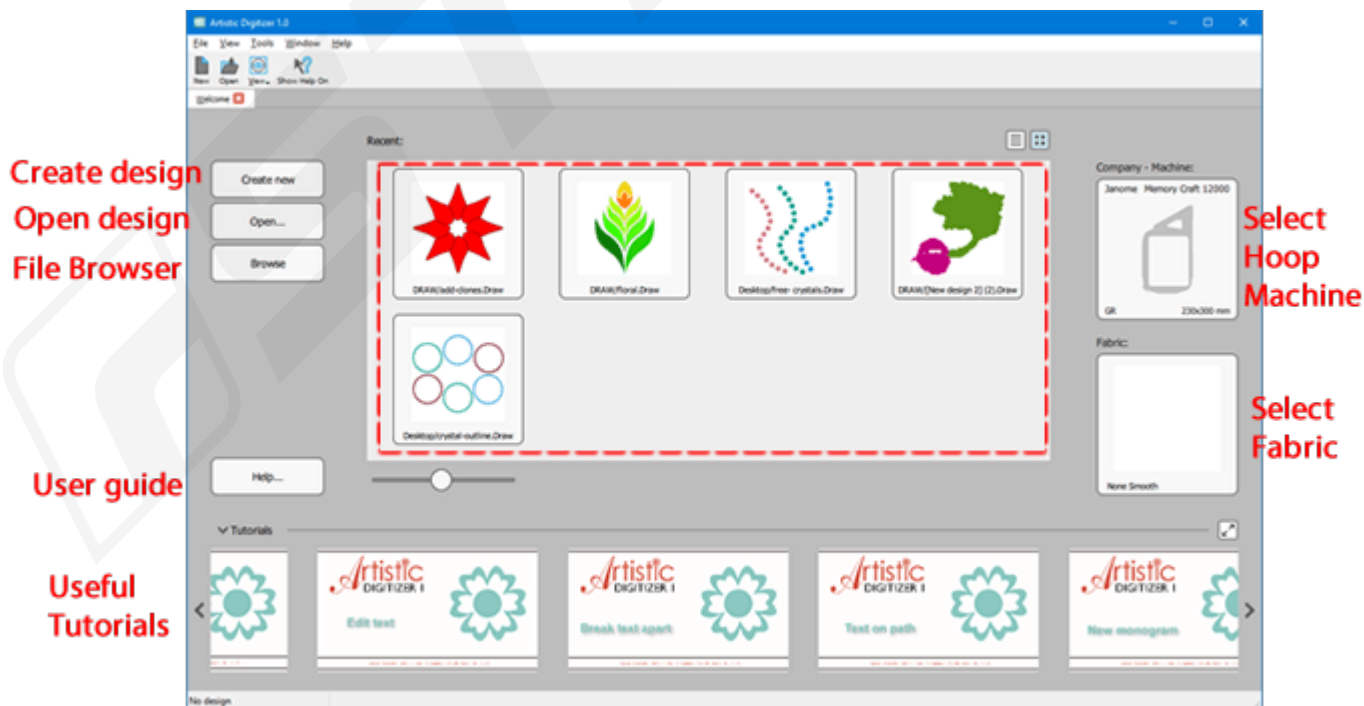
Užitečné informace poskytují také "tooltips", které se aktivují najetím kurzoru na ikony, tlačítka a jiné funkční prvky.

Pracovní prostor

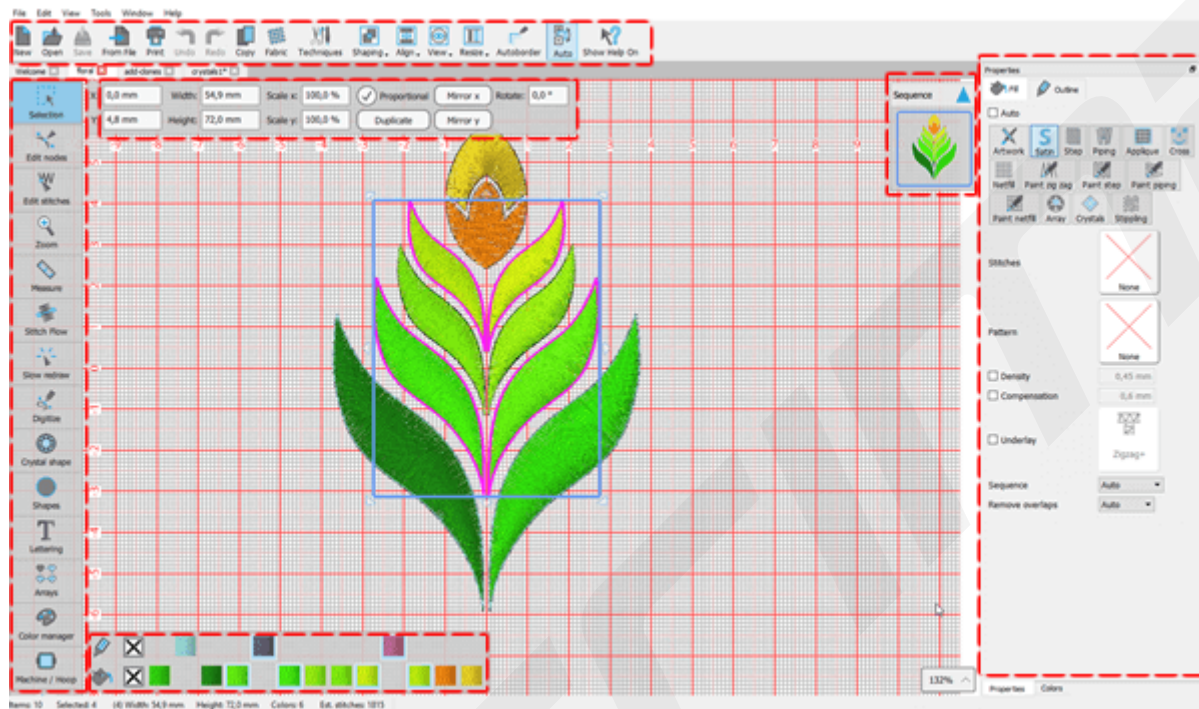
Hlavní okno aplikace se skládá z celé škály nabídek, panelů nástrojů a vlastních panelů. Toto všechno se, spolu se záložkami motivů, nazývá pracovní prostor. Pracovní prostor je kombinací výše zmíněných komponentů. Způsob, jakým jsou komponenty a okna do pracovního prostoru vloženy, můžete kompletně přenastavit. Když otevíráte aplikaci poprvé, všechny tyto nástroje jsou uloženy na výchozích místech tak, aby vám pomohly soustředit se na váš cíl (tvorbu, editaci či zobrazení motivů). V pracovním prostoru můžete provádět jakékoli změny, aby více odpovídal vašim osobním preferencím. Nastavení pracovního prostoru se budeme věnovat ještě dále v této kapitole. Věnujte trochu času všem dostupným komponentům pracovního prostoru. Jakmile se se všemi nástroji více seznámíte, jejich využití, a tedy vaše produktivita, se rapidně zvýší. Pojďme si přiblížit všechny nástroje a jejich výchozí uložení.

Dostupné komponenty se dynamicky mění v závislosti na Technikách , které jsou pro tento motiv dostupné. Existuje 5 technik - Šablona, Vyšívání, Vyřezávání, Krystaly, Malování. Dle dostupné techniky se mění komponenty v pracovním prostoru, vždy si proto pamatujte, že nástroj či volba nemusí být u aktivované techniky dostupné, zatímco u jiných technik fungují.

Jakmile se otevře uvítací obrazovka, software vám poskytuje jednoduchý vstup do zdrojů aplikace a umožní vám rychle provádět běžné úkony. Hlavní volby jsou: Vytvořit nový motiv, Otevřít existující motiv či Prohlížeč motivů. Rovněž můžete rychle načíst jakýkoli zrovna vytvořený či dříve uložený motiv, který se objeví na seznamu. Také můžete vybrat výchozí rámeček a látku. Nakonec můžete otevřít uživatelskou příručku nebo zobrazit jakékoli tréninkové video.



Nyní si rozebereme dostupné komponenty pracovního prostoru a způsoby jejich úpravy. V horní části okna aplikace naleznete hlavní lištu, hlavní nabídku, běžný panel nástrojů a panel Možnosti nástrojů. Na levé straně uvidíte Panel nástrojů. Vidět můžete také lišty Použité barvy a Stav. Na pravé straně oblasti motivu můžete vidět záložky Vlastnosti, Barvy a Nápoředa. Záložka Vlastnosti se mění dle kontextu, protože poskytuje vlastnosti pro vámi zvolený objekt. Každý objekt může mít jiné vlastnosti v dle jeho rozměrech a tvaru. Pojdme se na tyto komponenty podívat podrobněji.



Hlavní lišta

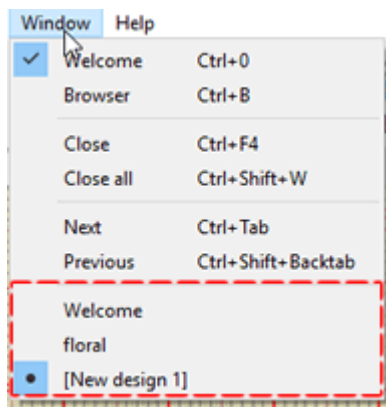
Tato lišta se nachází na horní straně okna aplikace. Většina aplikací zobrazovaných v okně poskytuje v rámci této lišty informace o souboru a možnosti pro přizpůsobení okna. Dvojitým kliknutím na tuto lištu se aplikace z původního maximalizovaného zobrazení přepne zpět do běžného zobrazení v okně.

Hlavní nabídka

Pod hlavní lištou se nachází panel Hlavní nabídka. Tento panel poskytuje přístup k většině příkazů, kterými se dají ovládat hlavní funkce softwaru. Skládá se z několika nabídek, kliknutím na některou z nich (např. Soubor, Úpravy, Zobrazit nástroje) otevřete nabídky zahrnutých příkazů.

Záložky motivů

Kliknutím na kteroukoli záložku můžete zvolit aktivní motiv. Jiným způsobem pro aktivaci motivu je výběr ze seznamu načtených motivů v nabídce Okno.



Běžný panel nástrojů

Běžný panel nástrojů se sestává z několika tlačítek, které slouží jako zkratky pro přístup k běžným funkcím aplikace. Většina těchto ikon zahrnuje stejné funkce jako jiné aplikace zobrazované v okně. Pokud máte s takovými aplikacemi zkušenosti, jistě jste tento panel používali již mnohokrát, tedy funkce jako Nový motiv, Otevřít motiv, Uložit, Kopírovat či Vložit znáte. Kromě těchto běžných operací, můžete využít tvarovací nástroje (Spojit, Zastříhnout, Protnout).

Panel možnosti nástrojů

Panel možnosti nástrojů se uzpůsobuje kontextu. Tedy záleží na tom, jaký nástroj jste vybrali z nabídky nástrojů případně na změnách ve vlastnostech. Rovněž lze v rámci něj měnit vlastnosti zvoleného objektu. Některé dostupné nástroje mají extra parametry, které se po každém jejich zvolení objeví na panelu Možnosti nástrojů.

Oblast motivu

Srdcem tohoto softwaru je oblast pro motiv. Všechny nástroje, nabídky a funkce vznikly proto, aby poskytl funkčnost nezbytnou pro proces tvorby motivu. Oblast motivu je obdélníkový prostor uvnitř okna aplikace. V rámci tohoto prostoru je možné vytvářet a upravovat motivy. Jakýkoli nástroj z kteréhokoli panelu ovlivňuje motiv uvnitř oblasti motivu. Do jednoho okna se dá načíst mnoho motivů. Každý motiv má svou vlastní oblast. Do různých záložek lze načíst několik motivů. Klepnutím na danou záložku můžete mezi jednotlivými motivy přeskakovat.

Panel nástrojů

Panel nástrojů obsahuje zkratky pro většinu nástrojů k zobrazení a tvorbě motivu. Výběrové režimy (Obdélníkový a Laso), režim pro úpravu uzlů tvaru, nastavení zobrazení (Přiblížení, Oddálení, Zoom na vše, Najíždění), Pomalé překreslení, režim tvorby vlastních motivů či Vložit tvary, text, Vzory (Obdélníkově, Kruhově) a Správce barev. Tyto nástroje a jejich funkce budou popsány později.

Vlastnosti

Panel Vlastnosti obsahuje všechny vlastnosti, které je možné v rámci motivu nastavit pro účely vyšívání. Skládá se ze dvou záložek Výplň a Obrys. Pomocí dostupných možností můžete měnit typy stehu v motivu pouhým kliknutím. Vlastnosti obsahují všechny dostupné parametry pro každý typ stehu. Můžete si zobrazit a změnit parametry zvoleného objektu. Jednoduše na parametr klikněte a změňte jeho hodnotu. Při výběru objektu v panelu vlastností se zobrazí vlastnosti zvoleného objektu. Dostupné parametry a jejich správná úprava budou popsány níže v této uživatelské příručce. Pokud není okno vlastností dostupné, můžete jej aktivovat v nabídce Zobrazení -> Panely nástrojů -> Vlastnosti.

Správce sekvence

Tento nástroj poskytuje grafickou prezentaci vyšívané sekvence. V nástroji jsou obsaženy značky pro oddělení rozdílných typů objektu (Vyšívka, Nášívka). Velice často je třeba tuto sekvenci pozměnit, aby se zlepšila kvalita vyšívání. Jakákoli položka zvolená ve Správci sekvence bude zvolena i v pracovním prostoru. Další funkcí tohoto nástroje je možnost přeorganizovat objekty v daném motivu či je vybrat. Díky tomu můžete sestavit sekvenci vyšívání přesně podle svých představ.


Kontextové nabídky

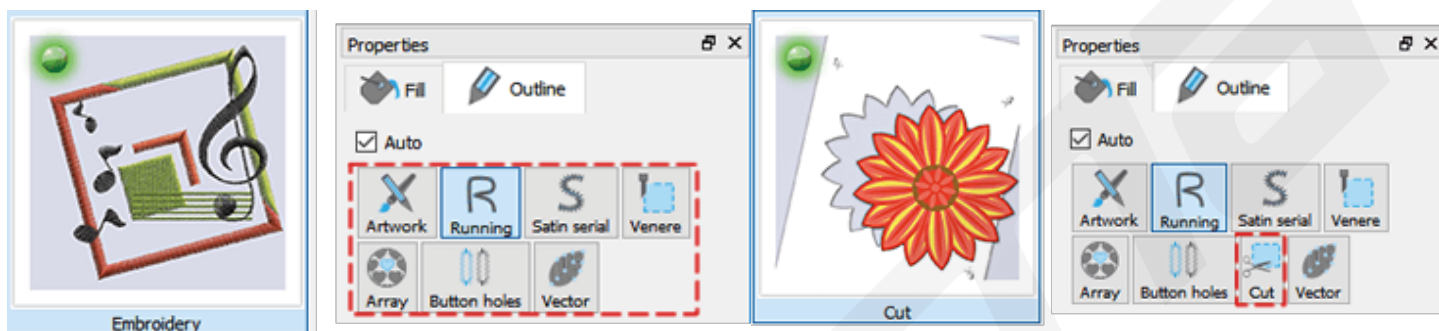
Termín kontextová nabídka (zkratková nabídka či vyskakovací okno) se běžně používá pro nabídky, u kterých se po pravém kliknutí myši objeví vyskakovací okno s nabídkou možností. Dostupné možnosti se budou lišit v závislosti na zvolené činnosti a položce. Tedy, jiné možnosti se objeví např. při kliknutí pravým tlačítkem myši na objekt motivu, než při kliknutí na ten samý objekt v režimu úpravy uzlů. Dostupné kontextové nabídky jsou seřazeny, což umožňuje jednoduché listování napříč různými úrovněmi nabídky. Některé funkce aplikace jsou dostupné pouze v rámci konkrétní kontextové nabídky. To logicky vymezuje dostupné činnosti pro daný objekt. Vyberte jakýkoli objekt, klikněte na něj pravým tlačítkem a vyberte si z nabídky funkci takovou, díky které budete moci provést vámi požadované činnosti.

Záložka stavu

Záložka stavu zobrazuje informace o zvoleném objektu (jako je jeho šířka, výška a počet stehů). Rovněž zobrazuje informace při úpravách objektu, např. úhel atd., díky čemuž můžete provádět mnohem přesnější úpravy.

Techniky

Dostupné komponenty se dynamicky mění v závislosti na Technikách , které jsou pro tento komponent dostupné. Podívejte se například na následující obrázek, v levé části je dostupná pouze technika Vyšívání a jak si můžete všimnout, dostupné jsou rovněž pouze stehové typy pro vyšívání. V pravé části je dostupná technika Vyřezávání a do typů obrysu byl přidán typ Výřez. Celkem můžete využít 5 technik: Šablona, Vyšívání, Vyřezávání, Krystaly, Malování.



Šablona:

Po aktivaci techniky Šablona jsou dostupné šablony obrysů. Použitím těchto obrysů můžete automaticky převést otevřený motiv obrysů na motiv šablony.

Vyšívání

Je-li aktivována technika Vyšívání můžete využít několik výplňových typů (Saténový, Krokový, Řadový, Nášivka, Síťkový) a několik vyšivkových obrysů (Průběžný, Saténový).

Vyřezávání

Aktivujete-li techniku Vyřezávání, je dostupný vyřezávaný obrys a je viditelný v dostupných typech obrysů. Použitím tohoto obrysů můžete za pomoci vašich nůžek vyřezat jakoukoli část motivu. Vytvořte motiv určený k vyřezání a poté jej můžete jednoduše odeslat do vašeho plotru.


Krystaly

Technika Krystaly zpřístupňuje krystalovou výplň a obrysy. Použití výplně Krystal či Krystaly můžete automaticky přidat krystaly do jakékoli části vašeho motivu za použití různých velikostí a tvarů krystalů/drahokamů.

Malování

Technika Malování zpřístupňuje různé barevné výplně (Cik cak, Výplň, Řádková výplň, Síťková výplň) a různě barevné obrysy (Průběžné, Cik cak). Za použití jakéhokoli typu výše zmíněného zbarvení můžete perfektně obarvit libovolnou část vašeho motivu.

Výchozím nastavením programu je využitím techniky, která byla použita při posledním motivu. V případě, že jste se rozhodli pro použití jiných nástrojů, které nejsou dostupné v aktivované technice,

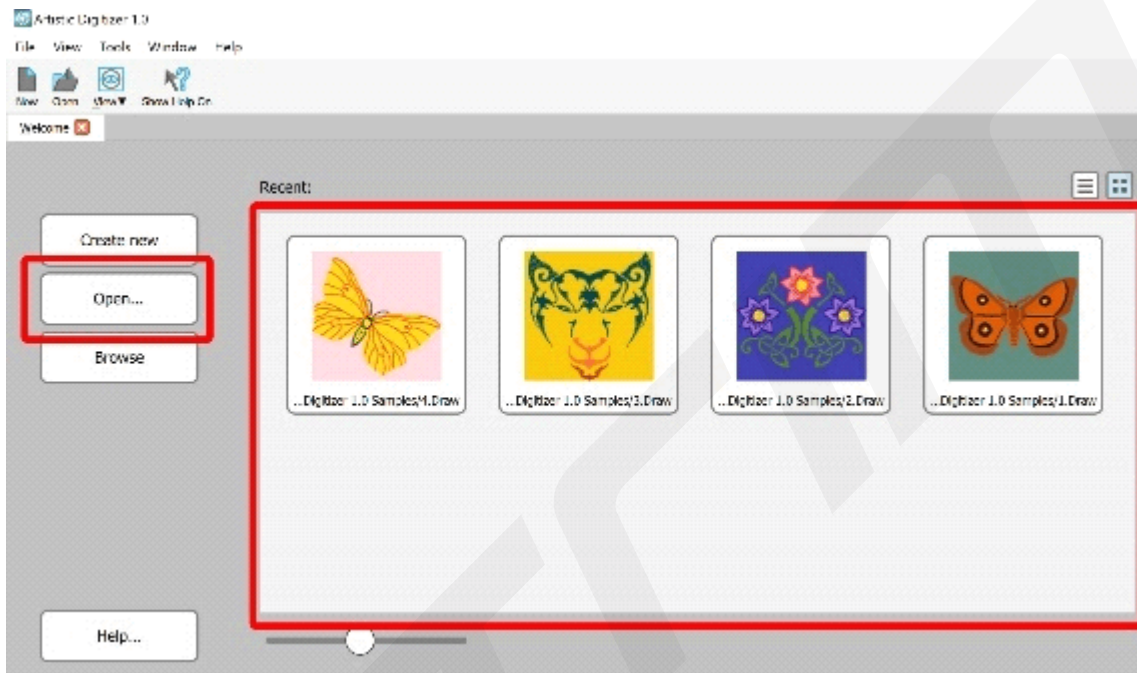
můžete aktivovat jiné techniky kliknutím na ikonu Techniky  na běžném panelu nástrojů. Zvolte vámi požadovanou techniku klepnutím na tuto ikonu. V tuto chvíli musíme zmínit, že techniky, které jsou již v motivu aktivně zahrnuty mají v horním levém rohu červenou žárovku a není možné je deaktivovat, dokud je v motivu použit některý z jejich nástrojů.

Dostupné techniky, které ještě nebyly v motivu aktivně použity, jsou označeny zelenou žárovkou a techniky, které nejsou dostupné, jsou označeny černou žárovkou. Kliknutím na kteroukoli techniku ji aktivujete a její žárovka zezelená. Pracovní prostor se aktualizuje a nástroje techniky se zpřístupní pro daný motiv.

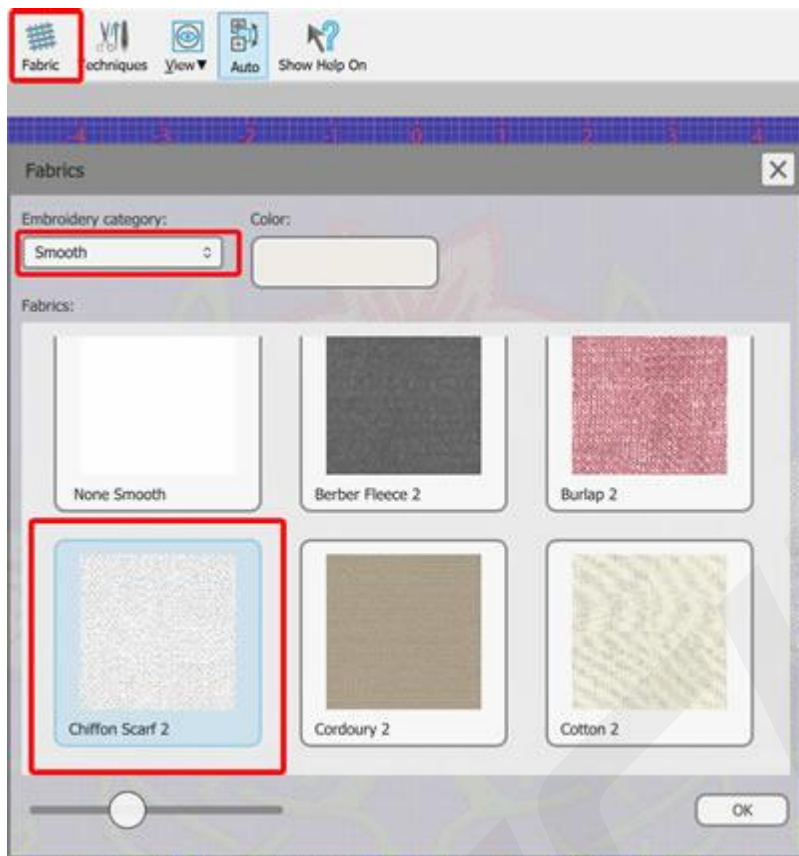
Rychlé spuštění

Nejjednodušším způsobem pro zahájení prací v programu je otevření existujícího motivu a jeho zaslání do stroje. Můžete otevřít buďto jakýkoli z vašich výšivkových motivů nebo jakýkoli ze vzorových motivů, které jsou zahrnuty v programu.

1. Na uvítací obrazovce zvolte kterýkoli z Posledních vzorových motivů nebo klikněte na Otevřít... a vyberte jeden z vašich vlastních motivů.



- Motiv se otevře v pracovním prostoru programu a bude připraven pro export do vyšivacího stroje. Před touto operací zvolte Látku, kterou používáte, zvolte Plynulý typ vyšívání a barvu látky.



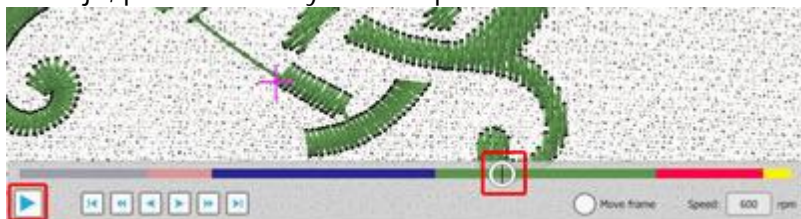
3. Vyberte vámi používaný Rámeček pomocí nástroje Stroj/Rámeček na panelu nástrojů.



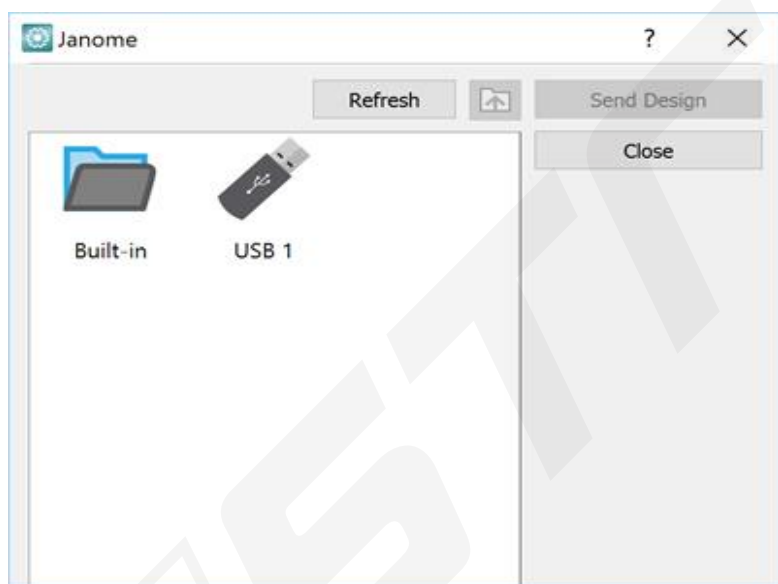
4. Správce sekvence se změní na Správce rámečků. Dvojitým kliknutím na současný rámeček jej změňte.



5. Po nastavení rámečku klepněte před odesláním motivu do stroje na Pomalé překreslení na panelu nástrojů, pro simulaci vyšívacího procesu.



6. Klikněte na ikonu Play pro zobrazení vyšívacího procesu step za stepem nebo pro rychlejší zobrazení táhněte ikonu současného stepu po posuvníku.
7. Jste-li se způsobem vyšívání spokojeni, vše je připraveno pro export motivu do stroje.
8. Klikněte na ikonu Tisk na běžném panelu nástrojů a vytiskněte motiv. Během šití se vám to jistě bude hodit.
9. Nakonec klikněte na Soubor > Exportovat > Do USB a objeví se vyskakovací okno, které vás navede k uložení motivu přímo do stroje nebo na USB zařízení.



10. Teď už můžete vyšít!

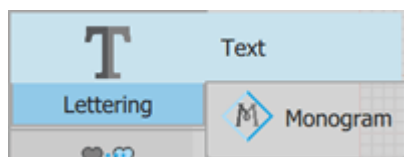
Tvorba textového motivu

Po vyšití vašeho prvního vzorového motivu si můžete vytvořit svůj první textový motiv. Tvorba textového motivu je velice jednoduchá - je to jako psaní do dokumentu. Úpravy se dají provádět okamžitě, od úhlu až po zakřivení textu.

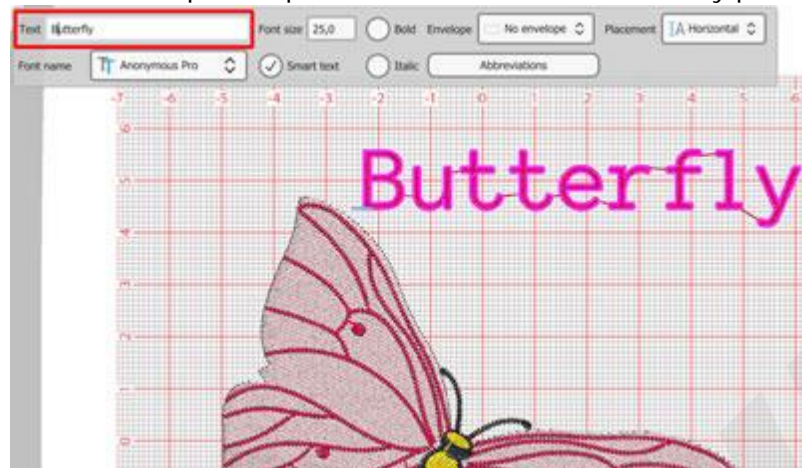
Při tvorbě textového motivu postupujte následovně:

1. Z uvítací obrazovky otevřete motiv nebo použijte jakýkoli z existujících vzorků.

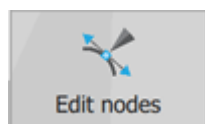
2. Klepněte na nástroj Psaní na panelu nástrojů. Objeví se panel Možnosti nástrojů se všemi možnostmi psaní.



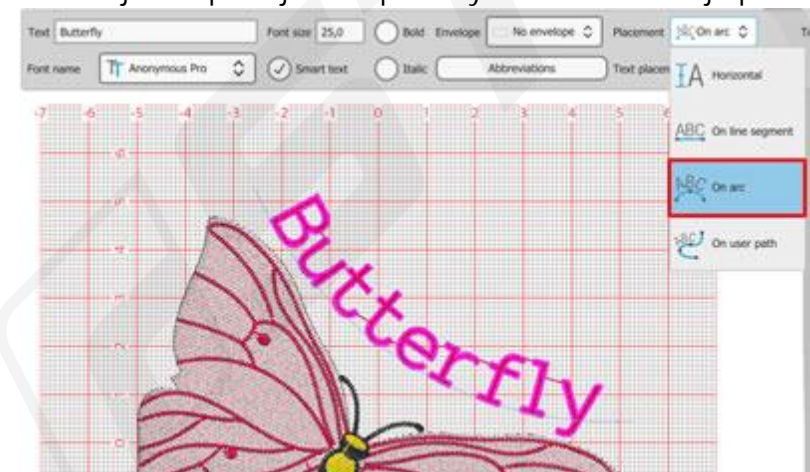
3. Do textového pole napište váš text. Ten se automaticky přenesou do pracovního prostoru.



4. Pro zakřivení textu do oblouku vyberte možnost Do oblouku z nabídky Umístění.
5. Poté klikněte na nástroj Upravit uzly, čímž editujete oblouk/zakřivení, ve kterém bude text umístěn. Pro změnu uzlů křivky na ně klikněte a táhněte.



6. V nástroji Text použijte dle potřeby Možnosti nástrojů pro další změny.



7. Barvu objektu můžete změnit v liště Použité barvy a jakmile je motiv hotov, můžete vyšívat.

Klávesové zkratky

Obecné		
	MS Windows	MAC OS
Nový dokument	Ctrl+N	Cmd+N
Otevřít dokument	Ctrl+O	Cmd+O
Uložit dokument	Ctrl+S	Cmd +S
Uložit jako	Ctrl+Shift+S	Cmd +Shift+S
Tisk dokumentu	Ctrl+P	Cmd +P
Export do obrázku	Ctrl+Shift+E	Cmd +Shift+E
Export do SVG	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
Přesun do Dropboxu	Ctrl+D	Cmd +D
Nápověda	F1	F1
Zobrazit nápovědu...	Shift+F1	Shift+F1

Výběr		
	MS Windows	MAC OS
Vybrat vše	Ctrl+A	Cmd+A
Obrátit výběr	Ctrl+Shift+I	Cmd+Shift+I
Horní objekt	Ctrl+Home	Cmd+Home
Spodní objekt	Ctrl+End	Cmd+End
Následující objekt	Tab	Tab
Předchozí objekt	Shift+Tab	Shift+Tab

Úpravy		
	MS Windows	MAC OS
Zpět	Ctrl+Z	Cmd+Z

Úpravy		
Znovu	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Vybrat látku	Ctrl+F	Cmd+F
Možnosti	Ctrl+T	Cmd+T
Možnosti optimalizace	Ctrl+Shift+J	Cmd+Shift+J
Vrátit poslední změnu	Ctrl+R	Cmd+R
Seskupit	Ctrl+G	Cmd+G
Odskupit	Ctrl+U	Cmd+U
Kombinovat	Ctrl+L	Cmd+L
Roztrhnout	Ctrl+K	Cmd+K
Zakřivit	Ctrl+Q	Cmd+Q
Dopředu	PgUp	PgUp
Dozadu	PgDn	PgDn
Dopředu motivu	End	End
Dozadu motivu	Home	Home
Směry	Ctrl+Shift+D	Cmd+Shift+D
Rozdělit	Shift+D	Shift+D
Úprava stehů		
	MS Windows	MAC OS
Vložit stehy	Enter	Return
Smazat stehy	Backspace	Backspace

Tvorba motivů		
	MS Windows	MAC OS
Vložit symbol	Ctrl+F11	Cmd+F11
Vložit klipart	Ctrl + I	Cmd + I

Tvorba motivů		
Smazat objekt	Delete	Delete
Upravit uzly	F10	F10
Volné rameno	F5	F5
Obrysy	Ctrl+F5	Cmd+F5
Obdélník	F6	F6
Li choběžník	Shift+F6	Shift+F6
Elipsa	F7	F7
Kruh	Shift+F7	Shift+F7
Text	F8	F8

Zarovnat		
	MS Windows	MAC OS
Zarovnat vlevo	L	L
Zarovnat vpravo	R	R
Zarovnat nahoře	T	T
Zarovnat dole	B	B
Zarovnat střed vodorovně	C	C
Zarovnat střed vertikálně	E	E
Stejná šířka	Shift+W	Shift+W
Stejná výška	Shift+H	Shift+H
Stejné rozměry	Shift+S	Shift+S
Horizontální řádkování	Shift+C	Shift+C
Vertikální řádkování	Shift+E	Shift+E

Zobrazit		
	MS Windows	MAC OS
Vlastnosti	Alt+Enter	Alt+Enter

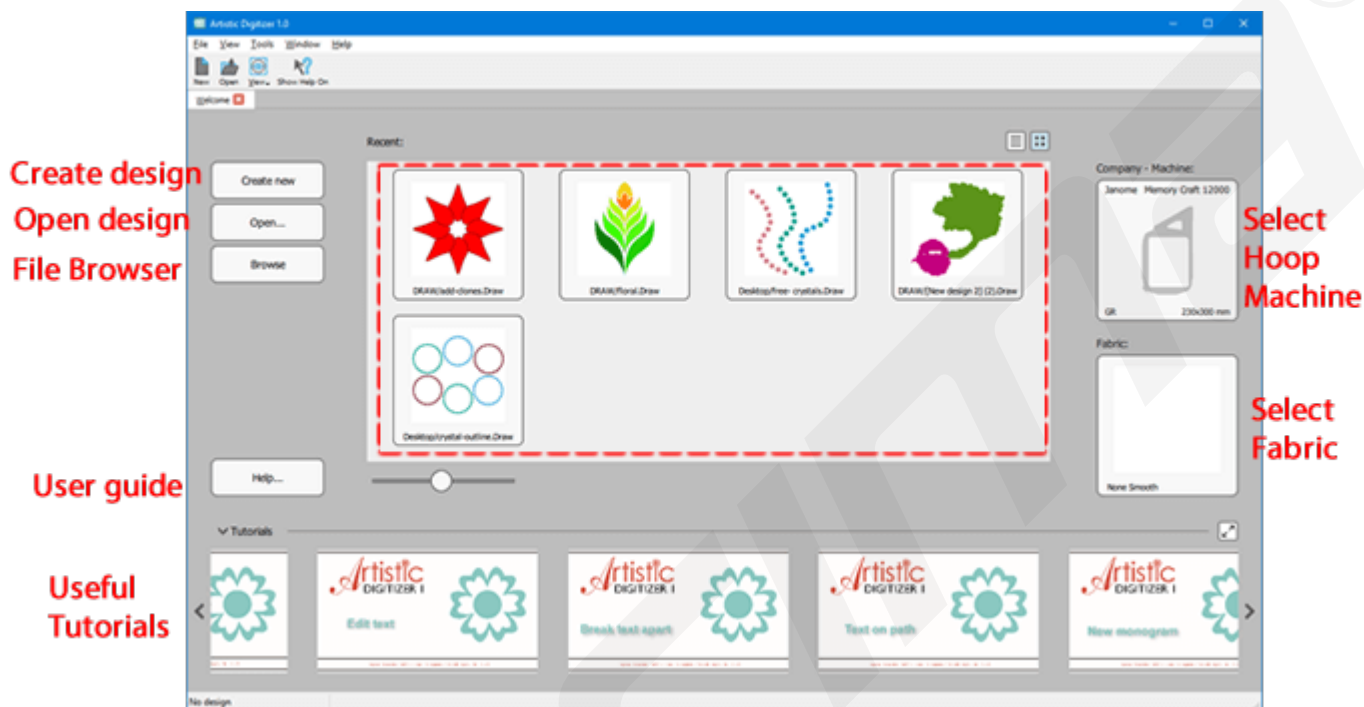
<i>Zobrazení</i>		
Zoom +	Z	Z
Zoom na předchozí	F3	F3
Zoom na vše	F4	F4
Ruční najíždění	H	H
Měřítko	F9	F9
Překrývající krystaly	O	O

<i>Pozadí</i>		
	MS Windows	MAC OS
Skrýt	Alt+1	Alt+1
Pod výšivkou	Alt+2	Alt+2
Roztažení okrajů	Alt+3	Alt+3
Pod výšivkou	Alt+4	Alt+4


Pracujeme se
soubory

QST **QST** [®]

Jakmile software spustí uvítací obrazovku, umožňuje vám snadno se dostat k aplikacím a také velice rychle provádět běžné úkony. Hlavními možnostmi jsou Vytvořit nový motiv, Otevřít existující motiv nebo spustit Prohlížeč motivů. Můžete také rychle načítat dříve uložené motivy. Rovněž si můžete zvolit typ vyšívacího stroje, rámeček a látku i její barvu. Dále je možné otevřít uživatelskou příručku nebo se podívat na tréninková videa.



Tvorba motivu

Jakmile program spustíte, můžete skrze uvítací obrazovku vytvořit nový motiv pomocí možnosti Nový. Na uvítací obrazovce můžete také vybrat typ vašeho stroje a zvolit si rámeček pro vytvořený motiv. Navíc můžete zvolit látku motivu a stejně tak i její barvu. Jakmile kliknete na ikonu Nový, otevře se prázdný list vytvořený pomocí zvoleného rámečku a látky. Teď můžete pomocí kláves CTRL+N začít vytvářet, popřípadě v nabídce souboru klikněte na možnost Nový nebo na běžném panelu nástrojů na ikonu Nový . Na MAC OS použijte klávesy Cmd+N. Nyní je vše připraveno pro zahájení tvorby vašeho motivu od píky za použití všech dostupných nástrojů či artworků importovaných pomocí jedné z možností importu.

Import artworku

Software dokáže importovat soubory vytvořené v jiných aplikacích a konvertovat je do artworku. Existuje mnoho typů souboru, které jsou podporovány, ty můžeme rozdělit do 3 kategorií, soubory vyšívání, soubory artworků a různé soubory s motivy. Po kliknutí na možnost Ze souboru v nabídce Soubor-Import se objeví okno prohlížení a vy musíte zvolit soubor, který chcete importovat. Nejdříve si vyberte složku, do které bude soubor vložen. Dostupné soubory můžete vyfiltrovat výběrem typu souboru. Například pokud chcete importovat "JPG" obrázek, můžete tuto možnost zvolit v nabídce Soubory typu.. a nyní se vám budou při procházení objevovat pouze obrázky "JPG". Stejným způsobem lze vyfiltrovat jakýkoli typ souboru. Pokud chcete vidět pouze vyšívací soubory, vyberte možnost Pouze vyšívky a zobrazí se pouze podporované soubory pro vyšívání. V závislosti na typu artworku se bude měnit odpověď softwaru.

Artwork

U artworků musíme zmínit dva hlavní typy obrázkových souborů, tedy vektorové a bitmapové obrázky. Vektorová grafika využívá pro kreslení vašich motivů matematických rovnic. Tyto rovnice jsou překládány do uzlů, které jsou spojením přímek či křivek, rovněž známými jako vektorové cesty, a ty spolu tvoří různé tvary, které následně vidíte jako vektorovou grafiku. Ta díky tomu může být škálována do jakéhokoli rozměru bez snížení kvality obrazu. Vektorovými obrázky jsou soubory typu (*.CMX), (*.EPS), (*.SVG) a (*.AI).

Dalším typem obrázků je bitmapová grafika. Tyto obrázky jsou tvořeny malými čtverečky, které se nazývají pixely. Jakmile je rastrová grafika vytvořena v určité velikosti (např. s daným počtem pixelů), nemůže být její velikost upravena bez snížení kvality obrázku. Bitmapové obrázky jsou ty, které fotíme nebo ty, které najdeme na internetu. Široce používanými rastrovými formáty souborů jsou .jpg, .png, .gif, .bmp a .tiff. Program pracuje s každým typem souboru jinak. Vektorové obrázky mohou být přímo implementovány do vyšívacího motivu, zatímco bitmapové obrázky musí být nejdříve konvertovány a výsledek tohoto procesu závisí na kvalitě zvoleného obrázku. Převod bitmapových a vektorových obrázků si podrobněji rozebereme dále.

Vyšívání

U souborů pro vyšívání musíme zmínit, že software dokáže importovat většinu jejich formátů. Vyberte jakýkoli soubor chcete (".dst", ".pes", ".jef", atd.) a ten bude importován jako motiv. Motiv není konvertován, je pouze vložen do vašeho motivu a vy do něj můžete přidávat, nebo z něj odstraňovat, různé části a znovu jej vyšít. Navíc zde existuje možnost načíst artwork motivu a převést jej do vektorového motivu a poté jej celý upravit.

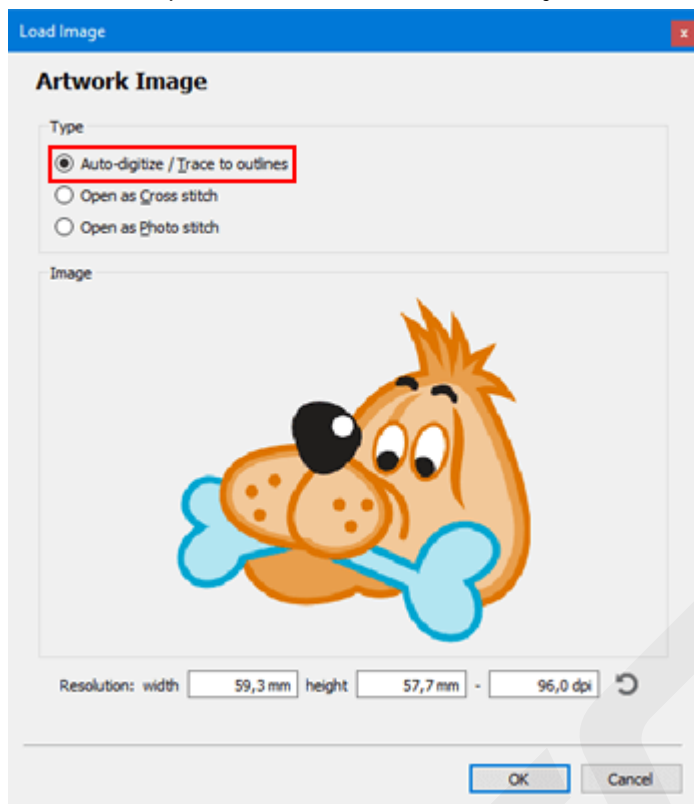
Import vektorových obrázků

Není nic jednoduššího než importovat vektorové motivy a přímo je převést na motiv. Jakmile zvolíte vektorový soubor pomocí úvodního vyskakovacího okna nebo možnosti Ze souboru v nabídce Soubor-Import, software automaticky rozezná a vizualizuje všechny matematické popisy vektorového souboru, které určují jeho pozici, délku a směr, ve kterém se linie-křivky formují do tvarů. Jakmile stisknete Otevřít pro potvrzení vašeho výběru, vektorový soubor se automaticky konvertuje do ohraničeného motivu.



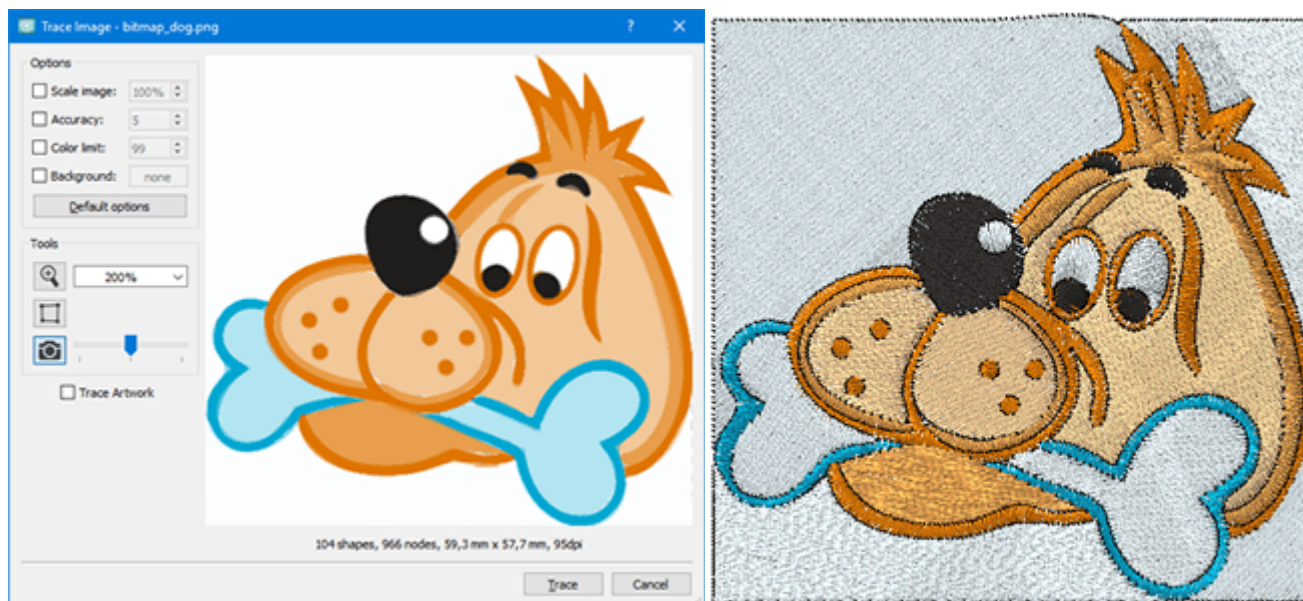
Import bitmapových obrázků

Když importujete bitmapovou grafiku, aby mohla být importována do motivu, musí být konvertována. Existuje několik možností konverze, Autodigitalizace/Vykreslit, Otevřít jako křížkový steh, Otevřít jako fotosteh. Vidět zde můžete přehled zvoleného souboru, jeho rozlišení, šířku a výšku a hodnotu dpi.

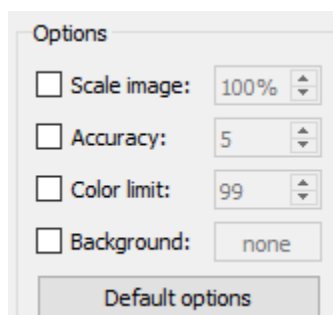


Autodigitalizace - Vykreslit

První dostupnou metodou konverze je Autodigitalizace obrázku. Program dokáže konvertovat bitmapové obrázky do křivek díky vykreslování, které je integrováno v mocném vykreslovacím nástroji. Proces vykreslení konvertuje bitmapovou grafiku do vektorového motivu, který se automaticky převede na vyšívací motiv. Vykreslení obrázku není nic jednoduchého, kvalita vykresleného obrázku záleží na samotné kvalitě souboru. Skutečné vykreslení takového obrázku může chvíli trvat a pokud je tvořen opravdu komplexní objekt, následná konverze může být velice náročná na váš počítač. Napravo vidíte předchozí okno, které vám dává rychlou představu o tom, jak bude finální obrázek vypadat.



Okno vykreslení lze zvětšit, takže jsou změny lépe vidět. Klikněte na okno, podržte pravý spodní roh a diagonálně jej táhněte, dokud nenaplní obrazovku, nebo dokud nebude tak velký, jak si jej přejete. Záložka vykreslení má několik možností, které vám pomohou dosáhnout požadovaných výsledků. Tedy:



Rozměry obrázku:

Motiv se po autodigitalizaci obrázku vždy otevře s hodnotou na výchozích 100% = originální velikost bitmapového obrázku. Pro jeho zvětšení či zmenšení nejdříve klikněte na Rozměry obrázku, poté vepište novou hodnotu nad nebo pod 100%. Velikost obrázku můžete také změnit stisknutím směrových šipek nahoru nebo dolů (velikost je nastavena rychleji, pokud je držíte). Ať už si nastavení zvolíte jakékoli, bude vždy proporcionálně odpovídat všem rozměrům motivu: motiv 35mm X 60 mm se při nastavování stane 70 mm X 120 mm motivem. Jakékoli změny hodnot se automaticky promítnou v náhledu.

Přesnost:

Kolanka Přesnost vám umožňuje si zvolit, jak detailně se originální artwork promítne do vašeho konečného motivu pro vyšívání. Pro nastavení této hodnoty klepněte do okénka, které je defaultně nastaveno na hodnotu 5. Pokud chcete, aby byl motiv stejný jako artwork, nastavte hodnotu 8 - nejvyšší možná hodnota. Upozornění: v závislosti na vašem motivu, hodnota 8 nemusí poskytovat nejvhodnější výstup pro vyšívání kvůli přílišným detailům. Na druhé straně hodnota 1 nemusí být dostatečně detailní. Brzy zjistíte, že se každý bitmapový obrázek pod jednotlivými hodnotami chová jinak, proto musíte pro dosažení požadovaného výsledku zkoušet různé hodnoty. Každá změna se projeví v náhledu.

Barevný limit:

Box barevný limit vám umožňuje zvolit si počet barev nití, které chcete ve vykresleném obrázku mít. Klikněte na něj. Výchozí nastavení je maximální hodnota, ale je třeba zvážit několik faktorů. Pokud máte 6-jehelný vyšívací stroj, možná budete chtít rozdělit hodnotu 6 na 6 nití. Počet nití ovlivňuje způsob, jakým bude bitmapový obrázek převeden do vektorového motivu. V náhledu se projeví jakákoli změna. Jiné možnosti: Můžete pokračovat a vytvořit vlastní vektorový motiv s 20 barvami a poté barvy redukovat pomocí Správce barev. Soubor s 20 barvami vám později umožní komerční šití motivu. Případně ... až získáte vlastní průmyslový stroj, vaše soubory na to budou připraveny!

Pozadí :

S možností pozadí můžete zprůhlednit barvu/objekt vybraný z předchozí oblasti. Jedná se o jednoduchý způsob odstranění konkrétní barvy z bitmapového obrázku. Pro úpravu tohoto nastavení klepněte na box. Přesuňte kurzor na náhled a ten se automaticky změní na kapátko. Barva, kterou z náhledu vyberete kapátkem, bude automaticky průhledná a vyplní box vedle možnosti Pozadí. Monochromatický objekt se zprůhlední v samotném motivu. Zprůhlednit můžete různé barvy tím, že je jednoduše vyberete kapátkem.

Otevřít jako křížkový steh

Zvolením možnosti "Otevřít jako křížkový steh" můžete konvertovat bitmapový obrázek do perfektního motivu s křížkovým stehem. Tato konverze je provedena automaticky kliknutím na tlačítko OK v okně. Křížkový steh se vytvoří v oblasti motivu, kde můžete provádět změny. Nemůžete upravovat originální bitmapový obrázek, ale můžete měnit velikost a polohu motivu s křížkovým stehem. Pokud chcete upravit originální bitmapový obrázek, musíte pro takovou editaci použít příslušný program a poté importovat editovaný obrázek zpět pro náhled výsledku. Editací bitmapového obrázku můžete zvýšit kvalitu vyšívání. Rovněž můžete zvětšit detaily křížkového stehu zvětšením bitmapového obrázku či zmenšením velikosti křížků. To povede k vysoce detailnímu křížkovému motivu, který se bude více blížit originálu. Pro zvětšení bitmapového obrázku musíte zvolit křížkový motiv, poté změnit jeho velikost kliknutím a tažením rohů bitmapového obrázku nebo bodů na středu každé z jeho stran. Bitmapový obrázek změní velikost a křížkové stehy budou přepočítány. Zvětšením obrázku automaticky zvýšíte i počet stehů, které v něm budou obsaženy; proto i kvalitu vyšívání motivu. Rovněž můžete pohybovat motivem a umístit jej přesně tam, kde jej chcete mít. Abyste toho docílili, musíte zvolit motiv s křížkovým stehem a přetáhnout jej do vámi požadované pozice.

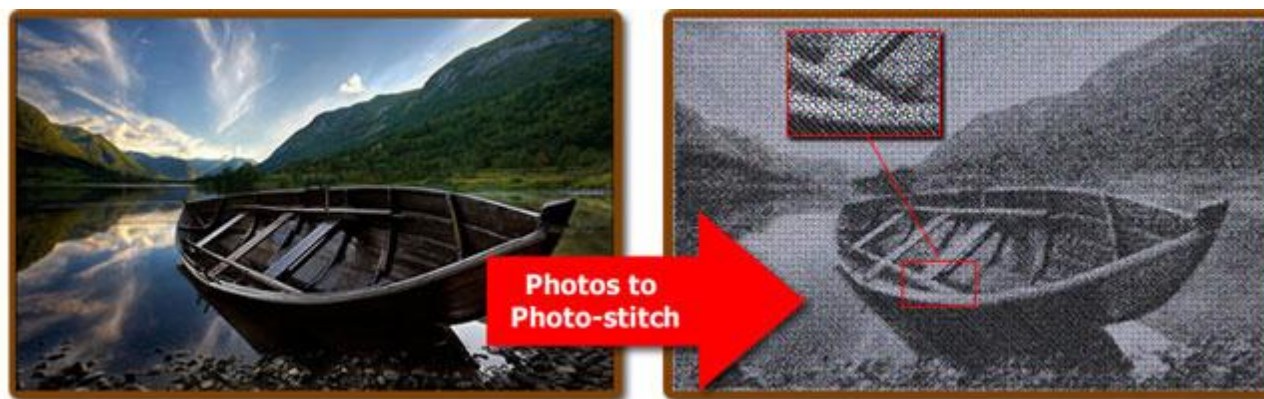


Křížkové stehy můžete upravovat nastavením Velikosti buněk každého z nich, měnit počet jejich vyšití a vybírat části motivu, které vyšít chcete a které ne. Všechny tyto možnosti se nachází na panelu Vlastnosti a zobrazují se na pravé straně okna aplikace.

Důležité: Program dokáže importovat pouze bitmapové obrázky, které byly vytvořeny schématem RGB (červená, zelená a modrá). Jakýkoli bitmapový obrázek vytvořený barvami CMYK (azurová, purpurová, žlutá a černá) nebude převeden správně.

Otevřít jako fotosteh

Výběrem možnosti Otevřít jako fotosteh můžete konvertovat bitmapový obrázek do perfektního foto motivu. Tato konverze je provedena automaticky kliknutím na tlačítko OK v okně. Fotosteh se otevře v oblasti motivu a vy pak můžete provádět změny. Fotosteh je další alternativou plnění bitmapových obrázků stehy. Sestává se ze 4 stehových vrstev s různými barvami. Každá barva niti je jedna z barevného modelu CMYK (azurová, purpurová, žlutá a černá). Nejdřív bude vyšita purpurová barva, poté azurová, žlutá a nakonec černá. Tyto barvy nelze měnit a pokud chcete dosáhnout přesných fotostehů, musíte je použít přesně tak, jak budou vyšity. Chcete-li upravit originální bitmapový obrázek, musíte využít k tomu určeného softwaru a poté jej importovat zpět. Editací bitmapového obrázku můžete zvýšit kvalitu vyšívání.



Výsledek vyšívání u fotostehového motivu můžete vylepšit úpravou kontrastu obrázku. Zvýšením kontrastu obrázku dosáhnete silnějších saténových sloupků v tmavších oblastech fotky a dodáte více detailu konečnému vyšívání. Rovněž může být třeba upravit některé rozměry obrázku, abyste dosáhli detailnějšího fotostehu. Pro zvětšení bitmapového obrázku musíte zvolit fotostehový motiv a poté změnit jeho velikost kliknutím a tažením v rozích nebo ve středu každé z jeho strany. Bitmapový obrázek změní velikost a fotostehy jsou přepočítány. Zvětšením obrázku automaticky zvětšíte i oblast, která bude pokryta saténovými pruhy, což vede k větším detailům.

Fotostehový objekt vám umožňuje upravovat saténové sloupky, jejich šířku a hustotu každého z nich pro přesnější výsledky. Nastavením šířky určujete vzdálenost dvou saténových sloupků od sebe a hodnotou hustoty nastavujete hustotu těchto sloupků napříč tmavšími oblastmi. Nastavením jedné z této hodnot získáte detailnější výsledky.

Rovněž máte možnost vytvořit jednobarevný fotosteh zaškrtnutím této možnosti na panelu Vlastnosti. Fotosteh se stane jednobarevným (černým). Jedná se o úžasný efekt, který může Vašemu fotostehu dodat umělecký nádech.

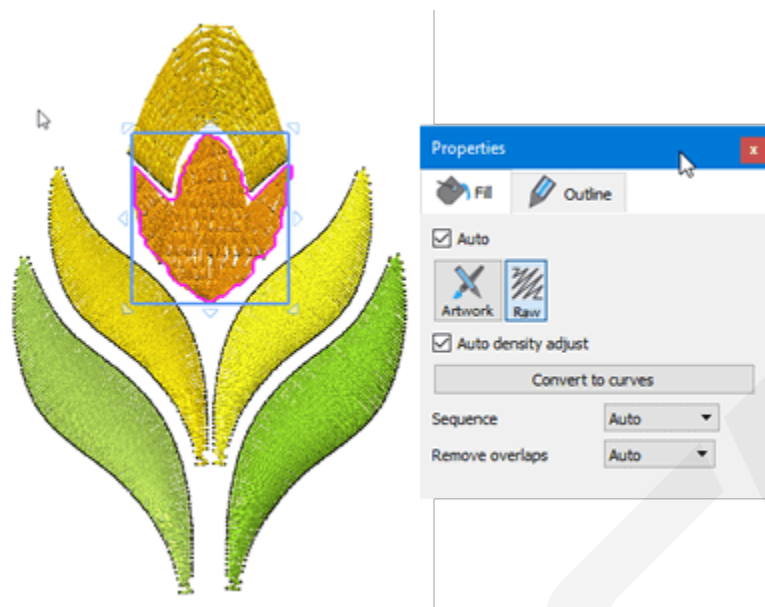


Důležité: Program dokáže importovat pouze bitmapové obrázky, které byly vytvořeny schématem RGB (červená, zelená a modrá). Jakýkoli bitmapový obrázek vytvořený barvami CMYK (azurová, purpurová, žlutá a černá) nebude převeden správně.

DRAWstitch

Importovat soubory vyšívání

Když chcete importovat soubor vyšívání, soubor je importován do oblasti motivu. Není to běžný ohraničený objekt, jak si můžete povšimnout ve Vlastnostech, je to "Raw" objekt. To znamená, že stehy importovaného motivu zůstávají tak, jak jsou, nelze měnit jejich typ či na ně aplikovat styl. Pokud potřebujete jakoukoli část takto importovaného souboru zvětšit či zmenšit, ujistěte se, že je povolena možnost Automatická úprava hustoty. Je-li tato možnost aktivní, software automaticky nastaví hustotu importované části tak, aby seděla nové velikosti.



Konvertovat do vektorového motivu

Můžete importované části nechat tak jak jsou a vytvořit nové části, ale rovněž je lze konvertovat do běžného ohraničeného motivu pomocí možnosti Konvertovat do křivek. To můžete udělat buďto kliknutím na příslušné tlačítko ve Vlastnostech nebo vybrat tutéž možnost pravým kliknutím na menu. Můžete také použít zkratku Ctrl+Q. Jakmile provedete konverzi na křivky, máte všechny možnosti úprav. Motiv pro vyšívání bude automaticky konvertován do plně editovatelných vektorových artworků. Můžete také konvertovat pouze objekt či dva a mít stehové objekty spolu s vektorovými v jednom souboru. Můžete konvertovat konkrétní součásti objektu, měnit je, a poté je vyšít a zároveň ponechat zbytek motivu beze změny. Přesně tak, takhle jednoduché je vdechnout nový život starým motivům. Editací vámi importovaných souborů můžete vaše staré motivy oživit.

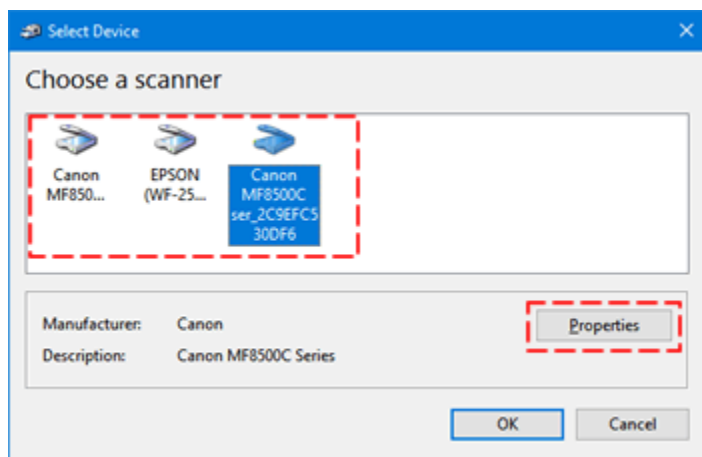
V těchto případech možná nebudete chtít vidět obě strany stehu a vektorových objektů. Dočasně můžete všechny stehové objekty deaktivovat v nabídce Zobrazení - Možnosti stehu. Rovněž můžete skrýt všechny vektorové artworky odkliknutím možnosti Obrisy motivu v nabídce Zobrazení. V tomto případě, tedy je-li aktivováno nějaké nastavení stehu, uvidíte pouze dostupné stehové objekty. Za použití těchto možností můžete snadněji upravovat své stehové a vektorové objekty.

Importovat soubory vyšívání .ngs

Existuje také několik souborů, které zahrnují jak vektorová, tak stehová data v rámci jediného souboru. Typickým příkladem jsou soubory .ngs vzniklé pomocí modulárního softwaru Wings[®]. Když importujete soubor .ngs, nemusíte jej konvertovat do křivek. Importér z něj rozezná data obrysů a vy tak můžete měnit artwork a přepočítat výsledek vyšívání. Data obrysů importovaného souboru .ngs jsou programem automaticky rozpoznána a budou importována jako vektorová data. Proto je vektorový artwork vyšíváního motivu editovatelný přímo. Některé ngs soubory mohou obsahovat pouze stehová data. K tomu dojde, pokud například otevřete .dst soubor, který obsahuje pouze tato stehová data, a poté jej uložíte jako soubor formátu .ngs. Protože soubory .ngs obsahují data obrysů, musí být od začátku vytvořeny pomocí modulátoru Wings[®].

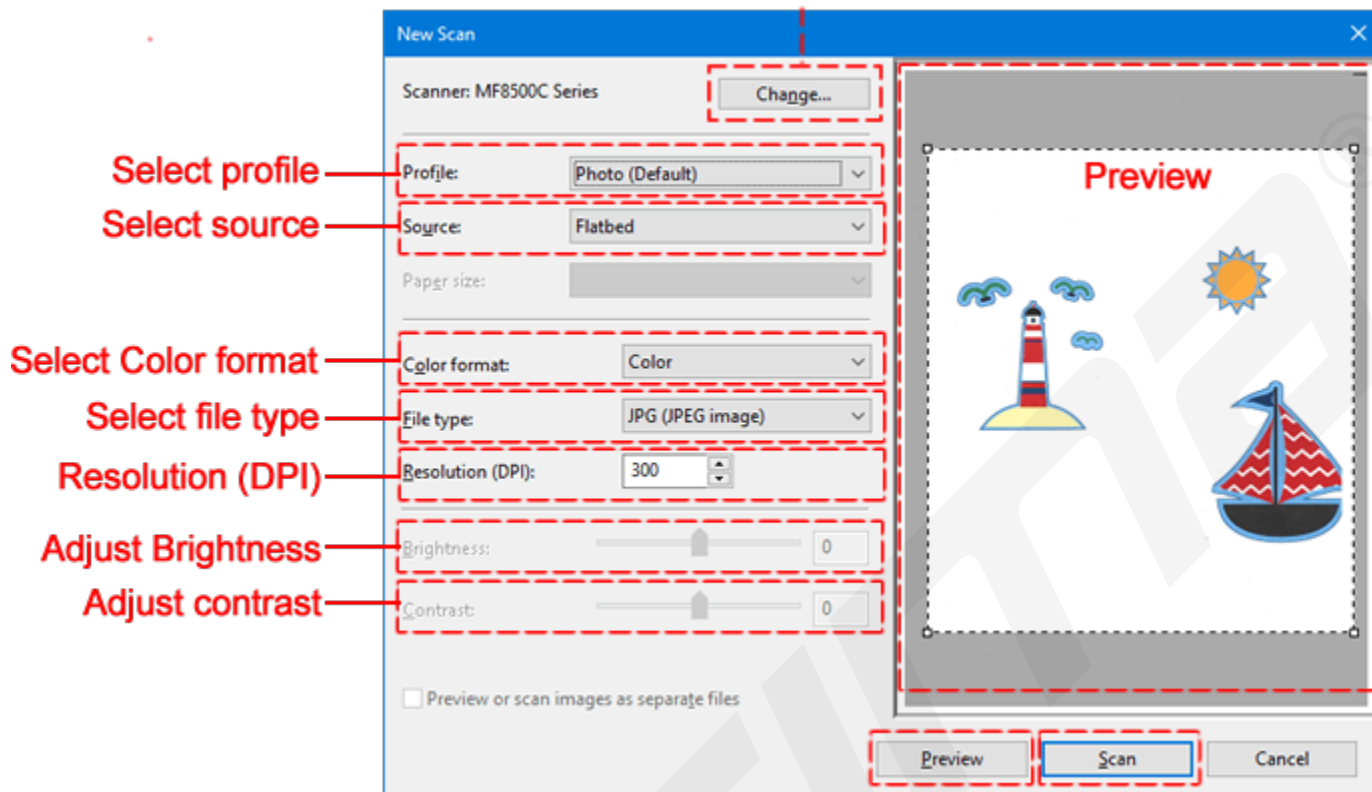
Obrázky ze skeneru

Program obsahuje mechanismus, který vám usnadní pořízení obrázku ze skeneru. Prostřednictvím skeneru je velice jednoduché importovat obrázek a jednoduše tak získat obrázky z tištěného materiálu. Nejprve se ujistěte, že jste do skeneru vložili požadovaný obrázek a že je skener zapnutý. Z nabídky Soubor vyberte možnost Import - Ze skeneru, čímž proces zahájíte. Máte-li k PC připojených více skenerů, jeden si vyberte.



Objeví se okno nového skenu, které vám pomůže naskenovat cokoli, co se uvnitř skeneru nachází. Pomocí tohoto okna můžete nastavit možnosti skenování a zobrazit náhled skenovaného obrázku. Pokud jste vybrali nesprávný skener, můžete jej změnit. V závislosti na ovladačích skeneru mohou být některé možnosti nedostupné. Pro skener jsme využili několik skenových profilů, ty se s každým skenerem budou měnit. Poté vložte do skeneru papír, který má být oskenován a ujistěte se, že Zdroj je nastaven na vámi vybraný skener. Poté budete moci nastavit Barevný formát, výstupní Typ souboru a rozlišení v DPI.

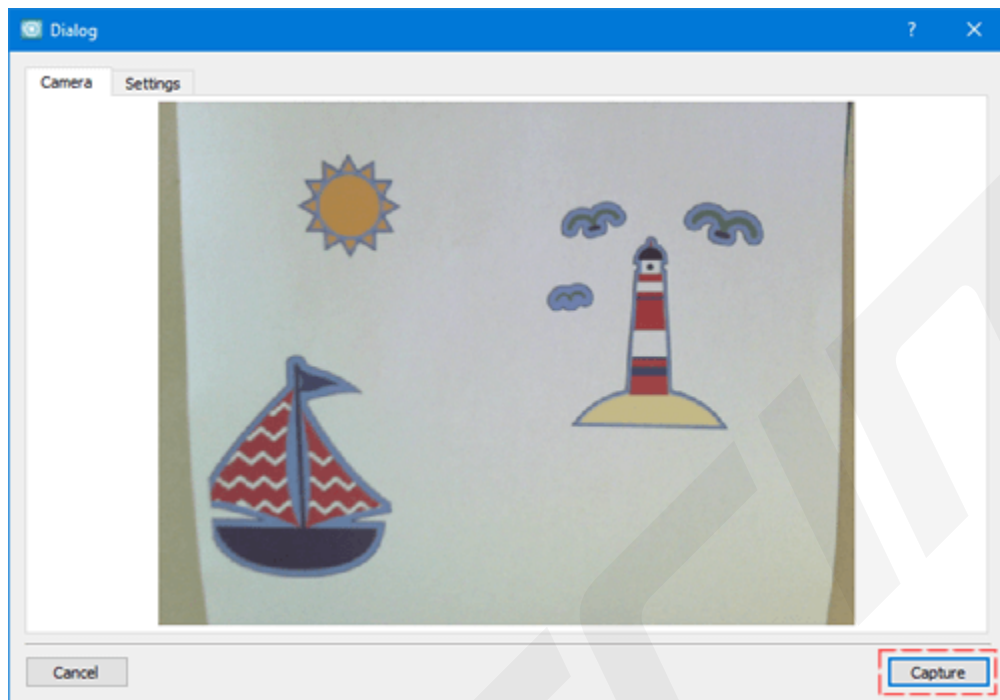
Select scanner



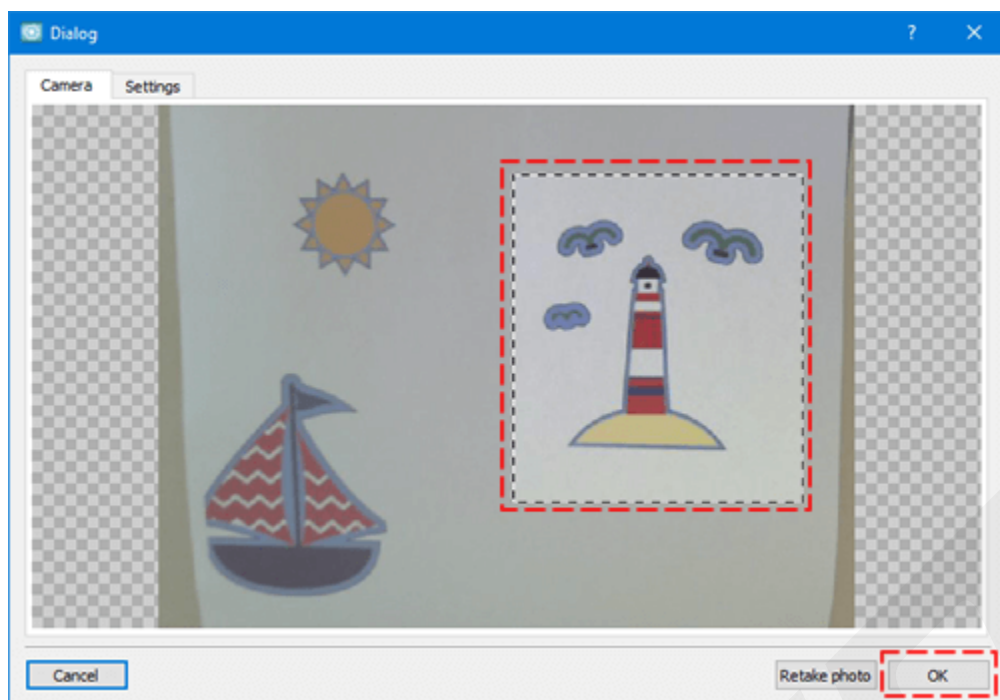
V tuto chvíli musíte stisknout tlačítko Náhled, čímž zobrazíte náhled skenu a uvidíte vámi skenovaný obrázek. Můžete nastavit jeho Jas, tedy jej zesvětlit či ztmavit, případně Kontrast, díky čemuž bude obraz ostřejší. Jakmile se k náhledu vrátíte, bude již ve vámi aktualizované podobě. Můžete také měnit formát barev, tedy například nastavit černobílé skenování a skenovaný obrázek si opět v náhledu zobrazit. Některé skenery například mohou obsahovat obdélník na horní straně oblasti náhledu, kterým je možné nastavit velikost skenované oblasti. Jakmile je vše dokončeno, klikněte na Skenovat. Jakmile na tlačítko kliknete, obrázek je naskenován a uložen do složky Obrázky ve vašem počítači. Jakmile je sken proveden a uložen, skenovaný obrázek se automaticky otevře, jako při importu bitmapového obrázku a okamžitě si můžete vybrat, jak s naskenovaným obrázkem naložit.

Obrázky z webkamery

Další možností, jak importovat artwork, je vyfotit jej pomocí webkamery připojené k vašemu počítači. Pro import využijte možnost Importovat z webkamery, která se nachází v nabídce Soubor-Import, v níž je možné vyfotit a importovat obrázek. Abyste obrázek vyfotili, ujistěte se, že je kamera připojena k počítači a máte aktivovanou možnost Importovat z webkamery. Objeví se okno náhledu, viz obrázek, a vy můžete tlačítkem Vyfotit zachytit cokoli, co vidíte. Prostřednictvím tohoto okna můžete vyfotit cokoli.



Jakmile stisknete Vyfotit v obrazovce náhledu, uvidíte místo náhledu vyfocení obrázek. V případě, že fotka není v požadované kvalitě, můžete stisknout tlačítko Vyfotit znovu a vrátit se k živému náhledu. Jakmile jste s pořízeným obrázkem spokojeni, můžete kliknout a táhnout obrázkem pro nastavení požadované velikosti a obrázek uložíte kliknutím na tlačítko OK. Jakmile je pořízený obrázek uložen, je automaticky importován a můžete je tak okamžitě spravovat. Dostupné možnosti konverze jsou stejné jako u bitmapového obrázku.




Pokud máte více kamer, můžete si v záložce Nastavení jednu zvolit a rovněž nastavit kvalitu obrázku tažením po posuvníku Kvalita obrázku.



Otevřít motivy

Stejně jako v každém kreativním programu, existuje formát souboru (.draw), ve kterém software shromažďuje všechny informace o artworku motivu. Vždy ukládejte své motivy v tomto formátu. Při načítání souboru .draw se vám otevře stejný motiv, jaký jste vytvořili.

Soubor můžete otevřít různými způsoby, použitím možnost Otevřít na uvítací obrazovce, v nabídce Soubor, klepnutím na ikonu otevření  na běžném panelu.

Software dokáže otevřít i jiné typy souborů, které se importují do nového motivu. Můžete otevřít grafické soubory nebo vyšivací soubory, ale je nutná konverze. Když uložíte soubor .pes pro odeslání do vyšivacího stroje, tento formát obsahuje pouze informace o stehu, žádné o artworku. Pokud tedy otevřete například právě soubor .pes, což je vyšivací soubor, importuje se do nového motivu, ale motiv nemá žádné artworkové informace o tvarech, pouze o stezích. Pokud chcete změnit velikost, výsledky nemusí být takové, jaké chcete a nelze ani upravovat žádné stehové vlastnosti či aplikovat nový styl. Pokud však načtete původní soubor .draw, ze kterého byl tento soubor typu .pes exportován, máte dostupnou celou škálu možností.

Při použití možnosti Otevřít se objeví okno procházení a vy v něm zvolíte soubor. Nejprve musíte vybrat složku, ve které se soubor nachází. Můžete vyfiltrovat viditelné soubory zvolením jejich typu. Například pokud chcete importovat obrázek ".JPG", vyberte tuto možnost na položce Typy souborů na spodní liště a nyní se vám budou při procházení zobrazovat pouze soubory ".JPG". Stejným způsobem můžete vyfiltrovat jakoukoli jinou kategorii souborů. Například pokud chcete importovat vyšivací soubory, můžete zvolit možnost Všechny výšivky a poté se zobrazí všechny podporované typy výšivek. Výběrem jakéhokoli souboru se ve spodní části okna objeví náhled. Každý typ souboru se v programu bude chovat jinak. Pokud například otevřete vyšivací soubory, proces je stejný jak při importu vyšivacího souboru. Import je stejný i při otevření obrázků pro import vektoru či bitmapu. Jediným rozdílem při otevírání bitmapové grafiky je, že máte možnost vložit obrázek do pozadí. Tak bude uložen na pozadí oblasti motivu a vy můžete vytvořit úplně nový motiv s použitím obrázku jako vodítka.

Pomocí kláves Ctrl (na Mac OS Cmd) a Shift můžete otevřít několik souborů najednou, motivy se otevrou v oddělených záložkách.

Na uvítací obrazovce se nachází seznam s posledními několika soubory, které jste uložili či otevřeli. Pro otevření jednoho z těchto souborů na něj dvakrát klikněte.

Poznámka: Pokud se objeví varování před ztrátou dat, znamená to, že se pokoušíte otevřít soubor typu .draw, který byl vytvořen v předchozí verzi softwaru. Pokud se pokusíte otevřít takový motiv, sice se otevře, ale může dojít ke ztrátě některých informací z artworku .draw. Proto vždy, když chcete otevřít soubor .draw z předchozí verze softwaru, uložte jej jako nový soubor, aby originál zůstal beze změny. Díky této proceduře budete moci pracovat s různými verzemi softwaru bez ztráty dat.



Prohlížeč

Pokud víte, kde jsou soubory uloženy, najít a otevřít je je jednoduché. Můžete je otevřít jediným kliknutím na kterýkoli soubor na seznamu Naposledy otevřené na uvítací obrazovce. Tou nejsnazší cestou pro otevření souboru z vašeho PC je využití Prohlížeče. Prohlížeč spustíte kliknutím na tlačítko Prohlížet na uvítací obrazovce. V záložce Prohlížeč můžete vyhledat jakoukoli složku v počítači a zobrazit náhled všech podporovaných souborů v dané složce. U každé ikony můžete po kliknutí zobrazit náhled.






Prohlížeč vypadá téměř jako prohlížeč souborů, který je dostupný na všech operačních systémech. Můžete přes něj listovat vaším diskem a hledat soubory, které chcete použít. Hlavním rozdílem je, že prohlížeč dokáže zobrazit pouze soubory, které jsou programem podporovány. Jediným kliknutím vyberete motiv a zobrazí se jeho náhled. Když na něj kliknete dvakrát, otevře se v nové záložce.

Podržíte-li klávesu CTRL (Windows) či CMD (Mac OS) stisknutou, můžete po kliknutí na ně zvolit několik motivů. Podržíte-li klávesu Shift a klepnete na jeden a následně na druhý motiv, všechny motivy mezi nimi se vyberou také. Po kliknutí pravým tlačítkem na libovolnou ikonu se zobrazí několik možností. Můžete je vytisknout, vybrat, přejmenovat, kopírovat, vložit, smazat a nebo zobrazit jejich vlastnosti.

Pravým kliknutím na prázdné místo máte také možnost "Vytvořit novou složku". Kliknete-li pravým tlačítkem na složku, můžete ji přidat do oblíbených. Nakonec musíme zmínit, že software má funkci prohledávání vašeho systému, díky čemuž dokáže vyhledat složky, které obsahují podporované soubory a přidává je do záložky oblíbených. Kliknete-li na jakoukoli oblíbenou položku, můžete ji z oblíbených odebrat nebo vydat požadavek na opětovné prozkoumání systému. Do oblíbených můžete kdykoli přidat jakýkoli soubor pomocí ikony "Přidat do oblíbených", která se objeví po kliknutí na složku. Pomocí ikony "o úroveň nahoru"  se můžete přesunout na předchozí úroveň ve vyhledávání a použitím ikony Refresh  můžete zobrazit nově přidané soubory.

Rovněž můžete vyhledat motiv vypsáním a vyhledáním termínu. A nakonec můžete také různými způsoby nastavovat vzhled záložky prohlížeče.

- Můžete upravovat velikost náhledových ikon tažením na posuvníku zoomu.
- Můžete vyhledávací oblast skrýt kliknutím na ikonu  v Možnostech motivu. Pokud na tuto ikonu kliknete znovu znovu, vyhledávací oblast se znovu zobrazí.
- Můžete skrýt oblast náhledu kliknutím na ikonu  v Možnostech motivu. Pokud na tuto ikonu kliknete znovu, oblast náhledu se znovu zobrazí.
- Můžete přepnout do zobrazení dvojího vyhledávání klepnutím na ikonu  v Možnostech motivu.

Kteroukoli část dvojího vyhledávání můžete zavřít a vrátit se tak do jednoduchého prohlížeče.

Otevřít jako pozadí

Jak již bylo zmíněno v sekci Otevřít motiv, pokud vyberete ve vyskakovacím okně Otevřít bitmapový obrázek, máte možnost jej Otevřít jako pozadí. Pokud zvolíte tuto možnost můžete importovat bitmapový obrázek a použít jej jako vodítko pro nakreslení motivu přímo na něm. Toto je zvláště užitečné u komplexních bitmapových obrázků, které nelze jednoduše vykreslit nebo pokud chcete vyšít pouze část z nich. Pomocí této techniky vytvoříte motiv přímo na obrázku a můžete jej upravit přesně tak, jak chcete, aby byl vyšit. Profesionálové tuto funkci jistě velice ocení.

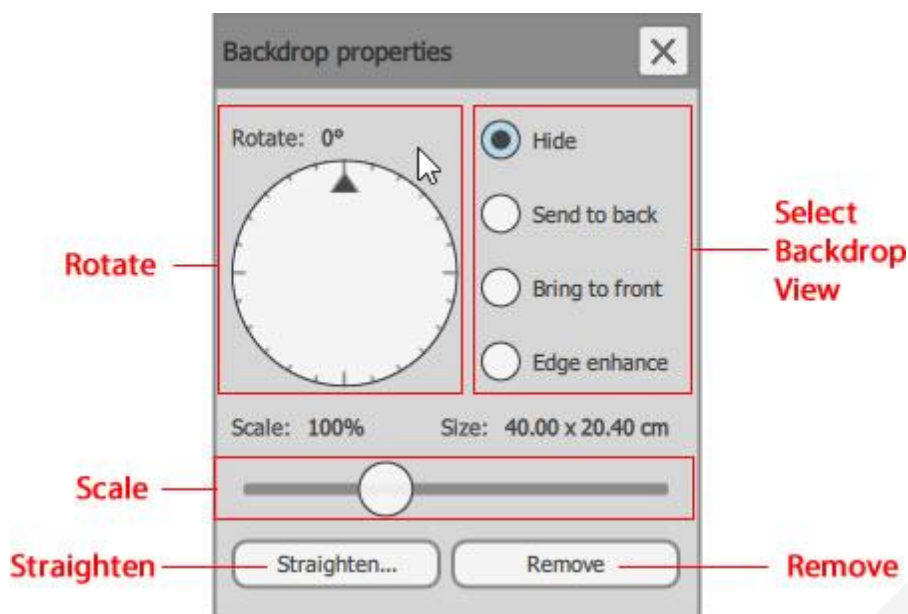
Obrázek se v oblasti motivu zobrazí jako pozadí (teď jej nelze upravovat). Jako pozadí je možné importovat pouze jeden bitmapový obrázek, v případě, že chcete importovat více pozadí, musíte použít editor obrázku a z více obrázků udělat pouze jeden. Teprve teď jej lze importovat jako pozadí.

Jakmile je obrázek přidán jako pozadí, existuje několik způsobů jak pozadí zobrazit. Nyní si můžete zvolit zobrazení pomocí funkce Pozadí v nabídce Zobrazení.

- Zobrazení - Skrýt pozadí, pomocí možnosti Skrýt či stisknutím klávesové zkratky Alt + 1 můžete dočasně skrýt obrázek v pozadí. Možnost skrýt se vám bude hodit v případě, že vás obrázek v pozadí mate při tvorbě.
- Přenést do pozadí - pomocí této funkce zviditelníte pozadí a umístíte jej přímo za vámi tvořený motiv. Kdykoli importujete bitmapový obrázek jako pozadí, obrázek se automaticky umístí za vyšívání motivu. Funkci můžete aktivovat také pomocí klávesové zkratky Alt + 2.
- Vybledlý - pomocí této možnosti barvy v pozadí vyblednou. To znamená, že budou mít světlejší tóny. To je velice užitečné v případě, že se snažíte nakreslit tvar, který má stejnou barvu jako pozadí. Tuto funkci můžete také aktivovat pomocí klávesové zkratky Alt + 3.
- Přenést do popředí - pomocí této funkce můžete umístit obrázek z pozadí před vámi vytvořený motiv. To je velice užitečné. Budete tak moci prohlédnout si obrázek v pozadí a vytvářet objekty, které budou na již vytvořených, větších objektech. Tuto funkci můžete aktivovat také pomocí klávesové zkratky Alt + 4.

Vlastnosti pozadí

Vlastnosti jsou dostupné pouze v případě, že jste vložili bitmapový obrázek do pozadí pracovního prostoru. Po výběru možnosti Vlastností z nabídky Zobrazení se zobrazí 3D vyskakovací okno, ve kterém se nachází různé možnosti spojené s vloženým pozadím.



Vyskakovací okno Vlastnosti pozadí obsahuje tyto informace:

- Zobrazení pozadí - výběrem kterékoli z dostupných možností určíte, jak bude pozadí zobrazeno.
 - Pomocí první možnosti můžete pozadí dočasně Skrýt (Alt+1).
 - Pomocí funkce Přenést do pozadí přesunete pozadí za vámi tvořenou výšivku. Tato funkce je dostupná kdykoli, když importujete bitmapový obrázek do pozadí. Tuto funkci aktivujete také pomocí klávesové zkratky Alt + 2.
 - Pomocí funkce Přenést do popředí můžete zesvětlit barvy. To je velice užitečné , když vytváříte tvar, který má stejnou barvu jako obrázek v pozadí. Tuto funkci můžete aktivovat také pomocí klávesové zkratky Alt + 4. Pomocí této možnosti můžete také přenést obrázek z pozadí do popředí, tedy před vámi tvořený motiv. To je velice užitečné v případě, že si potřebujete obrázek v pozadí prohlédnout a vytvořit objekty, které budou na již vytvořených, větších objektech.
 - Zvýraznění okrajů: Při výběru tohoto zobrazení se barvy v pozadí zesvětlí a program zvýrazní jeho okraje. To znamená, že barvy v pozadí mají světlejší tóny a okraje jsou daleko výraznější. To je velice nápomocné v případě, že chcete nakreslit tvar (jakýmkoli dostupným nástrojem pro kreslení), který má stejnou barvu jako obrázek v pozadí. Tuto funkci můžete také aktivovat klávesovou zkratkou Alt + 3.
- Otočit obrázek - pomocí tohoto nástroje můžete bitmapovým obrázkem volně otáčet tak, že kliknete a táhnete za šipku. Tento nástroj pomáhá narovnat Váš obrázek před samotným vytvářením motivu. Ciferník pro nastavení je vždy po otevření na hodnotě 0.

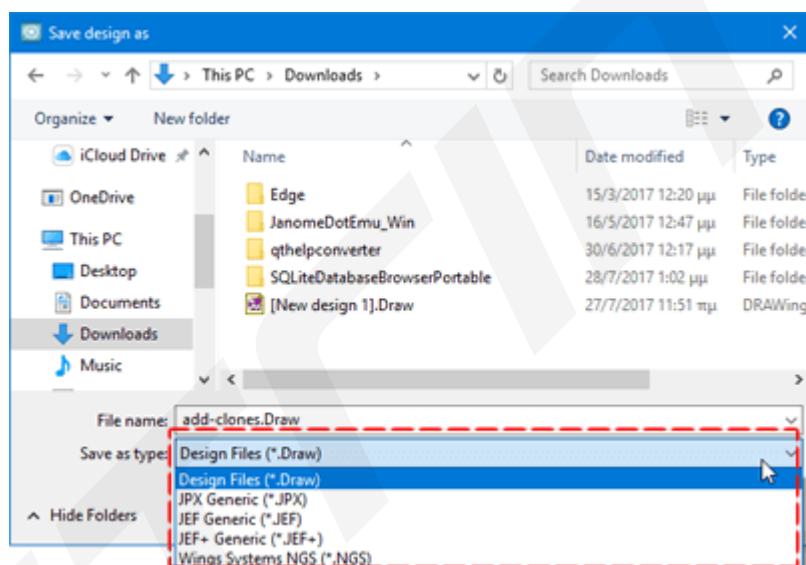
- Rozměry obrázku - pomocí posuvníku můžete měnit velikost bitmapového obrázku. Pro zmenšení obrázku táhněte doleva a pro jeho zvětšení zase doprava. Obrázek lze zmenšit až na 50% jeho originální velikosti a naopak zvětšit až na 300% originální velikosti. Díky tomuto nástroji můžete změnit velikost obrázku v pozadí bez nutnosti jakéhokoli softwaru. Takže pro nastavení velikosti pozadí nepotřebujete žádný program pro editaci bitmapových obrázků.
- Narovnat - pomocí této možnosti můžete pozadí narovnat. Klepněte na možnost Narovnat a poté dvěma kliknutími myši definujte virtuální linii, které se motiv přizpůsobí. Například pokud na pozadí uděláte diagonální přímkou, obrázek se otočí a z diagonální přímkou se stane horizontální. Tuto funkci můžete použít tolikrát, kolikrát potřebujete, aby se obrázek dostal do vámi požadované vyrovnané pozice.
- Odstranit pozadí: Toto tlačítko slouží k odstranění importovaného obrázku z pozadí.

Ukládání motivů

Vaše motivy by se vždy měly uložit ve dvou formátech:

- nativní formát softwaru je "DRAW" a jedná se o jediný formát, který zadržuje všechny informace o motivu (artwork a vlastnosti). Pokud načtete soubor "DRAW", můžete začít tam, kde jste přestali a vytvářet další variace vašeho motivu. Jedná se o jediný formát, ve kterém nedochází ke ztrátám.
- soubor je nutné také uložit do formátu, který podporuje váš stroj. Program také podporuje mnoho stehových či strojových formátů, jako jsou JEF, SEW, DST, EXP, a další.

Motiv můžete uložit prostřednictvím ikony Uložit na běžném panelu nástrojů, možnostmi Uložit - Uložit jako v nabídce Soubor nebo pomocí zkratky Ctrl+S (Mac OS Cmd + S). Objeví se vyskakovací okno, viz následující obrázek, a vy si můžete zvolit lokaci, název souboru a pomocí Uložit jako formát zvolit formát.



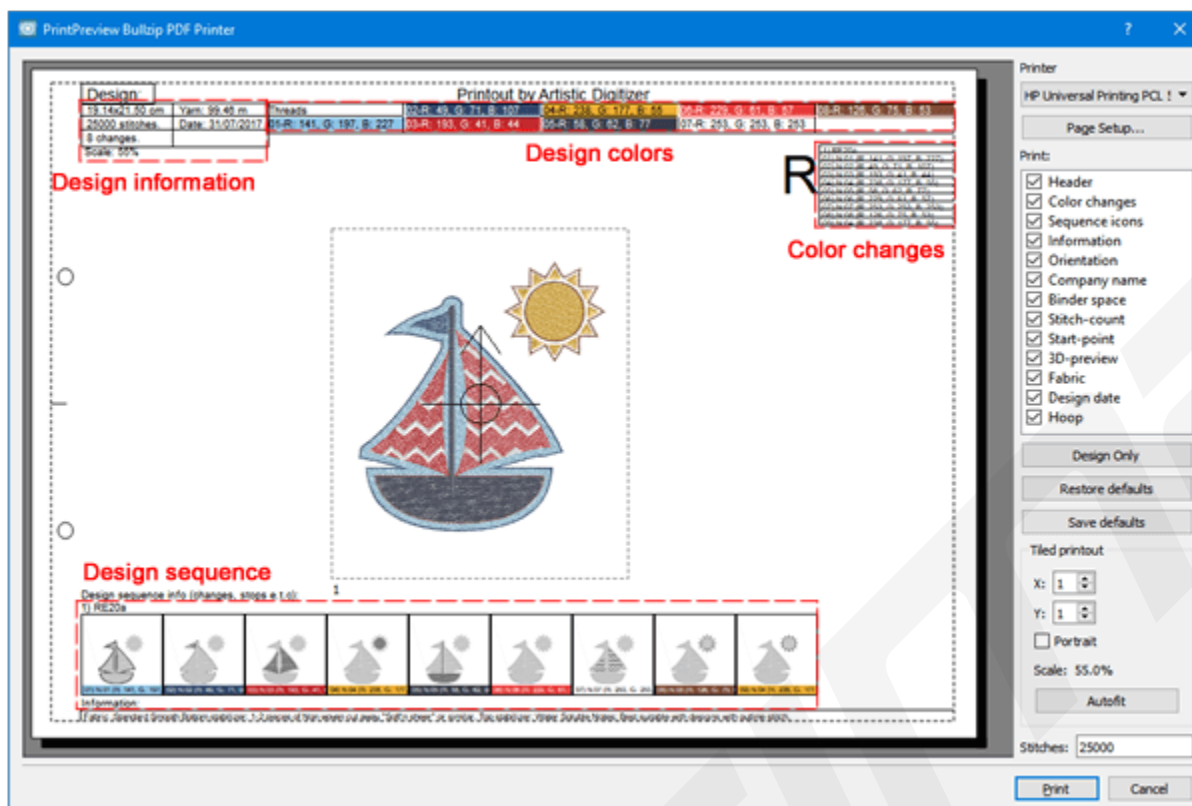
V nabídce Uložit jako formát jsou dostupné pouze formáty, které podporuje váš stroj. Na uvítací obrazovce si po kliknutí na ikonu Rámeček můžete zvolit vyšívací stroj, který používáte a také rámeček. Váš výběr se uloží jako výchozí a je použit při tvorbě každého motivu. Jakmile tedy uložíte motiv, můžete vybírat pouze z formátů, které podporuje váš stroj. Stroje Janome například podporují soubory ".jef", ".jpx", ".jef+".

Obecně stroje podporují tyto soubory:


Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")	Janome (".jef", ".sew", ".jpx")
Tajima TBF (".tbf")	Janome JEF+ (".jef+")
SEF xp (".sef")	Juki (".M3")
SWF (".sst")	Toyota (".100")
Pfaff (".ksm", ".pcs", ".pcm")	Laesser (".mst")
Singer (".xxx")	QuiltCAD (".hqf")
Happy (".tap")	PC Quilter (".txt")
Melco expanded (".exp")	Statler Stitcher (".qli")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")	CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
Husqvarna (".hus")	Mitshubishi HD (".1??")
Husqvarna Viking (".vip")	Barudan FDR (".U??")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")	ZSK TC (".Z??")
Viking Designer 1 (".shv")	

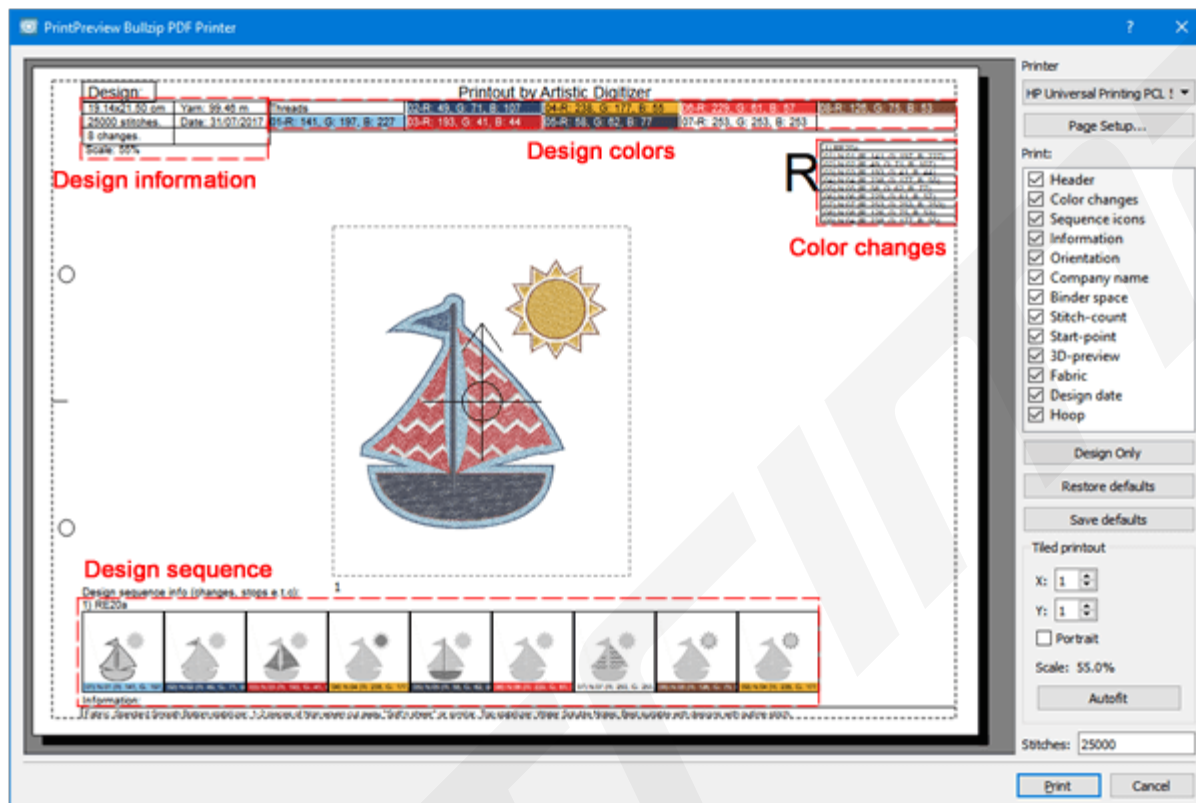
Tisk motivů

Dalším důležitým krokem pro revizi motivu před jeho výrobou je jeho tisk. Vytisknutím motivu o něm dostáváte cenné informace, informace o stezích, sekvenci, změnách barev, jejich kódů. Můžete vytisknout motiv spolu s mnoha informacemi, které jsou užitečné při samotném procesu vyšívání či vytisknout artwork motivu, abyste si jej mohli prohlédnout bez jakýchkoli jiných informací.



Tisk motivů

Vytisknutí motivu poskytuje informace potřebné k jeho posouzení před odesláním do výroby nebo takto vytisknutý motiv můžete ukázat zákazníkovi a zjistit, zda se mu líbí. Tisk spustíte ikonou tisku  na běžném panelu nástrojů, pomocí možnosti Tisk v nabídce Soubor nebo pomocí zkratky Ctrl+P (Mac OS Cmd + P). Objeví se následující vyskakovací okno, kde můžete vidět náhled motivu.



V náhledovém okně tisku můžeme vidět náhled motivu spolu s informacemi o něm. Na pravé straně uvidíte možnosti pro úpravu tisku. Můžete si zvolit, které části budou vytisknuty a tisk si upravit.

- Pomocí tlačítka Nastavení můžete zvolit tiskárnu a upravit možnosti tisku.
- Pomocí tlačítka Uložit jako JPG můžete uložit výtisk jako obrázek v případě, že jej ještě tisknout nechcete, ale chcete si jej uložit na později.
- V sekci Tisk si můžete zvolit, které součásti motivu budou vytisknuty. Klikněte na checkboxy, čímž aktivujete/deaktivujete tisk jednotlivých částí.
- Tlačítkem Pouze motiv rychle vytisknete pouze samotný motiv.
- Pokud jste nastavili položky tisku a chcete to změnit, klikněte na Výchozí, čímž vrátíte vše na výchozí nastavení.
- Pokud chcete, aby výběr vašich součástí platil pro všechny motivy, použijte tlačítko Uložit jako výchozí.
- V sekci Další možnosti můžete nastavit některé aspekty tisku, počet stran, rozměry a umístění.

Tisk jednotlivých součástí

Nyní věnujme chvíli popisu součástí v sekci tisku. Každá součást může být aktivována či deaktivována kliknutím na čtvereček vlevo jejího popisu. Je-li součást aktivována, změna se projeví v oblasti náhledu.

- **Záhlaví :** Záhlaví se nachází na horní straně stránky. Zobrazuje se v něm velikost, změny barev, počet stehů, počet potřebných nití , barvy motivu a jejich pozice.

Design:		Printout by Artistic Digitizer							
19.14x21.50 cm	Yarn: 99.48 m	Threads	02-R: 49, G: 71, B: 107	04-R: 238, G: 177, B: 55	05-R: 229, G: 61, B: 57	06-R: 126, G: 75, B: 53			
25000 stitches	Date: 31/07/2017	01-R: 141, G: 197, B: 227	03-R: 193, G: 41, B: 44	05-R: 58, G: 62, B: 77	07-R: 253, G: 253, B: 253				
8 changes									
Scale: 55%									

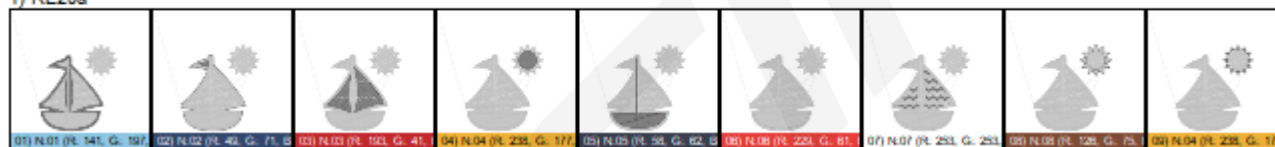
- **Změny barev:** Box ukazuje sekvenci, ve které se mění barvy. Tato informace je velice užitečná v případě, že bude motiv uložen ve formátu, který místo příkazu pro změnu barvy používá příkaz Stop.

01-RE20a
02-N101 (R: 141, G: 197, B: 227)
03-N102 (R: 49, G: 71, B: 107)
04-N103 (R: 193, G: 41, B: 44)
05-N104 (R: 238, G: 177, B: 55)
06-N105 (R: 58, G: 62, B: 77)
07-N106 (R: 229, G: 61, B: 57)
08-N107 (R: 253, G: 253, B: 253)
09-N108 (R: 126, G: 75, B: 53)
10-N109 (R: 238, G: 177, B: 55)

- **Ikony sekvence:** Ikony sekvence se nachází na spodní straně stránky. Můžete zde najít části motivu rozdělené speciální funkcí, jako je změna barvy, nášivky nebo stop. Ve spodní části ikony také vidíte název barvy, která by měla být použita.

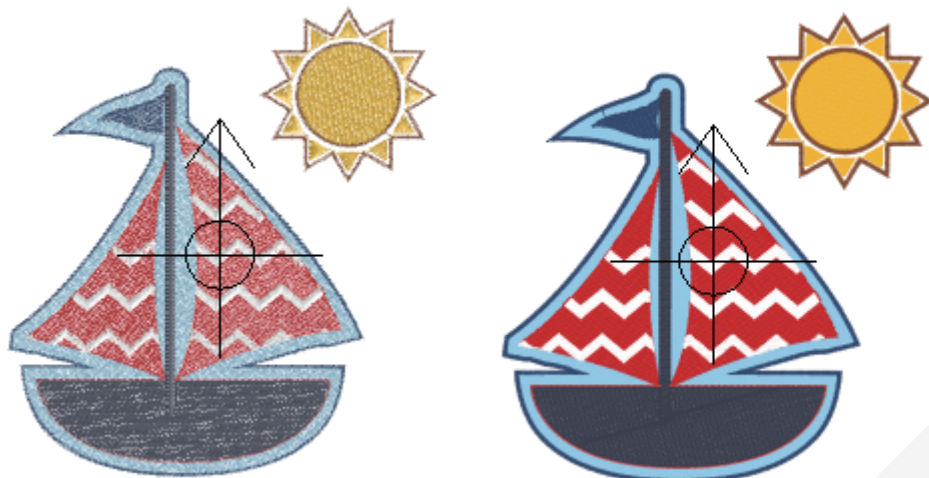
Design sequence info (changes, stops e.t.c): 1

1) RE20a

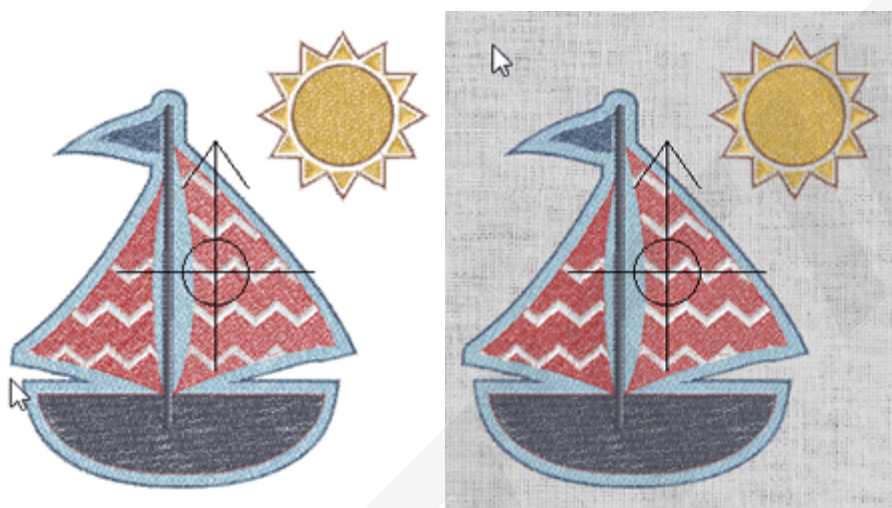


- **Informace:** Informace se nachází na spodní straně stránky. Nachází se zde seznam a popis komponentů vašeho motivu. Informace jsou zaslány z programového přednastavení komponentů.
- **Název společnosti:** Název společnosti, který se nachází v horní části výtisku, lze změnit pomocí záložky tisku v sekci Nástroje > Možnosti.
- **Umístění:** Ikona umístění je označena písmenem R v horním rohu výtisku. Je velmi důležitá, protože díky ní identifikujete počáteční bod motivu.
- **Spojovací prostor:** Tato možnost vytvoří nezbytné ohraničení (na levé straně stránky) v případě, že chcete výtisk založit do složky.
- **Počet stehů:** Počet stehů ve Vašem motivu lze zobrazit v záhlaví výtisku. Počet stehů je důležitý pro komerční použití, protože se využívá při kalkulaci ceny.

- **Počáteční bod:** Touto možností zobrazíte či skryjete počáteční bod motivu označený ikonou
- **3D náhled:** Motiv se zobrazí v módu 3D náhledu.



- Látka: Zobrazuje či skrývá látku za motivem.



- Datum vytvoření motivu: Datum, kdy byl motiv vytvořen lze zobrazit v levém horním rohu výtisku.
- Rámeček: Skrývá či zobrazuje vyšívací oblast (tečkovaná oblast) vybraného rámečku spolu s přerušovanou linií okolo motivu. Pokud je váš motiv umístěn mimo tuto linii, budete mít problém jej vyšít do rámečku, který má dané rozměry (Může dojít k poškození stroje).

Mřížkový výtisk

Tato sekce spravuje způsob, jakým bude motiv vytiskn. Jakmile se objeví vyskakovací okno tisku, první dvě pole indikují počet stránek potřebných pro tisk: X jsou horizontální a Y vertikální; počet vytisknutých motivů na jednotlivé stránky se dá změnit směrovými šipkami na pravé straně nebo kolečkem myši. Vámi provedené změny se budou zobrazovat v náhledu tisku ihned potom, co je provedete.

Možnost Portrét specifikuje, jak bude motiv na stránce umístěn. Pokud je aktivována, motiv se vytiskne vertikálně jako portrét. Pokud je deaktivována, motiv se vytiskne horizontálně jako krajinka.

Pole rozměrů ukazuje, jestli je motiv zmenšen oproti své původní velikosti a případně procentuální podíl tohoto zmenšení. Při prvním pokusu o tisk software najde nejlepší způsob pro zobrazení motivu v jeho skutečné velikosti na co nejmenším počtu stran.

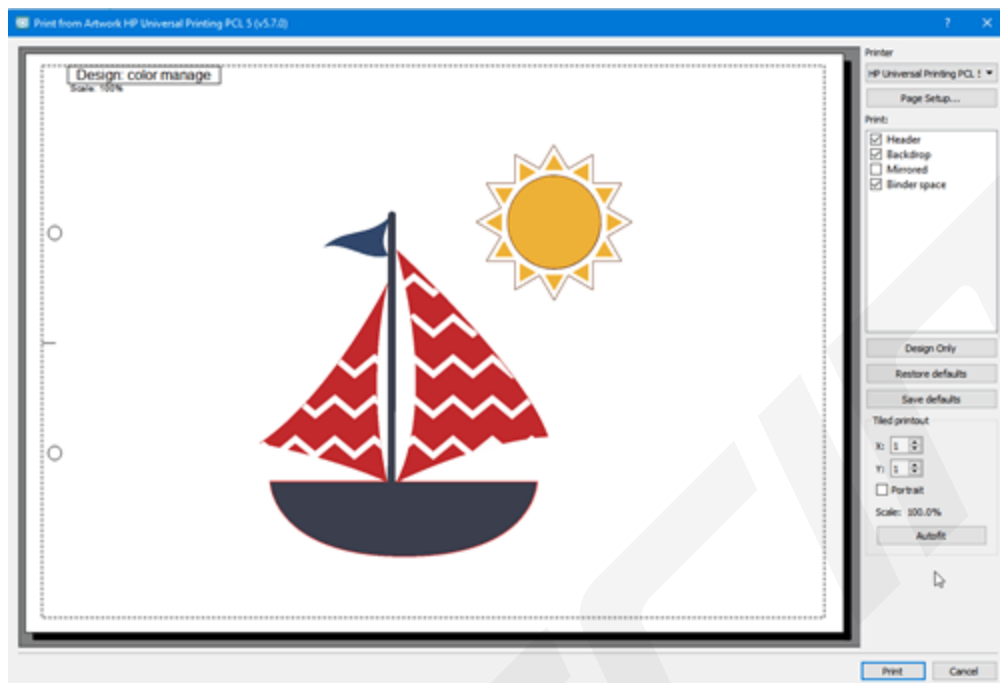
Pro automatické obnovení parametrů nastavených na začátku tohoto procesu můžete kliknout na záložku AutoFit. Pokud je váš motiv zobrazen na více než jedné stránce, můžete jej vytisknout, ořezat okraje stránky, které jsou již označeny a svázat je, díky čemuž se váš motiv zkompletuje.

Vpravo dole v náhledu tisku se nachází tlačítko, které můžete použít pro nastavení toho, kolik stehů chcete ukázat v dané oblasti výtisku. Klikněte na editovatelnou oblast a vepište, jaká hodnota se má ve výtisku zobrazovat.

DRAWstitch

Tisk artworku

Pomocí tisku artworku máte možnost vytisknout pouze artwork vašeho motivu. Tuto možnost můžete využít v případě tisku na speciální papír pro textilní nátisk. Poté můžete papír nažehlit na látku a aplikovat tak motiv. Můžete rovněž kombinovat textilní tisk s redwork vyšíváním a vytvářet tak unikátní a stylové motivy na oděvech. Pro tisk artworku motivu použijte možnost Tisk Artworku v nabídce Soubor. Objeví se okno náhledu tisku a vy si můžete zvolit tiskárnu, uložit soubor do JPG a zvolit součásti tisku tak, jak bylo popsáno v předchozí sekci.



Navíc můžete jednoduše vytvářet zrcadlené výtisky. Díky této funkci můžete zrcadlit artwork, který chcete tisknout, abyste jej bylo možné demonstrovat či řádně tisknout na textilií.



Exportovat motiv

Jakýkoli vámi vytvořený motiv lze exportovat do mnoha vyšívacích formátů, do vyšívacích obrázků, prošívacích přikrývek nebo do vektorového souboru za účelem použití v jiném programu.

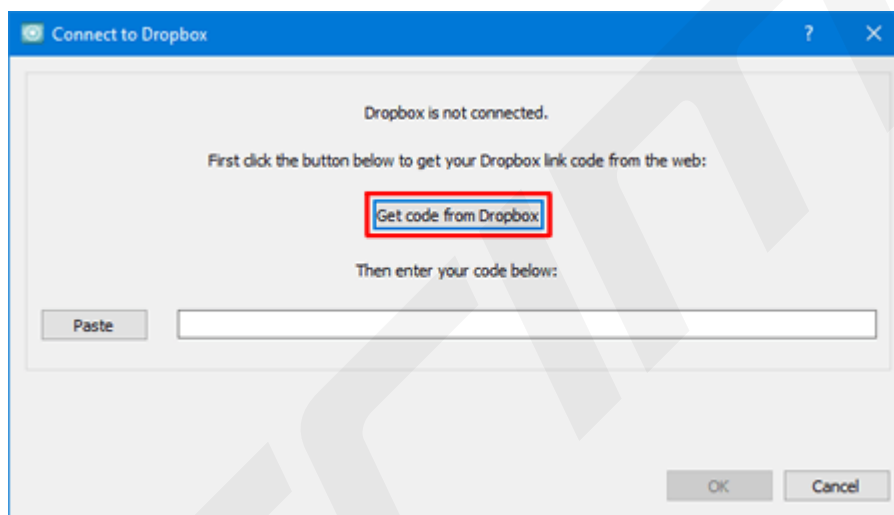


Export do Dropboxu

Program obsahuje mechanismus, který může být použit pro export motivů do Dropboxu. Nejedná se pouze o proceduru exportu, exportované motivy jsou synchronizovány do AcuDesign aplikace iOS pro iPad/iPhone. Nahrané motivy jsou organizovány do balíčků.

Do mechanismu se dostanete z nabídky Soubor - Exportovat - Do Dropboxu nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl+D (na Mac OS Cmd + D).

Abyste exportovali soubor do Dropboxu, musíte autorizovat software vytvořením složky Artistic ve složce Aplikace na vašem dropboxovém účtu. Objeví se následující okno, které vás informuje o autorizačním procesu.



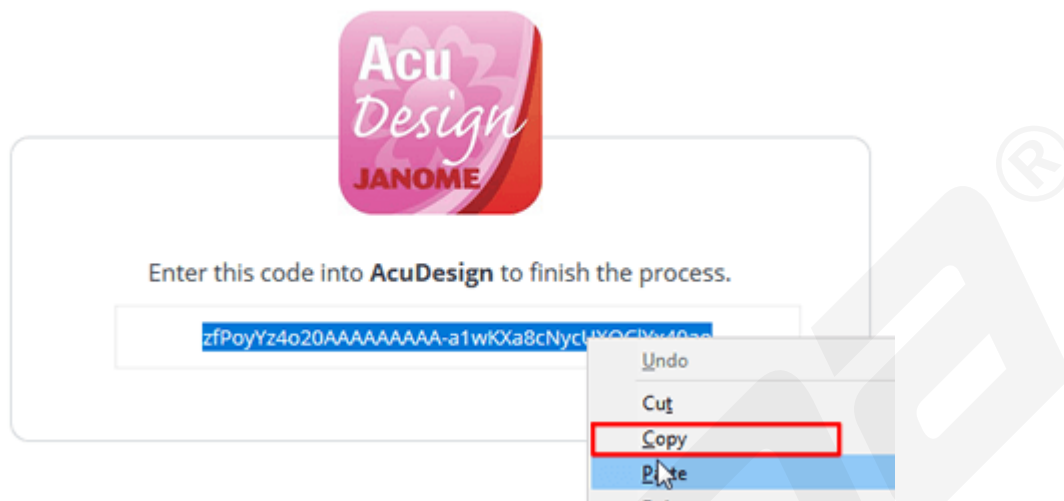
1. Klikněte na tlačítko získat heslo z Dropboxu a váš výchozí internetový prohlížeč načte autorizační stránku Dropboxu.



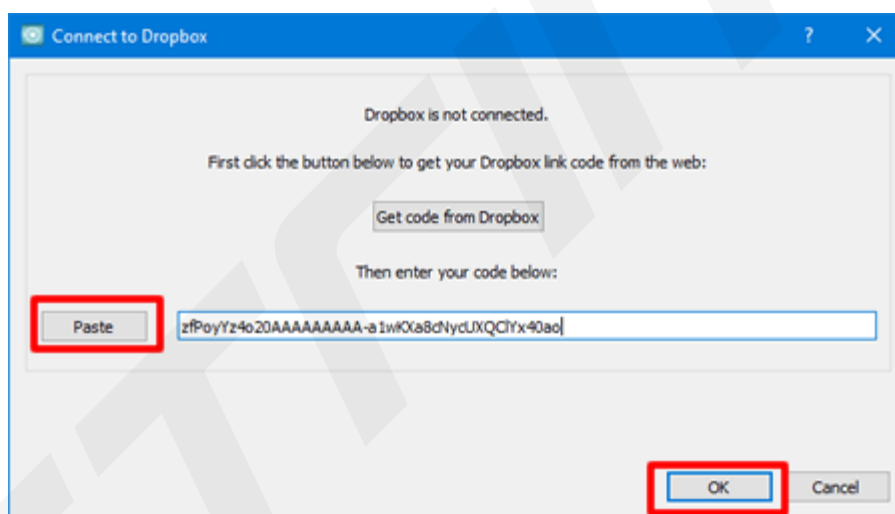
2. Přihlaste se do svého dropboxového účtu a autorizujte aplikaci kliknutím na Povolit.



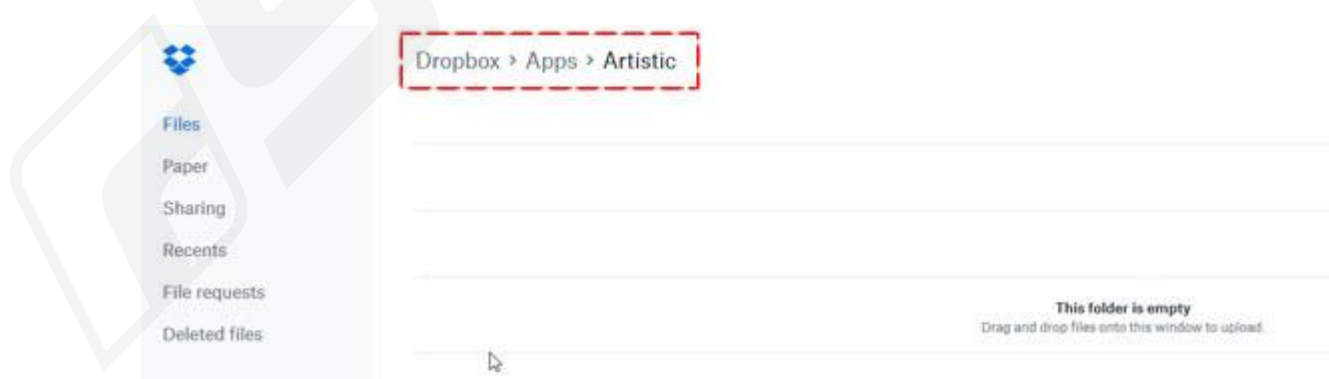
3. Dropbox vytvoří autorizační kód, který musíte nakopírovat do vyskakovacího okna Připojení k Dropboxu.



4. Přepněte zpět do programu a stiskněte Vložit, čímž se do políčka načte zkopírovaný autorizační klíč. Poté klikněte na OK a můžete začít používat upload z Dropboxu, aplikace je s ním nyní propojena.

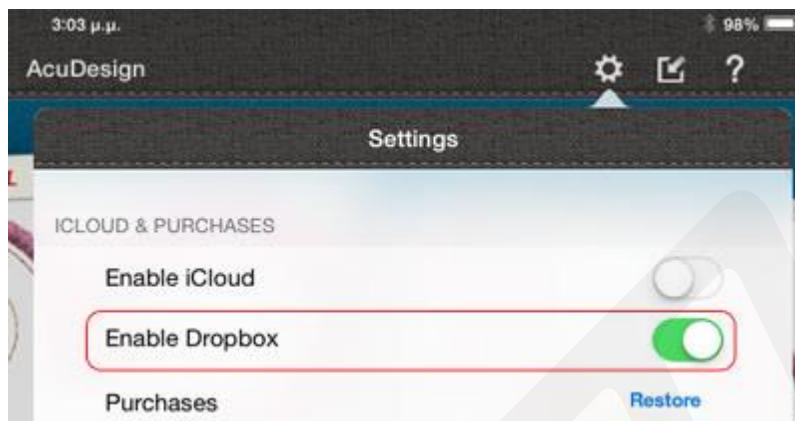


5. Ve složce Aplikace se nyní vytvořila složka Artistic. Do ní budou umísťovány exportované motivy.



6. Program čte a zapisuje pouze na tuto složku. Jakýkoli exportovaný motiv může být přidán/ synchronizován s aplikací AcuDesign pro iOS.

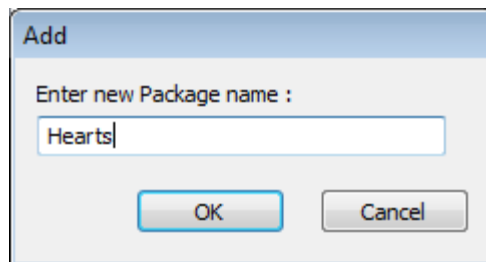
Poznámka: Aby byly Vaše složky synchronizovány, ujistěte se, že jste povolili možnost Povolit Dropbox v nastavení AcuDesign.



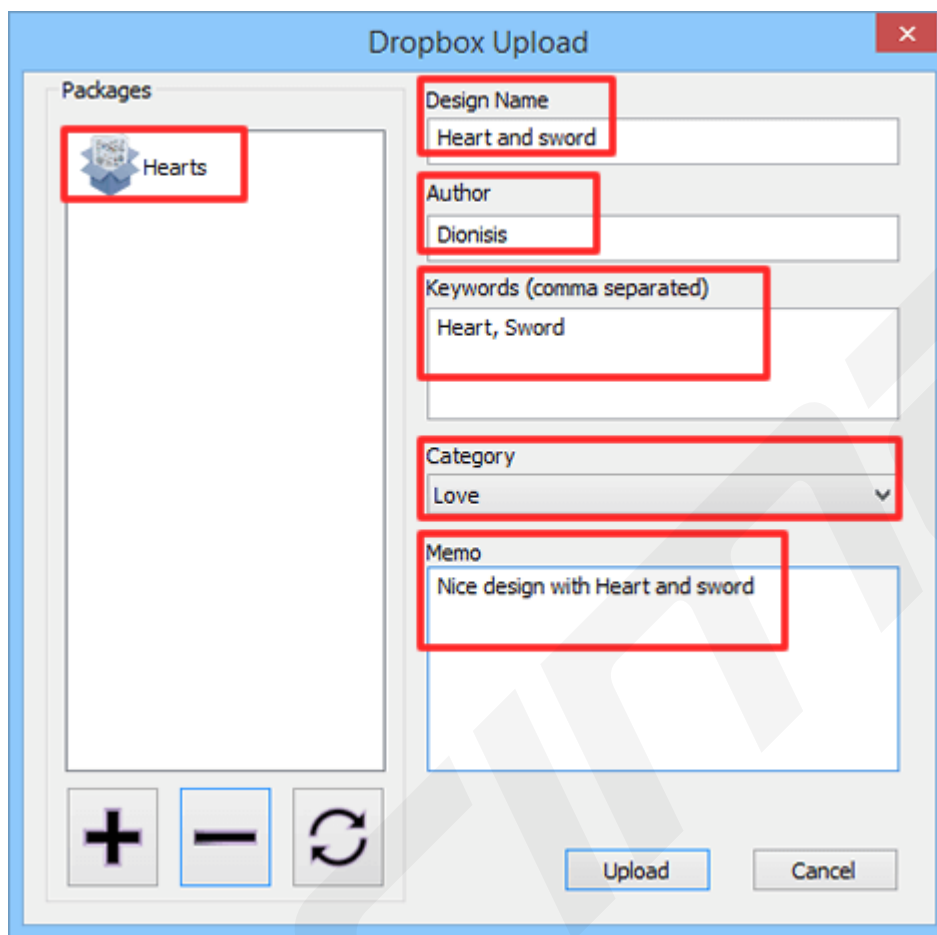
7. Pokud autorizace neproběhla, objeví se následující vyskakovací okno. Pokud se něco pokazilo a autorizace selhala, musíte začít znovu pomocí možnosti Export do Dropboxu v nabídce Soubor.



8. Po úspěšné autorizaci okno Dropbox Upload zbledne. Jedinou dostupnou možností je značka plus v sekci balíčků. Abyste mohli motiv uploadovat, musíte pro něj nejdřív zvolit balíček. Jak již bylo zmíněno, uploadované motivy se organizují do balíčků. Balíček je souborem motivů. Značkou plus můžete vytvořit tolik balíčků, kolik potřebujete, pouze musíte stanovit jejich názvy.



9. Pro ukázkou jsme vytvořili balíček Hearts.



10. Uploadovaný motiv bude součástí balíčku Hearts.

Nejdříve musíme pro motiv zvolit balíček. V našem případě máme pouze jeden.

Napište název motivu.

Jméno autora je automaticky načteno z názvu počítače, ale můžete si jej jakkoli pozměnit.

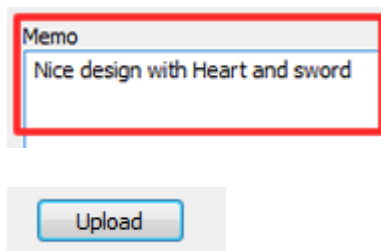
Vypište klíčová slova, odděluje je čárkou, která nám pomohou v případě, že budeme motiv vyhledávat.

Vyberte kategorii, do které motiv patří.

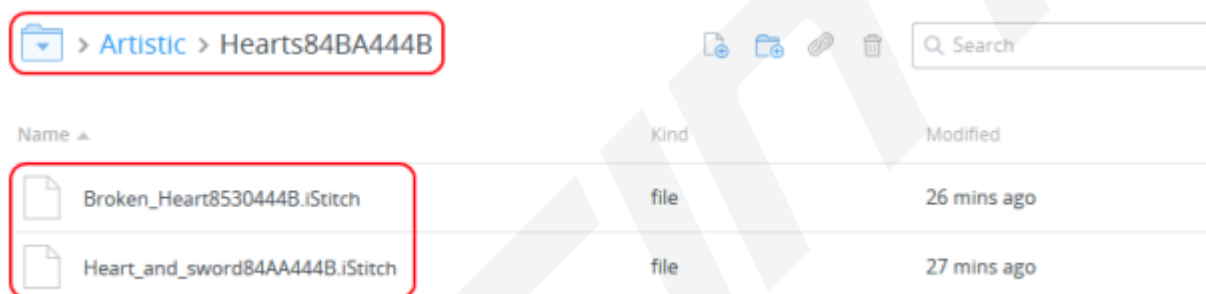


K motivu můžeme přidat krátký popis, například detaily týkající se jeho výroby apod.

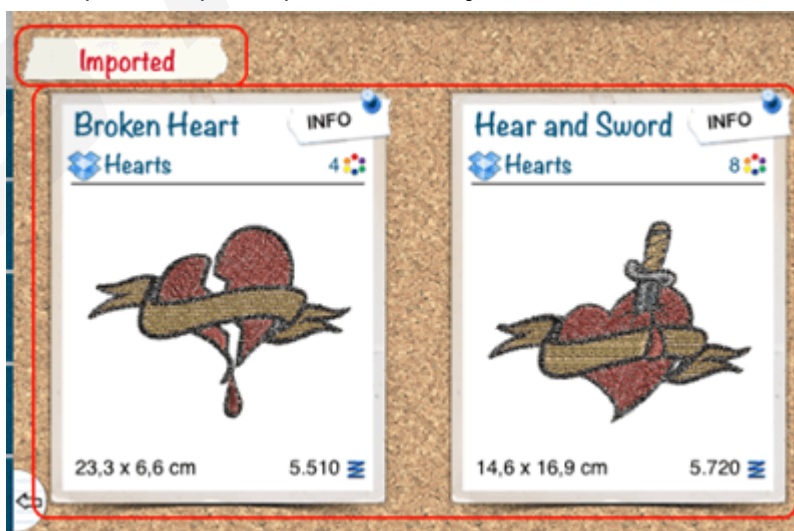
Nakonec stiskneme Upload a motiv se odešle do Dropboxu.



11. Objeví se zpráva o tom, že upload proběhl úspěšně. Pomocí možnosti Export do Dropboxu jsme motiv uploadovali do Dropboxu. Stejným způsobem můžeme uploadovat tolik motivů, kolik jen chceme. Jak můžeme vidět na následujících obrázcích, na našem dropboxovém účtu se v aplikacích vytvořila složka nazvaná Summer collection (Letní kolekce), což je název balíčku (horní část následujícího obrázku) a uploadované motivy byly přesunuty do této složky (viz. spodní strana obrázku).



12. Od teď můžeme vytvářet balíčky a uploadovat motivy do Dropboxu. Pojdme se přesunout k AcuDesign, abychom viděli, jak se motivy synchronizují do kolekce. Ujistěte se, že je zapnuta možnost Povolit Dropbox.
13. V zobrazení AcuDesign jsou motivy uloženy ve speciální sekci nazvané Importované. Motiv importovaný z Dropboxu poznáte podle příslušné ikony na náhledu motivu.



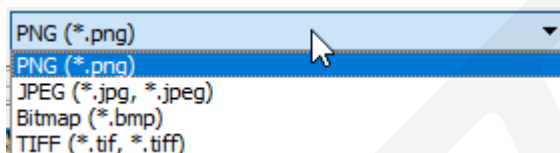
14. V prohlížeči balíčků můžeme vidět balíčky a motivy, které do nich patří.



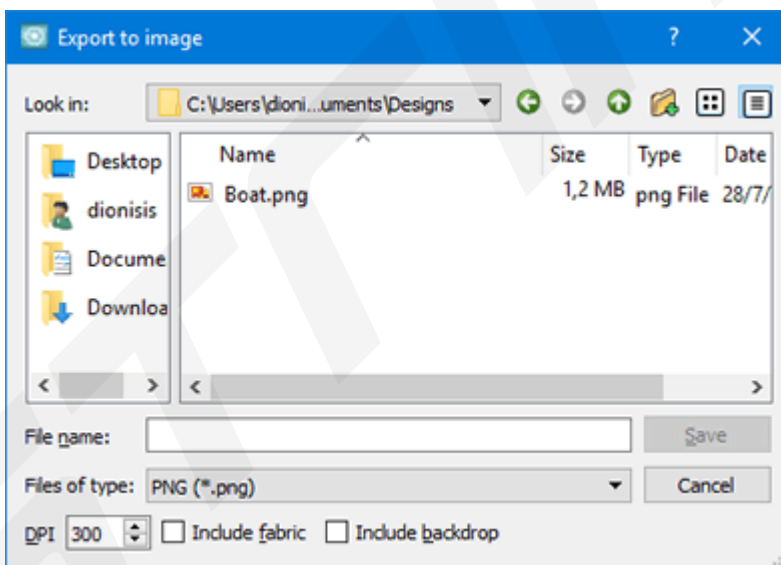
Exportovat obrázek vyšívání

V mnoha případech je velice užitečné, z dekorativních či archivačních důvodů, exportovat soubor do obrázkového soubory. Aby bylo možné exportovat motiv do obrázkového soubory, je nutné držet se těchto kroků:

1. Klikněte na Soubor -> Exportovat -> nebo použijte zkratku Ctrl+Shift+E (Mac OS Cmd+Shift+E).
2. Objeví se ukládací vyskakovací okno, ve kterém si vyberete lokaci pro uložení motivu.
3. Pojmenujte svůj obrázkový soubor.
4. Můžete si vybrat i formát souboru pomocí funkce Uložit jako formát. Můžete si zvolit z těchto formátů Tiff (*.tif), PNG (*.Png), Jpeg (*.jpg, *.jpeg) a Bitmap (*.Bmp).



5. Můžete provést i jiné úpravy, a to DPI, látky či pozadí, poté klikněte na tlačítko Uložit a motiv i náhled obrázku se uloží do vámi zvolené lokace.



Změnit rozlišení obrázku

Rozlišení tohoto obrázku je možné provést změnou hodnoty DPI (Dot Per Inch). DPI vyjadřuje počet pixelů, které tiskárna dokáže vytisknout na palec, nebo které dokáže monitor zobrazit na palec, a to jak horizontálně tak vertikálně. Rozlišení obrázku se měří pomocí počtu pixelů na palec v momentě, kdy je tištěn. Hodnota DPI ovlivňuje kvalitu obrázku. DPI můžete vložit do pole pro DPI, a to v rozmezí od 60 - 600. Obrázky, které jsou obecně určeny pouze pro zobrazení na monitorech počítačů mají hodnoty okolo 72 či 96 DPI a obrázky vytvořené pro internetové stránky mají 72 DPI. Obrázky vytvořené pro tisk na domácích tiskárnách mají mezi 150 - 300 DPI, zatímco obrázky určené pro profesionální tiskárny mají více než 300 DPI. Pro lepší výsledky vyšívání doporučujeme nastavit hodnotu DPI vyšší než 150. S rozlišením okolo 160 DPI budete nejbližší skutečným rozměrům motivu a získáte potřebnou ukázkou výsledku vyšívání, bez nutnosti převzorkování původního obrázku. U tisku na textilie je lepší nastavit nejvyšší rozlišení (600) DPI pro realističtější výsledky.

Zpracování látky

Se zapnutým zpracováním látky se můžete rozhodnout, zda chcete, aby měl importovaný obrázek látkové pozadí či nikoli. S látkovým pozadím získáte realistický náhled motivu s vybranou látkou. Náhled je velice podobný tomu, co bude ve skutečnosti vyšito. Pokud je možnost zpracování látky vybrána, látka, která je použita u motivu, bude do exportovaného obrázku přidána jako pozadí. Není-li tato možnost aktivována, exportovaný obrázek žádné látkové pozadí mít nebude. U bitmapových, Jpeg a Tiff souborů bude mít pozadí tmavou černou barvu a u PNG souborů bude průhledné.

Zpracování pozadí

V některých případech, kdy digitalizujeme v závislosti na pozadí, může být velice užitečné exportovat motiv s použitým pozadím. Tímto způsobem si můžeme motiv prohlédnout ve srovnání se zdrojovým motivem, abychom tak vylepšili všechny jeho možné aspekty. Pokud je tato možnost aktivní, pozadí i s motivem budou exportovány do obrázku. Abychom mohli exportovat pozadí, musí být požadované pozadí viditelné.

Obrázky, které budou exportovány, lze použít jako artwork v různých grafických projektech. Artwork k vyšívání může být uživateli použit pro prezentaci své práce či její propagaci. Mohou jej vytisknout na jakoukoli látku, aby tak vizualizovali skutečnou velikost jejich práce či vytvořili brožury se svými vlastními motivy. Rovněž je možné tuto funkci použít vytvoření různých efektů na tričko spolu s jeho původní výšivkou. Toto snoubení tisku s vyšíváním na oděvy je novým tržním trendem. Obrázky k vyšítí navíc mohou být použity jako dekorace na obálky, narozeninové pozvánky, vizitky a jiné grafické kreace, které by mohly zahrnovat obrázky vypadající jako vyšité.



Export do SVG

Artwork čehokoli, co vytváříte, je možné exportovat do speciálního formátu souboru - SVG - který obsahuje pouze daný artwork. Exportovaný soubor SVG lze použít při tisku nebo při vytváření kombinací vyšívání a tisku na oděvy. Pro uložení motivu do SVG (Scalable Vector Graphics) postupujte dle následujících kroků:

1. V nabídce Soubor rozklikněte podnabídku Exportovat,
2. Poté klikněte na možnost Do SVG. Tuto funkci můžete aktivovat i pomocí klávesové zkratky Alt+E.
3. Objeví se vyskakovací okno pro uložení, zadejte do něj název souboru a vyberte lokaci pro uložení.
4. Klikněte na tlačítko Uložit a motiv se exportuje do souboru formátu SVG.

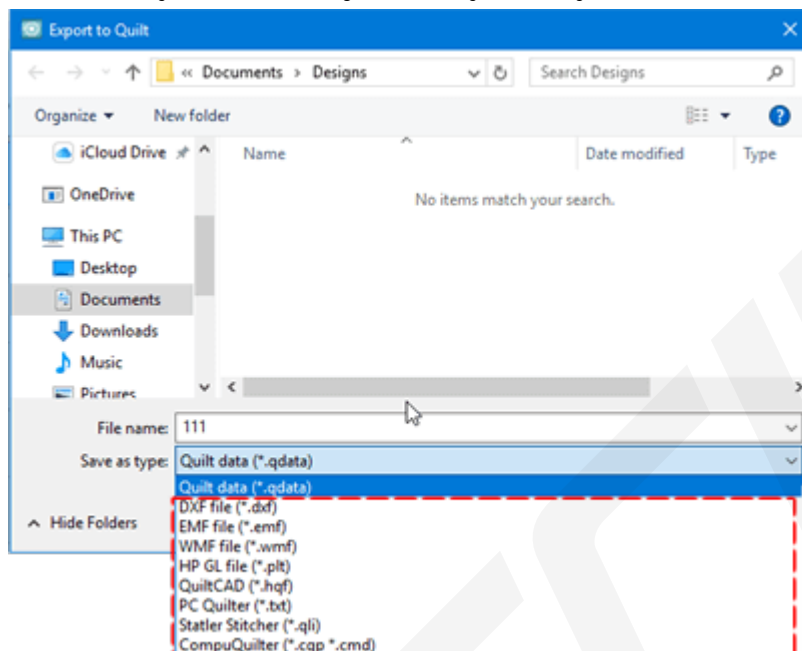
Jakmile je soubor SVG uložen, můžete jej upravovat pomocí jakéhokoli vektorového editoru. Motiv může být také importován zpět do programu a můžete z něj vytvořit jiné variace. Oddělený artwork je připraven pro opětovné použití kdykoli, když potřebujete vytvořit podobný vyšívací motiv.

Export do prošívání

Program také dokáže ukládat soubory pro prošívací stroje. Můžete vytvořit motiv pro prošívání a jakmile je připraven, přesunout jej do soubory pro prošívání a použít v prošívacím stroji.

Pro uložení souboru postupujte takto:

1. Z nabídky Soubor otevřete podnabídku Export,
2. Zvolte možnost Do prošívání a objeví se vyskakovací okno.
3. Z Uložit jako formát vyberte nejvhodnější formát souboru.



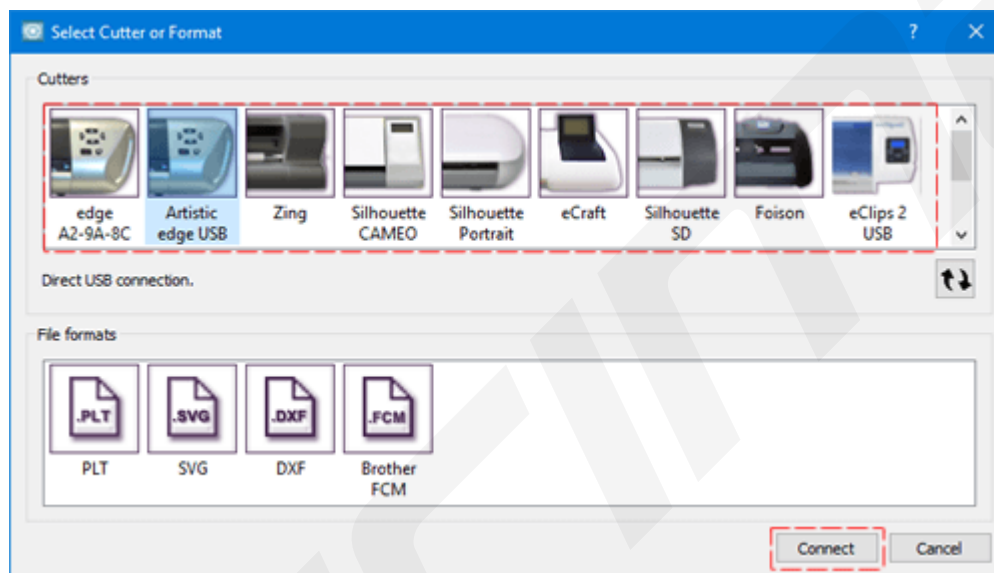
4. Vyberte si lokaci pro uložení souboru.
5. Vyplňte název souboru.
6. Najděte lokaci, do které bude uložen motiv.
7. Klikněte na tlačítko uložit a uložte jej ve zvoleném formátu.

Nyní můžete soubor načíst do prošívacího stroje a začít s prací.

Díky tomuto nástroji můžete váš motiv exportovat do různých formátů. Formát DXF (AutoCAD) je vektorový formát, který je možné použít pro prezentace nebo pro laserové řezání či prošívací stroje. Pro export motivu do souboru DXF postupujte podle výše uvedených kroků, jen v sekci Uložit jako formát zvolte soubor DXF. Stejným způsobem můžete soubor exportovat do všech dostupných formátů.


Export do řezacích plotrů

Všechny motivy, které obsahují objekty krystalů, výřezů, šablon, nášivek nebo barev, vyžadují k jejich zaslání do výroby zvláštní zacházení. Přes přímé připojení můžete jednoduše motivy exportovat do specifických řezacích strojů či je exportovat do souborů, které jsou pro tyto stroje určeny. Aby bylo možné exportovat motiv do digitálního plotru, musíte zvolit možnost Exportovat - Do plotru v nabídce Soubor. Z otevřeného okna musíte zvolit jeden z plotrů, ke kterým se lze přímo připojit, případně formát souboru (HPGL, SVG, DXF, FCM), pokud chcete exportovat soubor do určitého formátu a importovat do plotru ručně. Pokud vyberete plotr pro přímé připojení, klikněte na tlačítko Připojit.



Po prvním otevření se může objevit Bezpečnostní upozornění Windows. Pro povolení komunikace mezi softwarem a Artistic Edge plotrem (Bezdrátové) klikněte na Povolit přístup.

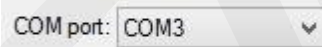
Konfigurace připojení

Pod seznamem plotrů můžete upravit nastavení připojení pro vybraný stroj. Existuje několik typů připojení, sériový přenos (Com), připojení tiskárny (USB), přímé USB připojení či bezdrátové. Po výběru dostupných plotrů uvidíte pole pro výběr tiskárny, menu pro výběr COM portu nebo ikonu bezdrátového připojení 

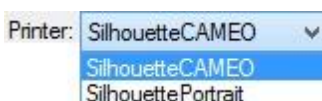
Výběr COM portu

Výběr tiskárny

- **Sériový přenos:** U strojů Zing, eCraft, Foison, RedSail můžete změnit vybraný "Com port" (sériový port, prostřednictvím něhož je zařízení připojeno). Software se vždy snaží automaticky vyhledat správný port, občas se to však nepovede. Pokud pošlete motiv do stroje a ten se nespustí, změňte COM port a zkuste to znovu. Pokud ani jeden z dostupných portů nefunguje, musíte ověřit, zda je stroj správně nainstalován do PC.



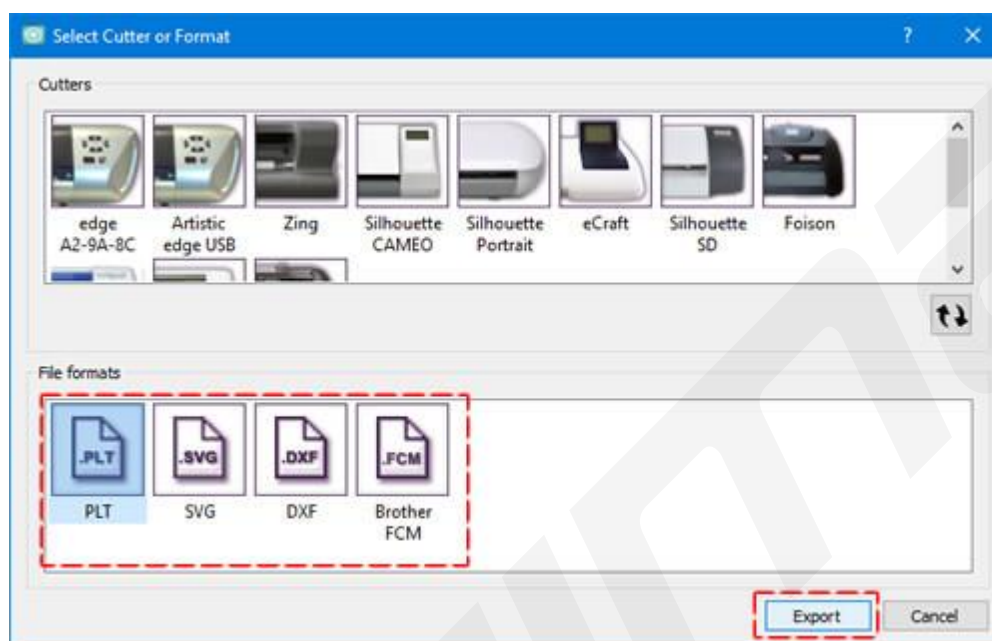
- **Připojení tiskárny:** U strojů Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, GCC si můžete zvolit tiskárnu, čímž specifikujete ovladače dané tiskárny. Software se vždy snaží automaticky vyhledat správnou tiskárnu, občas se to však nepovede. Pokud se na seznamu správná tiskárna nenachází, zkontrolujte, zda je správně nainstalována k PC.




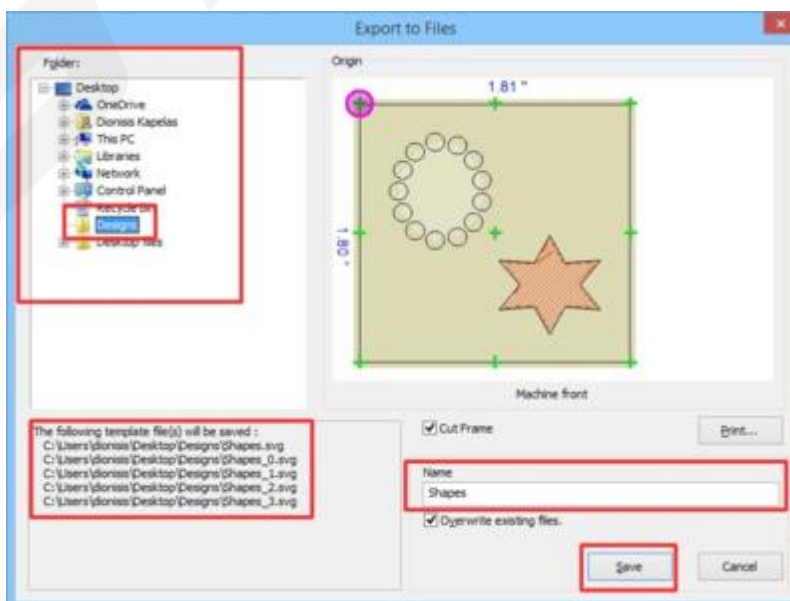
- **Přímé připojení USB:** Artistic Edge USB a eClips 2 USB umožňují přímé USB připojení v případě, že jsou správně připojeny a zapnuty v PC, připojení k nim je poté automatické. V případě, že stroje neodpovídají žádnému z plotrů, zavřete vyskakovací okno, vypněte a poté znovu zapněte plotr a poté znovu využijte Export do plotru.
- **Bezdrátové připojení:** U plotru Artistic Edge se program pokusí provést přímé bezdrátové připojení. Pokud je připojení úspěšné, objeví se název plotru. Vedle názvu se nachází tlačítko, které použijte pro konfiguraci bezdrátového připojení. Pro více informací nalistujte kapitolu Konfigurace Artistic Edge. Pokud se název plotru neobjeví, ujistěte se, že jste připojeni k přístupovému bodu Edge-xx-xx-xx nebo k přístupovému bodu svého domácího podnikání (V případě, že jste přepnuli plotr do režimu klienta). Více informací se dozvíte v kapitole Konfigurace Artistic Edge.

Exportovat do souboru

1. Zvolte si soubor HPGL (.plt), SVG (.svg), DXF (.dxf) či FCM (.fcm) a klikněte na tlačítko Exportovat.



2. V oblasti Počátek můžete specifikovat pozici, ze které chcete, aby stroj začal tvořit motiv. Tato možnost vám pomáhá umístit materiál do správné pozice pro řez. Můžete změnit počátek jednoduchým kliknutím na zelený křížek . Vytvořené soubory .plt, .svg nebo .dxf umístí motiv poblíž vámi zvolené pozice.
3. Vyberte si místo, kam chcete šablonu uložit a soubor pojmenujte.
4. Pokud chcete přepsat existující soubory, můžete zaškrtnout možnost Přepsat existující soubory. Po pojmenování souboru uvidíte v levé straně názvy souborů. Nakonec klikněte na tlačítko Uložit a soubor šablony se uloží na disk.

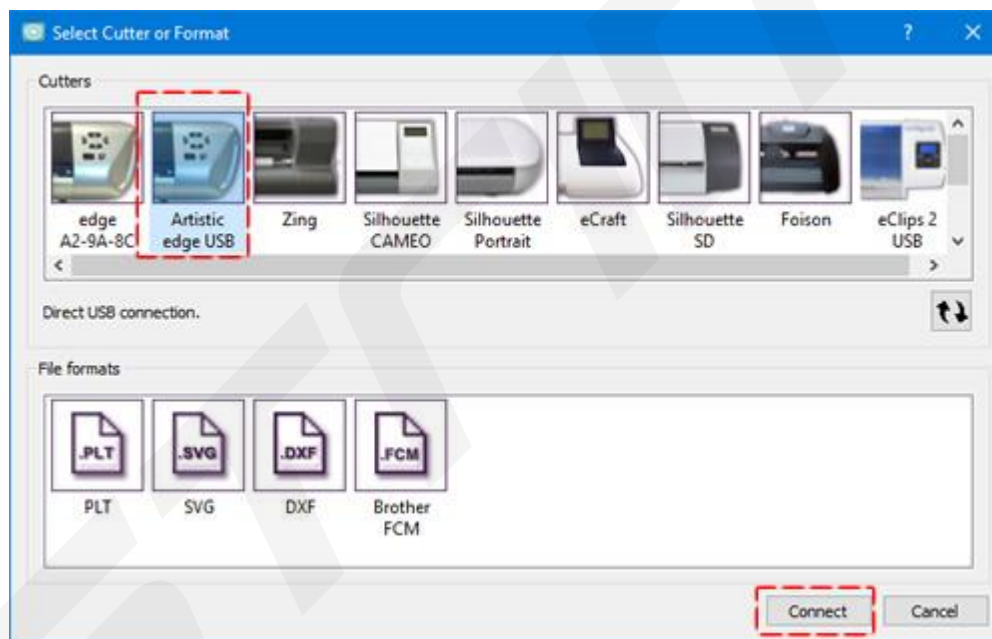


V okně exportu můžete najít také jiné užitečné možnosti:

- **Rámeček ořezu:** Tato možnost umístí obdélník kolem motivu, který bude vyřezán po vyřezání hlavního objektu. Abyste jej do motivu vložili, jednoduše označte checkbox Rámeček ořezu. V oblasti Počátku uvidíte obdélník, který bude umístěn okolo vámi vytvořeného motivu. Jedná se o rámeček, do kterého bude materiál vyřezán a vznikne tak přenosná verze vámi vytvořeného motivu.
- **Tisk...:** Tato možnost vám umožňuje vytvořit výtisk motivu a díky němu si prohlédnout výřezovou sekvenci objektů. Více detailů o okně Tisk najdete výše.

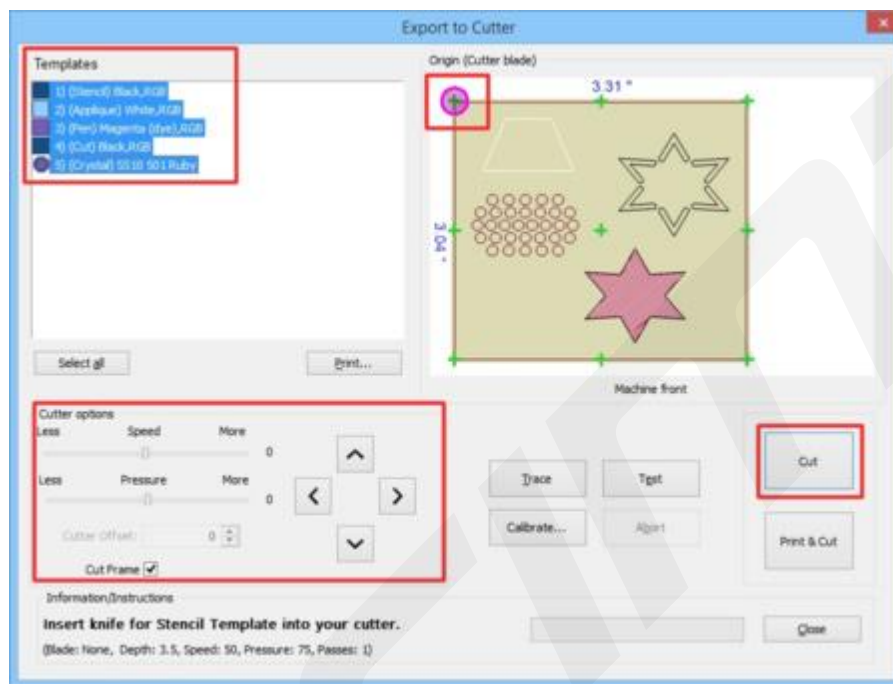
Přímé připojení k plotru

Při použití možnosti Export do plotrů z nabídky Soubor si musíte zvolit jeden z dostupných plotrů a kliknout na tlačítko připojit, čímž se přímo k plotru připojíte.



Zvolte plotr/typ

Následně se otevře okno Export do plotru a pomocí něj můžete odeslat jakoukoli část motivu (barvu, výřez, šablonu, nášivku, krystaly) do plotru, který již máte připojený. Pokud je digitální plotr správně připojen a spuštěn, můžete s ním skrze toto okno přímo komunikovat.

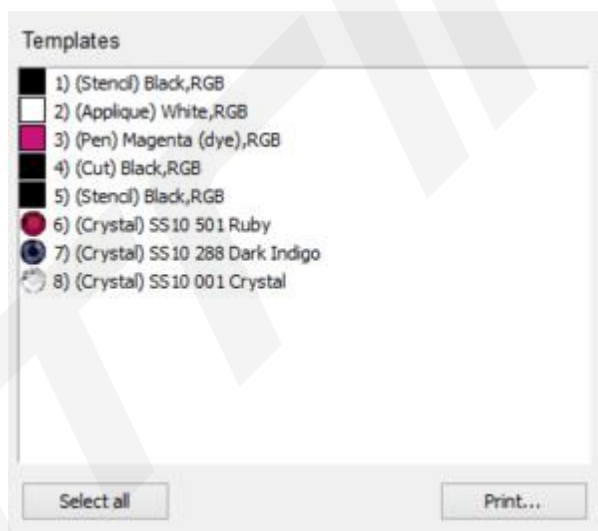


Zvolte plotr nebo exportujte soubor

Okno exportu do plotru je obecně stejné u všech plotrů, jediným rozdílem je, že u některých plotrů nemusí být dostupné všechny funkce, protože je stroj nepodporuje. V této sekci si představíme několik součástí okna a jejich použití.

Oblast šablony

Jakmile exportujete motiv do plotru, program automaticky konvertuje všechny součásti motivu, které mají být do plotru odeslány, do oddělených šablon. Oddělená šablona se vytvoří pro každý typ objektu (výřez, barva, šablona, krystal, nášivka) a pro každou barvu v případě, že se v motivu nachází více objektů stejného typu. V našem vzorovém motivu se nachází šablona, nášivka, pero, výřez a krystal. V této oblasti můžete kliknutím zvolit více než jednu šablonu, která se do plotru odešle. Ty, které byly kliknutím označeny budou zvýrazněny, čímž poznáte, že jsou zvoleny. Pro odejmutí jakékoli ze zvolených funkcí podržte klávesu Ctrl a na zvolenou možnost klikněte. Můžete také zvolit více sekvenčních šablon podržením klávesy Shift a kliknutím na první a poslední šablonu. Díky tomu se zvolí všechny šablony mezi nimi. Pokud zvolíte více šablon a kliknete na Řezat (pro vyřezávané součásti) nebo na Kreslit (pro součásti vytvořené perem), budou tyto části odeslány do plotru v sekvenci, která se vám zobrazí. Jakmile je šablona kompletní, plotr se zastaví a v dolní části okna se objeví informace o následující šabloně. Podíváme-li se na obrázek níže, první šablona je šablona pro šablony, takže do stroje musíte vložit podložku pro řezání, materiál pro vyřezávání a v informační oblasti se objeví pokyny pro vložení nože/čepele do plotru. Jakmile stisknete Řezat a vyrobíte šablonu, plotr se zastaví a poskytne vám informace pro následující šablonu. Tato procedura se opakuje u všech šablon a vždy dostanete instrukce pro vložení pera či nože do plotru.

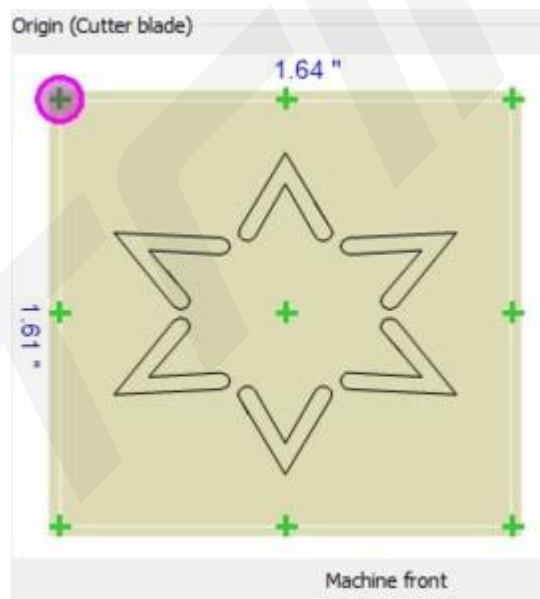


Chcete-li vybrat všechny šablony v seznamu, jednoduše klikněte na příslušné tlačítko pod oblastí šablon a všechny se vyberou. Kdykoli kliknete na Exportovat do plotru jsou defaultně vybrány všechny šablony. Jakýkoli váš výběr v seznamu šablon se projeví v oblasti Počátku. Můžete také vytisknout všechny šablony dohromady spolu s informacemi užitečnými pro výrobu.

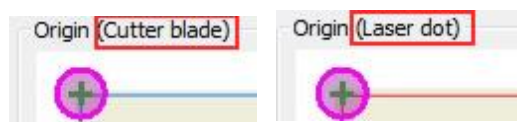
Počátek - náhled

V této oblasti vidíte náhled zvolených šablon, na kterém se nachází několik křížků. Kterýkoli z těchto bodů můžete určit jako počátek vašeho motivu. Ne všechny plotry podporují všechny počáteční body, které můžete vidět na následujícím obrázku, některé plotry mohou podporovat pouze jeden či jen pár bodů. Plotr začne vyrábět motiv od zvoleného počátečního bodu. Na následujícím obrázku je například zvolen počáteční bod v levém horním rohu a právě od tohoto bodu plotr začne pracovat. Tato možnost vám pomůže zvolit si počáteční bod řezu v závislosti na použitém materiálu a umístění hlavy plotru. Počátek můžete změnit jednoduchým kliknutím na kteroukoli ikonu křížku.

Přístroje Silhouette SD a Silhouette CAMEO tuto možnost nepodporují, proto na nich nelze nastavit počáteční bod.

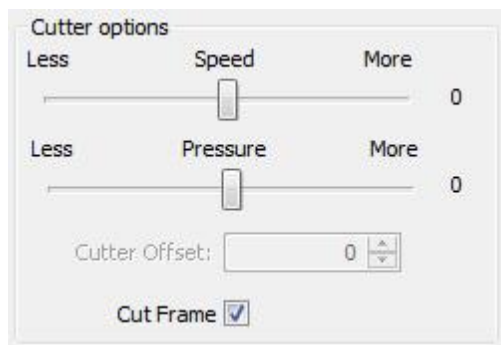


Vedle názvu počátku vidíte jeho definici, kterou každý stroj používá pro specifikaci, odkud začne vyřezávat. Například stroje Zing používají laserovou tečku, čímž je u nich definován počátek, a jiné stroje používají svou skutečnou hlavu (čepel - pero). Proto vždy zkontrolujte, jakým způsobem stroj počáteční bod nastavil.



Nastavení plotru

Zde můžete nastavit několik parametrů práce plotru (rychlost, přítlak) a doplňkový ofset či rámeček.



Rychlost - přítlak

U každého objektu - barvy, řezu, šablony, nášivka, krystalů - můžeme nastavit rychlost a přítlak pomocí příslušných možností ve vlastnostech objektu. Pomocí posuvníků rychlosti a přítlaku můžete zvýšit či snížit rychlost a přítlak, které budou použity na všechny dostupné šablony. Obecně se tyto posuvníky používají, když vytváříme komplexní motiv a během jeho výroby bychom mohli potřebovat zjistit rychlost či přítlaky, poté je pro všechny šablony zvýšit bez nutnosti všechny objekty upravovat po jednom. V případě, že jsou tyto možnosti vybledlé (nedostupné), váš plotr neumožňuje jejich nastavení. Musíte si pamatovat, že tyto posuvníky drží předešlé nastavené hodnoty, takže pokud začnete vytvářet nový motiv a odešlete jej do plotru, budou nastaveny vámi dříve nastavené hodnoty. Pokud tedy potřebujete použít výchozí hodnoty, vraťte posuvníky na 0.

Ofset plotru

Je-li tato hodnota dostupná, můžete pomocí nastavit ofset, který plotr přidá ke každému tvaru, aby byl vyřezán přesně a udržel si tvar. Tato hodnota se mění plotr od plotru a některé stroje změnu této hodnoty prostřednictvím našeho programu vůbec neumožňují. Chcete-li přidat ofset, nebojte se tuto hodnotu změnit. Abychom si tuto funkci více přiblížili, vzpomeňme si, že stroj řeže materiál nožem o určité velikosti. Stroj kvůli rozměrům nože může vyřezat tvar menší, než jste specifikovali ve stroji. Abychom tomu předešli, můžeme přidat trochu ofsetu, který přinutí stroj vytvořit motiv trochu větší a více se tak přiblížit námi požadované velikosti.

Rámeček ořezu:

Tato možnost přidá okolo motivu obdélník, který bude vyřezán po vyřezání hlavního objektu. Jednoduše zaškrtněte checkbox Rámeček ořezu. V oblasti Počátku se objeví obdélník. Tento rámeček bude vyřezán do materiálu a vy tím získáte přenosnou verzi vámi vytvořeného motivu.

Cut Frame

Rámeček ořezu

Obsluha plotru

Pomocí ovládání, které vidíte na následujícím obrázku, můžeme komunikovat přímo s plotrem a vykonávat různé činnosti řezu - barvy.







Směrové šipky

Pomocí směrových šipek můžeme posunout hlavu plotru na místo, kde ji chceme mít. To může být potřeba ve dvou případech: abychom umístili hlavu nad oblast, kde budeme vyřezávat-barvit (umístění hlavy v závislosti na zvoleném počátku) a nebo abychom posunuli hlavu plotru do pozice, kde chceme provést test nastavení plotru.

Pokud jste například zvolili počátek v levém horním rohu šablony, musíte posunout hlavu do horního levého rohu oblasti, kde bude vykonáván řez-obarvení.

Potřebujete-li doladit pozici hlavy, můžete použít spolu s šipkami i klávesy Shift a Ctrl pro krokové úpravy.

- Pro jemný pohyb podržte klávesu Shift .
- Pro pohyb ve velkých krocích, držte klávesu .
- Použitím těchto kláves dohromady ( + ) budete postupovat po velice jemných krocích.

Vykreslit:

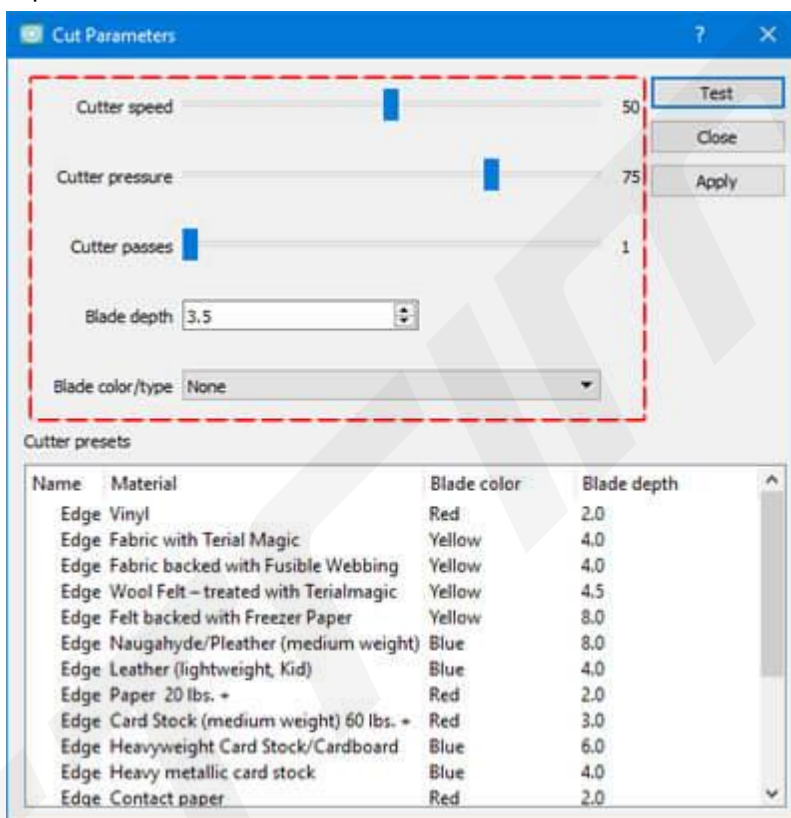
Pokud jsme umístili hlavu nad součást, kterou chceme řezat-barvit, může být třeba zkontrolovat, zda se motiv do specifikované oblasti vejde. Po kliknutí na tlačítko Vykreslit se začne hlava plotru pohybovat nad oblastí, která odpovídá velikosti motivu. Tímto způsobem zjistíme, zda se motiv sedí.

Zrušit:

Tlačítkem zrušit můžeme zastavit zaslání dat do plotru v případě, že data ještě nebyla plně přenesena. V případě, že zjistíme nějakou chybu, můžeme využít tuto funkci, vše opravit a znovu zaslat do plotru.

Test

Existuje mnoho případů, například práce s materiálem, který jsme nikdy nepoužívali, nebo operace Pera/Štětce, u kterých potřebujeme vykonat test, abychom si mohli ověřit výsledky této činnosti při současném nastavení šablon. Tento test provedeme kliknutím na příslušné tlačítko. Test musí být vykonán pro každou zvolenou šablonu zvlášť, vyberte tedy šablonu a klikněte na Test. Otevře se okno testu. Pokud máte zvoleno více šablon, test proběhne s nastavením z první šablony v pořadí. Ve vyskakovacím okně uvidíte nastavení plotru, které bylo použito pro objekty v šabloně (vlastnosti objektu). Kliknutím na Test plotr spustí zkušební činnost se současným nastavením pro Vámi vložený materiál. Vytvoří se pouze malý vzorek, na kterém si můžete ověřit, zda je vše v pořádku.



Existují 3 typy testů, jak můžeme vidět na následujícím obrázku, jeden je pro objekty řezu, nášivky a šablony, jeden je pro objekty barvy a jeden pro krystalové objekty.



Vzorek testu
krystalů



Řez, nášivka, šablona



Vzorek malování

Jakmile je test kompletní a výsledky nejsou dobré, můžete nastavit možnosti řezu (rychlost, přítlak, přechody), posunout hlavu plotru do jiné polohy a spustit test znovu. Jsou-li poté výsledky odpovídající, klikněte na Použít a současné nastavení se uloží na objekty zvolené šablony. Pro úpravu současného nastavení existuje také seznam s přednastavenými možnostmi, který vám umožňuje použít přednastavené hodnoty v závislosti na materiálu.

Kalibrace

Tato možnost je dostupná pouze u strojů Zing, eClips 2 USB a Artistic Edge, které mají laserový zaměřovač. Pomocí tlačítka Kalibrace nastavíte vzdálenost mezi zaměřovačem a hlavou plotru.

Řezat

Jakmile je vše připraveno, klikněte na tlačítko Řezat - Kreslit a odešlete motiv do stroje. Jakmile jste proces odstartovali, program uzavře spojení se strojem a vy již nemůžete zvolit jinou šablonu, dokud není proces dokončen.

Pokud má motiv více skupin krystalů či více ohraničených objektů nášivek, program odešle každý motiv zvlášť, přičemž vás o tom pokaždé informuje. Proto bude u krystalových motivů nejprve vyřezána první skupina krystalů, poté druhá, třetí atd., atd. Pokaždé vás program požádá o potvrzení (klikněte na OK pro odeslání další strany nebo na Zrušit pro zrušení). Krystalový motiv bude vytvořen ve vrstvách s různými skupinami v závislosti na daném motivu. Motivy s obrysy či nášivkami budou zpracovány podobně.

Tisknout & Řezat

Tato možnost je dostupná pouze u plotrů, které tuto funkci mají. Je dostupná u plotrů Zing, eClips 2 USB a Artistic Edge s laserovým zaměřovačem. Pomocí tlačítka kalibrace můžete definovat vzdálenost mezi čepelí a zaměřovačem. Stroje Silhouette CAMEO a Silhouette SD mají speciální rozpoznávací mechanismus a funkce Tisknout a Řezat je zde rovněž dostupná. Tato funkce je speciálním mechanismem, který se používá pro tisk okrajů motivu v tiskárně a tento výtisk je poté převeden na materiál pro řezání a pomocí plotru vyřezán. Papír určený pro tuto metodu obsahuje speciální značky:

u strojů Zing, eClips 2 USB a Artistic Edge musíme tyto značky označit laserovým zaměřovačem během procedury, aby byl tisk správně zarovnán a proběhl bez problémů.

U strojů Silhouette CAMEO se speciálním optickým rozpoznávacím mechanismem musíme papír vložit do plotru a plotr pomocí svého zařízení tyto značky rozpozná.

Instrukce

V této oblasti uvidíte informace o právě vytvořené šabloně. Vidíte vlastnosti plotru pro konkrétní šablonu a jste poučeni o umístění správné hlavy. U objektů výřezu, šablony a nášivky je potřeba umístit správný nůž/čepel a u objektů barvy musíme vložit správné pero.

Information/Instructions

Insert knife for Stencil Template into your cutter.

(Blade: None, Depth: 3.5, Speed: 50, Pressure: 75, Passes: 1)



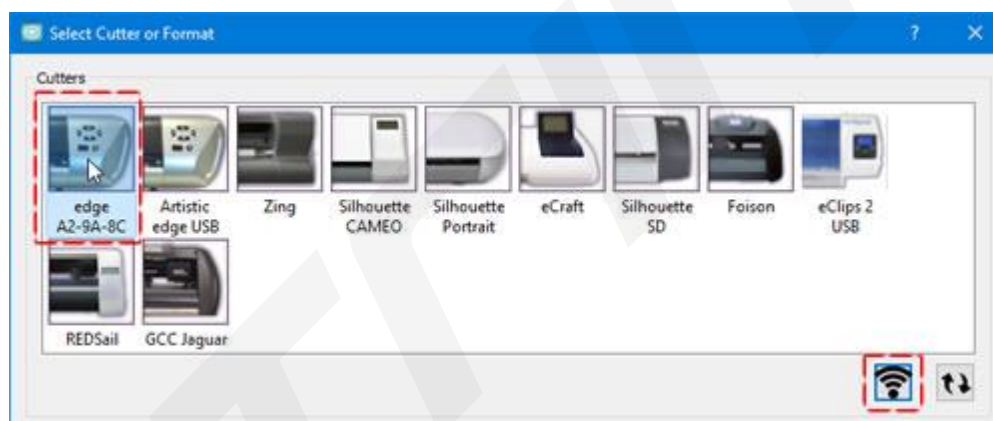
Konfigurace bezdrátového připojení Artistic Edge

Plotr Artistic Edge je dodáván s volitelným bezdrátovým modulem. Následující instrukce se vztahují pouze pro zákazníky, kteří si koupili verzi s bezdrátovým modulem.

Plotr má 2 bezdrátové operační režimy.

- Režim přístupového bodu: Plotr není připojen k routeru ale vytvoří bezdrátový přístupový bod na nějž se přímo připojí počítač. Tento přístupový bod se nazývá Edge-xx-xx-xx.
- Režim klient: Plotr je připojen k routeru a počítač s ním komunikuje skrze síťové připojení.

Při prvním spuštění plotru je aktivován režim přístupového bodu. To znamená, že abyste se připojili k plotru, musíte se nejdříve připojit k přístupovému bodu Edge-xx-xx-xx, poté se objeví název plotru, jak můžete vidět na obrázku níže, a otevře se vyskakovací okno Export do krystalů/plotrů. Pokud název plotru nevidíte, zkontrolujte, zda je na něm aktivována funkce bezdrátového připojení, mělo by svítit tlačítko Bezdrátové připojení. Pokud není, pro zapnutí bezdrátového připojení postupujte dle následujících instrukcí.



Vypnutí a zapnutí bezdrátového modulu

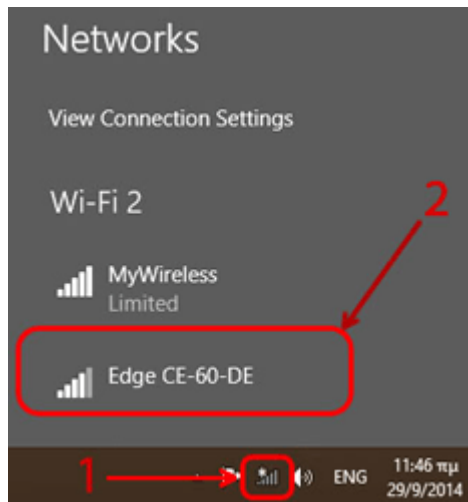
Na plotru Artistic Edge s bezdrátovým modulem se hned vedle tlačítka pro vypnutí a zapnutí nachází tlačítko pro bezdrátové připojení. Jakmile je zapnuto, podsvítí se bílým světlem, v opačném případě je vypnuto. Je-li připojení vypnuto, stiskněte a podržte toto tlačítko asi 5 vteřin, dokud se nerozsvítí. Pokud v tuto chvíli budeme hledat dostupné bezdrátové sítě, uvidíme přístupový bod Edge-xx-xx-xx a měli bychom se k němu připojit. Bezdrátové připojení vypneme opět podržením tlačítka.

Poznámka: Aby bylo možné zaslat motiv do plotru prostřednictvím bezdrátového připojení, musí být toto připojení aktivováno a tlačítko musí svítit a musíme se také připojit k přístupovému bodu, v případě, že jste v režimu klienta, musí být plotr připojen k síti a přepnut do klientského režimu.

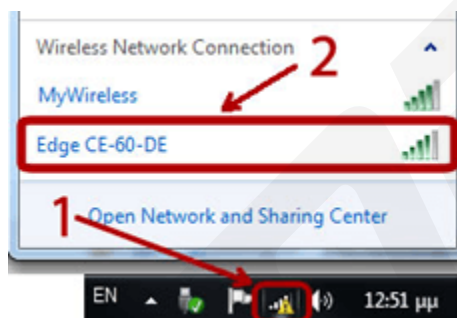
Připojení k přístupovému bodu Artistic Edge

Nejdříve se musíte ujistit, že je bezdrátové připojení aktivní. Pokud ne, postupujte dle výše zmíněného návodu. Jakmile tlačítko svítí, připojení je aktivováno. Nyní můžete znovu vyhledat přístupový bod.

1. Abyste se připojili k plotru, musíte kliknout na ikonu síťová připojení ve vašem systému, tím zobrazíte dostupné sítě.

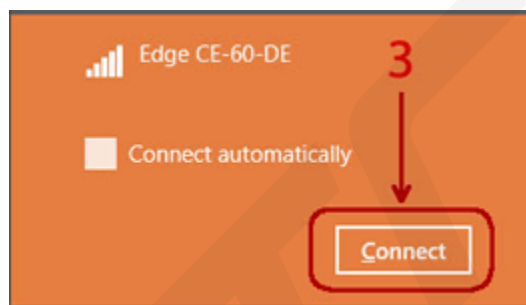


Windows 8/8.1/10

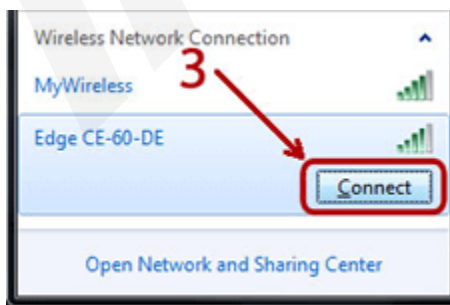


Windows 7

2. Z dostupných sítí vyberte síť nazvanou Edge-xx-xx-xx a klikněte na Připojit.

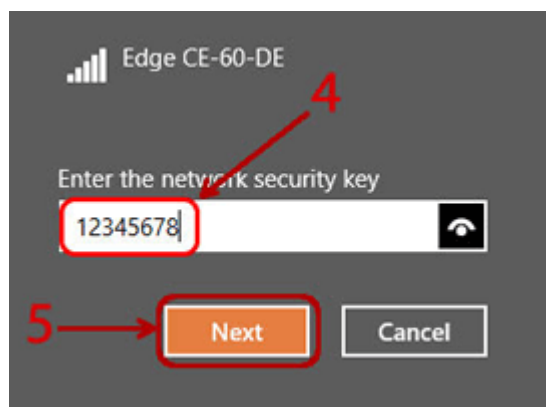


Windows 8/8.1/10



Windows 7

3. Budete požádáni o bezpečnostní klíč, zadejte 12345678 a klikněte na Další, chvílku počkejte a připojení se mezitím inicializuje. Je velice důležité ujistit se, že zadáváte správné heslo, protože heslo může být zadáno špatně, v takovém případě se může zdát, že jste připojeni, ale k žádnému přenosu souborů nedojde.



Windows 8/8.1/10



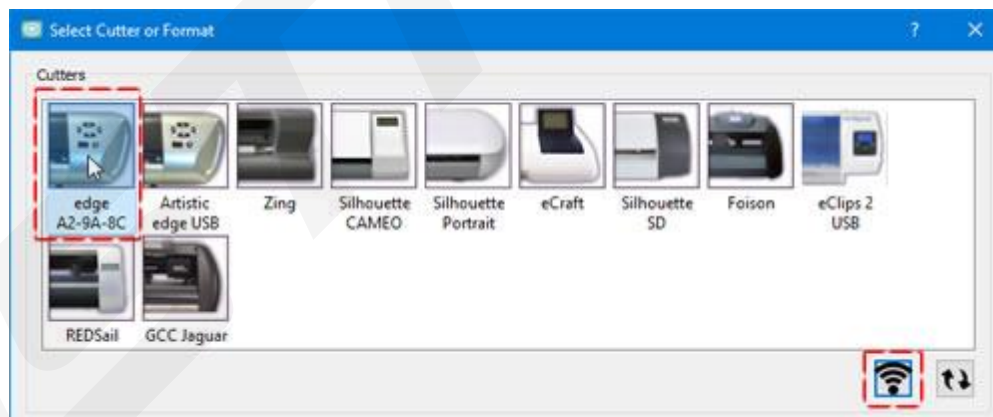
Windows 7/Vista

4. Nyní jste připojeni přímo k plotru Edge. K vyřezání motivu postupujte následovně:

Poznámka: Při přímém připojení k plotru nebude dostupný internet. Pro připojení vašeho PC zpět k internetu musíte ukončit připojení k plotru nebo opakovat kroky 2 a 3, ale tentokrát zvolit svou síť.

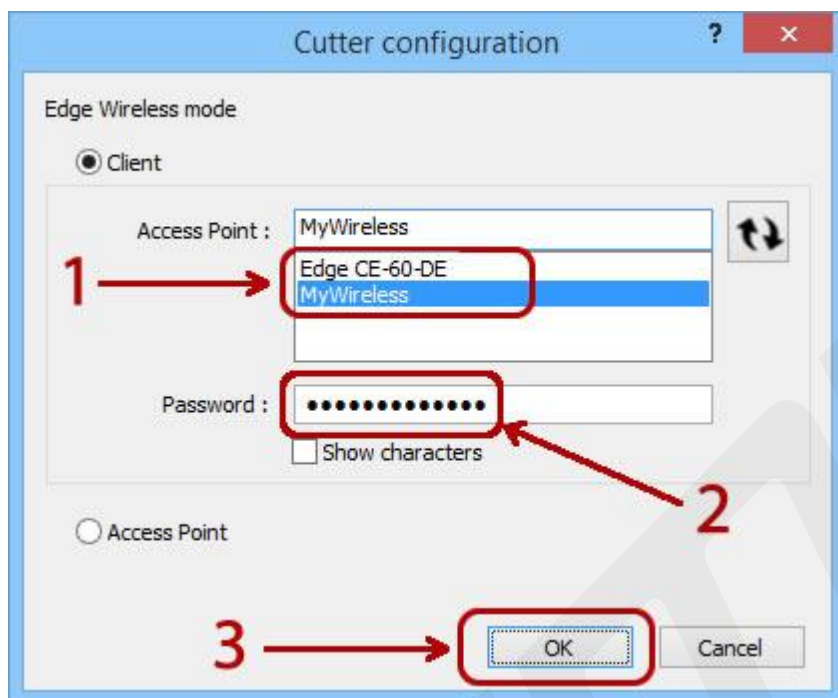
Výběr bezdrátového operačního režimu

Jste-li připojeni k přístupovému bodu Edge-xx-xx-xx a vidíte název plotru ve vyskakovacím okně Exportu do plotrů, připojení k plotru bylo úspěšné. V oblasti pod dostupnými plotry vidíte ikonu bezdrátového připojení, která může být použita pro výběr operačního režimu, viz následující obrázek.



Klikněte na ikonu a otevře se okno konfigurace plotru. Jak můžete vidět na následujícím obrázku, režim přístupového bodu je nedostupný, což znamená, že je již aktivní.

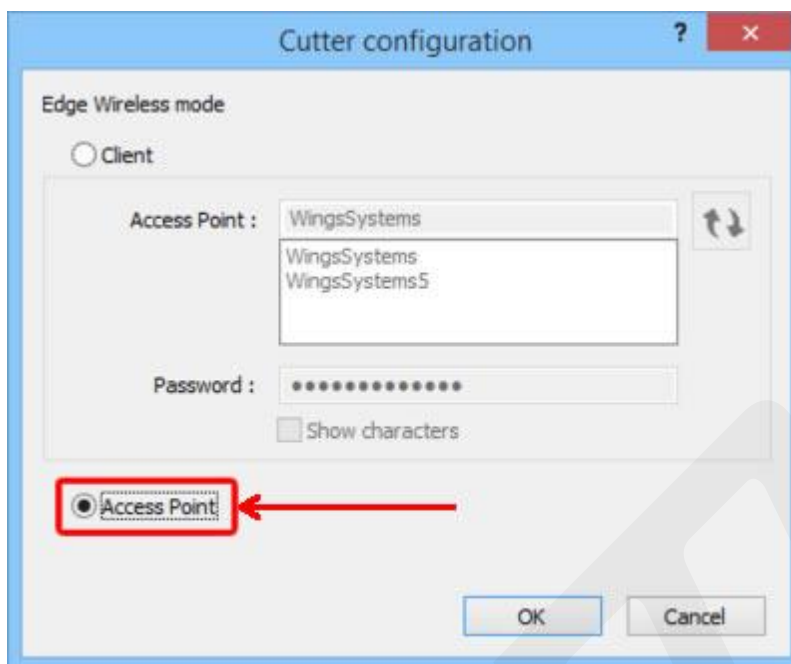
Nyní můžete natrvalo přidat plotr Artistic Edge do výběru vašich bezdrátových připojení. Aby to bylo možné, musíte plotr přepnout do klientského režimu. V okně konfigurace plotru zvolte jakékoli bezdrátové připojení a poté vypište příslušný bezpečnostní klíč. Nyní zaškrtněte políčko Odkrýt, abyste se ujistili, že je heslo zadáno správně. Nakonec klikněte na OK.



Objeví se upozornění, které vás informuje, že v tuto chvíli začnou na 30 vteřin blikat jak tlačítko bezdrátového připojení tak hlavní spínač, dokud nebude plotr úspěšně připojen k bezdrátové síti. Prosíme o moment strpení, dokud neproběhne automatická konfigurace plotru se sítí. Pamatujte si, že možná bude nutné znovu se připojit k vaší síti, aby bylo možné komunikovat se sítí plotru.

[Přepnout zpět do režimu přístupového bodu](#)

Pokud se v tuto chvíli a z jakéhokoli důvodu chcete znovu připojit přímo k plotru, musíte využít okna Exportovat do krystalů/plotrů, kde nastavíte bezdrátové připojení tak, jak je popsáno v předchozí části. V tomto okně (následující obrázek) je nyní dostupná ikona Režim přístupového bodu a vy ji můžete použít. Klikněte na ikonu a poté na OK, počkejte než se plotr nastaví (tlačítka svítí) a nakonec se znovu připojte k přístupovému bodu Edge-xx-xx-xx.



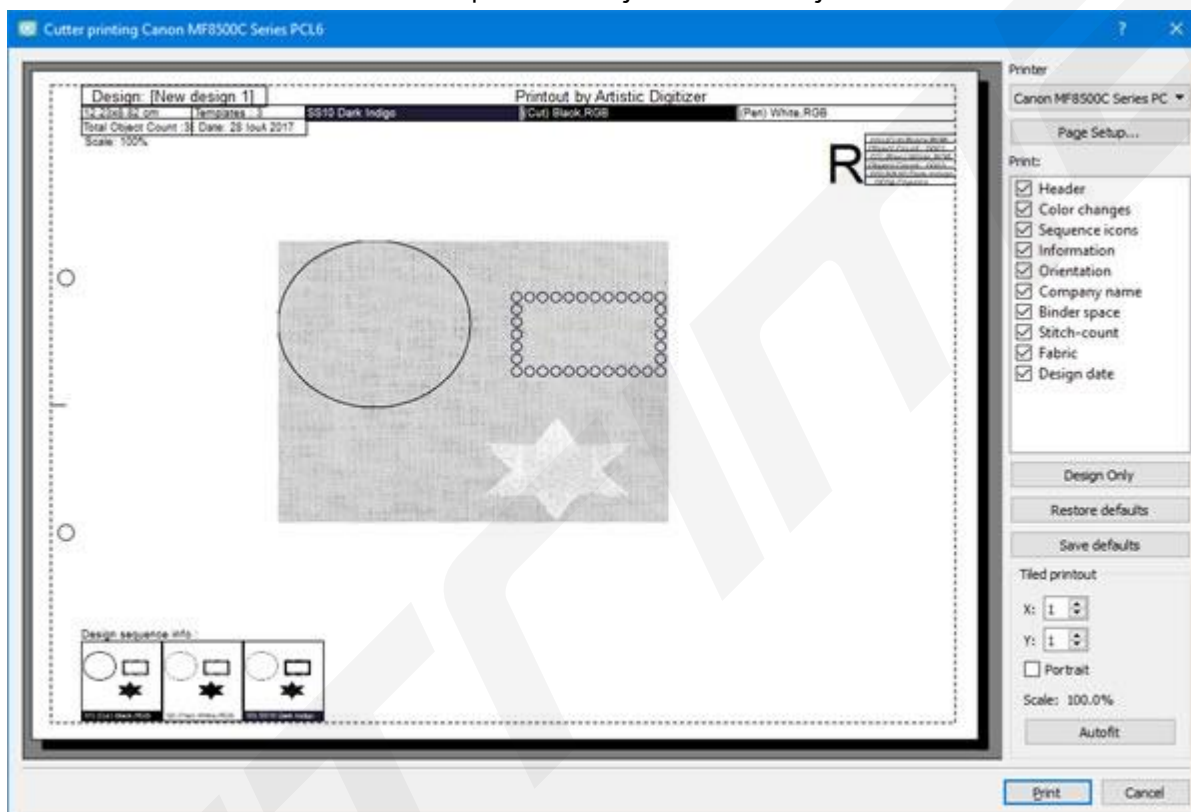
Nouzový návrat do režimu přístupového bodu

V případě, že se k plotru nemůžete připojit nebo dojde k nějaké chybě v připojení a není možné navázat s plotrem spojení, musíte plotr resetovat do výchozího přístupového bodu a poté se znovu připojit k jakékoli bezdrátové síti v klientském režimu. Abyste plotr resetovali, musíte několik sekund podržet tlačítko bezdrátového připojení spolu s pravým vymežovačem. Jakmile se spínací tlačítko a tlačítko bezdrátového připojení vypnou, tlačítka uvolněte. Tlačítko bezdrátového připojení začne blikat, dokud není navázáno spojení, poté blikání ustane a vy se můžete připojit k přístupovému bodu Edge-xx-xx-xx a používat plotr.



Tisk šablon

Program umožňuje nastavit více možností pro tisk motivů s objekty výřezu, šablony, výšivky, krystalů a barvy před odesláním do plotru. Můžete tisknout části motivu/šablony spolu s mnoha informacemi, které jsou užitečné při výrobním procesu. Výtisk motivu poskytuje informace potřebné k jeho prozkoumání před samotným odesláním do plotru. Jedná se o speciální výtisk, který můžete využít pouze skrze okno Exportovat do plotrů. Pod šablonami se nachází tlačítko pro tisk. Objeví se následující okno, v něm vidíte náhled výtisku.



Výtisk z plotru

V náhledovém okně tisku vidíme náhled vyřezávaného motivu spolu s poskytnutými informacemi. Na pravé straně vidíme různé úpravy tisku. Úpravy mohou být následovné:

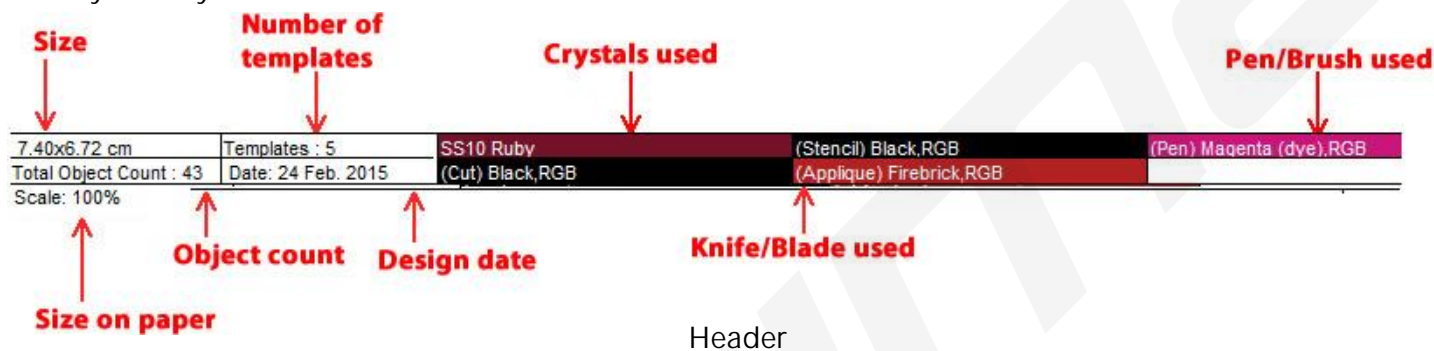
- Můžeme použít tlačítko Nastavení a tím zvolit a upravovat vlastnosti námi používané tiskárny.
- Rovněž můžeme použít funkci Uložit do JPG, pokud nechceme motiv tisknout, ale chceme si jej uložit na později nebo si jej prohlédnout na monitoru počítače.
- V sekci Tisk si můžeme zvolit, které součásti chceme zviditelnit. Klikněte na kterýkoli checkbox, abyste povolili/zakázali položky.
- Chcete-li, aby tyto viditelné položky byly vybrány defaultně u všech motivů, můžete kliknout na tlačítko Uložit jako výchozí. Tlačítkem Původní nastavení nastavíte vámi nastavené výchozí hodnoty.
- Rovněž existuje tlačítko Pouze motiv. Tímto tlačítkem vytisknete pouze samotný motiv (stehy).

- V sekci Rozložený výtisk můžeme nastavit některé aspekty tisku, počet stran, polohu a rozměry. Rovněž můžeme nastavit počet stehů, které chceme mít v náhledu viditelné.

Tisk: V této sekci tiskového okna můžeme specifikovat, které informace budou na výtisku obsaženy. Každá položka výtisku může být povolena či zakázána kliknutím na čtvereček vlevo od jejího popisu. Pokud je položka povolena, změny se objeví v oblasti náhledu.

- Záhlaví

Záhlaví se nachází v horní části strany, ukazuje velikost, změny barvy/krytalů, počet krytalů, jejich typy barvy a názvy.



- Pořadí objektů

Tento box ukazuje sekvenci změn krytalů/barvy. Tyto informace jsou užitečné pro zjištění pořadí objektů odeslaných do plotru.

01) (Stencil) Black,RGB
Object Count : 6
02) (Applique) Firebrick,RGB
Object Count : 1
03) (Pen) Magenta (dye),RGB
Object Count : 3
04) (Cut) Black,RGB
Object Count : 1
05) SS10 Ruby
32 Crystals

Crystal/Color changes

- Ikony sekvence

Ikony sekvence se nachází ve spodní části stránky. Ukazují součásti motivu rozdělené dle změny barvy/krytalů.

Ve spodní části ikony také vyčtete název barvy/krytalů, která by měla být použita a komentáře.



Ikony sekvence

- Informace

Informace se nachází ve spodní části stránky. Informace zahrnují extra informace, které chcete do výtisku zahrnout. Tyto informace můžete přidat v nabídce Soubor > Vlastnosti motivu > Obecné.

- Umístění

Ikona umístění je označena písmenem R v pravém horním rohu výtisku. Je velmi důležitá, protože ukazuje, jak by měla být stránka umístěna do plotru po definici počátečního bodu.

R

- Název společnosti

Název společnosti, který se nachází v horní části výtisku, můžete změnit z nabídky Tisk v sekci Nástroje > Možnosti.



- Spojovací prostor

Tato možnost vytvoří nezbytnou hranici (na levé straně stránky) v případě, že chcete uložit výtisk do šanonu.

- Počet objektů

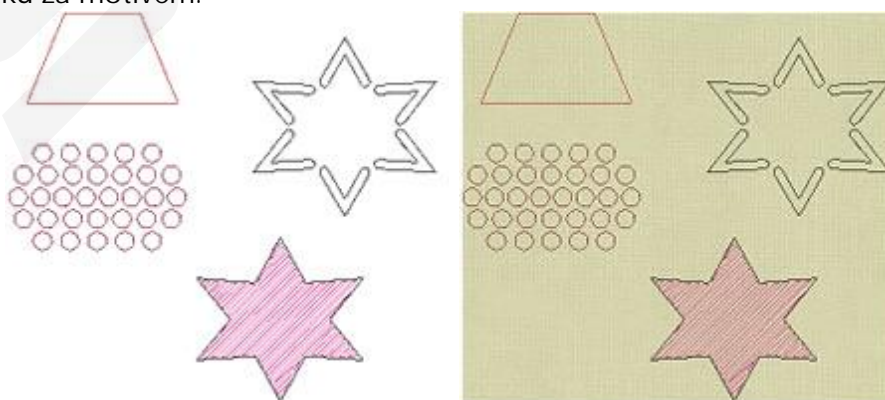
Počet objektů ve vašem motivu může být zobrazen v záhlaví výtisku.

7.40x6.72 cm
Total Object Count : 43
Templates : 5

Počet krystalů

- Látká

Skryje či zobrazí látku za motivem.



Bez látky - S látkou

- Datum vytvoření motivu

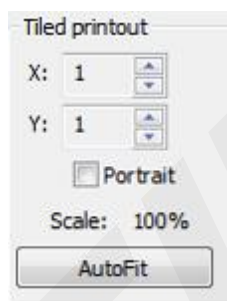
Datum, kdy byl motiv vytvořen, může být uvedeno v levém horním rohu výtisku.

7.40x6.72 cm	Date: 24 Feb. 2015
Total Object Count : 43	
Templates : 5	

Umístění data motivu

Mřížkový výtisk

V této sekci upravujete způsob, jakým bude váš motiv vytištěn. Jakmile se okno otevře, první dvě pole indikují počet stránek potřebných pro tisk: X horizontálně a Y vertikálně; počet motivů vytištěných na každou stranu lze změnit šipkami na pravé straně nebo kolečkem myši. Změny se objeví v náhledu tisku.



Mřížkový výtisk

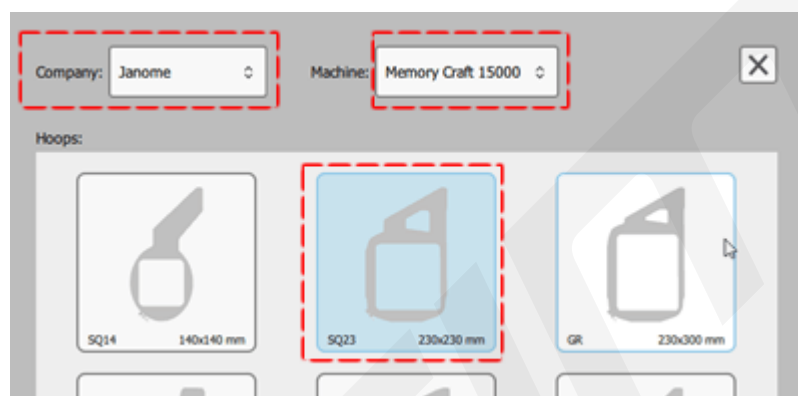
Možnost portrét specifikuje, jak bude motiv umístěn na stránce. Pokud je aktivována, motiv je vytištěn vertikálně jako portrét. Pokud aktivována není, motiv je vytištěn horizontálně jako krajinka.

Pole Rozměry ukazuje, zda bude motiv oproti jeho skutečné velikosti zmenšen, případně dané procentuální zmenšení. Při prvním použití tiskového okna software vyhledá nejlepší způsob pro zobrazení motivu ve skutečné velikosti v rozmezí co nejmenšího počtu stránek.

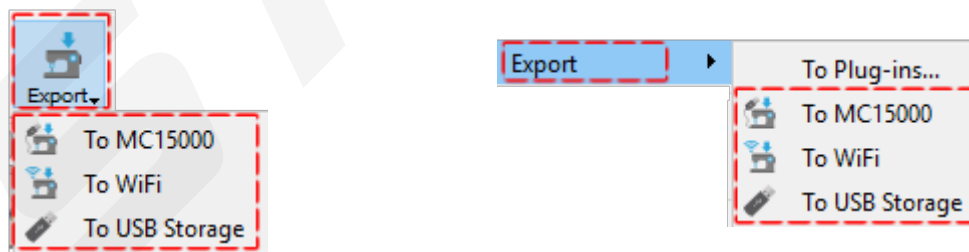
Pro automatické obnovení počátečních parametrů dvakrát klikněte na záložku AutoFit. Pokud je motiv zobrazován na více než jedné straně, můžete je vytisknout, vytyčit okraje stránky, která je označena a svázat je do kompletního motivu.

Odeslat do stroje

Jakmile jste přímo připojeni k podporovanému vyšivacímu stroji přes USB či WiFi, program poskytuje možnost exportovat motiv a převést jej přímo do stroje nebo na úložné USB zařízení, které můžete ke stroji připojit. Aby bylo možné zasílat soubory přímo do vyšivacího stroje, musíte nejprve vybrat stroj, ke kterému se chcete připojit. Tento výběr může proběhnout na uvítací obrazovce kliknutím na ikonu Rámeček nebo kliknutím na možnost Stroj/Rámeček na panelu nástrojů, poté se objeví následující obrázek, ze kterého zvolíte výrobce v poli Výrobce, model stroje v poli Stroj a jakmile vyberete rámeček, je vše potřebné uloženo. Program si výběr zapamatuje a od teď nemusíte provádět žádné změny, pokud se nerozhodnete připojit jiný stroj.

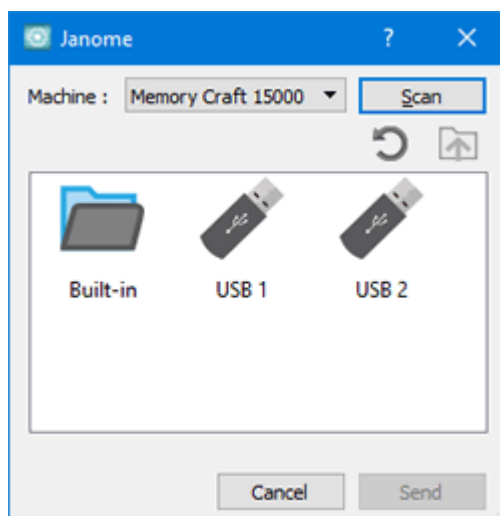


Výběr stroje určuje dostupné rámečky, připojení a formáty souborů pro export. Nyní dle vybraného stroje program vybere dostupné způsoby připojení a transferu souborů. Například stroj Janome Memory Craft 1500 podporuje přímé USB připojení a bezdrátové připojení. Pokud je stroj připojen k PC, ať už přes USB či WiFi, najdete jej na běžném panelu nástrojů v nabídce Soubor. Prostřednictvím kterékoli z této možnosti se můžete připojit ke stroji a převádět motivy. Program automaticky rozpozná, zda je vybraný stroj připojen k USB portu PC.

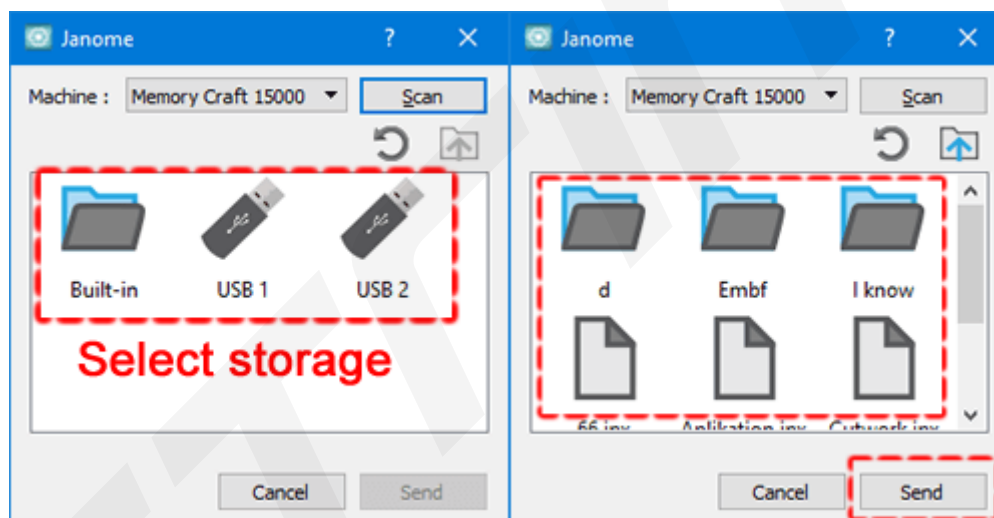


Poslat přes WiFi

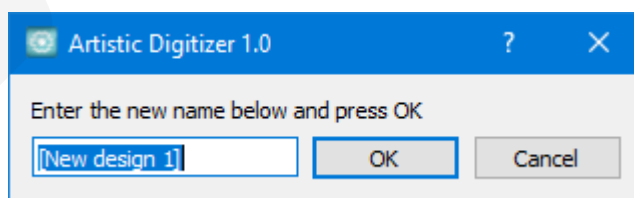
Použijete-li možnost WiFi, můžete motiv poslat do stroje přes WiFi. V případě, že je připojeno více strojů stejným způsobem, musíte nejdříve vybrat stroj. Pokud není dostupný žádný stroj, ujistěte se, že je stroj zapnut a připojen k bezdrátové síti. Poté stiskněte Prozkoumat, abyste zjistili, zda je stroj dostupný.



Jste-li připojeni ke stroji, vidíte dostupné úložné prostory. Vyberte kterýkoli z nich a klikněte na něj pro náhled obsahu. Stiskněte Odeslat a současný motiv se uloží do stroje.

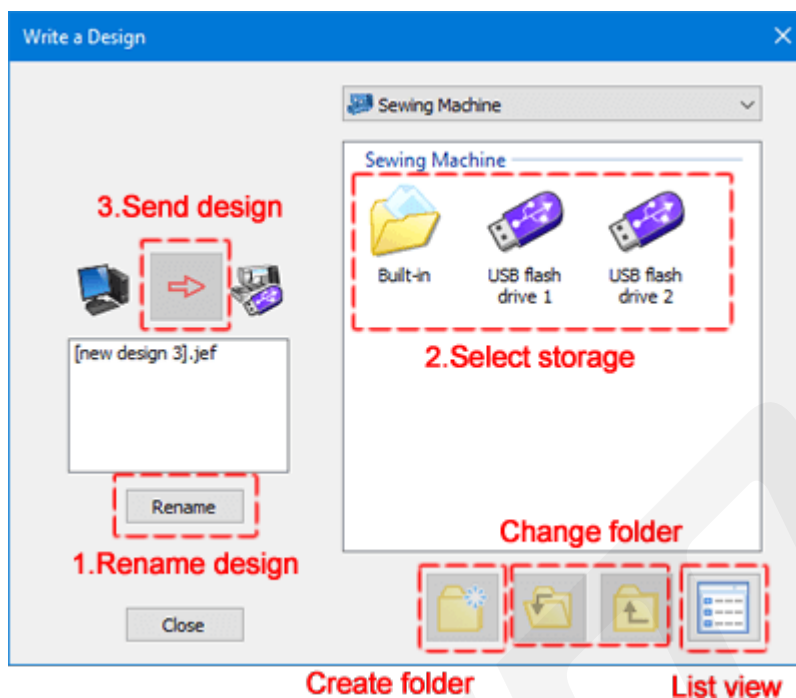


Jakmile kliknete na Odeslat, musíte zadat název vašeho motivu a poté kliknout na OK.

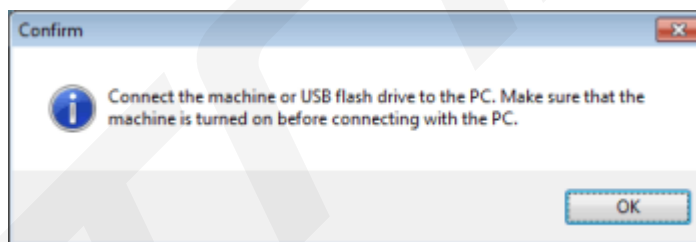


Poslat přes USB

Použijete-li možnost Do stroje, otevře se okno z následujícího obrázku a vy můžete poslat motiv do stroje přes USB. Zvolte název motivu a poté úložný prostor z pravé strany. Nyní klikněte na šipku ukazující na oblast šicího stroje a motiv bude přesunut do připojeného stroje.

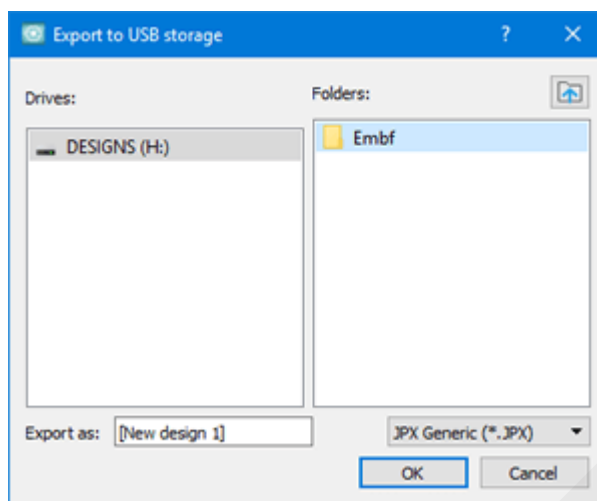


Používáte-li možnost Do stroje ujistěte se, že je fyzicky připojen k vašemu PC. Nastal-li problém s připojením, objeví se okno, ve kterém musíte potvrdit, že jste se pokusili zaslát motiv do nepřipojeného stroje.

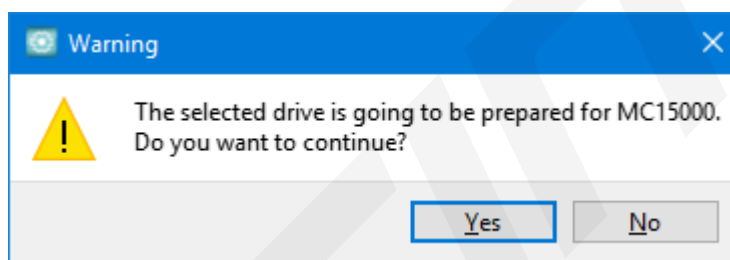


Do USB zařízení

Pokud váš stroj nepodporuje přímé připojení nebo pokud není možné přímo stroj připojit, použijte možnosti Do USB zařízení pro zaslání motivu na úložné zařízení USB a poté jej připojte do portu vašeho stroje a načtěte požadovaný motiv. Po zvolení této možnosti se otevře následující okno a vy si můžete zvolit jakékoli z připojených USB zařízení pro uložení vašeho motivu. Jakmile si zařízení vyberete, na pravé straně se objeví dostupné složky. Klikněte na složku, pojmenujte motiv a kliknutím na OK jej uložíte na USB zařízení.



Pokud používáte USB zařízení poprvé, program vás požádá o založení složky se strukturou, která je vaším strojem podporována.




Aby bylo možné na něj ukládat soubory, musí být zařízení USB formátováno systémem souborů "Fat32".



Výběr

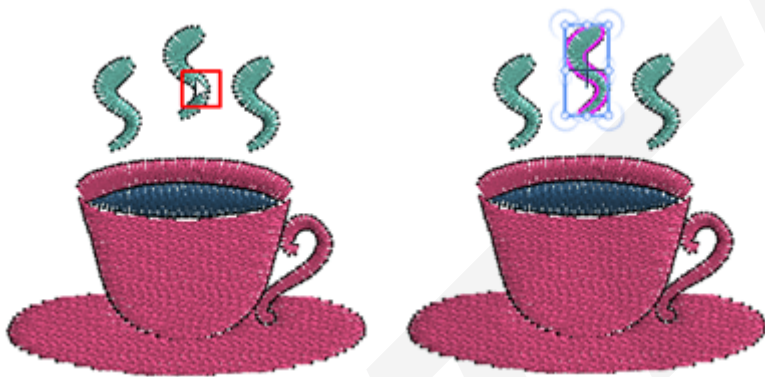
QST-ITM®

Abyste mohli v motivu provádět změny, musíte nejdříve vybrat objekty k manipulaci. Je několik způsobů,

jak objekt vybrat. Nástroj Výběr  patří k nejpoužívanějším nástrojům pro výběr, avšak existují i jiné způsoby, jak objekt vybrat. Kromě použití myši můžete využít klávesnici či Výběr dle typu stehu (pokud chcete vybrat všechny objekty se stejným typem stehu) nebo Výběr dle barvy (pokud chcete vybrat všechny objekty s konkrétní barvou). V následující kapitole vám představíme všechny dostupné možnosti výběru.

Výběr myši (klik)


Pokud chcete objekty upravovat, nejdříve je musíte vybrat. Výchozím nastavením při spuštění programu je Obdélníkový výběr . Jedná se o výchozí režim výběru, vybere se vše, na co kliknete, a pokud myšička vytvoří obdélník, vyberou se všechny objekty uvnitř něj. Chcete-li si zvolit jiný nástroj a přejít do režimu výběru, jednoduše klikněte na ikonu Obdélníkového výběru . Nejjednodušším způsobem pro výběr objektu je jednoduše na něj kliknout. Okolo objektu se objeví výrazný obdélník, čímž je indikováno, že je označen. To vám pomáhá v orientaci při práci na komplexním motivu. Uvnitř této sekce můžete myšičkou vybírat objekty. Pro výběr více objektů podržte klávesu Shift nebo Ctrl a poté klikněte na vámi požadovaný objekt. Rozdíl mezi jednotlivými klávesami je ten, že pomocí Shift můžete objekt pouze přidat do výběru. Tedy pokud již byl nějaký objekt vybrán a vy na něj kliknete znovu zůstane vybrán. Pomocí Ctrl můžete objekty z výběru i odstraňovat. Pokud není nakliknutý objekt již vybrán, přidá se do výběru, pokud vybrán je, výběr bude zrušen.

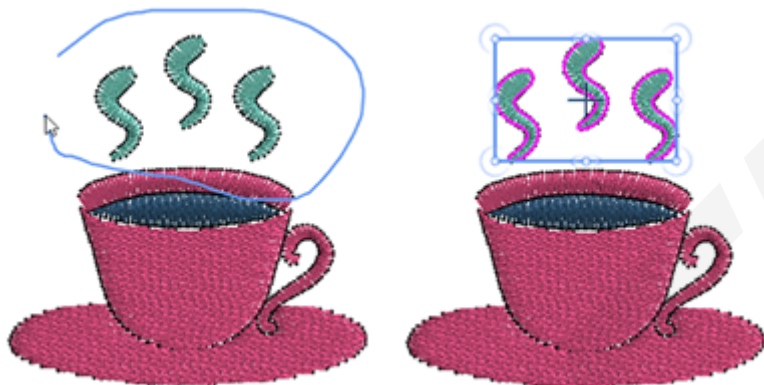


Několikanásobný výběr je možné vytvořit také pomocí obdélníku okolo vámi požadovaných objektů. Podržte levé tlačítko myšičky a táhnutím vytvoříte obdélník kolem objektu, jakmile tlačítko myšičky pustíte, dojde k výběru. Pokud se uvnitř obdélníku nachází více objektů, budou vybrány všechny. Uvnitř obdélníku jsou vybrány úplně všechny objekty.





Podržíte-li při tvorbě obdélníku Alt, vybrány budou i objekty, které se v obdélníku nachází pouze z části. Jedná se o jednoduchý způsob výběru větších či nepravidelných objektů.

Kromě obdélníkového výběru, můžete použít také výběr Laso . Přesunete-li kurzor myši na obdélníkový výběr, objeví se vyskakovací panel nástrojů, ve kterém se nachází oba (Obdélníkový i Laso) výběry, klikněte na ten, který chcete použít. Je-li zvoleno Laso, můžete tažením myši namísto obdélníku kolem objektů vytvořit volnou linii výběru. Pusťte tlačítko myši a všechny objekty, které se celou velikostí nachází uvnitř výběru budou automaticky vybrány. Jedná se o jednoduchý způsob výběru větších či nepravidelných objektů.



Poslední použitý nástroj výběru vidíte na panelu nástrojů. Kliknutím na jeho ikonu aktivujete výběr. Rovněž můžete najet kurzorem na ikonu výběru a nástroj si zvolit z vyskakovacího panelu nástrojů. Používat můžete také klávesy Ctrl, Shift a Alt, jejichž výše popsané funkce platí i pro nástroj Laso.

V Možnostech na panelu nástrojů se nachází funkce Povolit polygonální výběr Lasa. Je-li tato funkce aktivována, můžete při výběru Lasem kliknout na uzly objektu a vytvořit polygonální výběr.

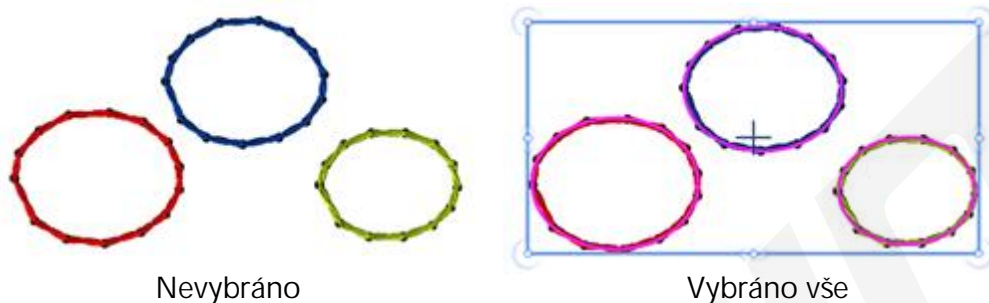
Poznámka: Výchozím nástrojem je Obdélníkový výběr . Laso  však můžete jako výchozí nástroj nastavit v Možnostech, které se nachází na záložce nástrojů pod nabídkou nástrojů.

Výběr klávesovými zkratkami

Většinu výběru objektů provedete pomocí myši, nicméně existuje několik přednastavených možností, ke kterým se lze dostat přes nabídku Úpravy nebo pomocí klávesových zkratk.

Vybrat vše

Pomocí možnosti z nabídky Úpravy nebo klávesovou zkratkou Ctrl+A (Cmd+A Mac OS) můžete vybrat všechny objekty v motivu. Tato možnost je užitečná v případě, že upravujete všechny objekty motivu naráz. Jakákoli změna se projeví u všech objektů současně.



Obrácený výběr

Pomocí této funkce z nabídky Úprav nebo klávesovou zkratkou Ctrl+Shift+I (Cmd+Shift+I MacOS) můžete obrátit výběr objektů, tedy vybrat všechny nevybrané objekty a naopak. Tato možnost je užitečná, když chcete vybrat větší část motivu. Vyberete malý objekt, či skupinu, kterou vybrat nechcete a použijete obrácený výběr. Pokud si chcete vybrat menší část motivu, postup otočte.



Odebrat vše

Existuje několik způsobů, jak zrušit výběr všech objektů. Prvním je kliknutí myši kamkoli mimo vámi vytvořený motiv, čímž se zruší veškerý výběr. Rovněž můžete použít funkci Odebrat vše z nabídky Úpravy a všechny výběr se zruší. Tato funkce je opakem funkce Vybrat vše, kde vybíráte všechny objekty motivu v pracovním prostoru. Tato funkce je užitečná v případě, že chcete současný výběr zrušit a vytvořit nový.

Procházet objekty

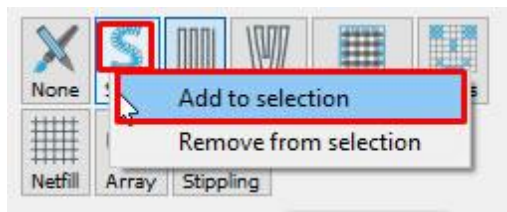
Pomocí klávesových zkratk můžete také snadno procházet napříč objekty. Níže uvádíme klávesové zkratky a jejich funkce:



- Ctrl+Home - vybere první objekt v motivu (Mac OS - Cmd + Home).
- Ctrl + End - vybere poslední objekt v motivu (Mac OS - Cmd + End).
- Tab - vybere následující objekt v motivu. Pokud není vybráno nic, bude vybrán první objekt v motivu. Po každém stisknutí klávesy Tab se vybere jiný objekt, který byl v motivu vytvořen jako další. Klávesu Tab můžeme používat, dokud se nedostaneme k poslednímu objektu v motivu.
- Shift + Tab - vybere předchozí objekt v motivu. Pokud není vybráno nic, bude vybrán poslední objekt v motivu. Po každém stisknutí kláves Shift + Tab bude vybrán jiný objekt, který byl v motivu vytvořen jako předchozí. Tuto zkratku můžeme používat, dokud se nedostaneme k prvnímu objektu v motivu.

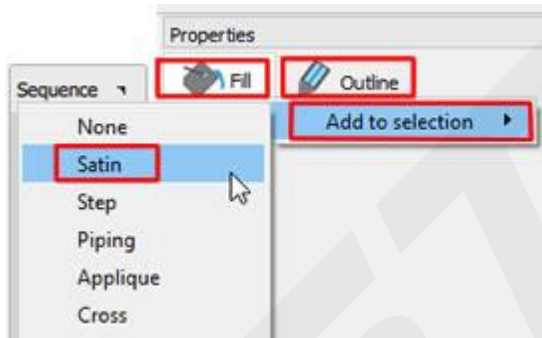
Výběr dle typu stehu

Někdy je velice užitečné vybrat všechny objekty stejného typu. Příklad: potřebujete vybrat všechny saténové objekty a změnit jejich barvu nebo provádět jiné úpravy. Klikněte pravým tlačítkem na ikonu Satén

S ve Vlastnostech a z nabídky zvolte možnost Přidat do výběru. Pokud již byly vybrány jiné objekty, saténové objekty se do současného výběru přidají. Podobně snadno také můžete odebrat všechny objekty zvoleného stehového typu z výběru. Klikněte pravým tlačítkem myši na objekt, který má být odebrán a vyberte možnost Odebrat z výběru. Výběry dle typu vám usnadní práci, zejména pak u velkých a komplikovaných objektů a změny se projeví na všech zvolených objektech.



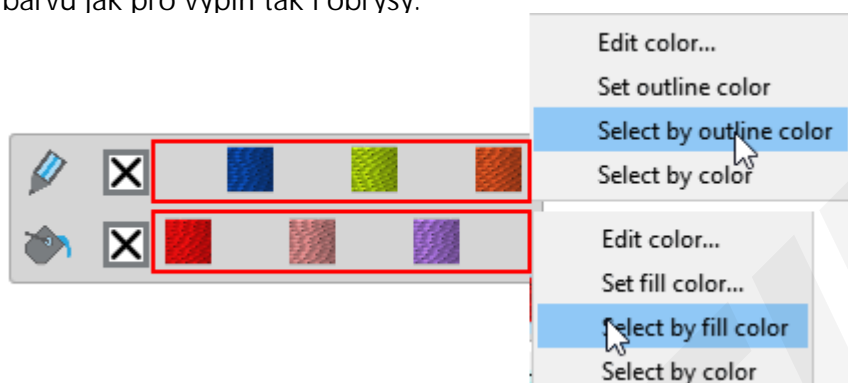
Není-li zvolen žádný objekt, záložka vlastností nic neukáže. V tomto případě pro výběr musíte kliknout pravým tlačítkem na Výplň  či Obrys  v záložce vlastností. Z nabídky zvolte Přidat do výběru a zvolte jakýkoli typ stehu. Při výběru Obrysu budou dostupné pouze "Obrysové" typy a při výběru výplně budou dostupné pouze typy výplně.



Stejným způsobem je také možné odebrat všechny objekty stejného typu.

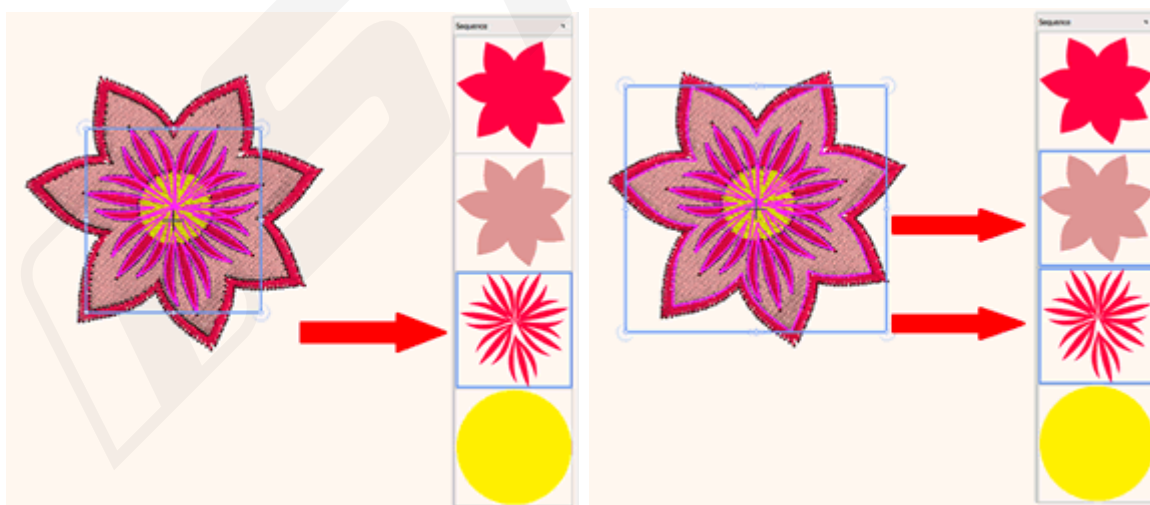
Výběr dle barvy

V mnoha případech je velice užitečné zvolit všechny objekty se stejnou barvou. Tato možnost je velice nápomocná v případě, že chcete například změnit barvu více objektů. Můžete měnit barvy, typy stehů, aplikovat styl či provádět jakékoli jiné změny. Můžete zvolit barvu výplně, obrysu či barvu obecně. Abyste výběr provedli, musíte kliknout pravým tlačítkem na záložku palety. Kliknete-li na Výběr dle barvy výplně, můžete zvolit veškeré objekty, které mají výplň dané barvy nebo objekty, které používají danou barvu pro jak výplň, tak i obrysy. Stejným způsobem po pravém kliknutí na Výběr dle barvy obrysů můžete vybrat všechny objekty, které danou barvu používají pro obrysy nebo vybrat všechny objekty, které používají danou barvu jak pro výplň tak i obrysy.



Výběr ve správci sekvence

Správce sekvence je vizuální pomocník, který poskytuje grafickou reprezentaci překrývání motivu. Funkce a schopnosti správce sekvence jsou definovány níže v tomto manuálu. V tuto chvíli si zmíníme pouze jeho výběrové funkce. Kliknete-li ve správci sekvence na jakoukoli položku, vyberete ji v oblasti motivu. Zde vidíte, která položka konkrétně byla vybrána, díky obdélníku okolo ní. Podržením klávesy Ctrl (Cmd u Mac OS) a klikáním na jednotlivé položky můžete vybrat několik položek sekvence.




Zvolena 1 položka sekvence

Zvoleno vícero položek sekvence

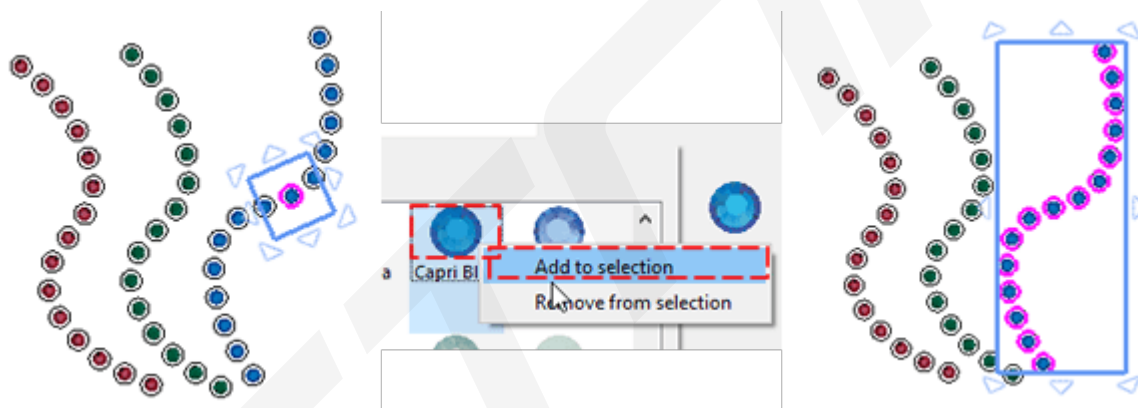
Výběr dle krystalů

Pracujete-li s motivy, ve kterých se vyskytuje vícero typů krystalů, možnost provádět výběr pomocí

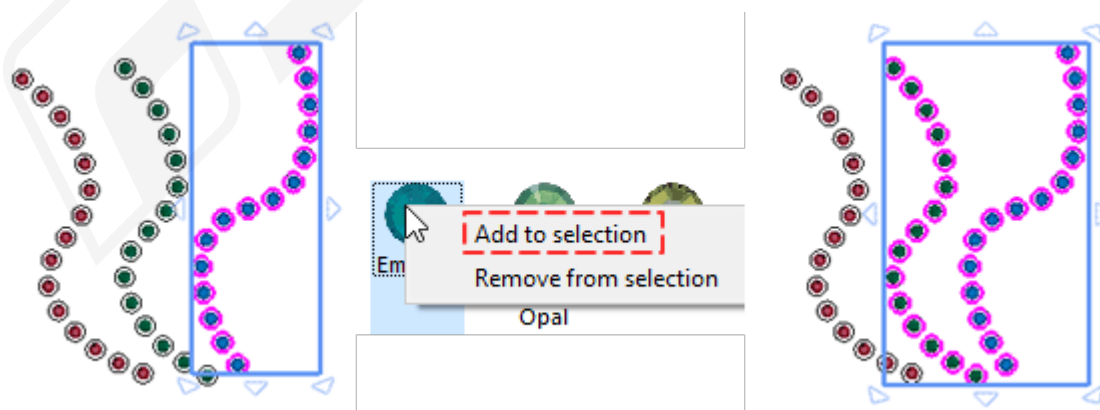
jejich typu či barvy je velice užitečná. Bez aktivace techniky Krystaly  nebudou nástroje krystalů funkční. Krystaly jsou aplikovány do motivu jednotlivě - jako výplň nebo obrys. Všechny typy krystalů mají různé nastavení, není proto možné provádět změny na všech najednou. Proto je pomocí níže popsané techniky vícenásobného výběru možné vybrat pouze jeden typ krystalů. Máte-li u "krystalové výplně" stejnou barvu jako u ostatních jednotlivých krystalů, nelze je vybrat všechny pomocí Přidat do výběru na základě stejné barvy. Tento nástroj je velice nápomocný především u velkých komplikovaných krystalových objektů. Změny navíc aplikuje na celý váš výběr.

Vybrat jednotlivé krystaly stejného typu

Máte-li více jednotlivých krystalů stejné barvy a chcete provést jejich výběr, musíte nejprve vybrat jeden z nich, čímž se vám ve Vlastnostech zpřístupní možnost Krystal. Poté klikněte na Barva/Tvar a zobrazíte veškeré dostupné barvy. Vybraný krystal se zvýrazní. Klikněte pravým tlačítkem myši a použijte funkci Přidat do výběru, díky čemuž se vyberou všechny krystaly dané barvy. Všechny krystaly této barvy se přidají do výběru.



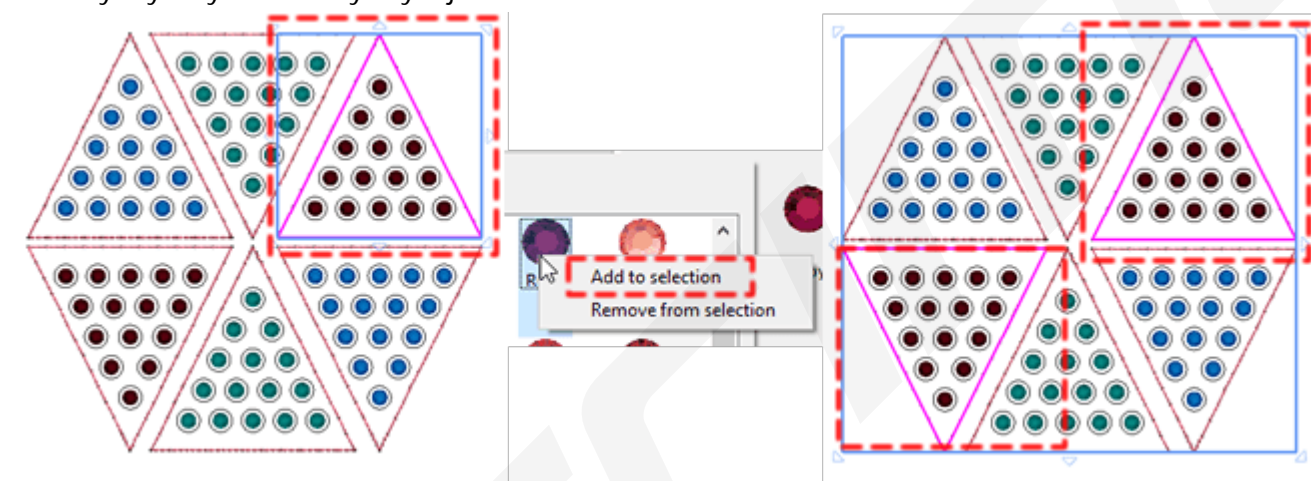
Nyní můžete do výběru přidat všechny krystaly jakékoli jiné barvy, pokud tuto barvu znáte. Nechte výběr tak, jak je a klikněte na Barva/Tvar, díky čemuž uvidíte všechny dostupné barvy. Pokud teď kliknete pravým tlačítkem myši na jinou barvu a poté na Přidat do výběru, budou do výběru přidány i krystaly oné barvy.



Jakmile máte vybráno více krystalů, můžete je změnit všechny najednou pomocí dostupných možností v záložce Vlastnosti. Můžete je také z výběru odebrat. Klikněte pravým tlačítkem myši na barvu krystalů, kterou chcete odebrat a zvolte možnost Odebrat z výběru. Všechny krystaly této barvy budou odebrány.

Výběr krystalových výplní stejného typu

Stejným způsobem můžete vybrat několik "krystalových výplní", které používají stejnou barvu. Zvolte objekt s "krystalovou výplní" a ve Vlastnostech se objeví možnost Krystalová výplň. Poté klikněte na Barva/Tvar a uvidíte všechny dostupné barvy. Nyní se krystal s vybranou barvou označí, pro výběr všech krystalů stejné barvy klikněte na danou barvu pravým tlačítkem a vyberte možnost Přidat do výběru. Vybrány budou všechny krystaly této barvy. Nyní je můžete měnit dle libosti.

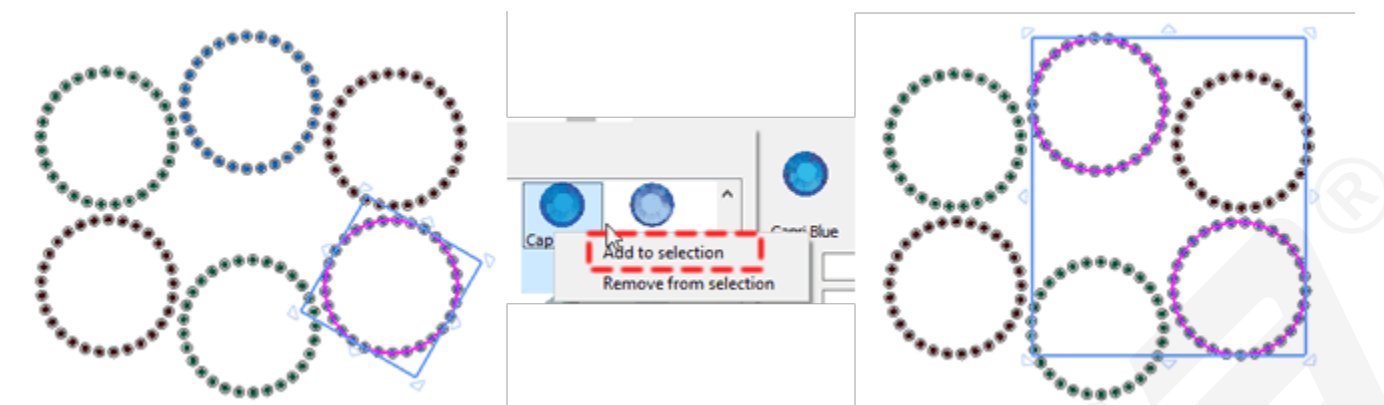


Pro přidání více krystalových výplní do výběru musíte kliknout pravým tlačítkem myši na jinou barvu, o které víte, že se v motivu nachází, a poté kliknout na možnost "Přidat do výběru". Všechny objekty krystalové výplně s touto barvou existující v motivu budou přidány do současného výběru. Poté můžete různě měnit jejich vlastnosti. Například můžete měnit jejich velikost či Barvu/Tvar.

Objekty krystalové výplně můžete z výběru také odebrat. Klikněte pravým tlačítkem na barvu, kterou chcete odebrat a zvolte možnost Odstranit z výběru. Všechny objekty krystalové výplně se stejnou barvou budou z výběru odstraněny. Stejným způsobem můžete vybrat či odstranit objekty "obrysových krystalů".

Vybrat obrysové krystaly

Stejným způsobem můžete vybrat více "obrysových krystalů" o stejné barvě. Zvolte objekt "obrysového krystalu" a ve Vlastnostech se objeví možnost Obrysové krystaly. Poté klikněte na Barva/Tvar a objeví se všechny dostupné barvy. Po výběru barvy se krystal s touto barvou označí, a aby bylo možné zvolit všechny krystaly této barvy, musíte na barvu kliknout pravým tlačítkem a využít funkci "Přidat do výběru". Všechny krystaly stejné barvy budou přidány do výběru. Nyní je můžete dle libosti upravovat.







Pro přidání více obrysových krystalů do vašeho výběru musíte kliknout pravým tlačítkem na další barvu obsaženou v motivu a použít možnost Přidat do výběru. Všechny obrysové krystaly s touto barvou v motivu se přidají do současného výběru. Z výběru je možné tyto krystaly také odebrat. Klikněte pravým tlačítkem na krystal s barvou, kterou chcete z výběru odebrat a vyberte možnost Odebrat z výběru. Všechny obrysové krystaly se stejnou barvou budou z výběru odebrány.


Zobrazení motivů

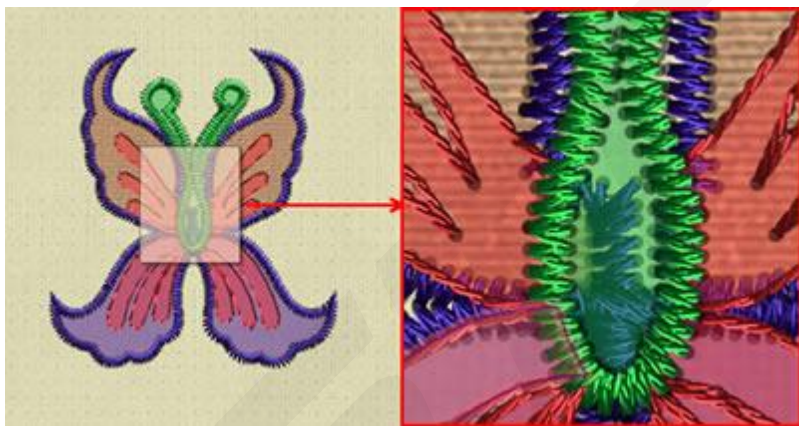
V této sekci si projdeme všechny dostupné možnosti a nástroje, které vám pomohou s co nejlepším zobrazením vašich motivů a při jejich tvorbě či úpravách. Navíc si představíme několik režimů zobrazení (3D náhled, náhled stehu, náhled tloušťky) a úpravy, které jsou možné pomocí komponentů v pracovním prostoru. Zobrazení motivu můžete jednoduše změnit jeho přiblížením, čímž získáte detailnější pohled, nebo oddálením pro více komplexnější náhled na motiv. Můžete také experimentovat s celou řadou možností zoomu a dosáhnout tak kýžených detailů. Najíždění a rolování jsou dvěma doplňkovými způsoby pro zobrazení konkrétních oblastí motivu. Když pracujete při velkém přiblížení nebo s velkými motivy, nemusí se vám podařit zobrazit celý motiv. Najíždění a rolování vám pomohou volně se pohybovat po stránce a objevit tak předtím skryté části motivu. Pomocí nástroje najíždění můžete zobrazit konkrétní oblasti velkého motivu.

Nástroje zoomu


Nejjednodušším způsobem pro změnu zobrazení během tvorby či editace je použití kolečka myši. Při používání kolečka myši je výchozím nastavením kolečka horizontální rolování. V případě, že chcete motiv přiblížit či naopak oddálit, musíte podržet klávesu CTRL (CMD u Mac OS) a použít kolečko, které se dočasně přepne do režimu Zoomu. Pokud potřebujete Zoomovat vertikálně, stiskněte při pohybu kolečkem klávesu ALT. Navíc můžete měnit zobrazení pomocí nástrojů zoomu v záložce Nástroje (Přiblížení , Předchozí , Najíždění , Zoom na vše ) nebo pomocí výběru přednastavené hodnoty zoomu v pravém spodním rohu aplikace.


Přiblížení

Pomocí nástroje Přiblížení  můžete tažením přiblížit konkrétní oblast. K funkci Přiblížení se dostanete také pomocí klávesy Z. Pomocí tohoto nástroje můžete zvětšit část Vašeho motivu a zkontrolovat detaily. Vyberte nástroj Přiblížení z panelu nástrojů a kurzor se změní na lupu. Poté klikněte na místo, ve kterém chcete, aby nový bod zobrazení začínal a táhněte myší za stálého držení levého tlačítka. Takto vámi označená oblast bude novým bodem zobrazení.




Předchozí


Pomocí Předchozí  se vrátíte na předchozí zobrazení vašeho motivu.

Zobrazení tedy bude stejné jako před posledním přiblížením. Kliknutím na příslušnou ikonu  na panelu nástrojů funkci aktivujete. Pokud není ikona dostupná, najedte kurzorem na Nástroje zoomu a objeví se všechny dostupné možnosti. Kliknutím na nástroj Předchozí jej aktivujete. Funkci lze aktivovat i klávesou F3.

Najíždění

Najíždění  vám umožňuje pohybovat motivem po obrazovce, jako byste rukou pohybovali papírem po ploše. Funkci najíždění aktivujete kliknutím na ikonu Najíždění na panelu nástrojů nebo stisknutím klávesy H. Kurzor se změní na ruku stejnou, jako je na ikoně a vy s ním můžete klikat a táhnout po obrazovce. K najíždění se dá použít také kolečko myši, přičemž se pohybujete ve směru rolování kolečka, pokud stisknete Alt a rolujete kolečkem, začnete se pohybovat nalevo či napravo.


Zoom na vše

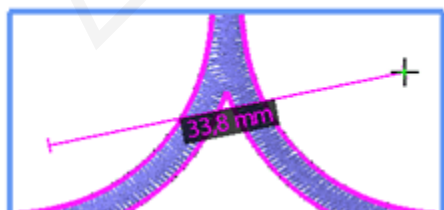
Pomocí této funkce můžete zobrazit celý motiv v přehledné obrazovce. Tuto funkci aktivujete kliknutím na  na panelu nástrojů, v sekci Zoom nebo pomocí klávesy F4. Pokud máte multifunkční klávesnici, ujistěte se, že nejsou "F" klávesy uzamčeny.

Přednastavený zoom

Můžete využít jakékoli přednastavené hodnoty zoomu, které se objeví v menu ve spodním levém rohu. Přednastavený zoom má hodnoty 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 250%, 300%, 400%, 500% a 600%. Nastavíte-li v záložce Možnosti - Monitor přesnou velikost Vašeho monitoru, uvidíte při každém kliknutí na hodnotu 100% motiv v jeho skutečné velikosti.

Pravítko

Pravítko vypočítává vzdálenost mezi dvěma body v pracovním prostoru. Můžete jej aktivovat pomocí příslušné ikony na panelu nástrojů  nebo pomocí klávesy F9. Tímto nástrojem můžete měřit velikost vyšivaného motivu či jakékoli jeho části. Klikněte do jakéhokoli bodu, čímž měření zahájíte a táhněte až k bodu, kde jej chcete ukončit. Nakreslí se virtuální úsečka z počátečního bodu až do bodu, kde jste tlačítko pustili a objeví se vzdálenost.



Zobrazení motivu

Motiv můžete zobrazit několika způsoby: 3D náhled, zobrazení Stehy a Obrisy. Výchozím nastavením je realistický 3D náhled, který zobrazuje, jak bude motiv po vyšití vypadat. Styl a barva stehů nebo způsob, jakým bude motiv ušit, vám poskytují představu o skutečném výsledku vyšívání. V 3D náhledu jsou nitě o dost silnější, než při zobrazení stehů. Z 3D náhledu můžete přejít zpět k normálnímu jednoduchým kliknutím na možnost 3D náhled v nabídce Zobrazení nebo stisknutím klávesy P. Je-li 3D zobrazení deaktivováno, přepnete se do zobrazení Stehy, ve kterém stehy vidíte jako linie. Toto zobrazení můžete aktivovat-deaktivovat pomocí klávesy G. Jste-li v tomto režimu, můžete zobrazení rovněž vypnout a přepnout na zobrazení Obrisy. V tomto zobrazení vidíte pouze artwork motivu, takže je jednodušší jej upravovat. Tato funkce také přehledněji zobrazuje všechny části motivu a zjednodušuje tak jejich úpravu.

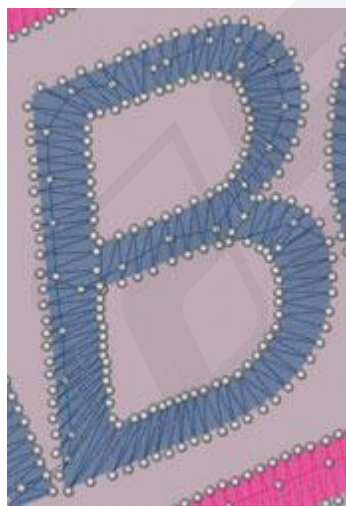


3D náhled

Stehy

Obrisy

Používáte-li zobrazení stehů, najdete v něm i doplňkovou funkci Stehové body. Je-li aktivována, vidíte všechny skutečné stehové body. Stehové body jsou body, ve kterých stroj vpichuje jehlu do látky. S tímto zobrazením můžete určit délku stehů, jejich hustotu a body vpichu.

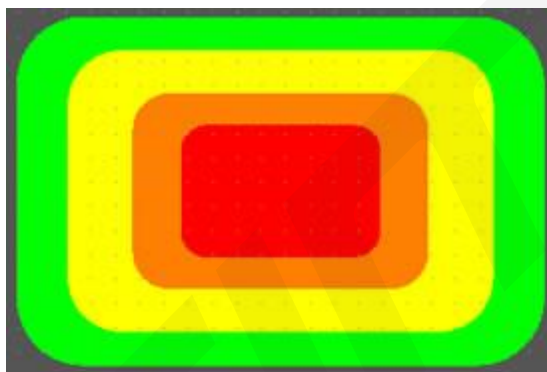


Zobrazení tloušťky

Tato možnost je velice užitečná při tvorbě profesionálně vypadajících motivů. Stehy, které přesahují na druhou stranu nevytváří zrovna pěknou výšivku, ačkoli se to někdy dá využít k vytvoření speciálních efektů. Obecně si však chceme pohlídat, aby na jednu vrstvu stehů nebyla našitá druhá. V nabídce Zobrazení můžete aktivovat Zobrazení tloušťky, ve kterém můžete barevně vidět, kolik vrstev stehů se v dané části nachází. Zeleně je označena 1 vrstva, 2 vrstvy jsou žluté, 3 vrstvy výšivky oranžové a příliš vrstev je označeno červenou barvou. Takto můžeme jednoduše najít a opravit všechny oblasti, ve kterých se nachází příliš mnoho překrývajících se stehů. Na původní zobrazení se vrátíte opětovným kliknutím na funkci.



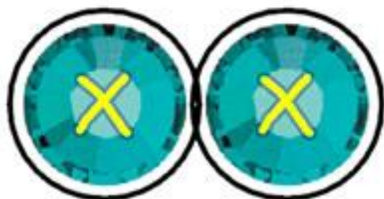
Překrývající se objekty



Zobrazení tloušťky

Překrývající se krystaly

Tato funkce je velice užitečná, když vytváříte motivy s krystaly. Tuto možnost můžete aktivovat v nabídce Zobrazení výběrem Překrývající se krystaly nebo stisknutím klávesy O. Aktivací tohoto zobrazení se všechny překrývající se krystaly označí písmenem "X", aby byla jejich reorganizace co nejjednodušší. Pokud je překrytí krystalů limitováno pouze na jejich okraje, "X" bude žluté.



Pokud se překrývají samotné krystaly, "X" bude červené.

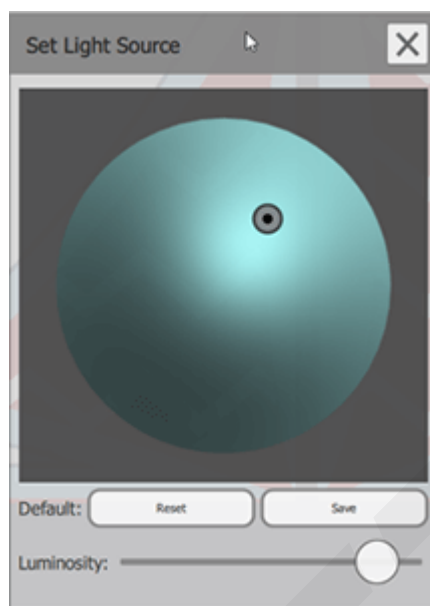


Pokaždé, když dokončíte motiv s krystaly, je dobré pomocí této funkce zkontrolovat, zda se žádné krystaly nepřekrývají a nemusí být proto opraveny.

Poznámka: Nedoporučujeme nechávat funkci Překrývající se krystaly aktivovanou po celou dobu prací, mohlo by dojít ke zpomalení PC.

Nastavit zdroj světla

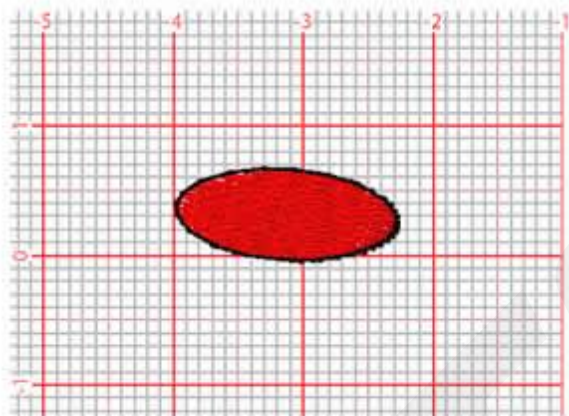
V 3D náhledu existuje způsob, jak nastavit zdroj světla. Pomocí funkce Nastavit zdroj světla v nabídce Zobrazení aktivujete speciální okno s 3D koulí. Na kouli se nachází bod, který zobrazuje současný zdroj světla. Přetažením tohoto bodu můžete měnit místo, ze kterého bude světlo vycházet. Rovněž můžete nastavit jeho intenzitu. Pomocí posuvníku svítivosti doleva intenzita světla klesá a doprava se zvedá. Nastavte vámi požadovanou hodnotu osvětlení motivů. Tento 3D nástroj vám poskytuje možnost nasvítit váš motiv z různých úhlů. Nastavení zdroje světla je nejlepším nástrojem pro výkon naprosto přesných úprav. Jakákoli vámi provedená změna se okamžitě projeví v náhledu motivu, díky čemuž můžete upravovat naprosto precizně. Pomocí tlačítka Uložit toto nastavení jako výchozí budou vámi nastavené hodnoty použity pro každý nový motiv. Rovněž můžete použít tlačítko Výchozí, čímž resetujete zdroj světla na původní hodnotu.



Zobrazit mřížku

Příslušným tlačítkem v nabídce Zobrazení můžete aktivovat-deaktivovat Mřížku. Je-li Mřížka povolena, objeví se v pracovním prostoru mřížka. Mřížka představuje vertikální a horizontální přímky s virtuálním pravítkem na kraji oblasti motivu. Tyto hodnoty jsou hodnoty virtuálních os X a Y v centimetrech či palcích. Mřížka vám pomáhá přesně nakreslit, vyměřit a srovnat objekty a vytvořit tak motiv přesně dle vašich představ. V případě, že chcete objekt k mřížce připnout, můžete aktivovat připnutí mřížky v nabídce Zobrazení. Rovněž můžete použít klávesy Ctrl+Shift+G (Mac OS CMD+Shift+G).

Pokud v sekci Nástroje-Možnosti-Obecné zvolíte americký systém měření, nebude mřížka poskytovat informace v centimetrech, ale palcích.





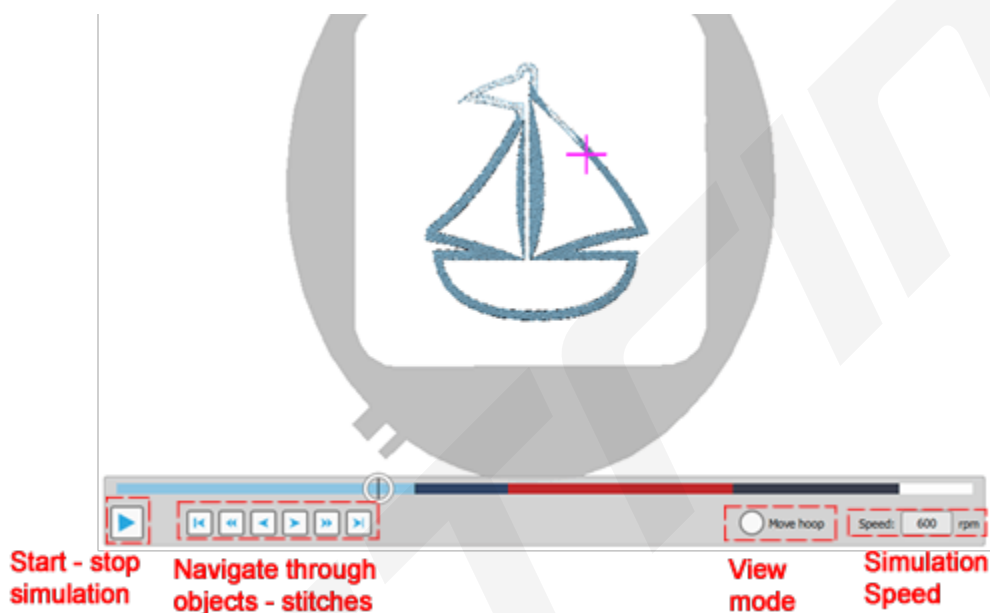
Zobrazit rámeček


V nabídce zobrazení můžete rovněž aktivovat-deaktivovat zobrazení rámečku použitím možnosti Rámeček. Výchozím rámečkem bude pro každý motiv rámeček, který jste nastavili v uvítací obrazovce. Je-li rámeček deaktivován, vidíte pouze šedou linii, která zobrazuje oblast rámečku. V případě, že si chcete pro daný motiv vybrat jiný rámeček, použijte možnost Stroj/Rámeček na panelu nástrojů. Rámeček je velice užitečný, protože díky němu vidíte, zda vámi vytvořený motiv sedí do rámečku vyšívacího stroje. Existuje celá řada rámečků, ze kterých můžete vybírat a dokonce si můžete přidat vlastní. Více informací se o práci s rámečky dozvíte v kapitole Změna rámečku.





Pomalé překreslení (Shift+F11)



Spuštění simulace je velice cenným krokem před zahájením samotného prvního vyšívací jakéhokoli z vašich motivů. Pomalé překreslení poskytuje automatickou simulaci vyšívacího procesu. Pohybujte se přes objekty a prohlédněte si umístění každého stehu. Jedná se o skvělou příležitost pro úpravu každého detailu.

Pomalé překreslení je dostupné pouze při aktivované technice Vyšívání . Aktivujete jej buďto kliknutím na ikonu na panelu nástrojů  nebo pomocí kláves Shift+F11.



Pro spuštění simulace stiskněte tlačítko Play . Simulace se spustí z počátečního bodu motivu. Simulaci můžete zastavit tlačítkem Stop nebo klávesou Esc. Po zastavení simulace ji vždy můžete znovu spustit a začít od posledního vyobrazeného bodu. Když je simulace zastavená, můžete přesunout indikátor současného bodu na jakýkoli jiný bod nebo se přesouvat mezi objekty/stehy pomocí tlačítek vedle tlačítka start. Tato tlačítka vám pomáhají vybrat objekt či steh, který chcete.

-  Počátek motivu, přechod na první steh motivu.
-  Předchozí objekt, přechod na první steh předchozího objektu.
-  Předchozí steh, přechod na předchozí steh.
-  Následující steh, přechod na následující steh.

-  Následující objekt, přechod na první steh následujícího objektu
-  Konec motivu, přechod na poslední steh motivu.


Nastavit můžete hodnotu "rychlosti" v případě, že chcete, aby simulace běžela rychleji či pomaleji. Tato hodnota může být mezi 100 - 4000 RPM. Pokud povolíte funkci Pohyb rámečku, můžete měnit výchozí režim zobrazení, ve kterém se hlava stroje pohybuje na režim, ve kterém zůstává na místě a motiv (Rámeček) se pohybuje tak, jak by se pod hlavou při skutečném vyšívání pohyboval.

Vodítka

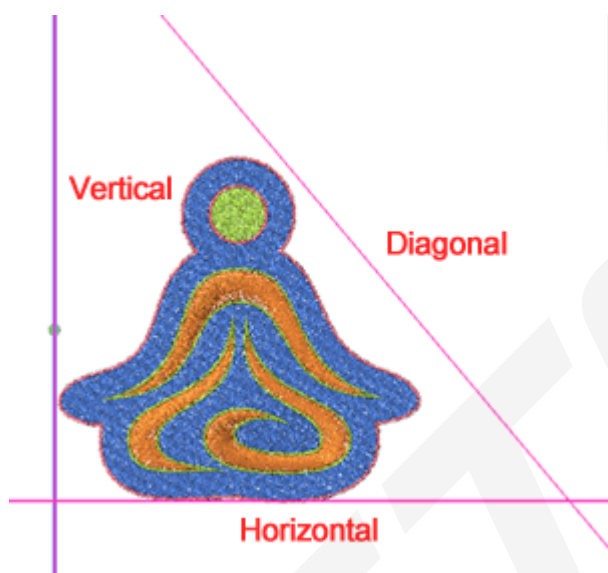
Vodítka jsou užitečná při tvorbě - úpravách motivu, protože vám pomáhají srovnat a umístit jeho části.

Existují tři typy vodítek: Vertikální, Horizontální a Diagonální.

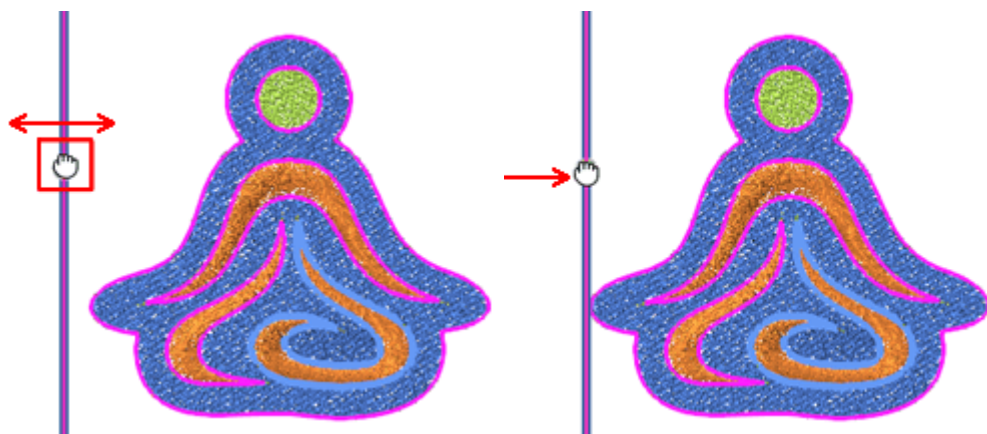
Vodítka můžete dočasně Zobrazit/Skryt aktivací-deaktivací funkce Zobrazit v nabídce Zobrazení/
Vodítka.

Pro aktivaci/deaktivaci režimu Vodítka musíte nejprve kliknout na ikonu Vodítka .

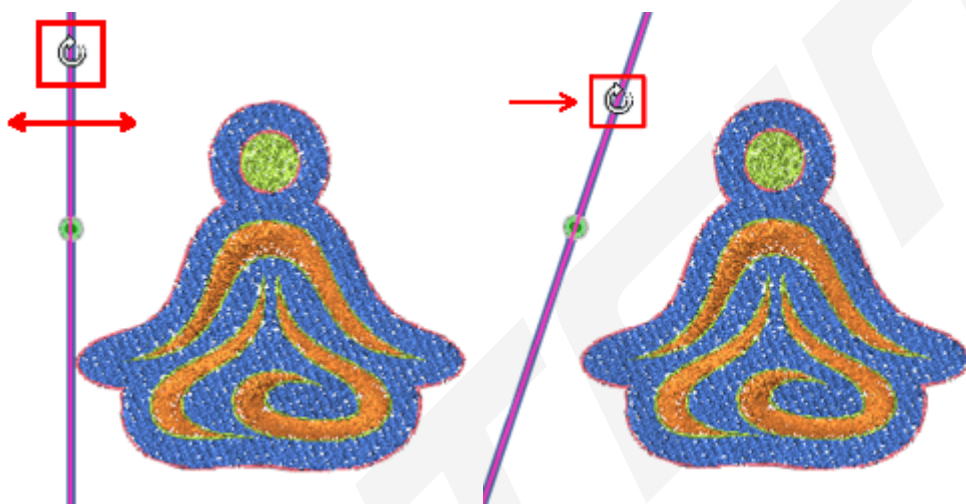
Jakmile tento režim zapnete, můžete kliknout a táhnout po pracovním prostoru a vytvořit tak vodítko kdekoli. Nyní jste v pracovním režimu, kde není možné upravovat motiv, můžete pouze kreslit, měnit a mazat vodítka. Pokud potáhnete vertikálně, vytvoříte vertikální vodítko, horizontálně horizontální, atd.



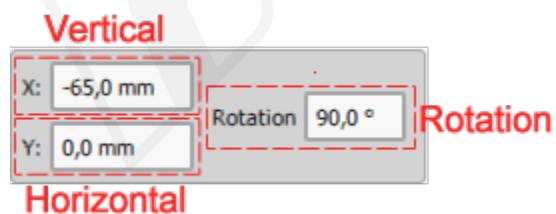
Kliknete-li na kterékoli vodítko, uvidíte přímkou s obrysem, který značí, že je vodítko zvoleno. Toto vodítko můžete smazat klávesou Delete. Vodítkem můžete pohybovat myší pomocí kroužku, který se objevuje ve středu vodítka. Kurzor se při najetí na něj změní v ruku a vy jej můžete tažením přemístit.



Pokud myš přesunete kamkoli na vodítko, kurzor se změní v rotující šipku a vy můžete motiv otáčet. Držíte-li klávesu Alt, dojde po každém kliknutí k otočení o 30 stupňů. Rovně můžete držet klávesu Shift a otočení bude probíhat po 15 stupních. Po stisknutí klávesy Ctrl přepnete na režim posunování.



Pozici a úhel vodítka můžete změnit také pomocí numerických hodnot. Jakmile vyberete vodítko, uvidíte v záložce Možnosti nástrojů horizontální - vertikální umístění vodítka a jeho úhel. Vepsáním hodnoty můžete tuto pozici a úhel změnit. Pro přesunutí horizontálního vodítka musíte upravit hodnotu "Y" a u vertikálního hodnotu "X". Pokud vepíšete hodnotu Otočení, můžete upravit úhel vodítka. Otočení probíhá v závislosti na zeleném kroužku, který se objeví na vodítku po jeho výběru. Můžete změnit pozici tohoto kroužku úpravou hodnoty "Y" u vertikálních vodítek, "X" u horizontálních a "X-Y" u diagonálních.



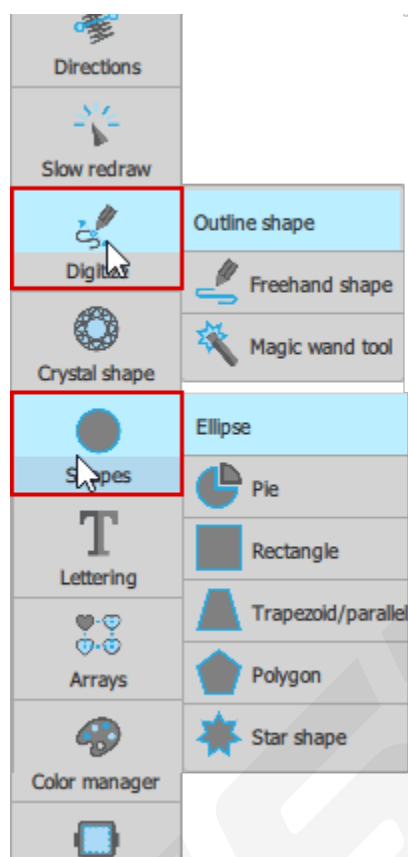
Všechna vložená vodítka mají funkci rychlého připnutí, která je při tvorbě velice užitečná. Všechny objekty můžete rychle přesunout k vertikálním a horizontálním vodítkům, která jste do pracovního prostoru umístili. To je velice užitečné v případě, že chcete objekty srovnat do konkrétní pozice a ulehčit si tak při tvorbě práci. Rovněž je možné udělat opak a přesunout vodítka k objektům.

Pokud chcete přichytit objekty k vodítkům, můžete aktivovat funkci Připnout v nabídce Zobrazení- Vodítka.

Tvorba objektů

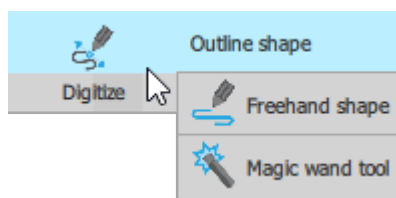
V programu se nachází výkonný grafický editor, který můžete využívat pro tvorbu vektorové grafiky. U vektorové grafiky lze měnit velikost a přitom neztrácet kvalitu. Místo pixelů využívá pro tvorbu motivů vektorová grafika matematické rovnice. Software samozřejmě provádí tyto operace "za oponou", takže se můžete soustředit jen na tvorbu. Jakmile vytvoříte motiv, můžete do něj aplikovat jakýkoli typ objektu. Tímto způsobem můžete vytvořit jaké tvary chcete a poté si můžete zvolit z dostupných typů: výšivka, barva, obdélník, výřez, šablona. V této kapitole vám představíme dostupné nástroje pro tvorbu motivů a jejich použití. Většinu z nich můžete nalézt na panelu na levé straně okna aplikace.

Dostupné nástroje jsou: Volný tvar, Bodová tvorba, Obrisy (digitalizační nástroj), Tvorba tvarů, Text a Symbol - Klipart. Jejich kombinací lze stvořit opravdu překrásné motivy.



Digitalizační nástroje


Ať už teprve začínáte nebo jste zkušeným návrhářem, pomocí Digitalizačních nástrojů můžete nakreslit motiv od začátku do konce. Všechny digitalizační nástroje se nachází v sekci Digitalizace na panelu nástrojů. Dostupnými digitalizačními nástroji jsou Obrysy, Volný tvar, a Kouzelná hůlka. Ikona naposledy použitého nástroje se nachází v sekci Digitalizace a znovu aktivovat daný nástroj můžete pouhým kliknutím. V případě, že potřebujete vybrat jiný nástroj, kliknutím vyberete kterýkoli jiný. Vybraný nástroj je nyní vyobrazen na panelu pro jednodušší opětovné použití. Volný tvar vám umožní kreslit jako po papíře. Obrysy vytváří křivkové či přímkové objekty. Můžete vytvořit otevřené křivky, větvené křivky či uzavřené křivky.

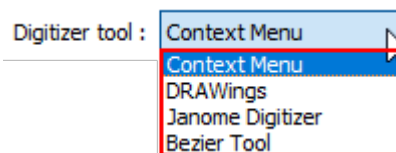


Pro bližší seznámení se s digitalizačními nástroji můžete shlédnout video. Jedná se o online video, proto se ujistěte, že jste připojeni k internetu.

[Shlédnout video](#)

Obrysy

Pomocí nástroje Obrysy  můžete tvořit křivkové či přímkové objekty. Než vám popíšeme, jak nástroj funguje, bylo by dle našeho názoru nejlepší poskytnout vám několik informací o operačních režimech, protože se jedná o nejpoužívanější digitalizační nástroj vůbec, na který mohou být uživatelé zvyklí z jiných programů, např. programy pro tvorbu vektorové grafiky, a díky těmto režimům si na něj snadněji zvyknou. Operační režim lze vybrat z nabídky Nástroje - Možnosti v sekci Digitalizace. Všechny operační režimy mají stejné funkce rozdíl je ve způsobu ovládání, proto si nejdříve představíme použití nástroje jako takového a poté způsob ovládání u každého operačního režimu. Operační režimy jsou Kontext, Kresby, Janome Digitizer a Bodová tvorba.



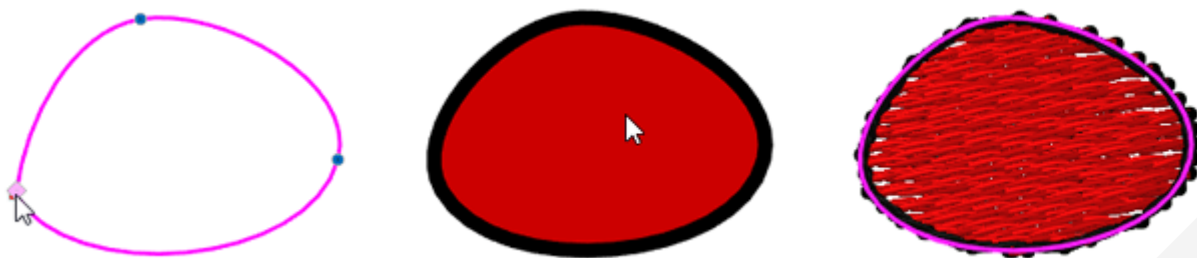
Obecně po aktivaci nástroje můžete kreslit body kliknutím levým tlačítkem myši do oblasti motivu. Tímto způsobem můžete rychle vytvářet části vašeho motivu. Jelikož se jedná o výšivkový motiv, nejspíše budete potřebovat vyšívat některé části dohromady a jiné zvlášť. Části, které chcete šít dohromady, musí být sekcemi jednoho objektu. Jsou-li obrysy aktivovány, začnete vytvářet sekce a každou sekci je nutné dokončit. V každém operačním režimu ukončujeme sekci jinak, což si níže popíšeme. Po jejím ukončení nástroj zůstává aktivní a vy můžete přidávat do daného objektu další sekce. Sekce můžete přidávat tak dlouho, jak potřebujete. Jakmile chcete přestat s přidáváním sekcí do daného objektu, musíte objekt dokončit. Jakmile je dokončen, Obrysy zůstávají aktivní a můžete vytvořit další objekt, který také může mít několik sekcí. Hlavním rozdílem jednotlivých operačních módů je způsob dokončení objektů a sekcí.

Pro ukončení sekcí - objektů můžete použít klávesy (Enter či Esc) v kterémkoli z operačních módů. Při jednom stisknutí jedné z kláves se dokončí současná sekce; stisknete-li klávesu dvakrát, dokončí se celý OBJEKT. Jakmile je objekt dokončen a chcete zavřít nástroj, klikněte na obdélníkový výběr nebo znovu na klávesu Enter či Esc. Obecně se jedná o proces, který se opakuje při tvorbě jedné či více sekcí. Když už známe proces, představíme si některé techniky, které jsou pro každý operační režim stejné. Rovněž můžete shlédnout video, které vám představí použití nástrojů v každém operačním režimu.

Kontext	Kresby	Janome Digitizer	Bodová tvorba
Shlédnout video	Shlédnout video	Shlédnout video	Shlédnout video

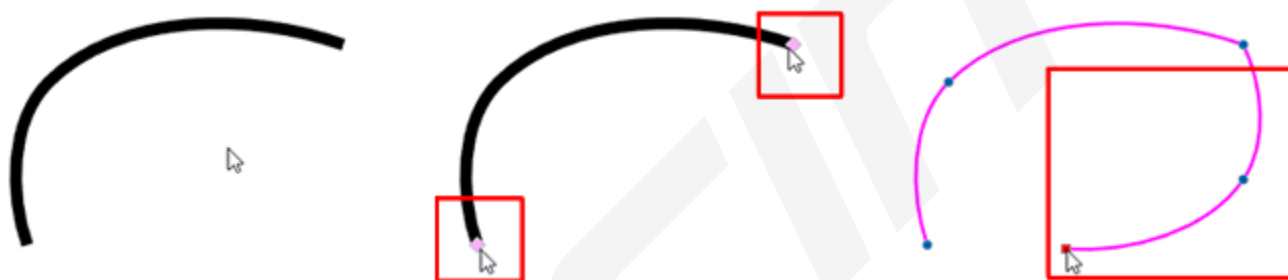
Poznámka: V některých režimech je vámi vytvářený tvar defaultně v křivkách, kdežto v jiných režimech je propojen liniemi.

Nejdříve musíme vysvětlit, jak spojíte poslední bod s prvním, čímž vytvoříte uzavřený tvar.

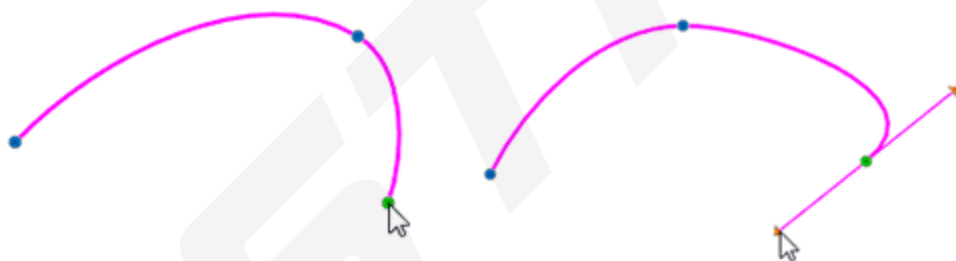


Kdykoli můžete smazat poslední vložený bod stisknutím klávesy Backspace. Tímto způsobem můžete upravit cokoli, co se vám během tvorby nelíbí.

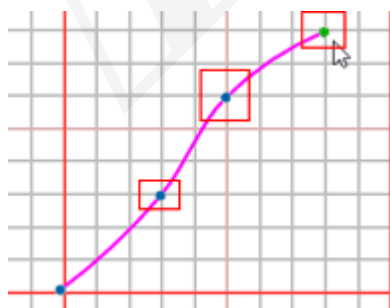
Dokud není objekt ukončen, můžete do otevřených sekcí přidávat další části. Umístěte kurzor myši nad první či poslední bod a uvidíte, jak se kurzor mění. Pokud nyní začnete kreslit, přidá se do sekce nová kresba.



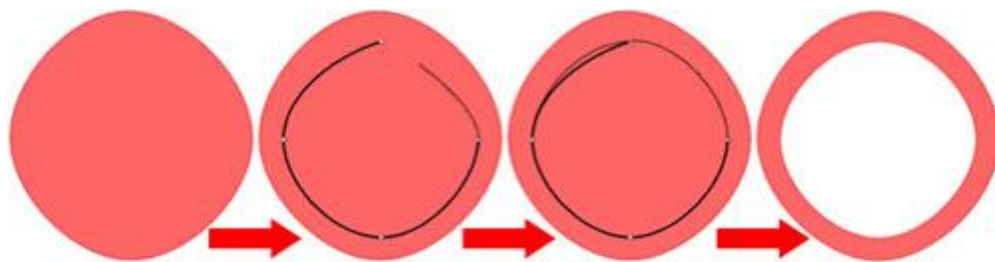
Při kreslení můžete také táhnutím dále editovat vytvořenou křivku.



Podržíte-li klávesu Alt ke kurzoru myši se připne mřížka pro větší přehled. Při kreslení kurzor připne linie mřížky, což vám pomůže v přesnějším kreslení. Když stisknete Alt, objekt se automaticky přesune/připne k nejbližším vertikálním a horizontálním linkám pravítka. Z tohoto bodu můžete nakreslit přímku na pozici, na mřížce.



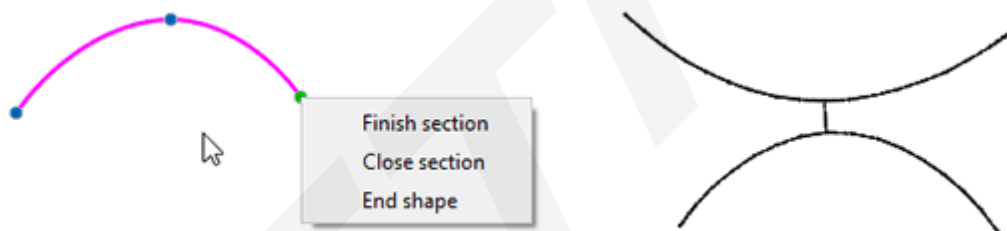
Pamatujte si, že můžete jednoduše vytvořit díru, pokud umístíte jakýkoli uzavřený tvar sekce na jiný.



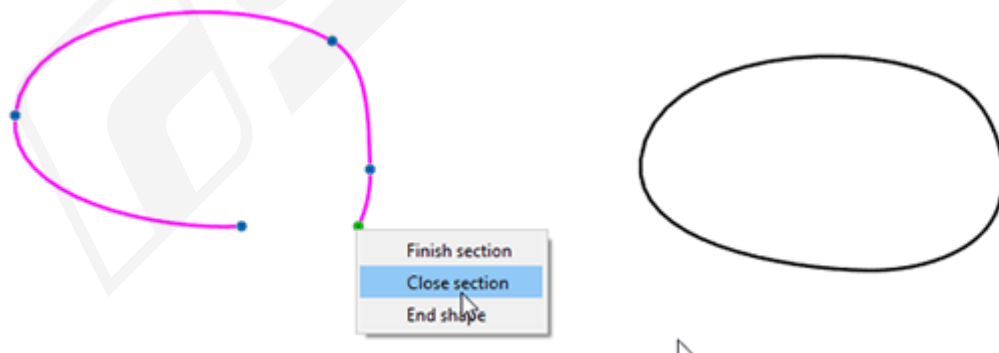
Nyní se podívejme na rozdíly jednotlivých operačních režimů. Jelikož digitalizační proces probíhá za použití externích zařízení, myší, touchpadů nebo trackpadů, rozdíly jsou vysvětleny při použití myši.

Kontext

Je-li aktivován tento režim, můžete určovat uzly tvaru jednoduchým kliknutím levým tlačítkem. Definované body jsou defaultně spojeny křivkou. Propojovací křivka je ovlivněna definovanými body tak, aby vypadala přirozeně. Pokud chcete v tomto režimu uzavřít sekci či objekt, klikněte pravým tlačítkem myši a postupujte dle nabízených možností zobrazené nabídky. Dostupnými možnostmi jsou Ukončit sekci, Zavřít sekci a Dokončit tvar. Pomocí Ukončit sekci dokončíte současnou sekci a nástroj zůstane aktivní v případě, že byste chtěli začít vytvářet novou. Vytvoříte-li novou sekci, budou obě tyto sekce patřit k jednomu objektu. Možností Dokončit tvar tento objekt uzavřete. Oba výběry se vztahují na stejný objekt, tedy mají propojené stehy a budou vyšívány společně.



Zavřít sekci nám pomáhá vytvořit uzavřený tvar. Pomocí této možnosti se propojí poslední vytvořený bod z počátečním bodem a vytvoří tak uzavřený tvar.

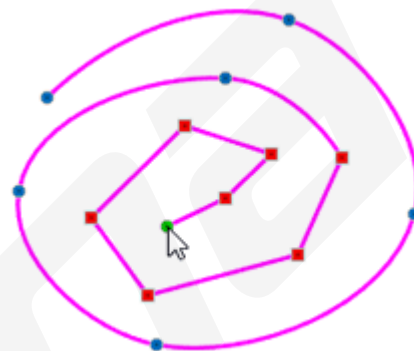


Kresby


Ovládání je v tomto režimu stejné jako v režimu Kontext. Základní rozdíl je, že při práci v tomto režimu nemáte "nabídku kontextu" pro volbu operace při digitalizaci. Pravým tlačítkem současnou sekci dokončíte, zatímco je nástroj stále aktivní pro tvorbu nové sekce. Můžete přidat kolik jen sekcí chcete a jakmile jste připraveni ukončit současný objekt, klikněte pravým tlačítkem dvakrát. Máte-li objekt dokončen, nástroj zavřete dalším pravým kliknutím.



Výchozím nastavením režimů Kontext a Kresby jsou křivky. Tzn. body, které tvoříte, jsou defaultně spojovány křivkou. V případě, že potřebujete přidat rohy, držte při kreslení klávesu Shift a další vámi nakreslený bod bude bod rohu. Všechny kruhové body jsou body křivek, zatímco čtverečky jsou body rohů. Takto můžete jednoduše kombinovat rovné a křivkové segmenty.




Janome Digitizer

Tento režim přidává defaultně linkové součásti. Je-li aktivován, body kreslíte levým kliknutím myši. Jedním kliknutím vytvoříte počáteční bod a objeví se náhled linky, který se přesouvá společně s kurzorem. druhým kliknutím vytvoříte linku z počátečního bodu do bodu, kde jste kliknutím vytvořili bod druhý. Z něj se pak bude objevovat další náhled linky. Takto můžete dále přidávat propojené linky. Když v tomto režimu potřebujete dokončit sekci či objekt, stiskněte klávesu Enter nebo Esc. Jedním stisknutím uzavřete sekci a dvěma objekty. Jakmile je objekt dokončen, a vy chcete uzavřít nástroj, můžete tak učinit následujícími způsoby. Buďto kliknete na ikonu obdélníkový výběr  nebo znovu stisknete klávesu Enter či Esc.



Nástroj defaultně vytváří rovné linky, ale pokud chcete přidat křivku, klikněte před přidáním bodu pravým tlačítkem a bod bude bodem křivky. Pokud kliknete a potáhnete pravým tlačítkem při tvorbě bodu, můžete upravit zakřivení předchozího segmentu.


Bodová tvorba

Pracujete-li v tomto režimu, ohraničující nástroj defaultně vytváří propojené přímky. Jedním kliknutím na pracovní prostor vyberete počáteční bod a při pohybu myši se objeví náhled linky vedoucí z počátečního bodu a následuje kurzor. Kliknete-li znovu, linka bude vedena z počátečního bodu do bodu vašeho kliknutí. Nová linka bude vedena z druhého bodu. Tímto způsobem můžete dále linie přidávat. V tomto režimu současnou sekci uzavřete jedním pravým kliknutím. Dvěma kliknutími pak dokončíte objekt. Jakmile je objekt dokončen a chcete uzavřít nástroj, můžete zvolit některý z těchto způsobů. Buďto kliknete na obdélníkový výběr  nebo použijete klávesu Enter či Esc.



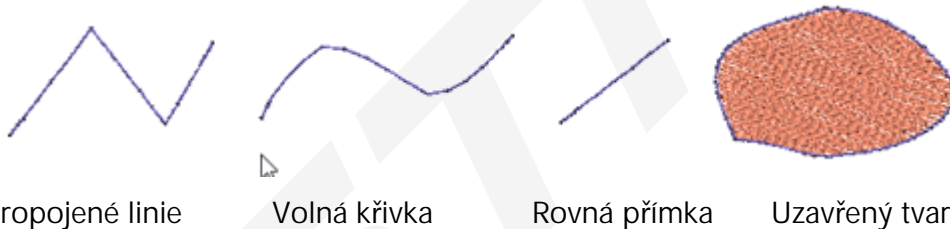
Výchozím nastavením nástroje jsou přímky, ale pokud chcete přidat křivku podržte klávesu Shift a následující vámi přidány bod bude bodem křivky. Pokud kliknete a potáhnete pravým tlačítkem při tvorbě bodu, můžete upravit zakřivení předchozího segmentu.

Volné tvary

Nástrojem Volné tvary  můžete vytvářet jednoduché linie či kompletní tvary. Je-li tento nástroj aktivován, můžete malovat jako perem, podržením levého tlačítka myši používáte kurzor myši jako tužku. Jakmile tlačítko pustíte, sekce se uzavře, zatímco nástroj zůstává nadále aktivní a můžete vytvářet další sekce patřící danému objektu. Jakákoli další vytvořená sekce patří stejnému objektu, vytvářejte proto sekce, které chcete vyšíť společně. Pro dokončení celého objektu klikněte pravým tlačítkem. Vytvořené sekce patří do jednoho objektu a mají propojené stehy, proto budou vyšity spolu. Nástroj zůstává aktivní, ale pokud vytvoříte další sekci, bude již spadat do jiného objektu. Pokud chcete nástroj ukončit, klikněte znovu pravým tlačítkem. Můžete rovněž vytvářet linky a propojené linky. Jedním kliknutím vyberete počáteční bod a druhým bod následující. Mezi těmito dvěma body se vytvoří rovná linie. Pokud chcete pracovat na dříve vytvořené sekci před dokončením objektu, najedte myši na počáteční či poslední bod dané sekce a kurzor se změní. Jedním kliknutím budete pokračovat v přímce, tažením vytvoříte volný tvar. Pokud je počáteční bod propojen s posledním bodem, vytvoří se uzavřený tvar. Tímto způsobem můžete přidávat volné tvary, linie, propojené linie či uzavřené tvary.

Můžete se také podívat na video s návodem pro použití Volných tvarů. Jedná se o online video, pro jeho shlédnutí tedy musíte být připojeni k internetu.

[Shlédnout video](#)

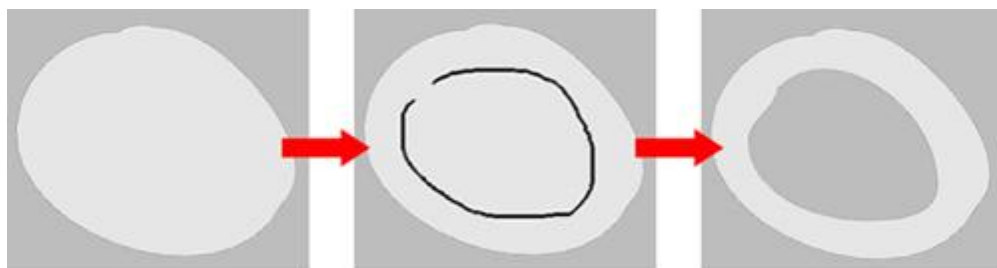


Pokud jste vytvořili objekt, který obsahuje několik sekcí, ale potřebujete jednu oddělit, můžete pravým tlačítkem kliknout na objekt a z nabídky zvolit možnost Rozdělit. Tím oddělíte vytvořené objekty.



Pro odchod z nástroje můžete kliknout pravým tlačítkem po dokončení objektu nebo kliknout na obdélníkový výběr na panelu nástrojů.

Způsob, jakým nástroj Volné tvary funguje, je velice nápomocný při vytváření děr uvnitř vámi tvořených tvarů. Pokud chcete například vytvořit tvar kolečka, musíte nakreslit vnější kruh a poté menší vnitřní kroužek. Jakmile je vnitřní kroužek dokončen, bude uvnitř většího kruhu vytvořena díra.



Uzavřený tvar

Tvorba dírky

Vytvořená dírka



Při používání nástroje Volné tvary můžete podržet klávesu Shift, čímž budete vytvářet křivky a kreslit plynuleji. Díky této funkci je tvorba motivů ještě snadnější.



Podržíte-li klávesu Alt, kurzor připne pro vaše pohodlí mřížku. Při kreslení kurzor připíná linie mřížky, což vám pomáhá kreslit přesněji.

Pokud pracujete s nástrojem Volné tvary, v nabídce Možnosti nástrojů je možné zvolit úroveň plynulosti. Díky tomu si můžete nastavit úroveň plynulosti vašeho artworku. Plynulost je možné nastavit na hodnoty od 0 do 10, a to buďto vyplněním hodnoty do příslušného pole nebo pomocí šipek více/méně vedle políčka. Pokud nastavíte plynulost na 0, křivky, které nakreslíte, budou mít hodně uzlů a jejich zakřivení nebude tak plynulé.




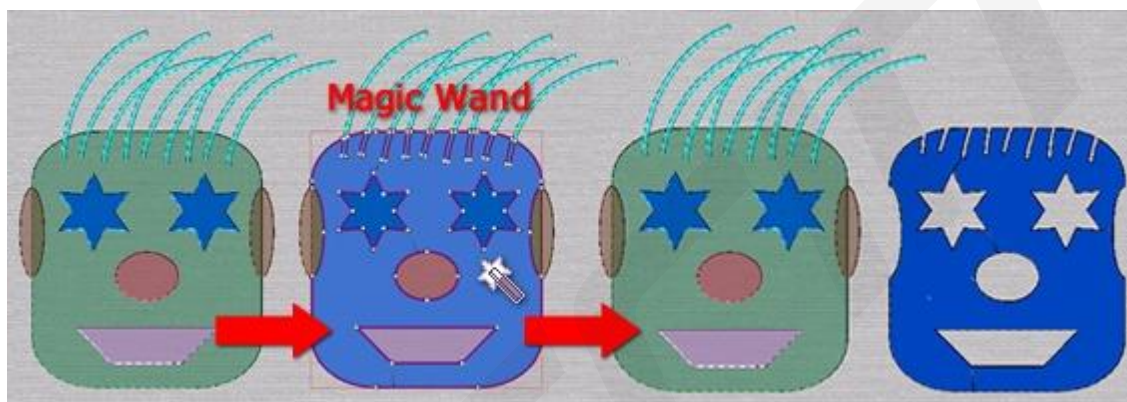
Volné tvary – Úroveň plynulosti

Pokud však nastavíte hodnotu na 10, křivky, které nakreslíte budou mít minimum uzlů a jejich zakřivení bude naprosto plynulé. Střední hodnoty mají průměrnou plynulost. Hodnoty plynulosti musí být nastaveny před samotnou tvorbou křivky.

Pokud při kreslení tvaru uděláte chybu, můžete stisknout klávesu Backspace a vymazat tak poslední vloženou sekci až po předchozí pod. Pokud chcete smazat větší část motivu, stiskněte klávesu znovu. Poté můžete pokračovat v tvorbě od daného bodu a dokončit tak vytvářený tvar.

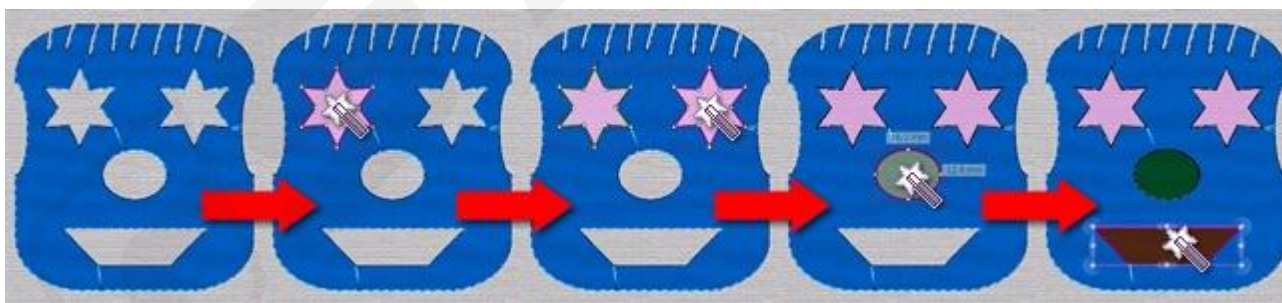
Kouzelná hůlka

Kouzelná hůlka  vytváří nové tvary postavené na tvarech vašeho motivu, abyste tedy mohli tento nástroj použít, musíte mít motiv s překrývajícími se částmi. Kouzelnou hůlku naleznete v sekci Digitalizace na panelu nástrojů. Když funkci aktivujete, kurzor se změní. Pokud nyní kliknete na nějaký tvar, okamžitě se vytvoří duplikát. Pokud nástroj použijete na překrývajících se objektech, vytváří tvary v závislosti na jejich viditelných částech, což je také důvod, proč byl nástroj vytvořen. Při použití Kouzelné hůlky na překrývajících se objektech se vytvoří objekt identický k průsečkové oblasti překrývajících se objektů. Všechny vytvořené objekty zůstanou zvoleny, aby bylo jednodušší s nimi pohybovat, měnit typ jejich stehů či provádět jakékoli jiné úpravy. Vezměme si například oči, nos, ústa a vlasy na hlavě. Pomocí kouzelné hůlky můžeme vytvořit tvar obličeje s dírami na oči a ústa. Jedná se o velice nápomocný nástroj, který vám pomůže jednoduše vytvořit zvláštní tvary. Pro zavření nástroje jednoduše klikněte pravým tlačítkem myši a program se přepne do režimu obdélníkového výběru.




Vyberte Kouzelnou hůlku -> Klikněte na oblast, kterou chcete vybrat -> Vytáhněte vytvořený objekt pryč

Další funkcí tohoto nástroje je, že můžete díry v motivu vyplnit tvary, které tyto díry tvoří. Jednoduše kouzelnou hůlkou klikněte na díрку. Program automaticky vytvoří nový objekt, který dířka vytváří.




Vyberte kouzelnou hůlku -> Klikněte na dířku -> Vytvořte nový objekt ve tvaru dířky

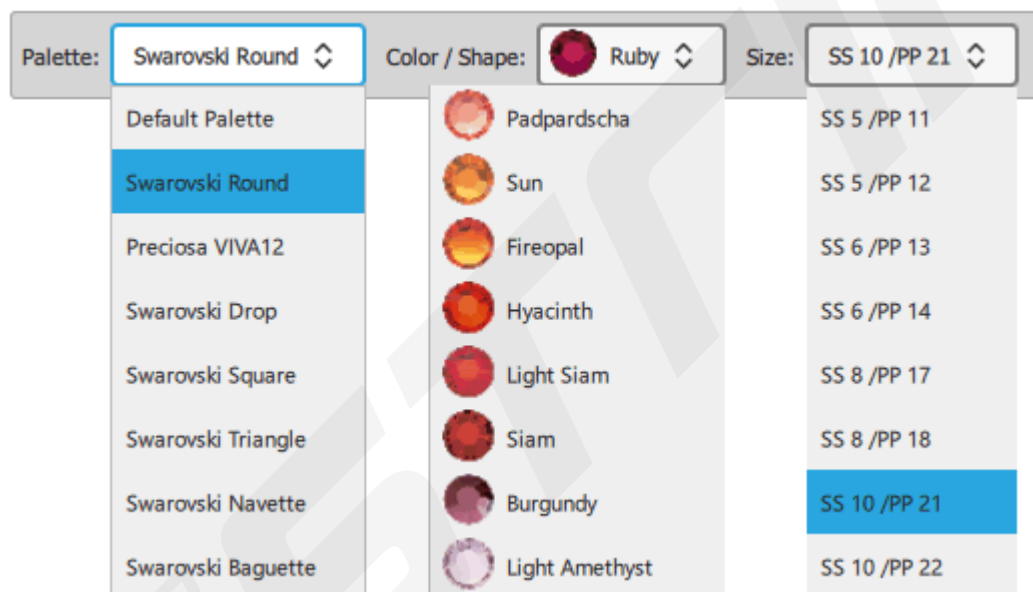
Vložit krystal

Pomocí nástroje Krystaly  můžete vkládat krystaly kamkoli do motivu jednoduchým kliknutím na místo, kde je chcete mít.

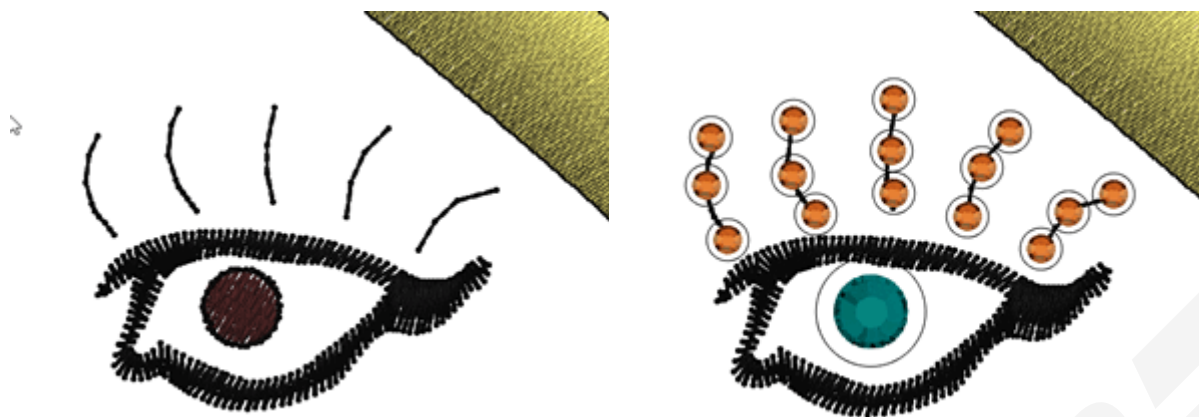


Poznámka: Chcete-li používat Krystaly, musí být povolena technika Krystaly.

Je-li technika Krystaly povolena, najdete na panelu nástrojů možnost Krystaly  a pomocí tohoto nástroje můžete manuálně přidávat krystaly do motivu. Pokud tento nástroj aktivujete, krystal je připojen ke kurzoru myši a vy jej můžete umístit kamkoli v motivu. Před umístěním krystalu jej můžete upravit v záložce možnosti nástrojů. Můžete vybrat jednu z dostupných barevných palet, přičemž některé palety nabízí různé velikosti krystalů. Pro náš příklad použijeme kulaté krystaly. Poté můžete z příslušného seznamu vybrat barvu a nakonec můžete vybrat velikost krystalu.



Nyní můžete krystal vložit do jakéhokoli motivu. Chcete-li nástroj vypnout, klikněte pravým tlačítkem. Jedním kliknutím myši můžete umístit krystal tam, kde jej chcete mít. Pokud chcete přidávání krystalů ukončit, klikněte jednou pravým tlačítkem nebo vyberte jiný nástroj z panelu nástrojů, např. obdélníkový výběr. Poté můžete upravovat vlastnosti jednotlivých krystalů pomocí záložky Vlastnosti.

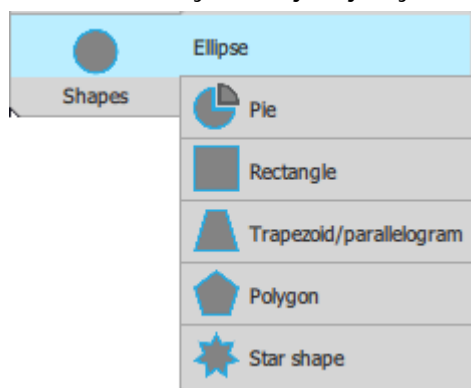


Mějte na paměti, že můžete jednoduše vybrat několik krystalů dle barvy, a to pravým kliknutím na krystal dané barvy a výběrem možnosti Přidat do výběru. Tímto budou všechny krystaly volené barvy vybrány a vy můžete měnit vlastnosti všech takto zvolených krystalů.

Teď, když je motiv připraven, musíte vyřezat šablonu přidaným krystalům. Musíte motiv tedy exportovat do Plotru.

Kreslení tvarů

Použití před-vytvořených tvarů Vám pomáhá snadněji vytvářet výšivkové motivy. Dostupnými tvary jsou Ovál, Obdélník, Koláč, Hvězda, Mnohouhelník, Lichoběžník/Rovnoběžník. Ikona naposledy použitého tvaru je vidět v sekci Tvary a vy ji můžete vybrat jediným kliknutím. V případě, že potřebujete vybrat jiný nástroj, umístěte kurzor na sekci Tvary a objeví se nabídka se všemi dostupnými tvary, ze kterých lze vybírat. Vybraný nástroj se automaticky aktivuje a je nyní vidět na liště pro snadnější použití.




Jakmile některý nástroj aktivujete, kurzor myši se změní, čímž je indikováno, že jste v režimu motivu.

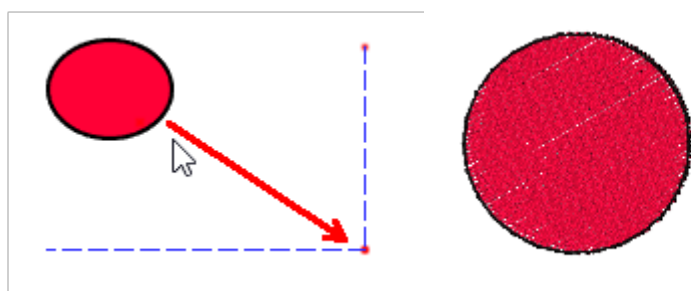
Kliknutím a tažením definujete pozici a rozměry vkládaného tvaru. Při tažení vidíte virtuální náhled právě vkládaného tvaru. Uvolněte tlačítko myši a tvar je dokončen. Nástroj zůstává aktivní a vy můžete vložit více tvarů. V následujících odstavcích si probereme, jak dostupné tvary vkládat a upravovat.



Pamatujte, že před umístěním jakéhokoli tvaru, můžete upravovat jeho vlastnosti, přímo v záložce Možnosti nástrojů na panelu nástrojů, pokud je tato možnost dostupná. Tuto možnost máte i po umístění tvaru.

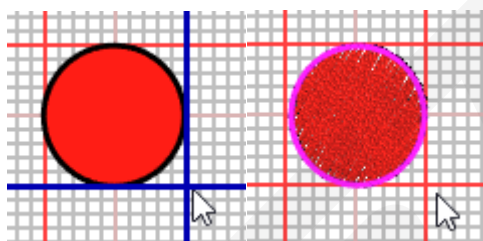
Ovál - Kruh

Pomocí oválu  můžete kreslit ovály a kruhy. Jakmile jste tento tvar aktivovali, kurzor se změní, čímž je indikováno, že se nacházíte v režimu motivu. Diagonálním tažením po oblasti motivu nakreslíte požadovaný ovál. Při tažení vidíte virtuální náhled oválu, jakmile tlačítko pustíte, ovál je dokončen. Nástroj zůstává aktivní a vy můžete přidávat další oválné tvary.



Aktivovat tvorbu oválu můžete i klávesou F7.

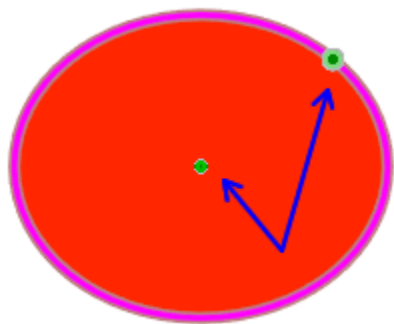
Držením klávesy Ctrl a diagonálním tažením můžete nakreslit perfektní kruh. Podržením klávesy Alt při kreslení oválu se kresba připne k nejbližším vertikálním a horizontálním liniím mřížky. Když stisknete Alt, objekt se automaticky přesune/připne k těmto liniím. Z tohoto bodu můžete nakreslit objekt v rámci linií pravítka.



Pokud při tažení podržíte klávesu Shift, můžete nakreslit ovál či kruh směrem od středu ven. Přidržením klávesy Shift při kreslení se střed elipsy přesune do bodu, kde jste ovál začali kreslit.


Nyní je nutné zmínit, že můžete jednoduše upravovat každý ovál pomocí editoru uzlů. V editoru uvidíte, že každý ovál má pouze 2 uzly, tyto uzly můžete použít pro úpravu vloženého tvaru. Uzel na jeho okraji lze použít pro dynamickou změnu rozměrů tvaru se stejnou lehkostí, jako při jeho tvorbě.

Druhým uzlem je střed oválu, ten může být použit pro jeho přemístění. Nejsou zde žádné jiné uzly jako v tvarech vytvořených ručně. Pokud chcete upravit ovál jako normální křivku, musíte jej nejprve na křivku převést.



Jakmile je tvar převeden na křivky, speciální uzly již nejsou dostupné. Tvar má nyní běžné uzly v závislosti na křivkách objektu.

Koláč

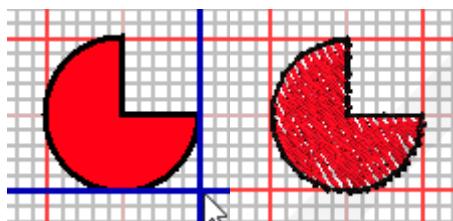
Tvar koláče  vám umožňuje kreslit a upravovat tvary podobné koláči. Jeho použití je jednoduché, jakmile nástroj aktivujete a diagonálně táhnete myší po oblasti motivu, nakreslíte tvar koláče. V záložce Možnosti nástrojů můžete upravovat počáteční a konečný úhel vloženého tvaru, poté kliknutím a táhnutím definujete polohu a rozměry vkládaného koláče. Jakmile tlačítko pustíte, koláč je dokončen a nástroj Koláč zůstává aktivní a vy můžete přidat tolik koláčů, kolik chcete. Jakmile je hotovo, klikněte pravým tlačítkem pro odchod z nástroje. Po výběru kteréhokoli z vložených koláčů můžete také upravit jejich úhel.



Nástroj lze spustit i kombinací kláves Shift+F7.

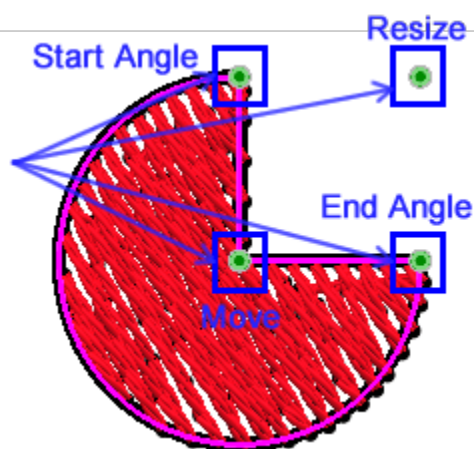


Přidržením klávesy Alt při kreslení koláče se kresba připne k nejbližším vertikálním a horizontálním liniím mřížky. Od tohoto bodu můžete objekt nakreslit v rámci linií pravítka.



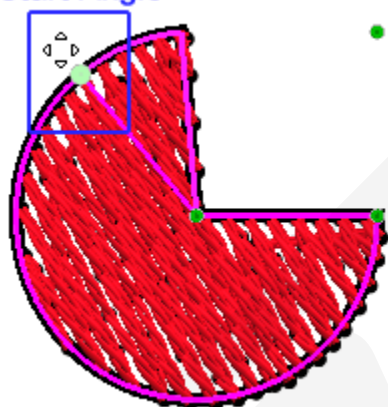
Pokud při tažení podržíte klávesu Shift, můžete nakreslit koláč směrem od středu ven. Přidržením klávesy Shift při kreslení se střed koláče přesune do bodu, kde jste koláč začali kreslit.

Jakýkoli koláčový tvar může být také upraven pomocí editoru uzlů. Koláčové tvary mají 4 speciální uzly, ten v pravém horním rohu může být použit pro dynamickou změnu rozměrů koláče. Uzelve středu koláče může být použit pro přesunutí koláče.

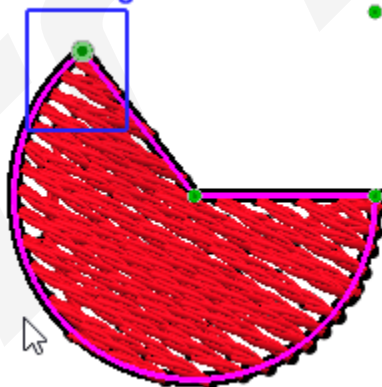


Navíc se zde nachází další 2 uzly pro úpravu Počátečního úhlu a Konečného úhlu. Pomocí těchto dvou uzlů můžete měnit počáteční a konečný úhel a tak i tvar koláče. Můžete zvětšit či zmenšit mezeru v koláči. Pokud podržíte při tažení uzlu klávesu Ctrl, myš přeskakuje po $22,5^\circ$, což vám dává možnost přesně koláče upravovat. Kdykoli však můžete použít jednodušší možnost v podobě zadání hodnoty počátečního a konečného úhlu do záložky Možnosti nástrojů. Můžete to udělat již před samotným kreslením, je-li nástroj aktivní, nebo po nakreslení výběrem koláče a změnou uzlů. V jakémkoli z těchto případů po výběru tvaru koláče uvidíte tyto dvě možnosti na záložce Možnosti nástrojů. Pokud chcete ručně upravit tvar koláče, musíte jej nejdříve převést na křivky. Po převodu na křivky tyto speciální uzly již nejsou dostupné.

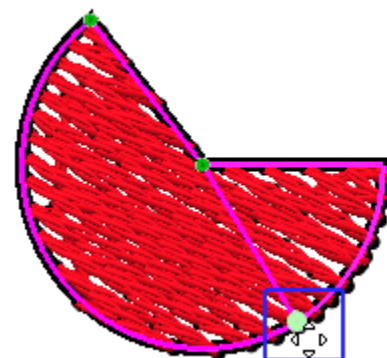
Start Angle



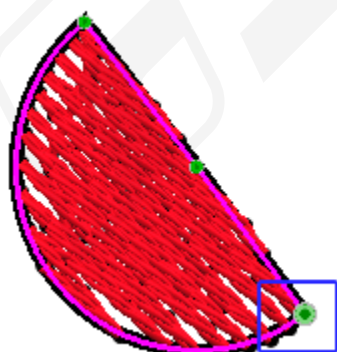
Start Angle



End Angle

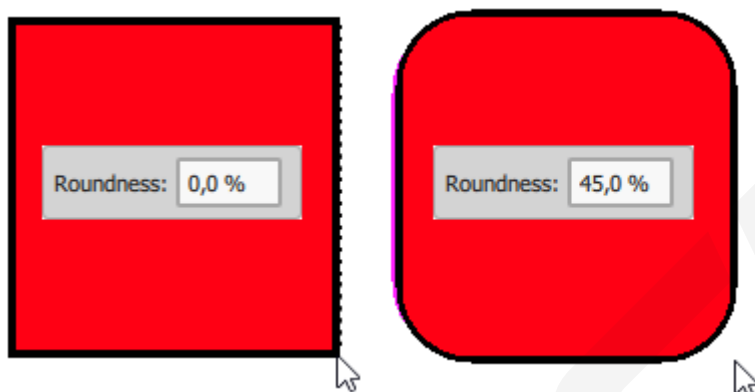


End Angle



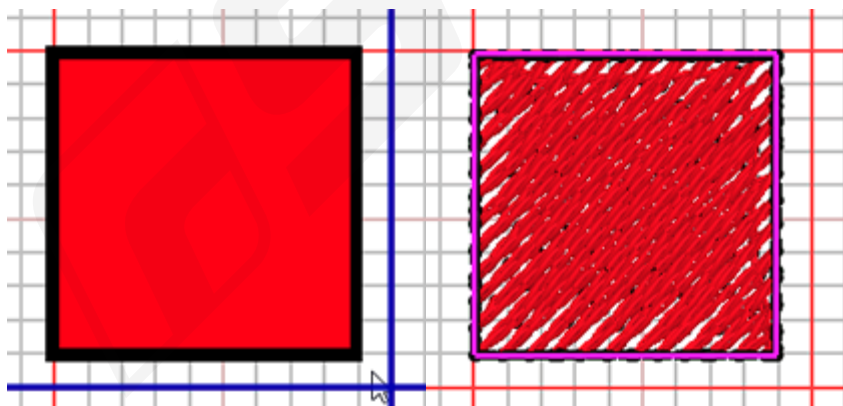
Obdélník

Pomocí obdélníku můžete nakreslit obdélníky a čtverce. Jakmile jste nástroj aktivovali, kurzor myši se změní, čímž je indikováno, že jste v režimu motivu. Kliknutím a diagonálním tažením po oblasti motivu vytvoříte vámi požadovaný obdélník. Při tažení vidíte virtuální náhled obdélníku, po puštění tlačítka myši je obdélník dokončen a umístěn do definované pozice. Nástroj zůstává aktivní a vy můžete pokračovat v přidávání obdélníků. U obdélníkového tvaru můžete také definovat zakulacení rohů pomocí možnosti, která se objeví v záložce Možnosti nástrojů. To můžete udělat před vytvořením obdélníku či po jeho dokončení. Změnou zakulacení můžete zvýšit zakulacení rohů obdélníku. Jedná se o procentuální hodnotu, kterou lze nastavit na 0 až 100. Hodnota 0 jsou normální rohy bez zakulacení. Hodnota 100 je úplné zakulacení rohů. Jakoukoli jinou specifickou hodnotou můžete zakulacení přizpůsobit svým potřebám.



Nástroj můžete aktivovat i klávesou F6.

Přidržením klávesy Alt při kreslení obdélníku se kresba připe k nejbližším vertikálním a horizontálním liniím mřížky. Od tohoto bodu můžete objekt nakreslit v rámci linií pravítka.

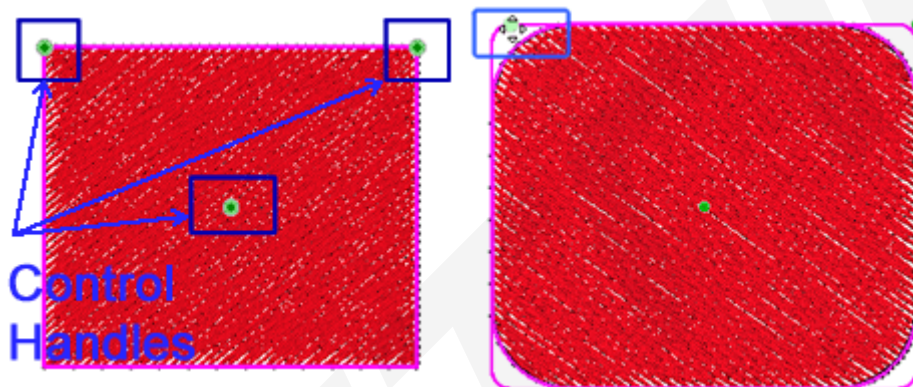





Pokud při tažení podržíte klávesu Shift, můžete nakreslit obdélník směrem od středu ven. Přidržením klávesy Shift při kreslení se střed obdélníku přesune do bodu, kde jste obdélník začali kreslit.


Přidržením kláves Ctrl a Shift při kreslení obdélníku se střed tvaru přesune do bodu, kde jste tvar začali kreslit a tvar se stane čtvercem. Je to užitečné v případě, že znáte střed motivu a chcete vytvořit obdélník, který bude mít střed ve specifickém bodě.

Obdélníkový tvar můžete editovat pomocí editoru uzlů, kterýkoli obdélník má 3 speciální uzly, pomocí toho v pravém rohu můžete dynamicky měnit velikost obdélníku. Uzel ve středu můžete použít pro přesun celého tvaru. Uzlem v levém horním rohu můžete nastavit zakulacení rohu. Pokud chcete tvar upravit manuálně, musíte jej nejdříve převést na křivky. Po převodu na křivky nebudou tyto speciální uzly dostupné.



Lichoběžník - rovnoběžník

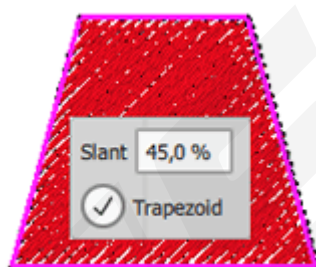
Pomocí lichoběžníku/rovnoběžníku  můžete vytvářet lichoběžníky nebo rovnoběžníky. Jakmile nástroj aktivujete, kurzor myši se změní, čímž je indikováno, že se nacházíte v režimu motivu. Kliknutím a diagonálním tažením po oblasti motivu nakreslíte lichoběžník/rovnoběžník. Při tažení se zobrazuje virtuální náhled vámi vytvářeného tvaru, po puštění tlačítka myši je tvar dokončen a umístěn do definované pozice. Nástroj zůstává aktivní a vy můžete přidávat další tvary.

Nástroj  je možné aktivovat i pomocí kombinací kláves Shift + F6.

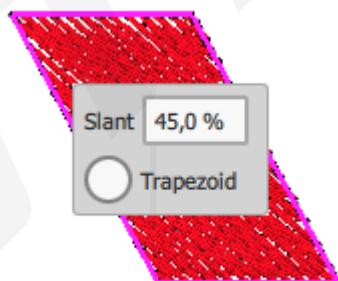
Na panelu Možnosti nástrojů se pro tento nástroj nachází několik možností. Ty můžete upravovat před samotným kreslením či až po něm.

Možnost Zkosení se používá pro úpravu rohů. Zkosení je procentuální hodnota, která představuje vzdálenost horního levého rohu od počáteční pozice. Lze ji nastavit na hodnoty od 0 do 100. Je-li hodnota na 0, vytvoří se obdélník. Při hodnotě 100 vytvoříte trojúhelník, protože oba horní body budou umístěny do středu horní strany. Pro vytvoření lichoběžníku proto vložte hodnotu mezi 0 až 100.

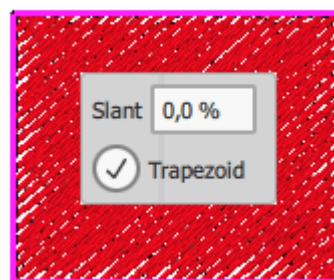
Přecházet mezi lichoběžníkem a rovnoběžníkem můžete pomocí možnosti Lichoběžník. Je-li možnost označena, tvar bude lichoběžník, v opačném případě pak rovnoběžník. Je-li hodnota zkosení 0, tvar bude obdélníkem a tato možnost nemá žádnou funkci.



Lichoběžník



Rovnoběžník



Obdélník

Přidržením klávesy Alt při kreslení lichoběžníku/rovnoběžníku se kresba připne k nejbližším vertikálním a horizontálním liniím mřížky. Od tohoto bodu můžete objekt nakreslit v rámci linií pravítka.



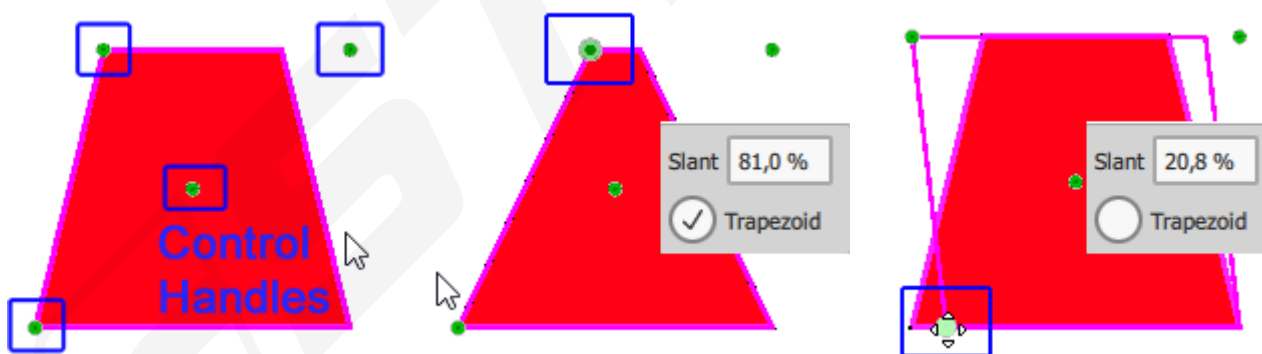
Pokud při tažení podržíte klávesu Shift, můžete nakreslit lichoběžník směrem od středu ven. Přidržením klávesy Shift při kreslení se střed lichoběžníku přesune do bodu, kde jste lichoběžník začali kreslit.

Přidržením kláves Ctrl a Shift při kreslení lichoběžníku/rovnoběžníku se střed tvaru přesune do bodu, kde jste tvar začali kreslit a tvar se stane čtvercem. Je to užitečné v případě, že znáte střed motivu a chcete vytvořit lichoběžník/rovnoběžník, který bude mít střed ve specifickém bodě.


Lichoběžník/rovnoběžník může být také upravován v editoru uzlů. Lichoběžník/rovnoběžník má 4 speciální uzly, ten v pravém horním rohu lze použít pro dynamickou změnu rozměrů tvaru. Uzel ve středu tvaru může být využit pro přesunutí celého tvaru.

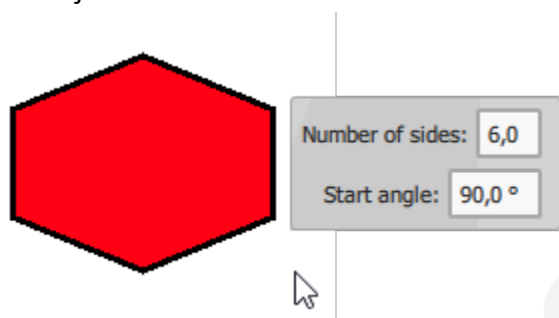
Pomocí uzlu v levém horním rohu můžete upravit hodnotu zkosení. Pokud je hodnota zkosení na 0, tvar bude obdélníkem. V tomto případě můžete uzlem v levém horním rohu změnit tvar na lichoběžník. Tažením uzlu směrem ke středu vytvoříte perfektní lichoběžník. Pokud chcete vytvořit trojúhelník, umístíte uzel do středu horní strany. Tímto strojem tedy můžete vytvářet i trojúhelníky.

Kliknutím a tažením uzlu v levém spodním rohu směrem doprava můžete z obdélníku vytvořit rovnoběžník. Při tažení směrem doprava vytvoříte dokonalý rovnoběžník. Pokud chcete tvar manuálně upravovat, musíte jej převést do křivek. Po převedení do křivek nebudou tyto speciální uzly dostupné.

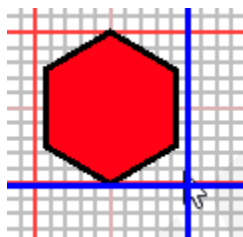


Mnohoúhelníky

Pomocí mnohoúhelníku  můžete vytvářet mnohoúhelníky. Jakmile je nástroj aktivní, kurzor myši se změní, což indikuje, že jste v režimu motivu. Na liště Možnosti nástrojů můžete zvolit počet stran a počáteční úhel. Diagonálním tažením po oblasti motivu mnohoúhelník nakreslíte. Při tažení vidíte virtuální náhled mnohoúhelníku, jakmile tlačítko myši pustíte, mnohoúhelník je dokončen a umístěn do požadované pozice. Nástroj zůstává aktivní a vy tak můžete přidávat další mnohoúhelníky. Po vytvoření mnohoúhelníku můžete také měnit jeho nastavení v Možnostech nástrojů. Hodnotou Počet stran nastavíte počet stran vámi zvoleného mnohoúhelníku. Výchozí hodnotou je 6; minimální pak 3; protože s méně, než třemi stranami nelze vytvořit mnohoúhelník a maximální hodnota je 16. Hodnotu můžete změnit smazáním vepsané hodnoty a napsáním nové. "Počátečním úhlem" definujete počáteční úhel, ve kterém bude mnohoúhelník položen. Hodnota je ve stupních, pokud je tedy Počáteční úhel 90, úhel bude umístěn v nejvyšším bodě mnohoúhelníku. Mnohoúhelník je možné aktivovat i klávesou Y.



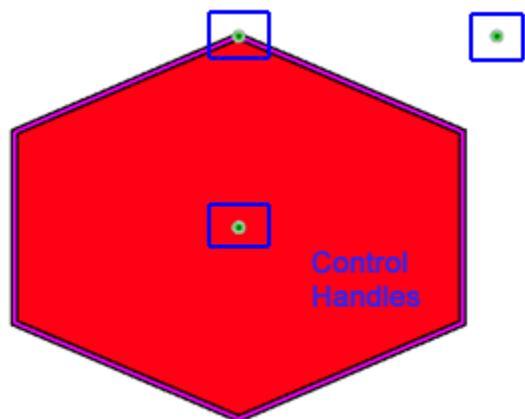
Přidržením klávesy Alt při kreslení mnohoúhelníku se kresba připne k nejbližším vertikálním a horizontálním liniím mřížky. Od tohoto bodu můžete objekt nakreslit v rámci linií pravítka.




Pokud při tažení podržíte klávesu Shift, můžete nakreslit mnohoúhelník směrem od středu ven. Přidržením klávesy Shift při kreslení se střed mnohoúhelníku přesune do bodu, kde jste mnohoúhelník začali kreslit.

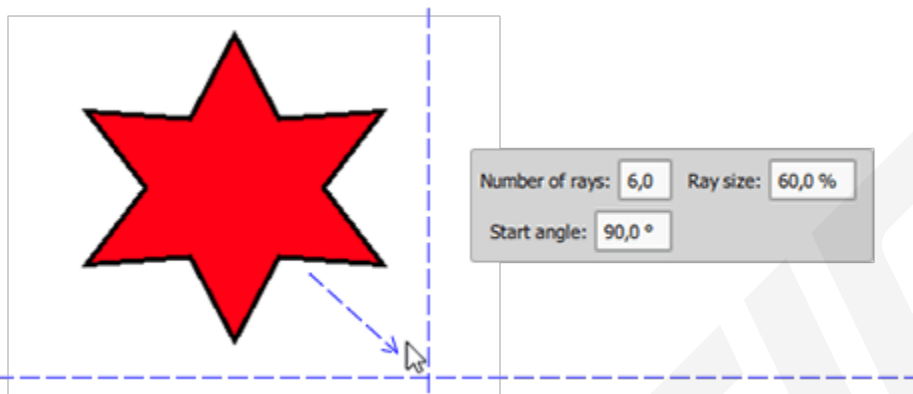
Podržíte-li při kreslení stisknuté klávesy Ctrl a Shift, středem tvaru bude bod, ve kterém jste začali kreslit a tvar bude perfektním mnohoúhelníkem. Toto je velice nápomocné v případě, že znáte střed motivu a chcete umístit mnohoúhelník, který bude mít střed v konkrétním bodě.

Mnohoúhelník můžete také editovat v editoru uzlů. Mnohoúhelník má 3 speciální uzly, ten v pravém horním rohu může být použit pro dynamickou změnu velikost tvaru. Přidržíte-li během nastavování velikosti klávesu Ctrl, mnohoúhelník bude měnit velikost proporcionálně a stane se tak dokonalým mnohoúhelníkem. Uzel ve středu tvaru je možné použít pro přesunutí tvaru. A nakonec uzel ve spojnici horních stran můžete tažením použít pro změnu úhlu mnohoúhelníku. Pokud chcete tvar editovat ručně, musíte jej nejdřív převést na křivky. Po tomto převedení již tyto speciální uzly nebudou dostupné.



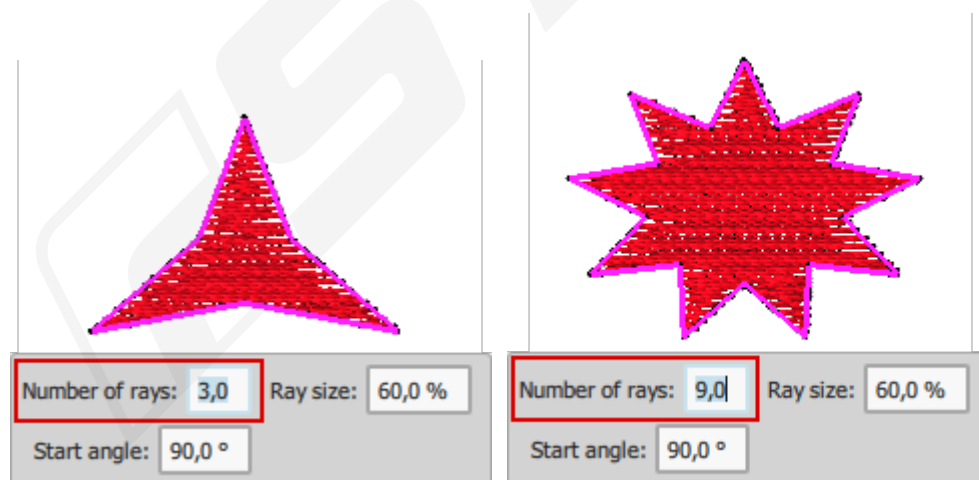
Hvězda

Pomocí hvězdy  můžete nakreslit objekty tvaru hvězdy. Jakmile je nástroj aktivní, kurzor myši se změní, což indikuje, že jste v režimu motivu. Na liště Možnosti nástrojů můžete definovat počet paprsků, velikost paprsků a počáteční úhel vytvářené hvězdy. Diagonálním tažením po oblasti motivu nakreslíte požadovanou hvězdu. Při tažení vidíte virtuální náhled hvězdy, jakmile pustíte tlačítko myši, hvězda bude dokončena a umístěna do požadované pozice. Nástroj zůstává aktivní a vy můžete přidat kolik hvězd chcete. Pravým kliknutím nástroj vypnete. I po vytvoření hvězdy můžete měnit její vlastnosti.

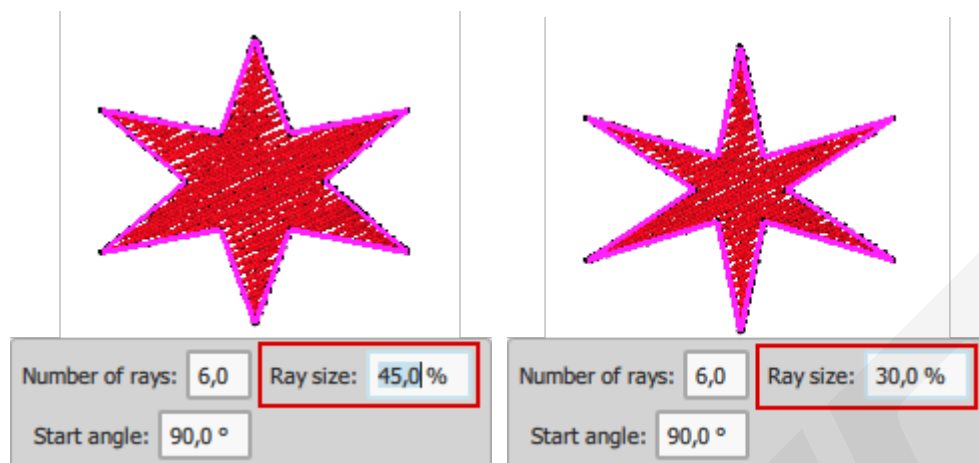


Nástroj můžete také aktivovat klávesou S.

Hodnotou Počet paprsků můžete nastavit počet paprsků vaší hvězdy. Výchozí hodnotou je 6; když tedy vložíte hvězdu, bude mít 6 paprsků. Minimální hodnotou jsou 3, protože s menší hodnotou nelze hvězdu vytvořit, maximální hodnotou pak 16. Hodnotu můžete nastavit přepsáním současné hodnoty na jinou. Poté stisknete klávesu Enter a potvrdíte tak novou hodnotu. Změna se okamžitě aplikuje.



Hodnotou Velikost paprsků můžete nastavit procentuální vzdálenost od středu hvězdy a linií, která spojuje dva souběžné paprsky hvězdy. Hodnota 0 je tedy střed hvězdy a hodnota 100 bude linie, která spojuje dva paprsky. Pokud nastavíte hodnotu na 100, hvězda se změní na mnohoúhelník. Hodnotu můžete nastavit přepsáním současné hodnoty novou. Poté stiskněte Enter a hodnotu potvrďte. Změna se aplikuje okamžitě.



Počátečním úhlem můžete definovat počáteční pozici úhlu, na kterém je hvězda dle os X a Y založena. Hodnota počátečního úhlu je ve stupních, pokud tedy nastavíte hodnotu na 90, počáteční úhel bude umístěn v horním rohu hvězdy, na který bude zároveň umístěn bod (tak jako při 90 stupních os X a Y). Hodnotu můžete změnit přepsáním současné hodnoty novou. Poté potvrďte Enterem.



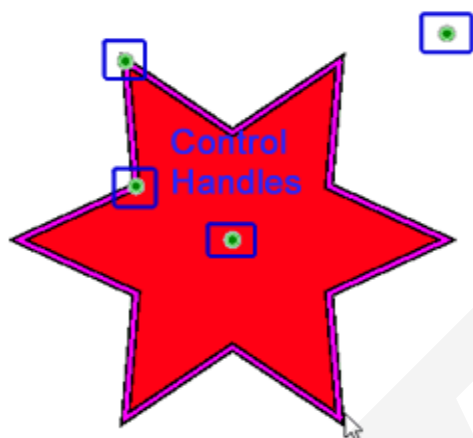
Přidržením klávesy Alt při kreslení hvězdy se kresba připne k nejbližším vertikálním a horizontálním liniím mřížky. Od tohoto bodu můžete objekt nakreslit v rámci linií pravítka.



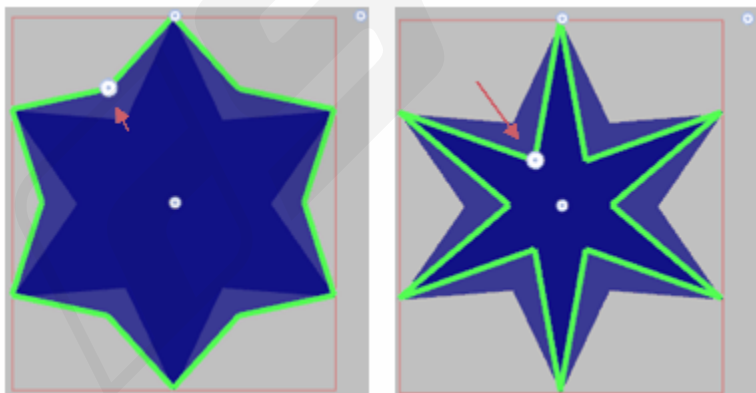
Pokud při tažení podržíte klávesu Shift, můžete nakreslit hvězdu směrem od středu ven. Přidržením klávesy Shift při kreslení se střed hvězdy přesune do bodu, kde jste hvězdu začali kreslit.

Podržíte-li při kreslení stisknuté klávesy Ctrl a Shift, středem tvaru bude bod, ve kterém jste začali kreslit a tvar bude perfektní hvězdou. Toto je velice nápomocné v případě, že znáte střed motivu a chcete umístit hvězdu se středem v konkrétním bodě.

Tvar hvězdy je rovněž možné editovat v editoru uzlů. Hvězda má 4 speciální uzly, ten v pravém horním rohu se dá použít pro dynamické nastavení velikosti. Uzel ve středu tvaru lze použít pro jeho přemístění. Uzel v jednom z horních rohů tvaru lze použít pro nastavení počátečního úhlu hvězdy.



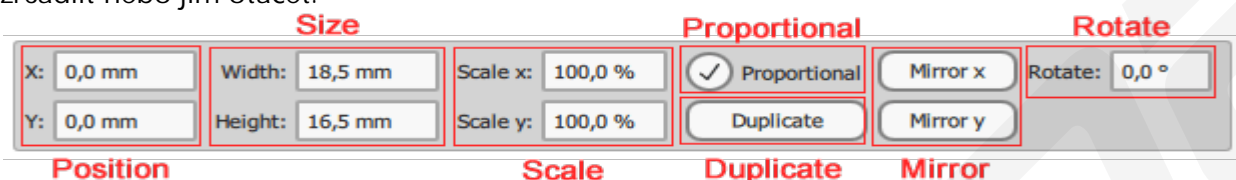
Kliknutím a diagonálním tažením uzlu mezi dvěma paprsky v horní levé čtvrtině tvaru můžete změnit velikost všech paprsků najednou. Rovněž můžete změnit vzdálenost paprsku (základu) od středu motivu.



Chcete-li tvar editovat ručně, musíte hvězdu nejdříve převést na křivky. Po tomto převodu již nejsou speciální uzly dostupné.

Možnosti nástrojů

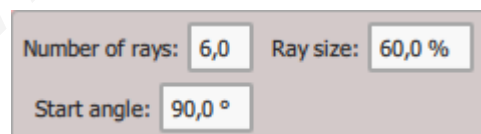
Panel Možnosti nástrojů se objeví v levém horním rohu oblasti motivu. Tento panel mění svůj obsah; jeho možnosti a vlastnosti se mění s každým zvoleným objektem či nástrojem. Po zvolení objektu dostanete okamžitý přístup k některým vlastnostem a pomocí dostupných možností jej můžete měnit. Po zvolení objektu tedy dostanete základní sadu možností. Pomocí nich můžete měnit pozici a rozměry objektu, duplikovat jej, zrcadlit nebo jím otáčet.



Kromě základní sady možností se v liště mohou objevit také konfigurační možnosti pro různé nástroje tvorby. Když například spustíte textový nástroj, uvidíte dostupné možnosti textu, které můžete u vloženého textu měnit. Například velikost písmen a umístění textu. Stejně pak můžete při kreslení hvězdy vidět na panelu vidět možnosti pro hvězdu. Upravit hodnoty lze před i po kreslení. Na následujícím obrázku můžete vidět možnosti hvězdy před začátkem tvorby. Jakmile je dokončena a vy ji vyberete, Možnosti nástrojů zobrazí základní sadu možností spolu s možností nastavení tvaru hvězdy.



Vložený text





Kresba hvězdy

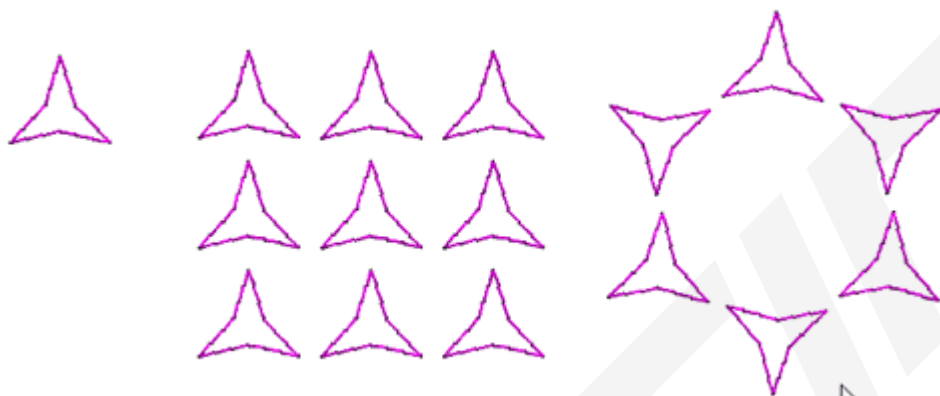
Běžnými možnostmi, které se po výběru tvaru objeví, jsou:

- Změna polohy, změnou hodnot X a Y můžete změnit umístění objektu v rámci oblasti motivu. Pozice zvoleného objektu je vypočítána vzhledem k jeho středu. Proto jakákoli hodnota vložená do polí X a Y definuje pozici středu objektu v oblasti motivu. Abyste tyto hodnoty změnili, přepište hodnoty v příslušném políčku a stiskněte Enter nebo klikněte mimo políčko. Změna se projeví okamžitě.
- Změna velikosti, Změnou hodnot výška a šířka můžete změnit rozměry vybraného objektu. Hodnoty představují přesné rozměry objektu, nikoli průměrné hodnoty, které vidíte při každém obdélníkovém výběru objektu. Pro změnu výšky a šířky klikněte na příslušné políčko a vepište hodnotu. Pro potvrzení stiskněte Enter nebo klikněte mimo políčko. Po nastavení jedné hodnoty program automaticky nastaví druhou, aby byla dodržena analogie mezi horizontální a vertikální velikostí.

- Škálování, díky škálování X-Y (%) můžete nastavit procentuální škálování objektu v závislosti na původní velikosti. Můžete objekt škálovat buďto dle hodnoty X nebo Y. V případě, že je tato možnost zaškrtnuta a vy určíte škálu jedné hodnoty, program automaticky nastaví i druhou, aby byla dodržena analogie mezi horizontální a vertikální velikostí.
- Duplikovat objekt, po stisknutí tohoto tlačítka se na vybraném objektu umístí jeho přesná kopie.
- Zrcadlit objekt, následující 2 tlačítka můžete použít k horizontálnímu či vertikálnímu zrcadlení původního objektu. Je to něco, jako otočení objektu kolem jeho vertikální či horizontální osy.
- Otočit objekt, pomocí tohoto políčka můžete ve stupních nastavit rotaci vybraného objektu. Vepište číselnou hodnotu nebo použijte směrové šipky vedle políčka. Po nastavení hodnoty ji potvrďte Enterem nebo kliknutím mimo políčko. Objekt se automaticky otočí ve směru hodinových ručiček o vámi zadaný počet stupňů.

Vzory (Kruhové - Obdélníkové)

Pomocí sekce Vzory můžete vytvořit Obdélníkové  či Kruhové  soubory objektů. Kterýkoli z těchto "vzorů" vytváří kopie jednoho či více objektů a umísťuje je do zvoleného vzoru (Kruhový - Obdélníkový). Vyberte jeden či více objektů a pomocí tohoto nástroje jej můžete v oblasti motivu znásobit a vytvořit tak unikátní formace. Z jednoduchého tvaru můžete vytvořit obdélníkový či kruhový vzor sestavený z kopií původního objektu. Ikona naposledy použitého vzoru se nachází v sekci Vzory, ze které ji můžete jednoduše aktivovat kliknutím. V případě, že potřebujete zvolit jiný nástroj, najedte kurzorem myši na sekci "Vzory" a objeví se nabídka, ze které si můžete vzor vybrat. Zvolený vzor se aktivuje a je nyní pro jednodušší použití zobrazen na liště.



Rozložení do vzoru je vytvořeno pro vybrané objekty, pamatujte proto, že vždy musíte nejdříve vybrat jeden nebo více objektů. Po kliknutí na jakoukoli ikonu vzoru se objeví náhled toho, jak bude vzor vypadat. Nyní jste v režimu náhledu vzoru. Zde můžete vzor před jeho použitím upravit.


Customize Array

Finalize

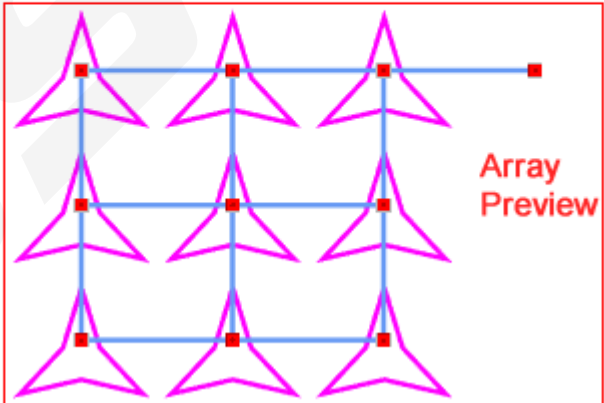
Horizontal copies: Horizontal spacing:

Vertical copies: Vertical spacing:

Clone objects



Base object



Array Preview



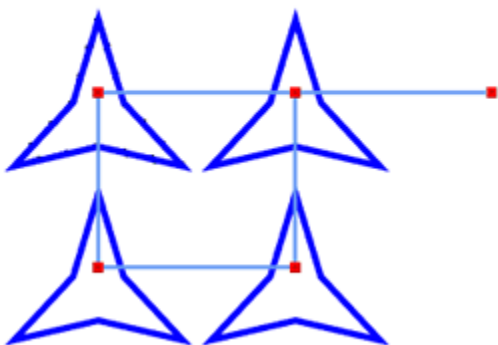
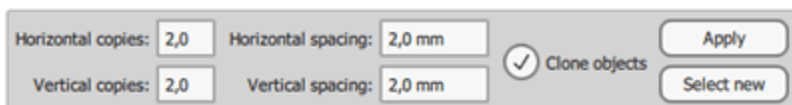
Při aplikaci vzoru můžete označit vytvořené kopie jako Klonované objekty. Při nastavení velikosti kterékoli z kopií budou v tomto případě ovlivněny všechny kopie. To vám dává možnost rychle editovat tvar všech kopií a skutečný náhled na to, jak bude vzor vypadat.

V některých případech si při náhledu můžete uvědomit, že chcete odejít a vybrat si jiný nástroj či změnit režim motivu. Dokud nestisknete tlačítko Aplikovat vzor, vzor nebude aplikován. V každém případě, pokud nedopatřením kliknete na kterýkoli nástroj nebo změníte režim motivu před samotnou aplikací vzoru, objeví se varování týkající se aplikace vzoru. Pokud v tomto bodě ještě vzor aplikovat nechcete, vyberte Ne a budete vráceni zpět do tvoření vzoru. Pokud vyberete Ano, vzor bude aplikován v současné konfiguraci.

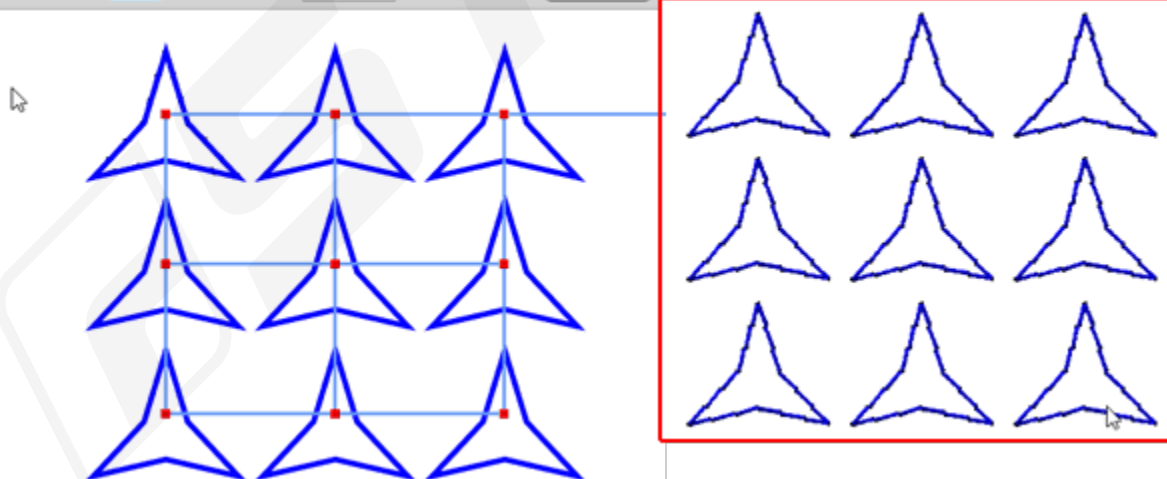
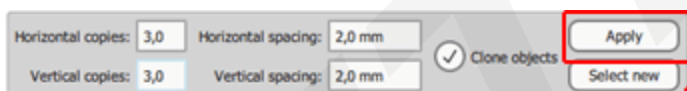
Obdélníkový vzor



Pojďme se podívat na použití Obdélníkového vzoru. Je to velice jednoduché, nejdříve vyberte jeden či více objektů, nástroje vzorů nejsou aktivní, dokud něco nevyberete. Poté musíte aktivovat Obdélníkové vzory kliknutím na příslušnou ikonu na panelu nástrojů. Pokud není ikona dostupná, najedťte kurzorem na sekci "Vzory" a v nabídce na ikonu klikněte. Okamžitě uvidíte kopie vybraných objektů rozmístěných v obdélníkovém vzoru a na liště možnosti nástrojů uvidíte všechny možnosti pro úpravu daného vzoru.

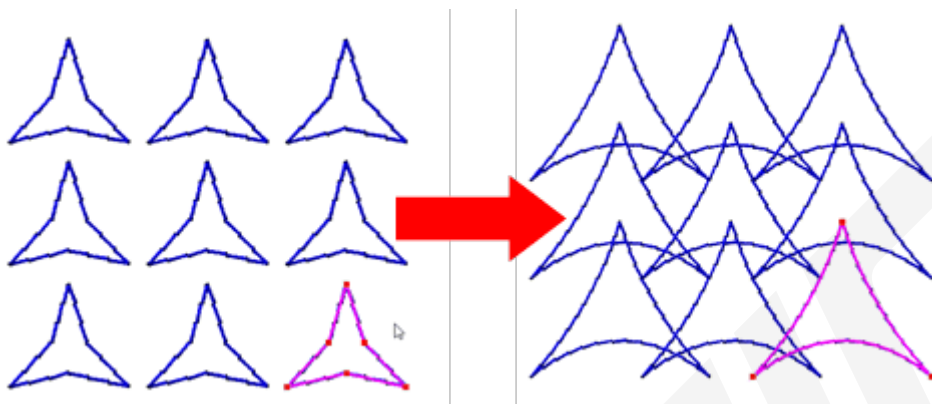


Nejdřív musíte vybrat počet horizontálních a vertikálních kopií, poté můžete nastavit jejich odsazení. Jakmile jste spokojeni, klikněte na Aplikovat pro dokončení vzoru. Pokud chcete kdykoli změnit původní výběr objektu, můžete zvolit Vybrat nový a provést nový výběr.



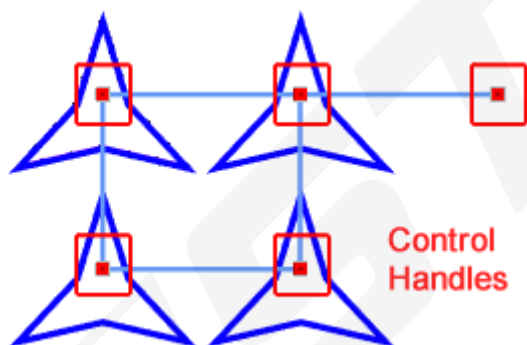


Nyní si něco řekněme k možnosti klonovat objekty. Tuto funkci můžete aktivovat - deaktivovat před aplikací vzoru. Je-li možnost aktivována, kopie původních objektů jsou označeny jako klony. To znamená, že je můžete měnit všechny najednou pouhou změnou jednoho z nich. Tato možnost vám může ušetřit spoustu času a jedná se také o nástroj, který dokáže vytvořit unikátní motivy. Jakákoli vámi provedená změna kteréhokoli klonu se okamžitě aplikuje na všechny.



Vizuální ovládací prvky

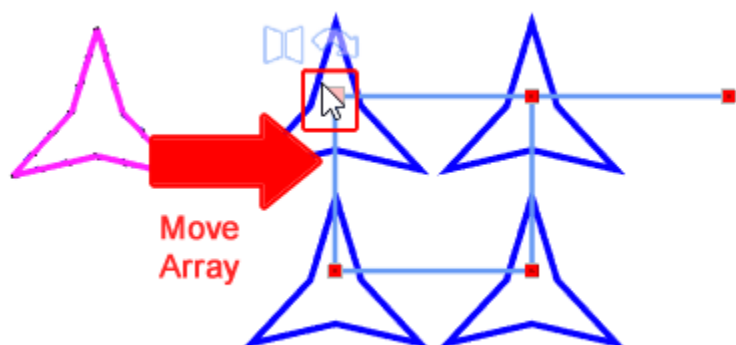
Vizuální úpravu vzoru lze provést pomocí zvýrazněných uzlů, které se nachází v horních rozích kopií.



Přesunout vzor

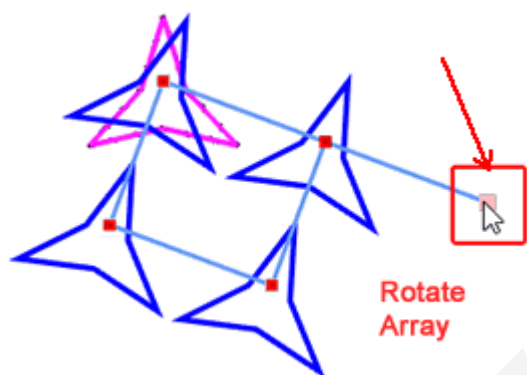
Pomocí uzlu v horní části původního objektu můžete celý vzor přemístit.

První kopie zleva nahoře je ve skutečnosti původní objekt. Uzel na jeho horní straně tedy můžete použít pro přesun celého vzoru na jiné místo. Ze vzoru po této operaci zůstane pouze část, která je viditelná při náhledu. Jak můžete vidět na přesunuté části, původní část již nemá žádný uzel.



Otočit vzor

Pomocí uzlu vně vzoru můžete otočit celým vzorem.

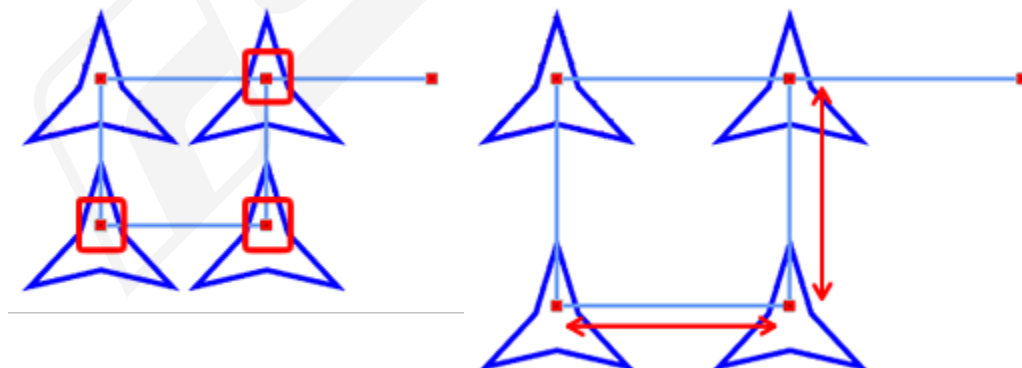


Nastavení vertikálního - horizontálního odsazení

Pomocí kteréhokoli z vertikálního či horizontálního uzlu můžete nastavit odsazení.

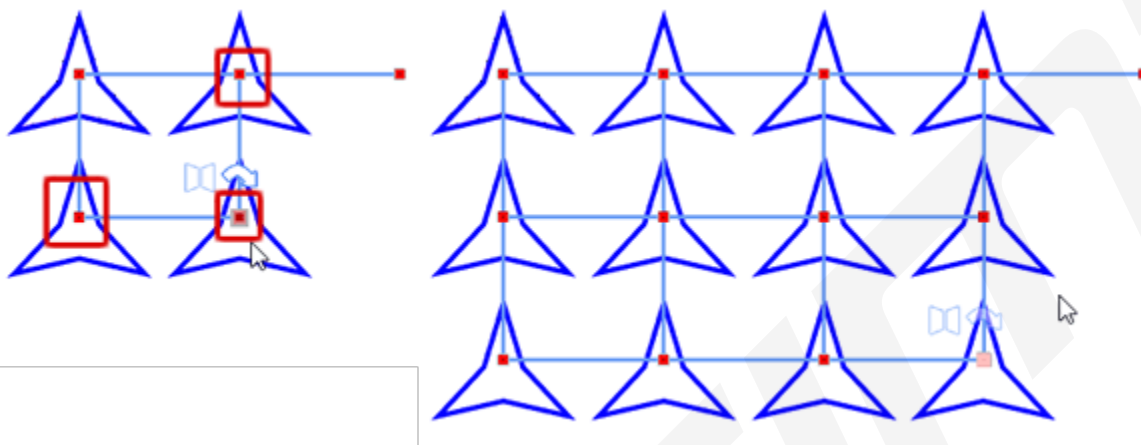
Pomocí uzlů, které nejsou v první řadě či sloupci můžete najednou nastavit horizontální i vertikální odsazení najednou.

Přidržíte-li klávesu Ctrl při nastavování jednoho z odsazení, druhé odsazení bude nastaveno stejně.




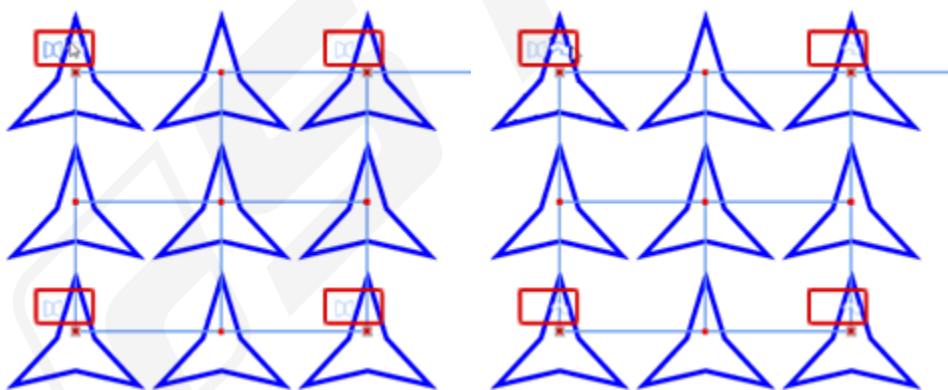
Přidat/odstranit řady - sloupce

S nástrojem můžete jednoduše měnit počet horizontálních či vertikálních linií. Podržte klávesu Shift a poté klikněte a táhněte jakýmkoli uzlem do libovolného směru. Tažením doprava se přidají sloupce. Tažením doleva jsou odstraněny. Tažením dolů přidáte řady a diagonálním tažením přidáte sloupce i řady zároveň. Vzdálenost mezi kopiemi zůstává stejná. To berte při tažení na vědomí; musíte táhnout alespoň do rozsahu mezery mezi kopiemi, pouze tak vytvoříte řadu či sloupec.




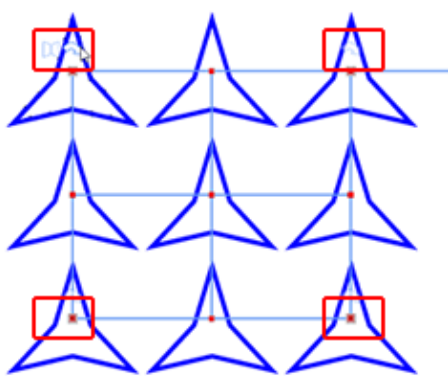
Změna orientace kopií a vytváření zrcadlených objektů

Zrcadlení a změna orientace kopií ve vzoru je velice působivým způsobem pro vytvoření unikátních vzorů. Najedete-li kurzorem myši na jakýkoli uzel, objeví se u něj tyto dva další body . Ty se neobjeví pouze u současného klonu ale u každého 2. klonu v jakémkoli směru (horizontálním - vertikálním). Dá se to přirovnat k tabulkovému vzoru 2x2, ovlivněn je každý druhý klon v obou směrech.

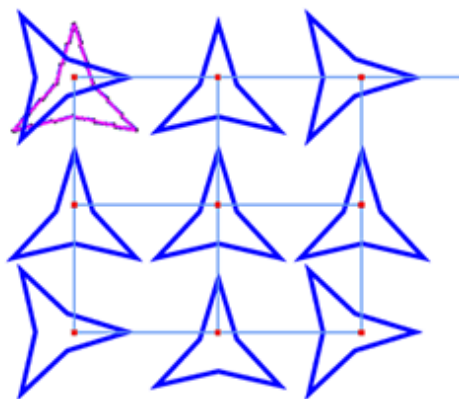


Otočit kopie

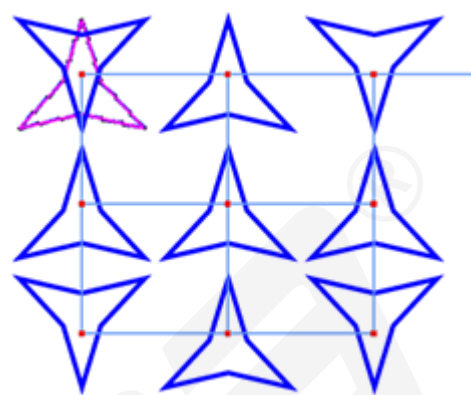
První ikonou je ikona rotace . Pomocí ní lze měnit orientaci klonů o 90 stupňů. Jedním kliknutím pootočíte klon o 90 stupňů. Opětovným kliknutím jej otočíte znovu.



Najedte myší na libovolný uzel. Všechny ovlivněné kopie na sobě budou mít zvýrazněnou ikonu.




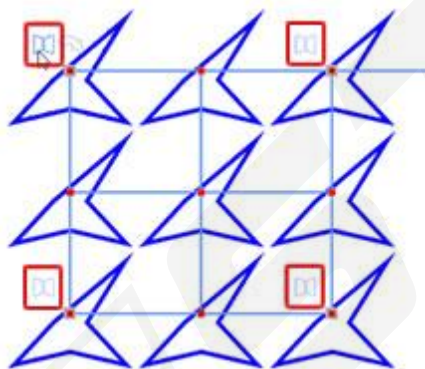
Klikněte na ikonu pro otočení a otočíte každým druhým klonem o 90 stupňů.



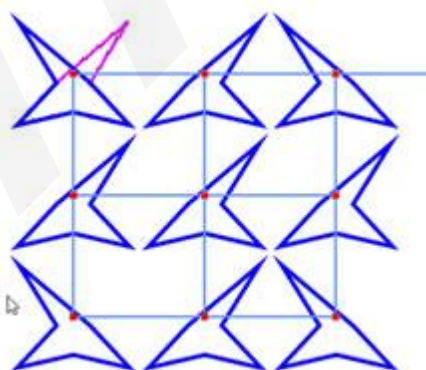
Dalším kliknutím provedete další otočení.

Zrcadlit kopie

Vedle ikony pro rotaci se nachází ikona pro zrcadlení . Najedte na ní myší. Tato a všechny ovlivněné kopie budou označeny zvýrazněnou ikonou. Jediným kliknutím všechny tyto kopie zrcadlíte.





Najedte myší na libovolný uzel. Všechny ovlivněné kopie budou označeny.

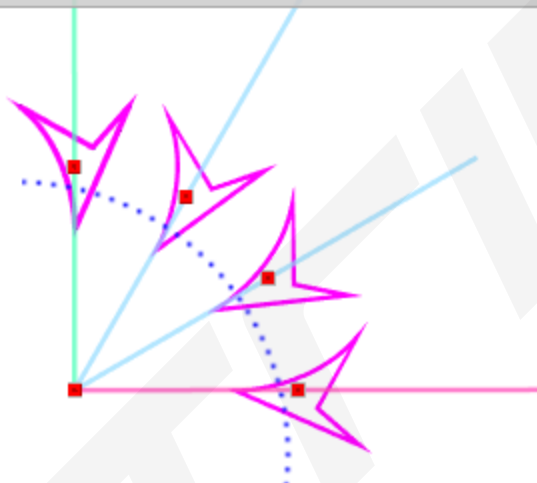


Jedním kliknutím budou všechny ovlivněné kopie zrcadleny.

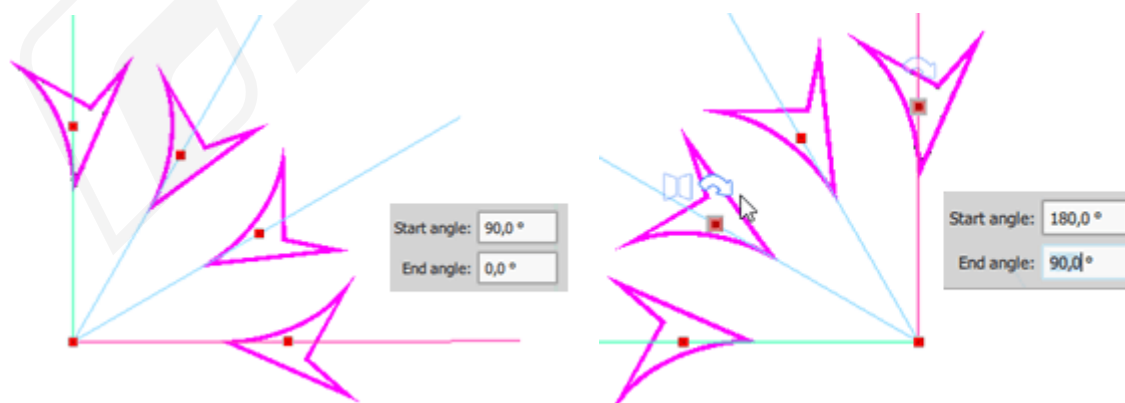
Kruhový vzor

Nyní si pojdme přiblížit použití kruhových vzorů . Použití je opět velice jednoduché, nejdříve vyberte jeden či více objektů, dokud je nevyberete, nástroje vzorů nejsou dostupné. Poté klikněte na ikonu Kruhové vzory na panelu nástrojů. Pokud není tato ikona  dostupná, najedte kurzorem myši na sekci Vzory a z nabídky kliknutím na ikonu nástroj aktivujete. Kopie vybraného objektu jsou okamžitě uspořádány do kruhového vzoru a na liště Možnosti nástrojů vidíte všechny dostupné úpravy daného vzoru. Vytvoří se virtuální kruh a jeho střed je automaticky umístěn na střed osy. Později si v této sekci ukážeme, jak změnit virtuální střed a velikost kruhu.

Start angle: <input type="text" value="90,0 °"/>	Step angle: <input type="text" value="30,0 °"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Clone objects	<input type="text" value="0,0"/>	Apply
End angle: <input type="text" value="0,0 °"/>	Step count: <input type="text" value="4,0"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Clockwise		Select new



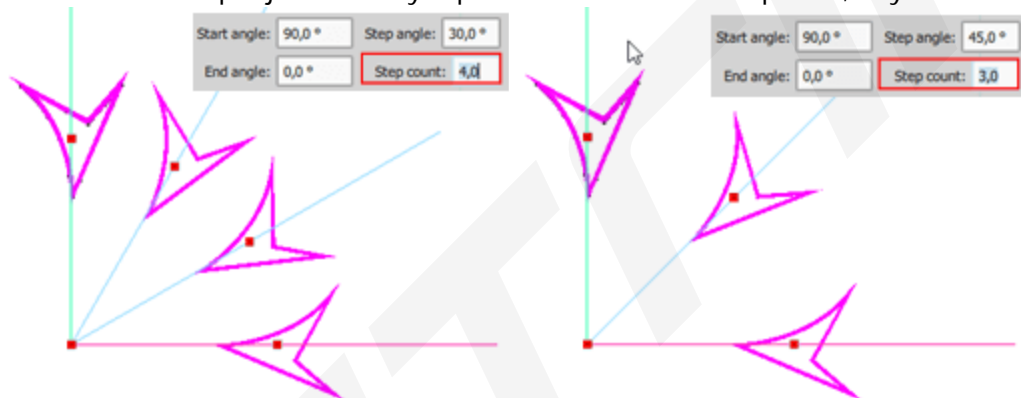
Nejdříve musíte nastavit Počáteční - Koncový úhel. Díky této možnosti můžete specifikovat, jak budou kopie v rámci oblouku/kruhu umístěny. Vybíráte tedy, zda bude část či celý kruh vyplněn kopiemi původního objektu. Při nastavování Počátečního úhlu, Úhlu kopie a Počet kopií zůstává stejný a mění se pouze pozice oblouku na kruhu. Při změně "Koncového úhlu" se mění rozměry oblouku, počet kopií je stejný, ale úhel se mění tak, aby zapadaly do oblouku.



Další možností, kterou můžete nastavit, je Úhel kopie, ve skutečnosti tedy pomocí této hodnoty můžete nastavit úhel (ve stupních), ve kterém bude každá kopie ve vzoru uložena. Pokud například vepíšete 15 stupňů, každá kopie kruhového vzoru bude do oblouku umístěna s 15 stupňovými rozestupy mezi nimi a na konci oblouku se počet kopií změní tak, aby do oblouku zapadaly.



Možností Počet kopií můžete nastavit počet kopií, které mají být do vzoru uloženy v rámci specifikovaných počátečních - koncových úhlů. Pokud například nastavíte počet kopií na 3 místo 4, vzor umístí do oblouku 3 kopie jednoduchým přenastavením Úhlu kopií tak, aby do vzoru seděly.

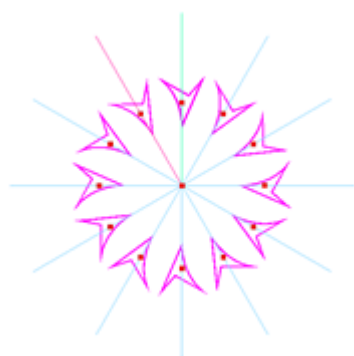


Při zaškrtnutí možnosti Ve směru hodinových ručiček (výchozí nastavení) budou všechny objekty/motivy umístěny do vzoru ve směru hodinových ručiček, pokud možnost povolena není, bude tomu naopak.

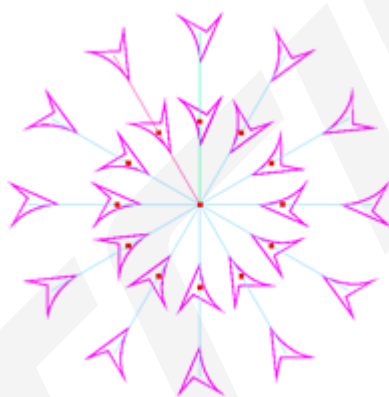
Před aplikací vzoru je možné povolit - zakázat Klonované objekty. Je-li možnost aktivní, jsou všechny kopie označeny jako klony. To znamená, že je můžete upravovat všechny najednou. Tato funkce Vám může ušetřit spoustu času a můžete díky ní vytvářet unikátní výšivkové motivy. Jakákoli změna na některé m z klonů se okamžitě projeví u všech naklonovaných kopií.



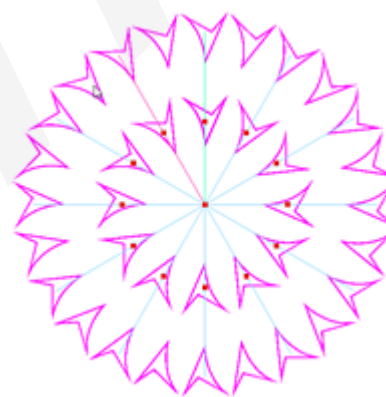
Pomocí funkce Kontury můžete do vzoru přidávat konturové linie. Konturové linie jsou rovnoměrně odsazené soustředěné linie na venkovní hraně kruhového vzoru. Vepište požadovaný počet konturových linií. Tímto způsobem můžete kruhové vzory opakovat. Jakmile jsou přidány kontury, objeví se možnost "Srovnat kopie", která je defaultně povolena. Je-li tato funkce aktivní, kopie jsou přidávány na konturové linie, takže všechny linie vypadají stejně. Pokud tuto možnost zakážete, bude na linii přidáno stejné množství kopií, ale objeví se mezi nimi jisté mezery.



Kruhový vzor




Jedna konturová linie

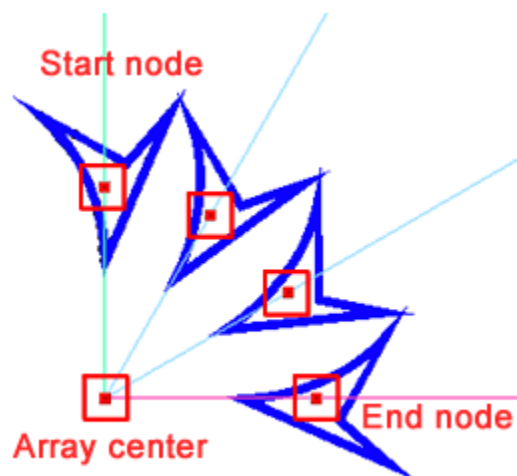


Aktivní "Srovnat kopie"

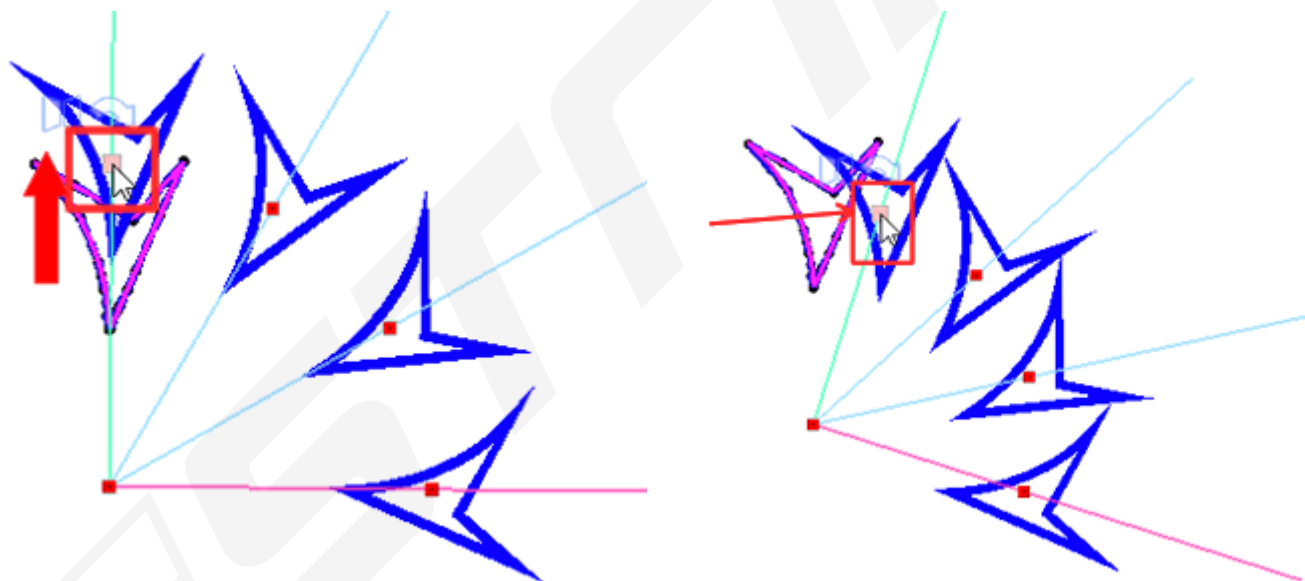
Jakmile jste se vším spokojeni, můžete kdykoli kliknout na Aplikovat pro dokončení vzoru, pokud si přejete změnit základní výběr, klikněte na Vybrat nový a proveďte nový výběr.

Úprava kruhového vzoru pomocí uzlů

Jakmile aktivujete Kruhový vzor , ocitnete se v režimu náhledu. V něm je dostupných několik uzlů, které lze použít pro úpravu vzoru. Takto lze vzor upravit pouze před jeho aplikací. V režimu náhledu můžete vidět, že jedna kopie je umístěna na Počátečním úhlu a jedna na Koncovém úhlu, na počátečním úhlu má zelenou linii, zatímco na koncovém červenou. Všechny kopie mezi těmito úhly mají modrá vodítka.



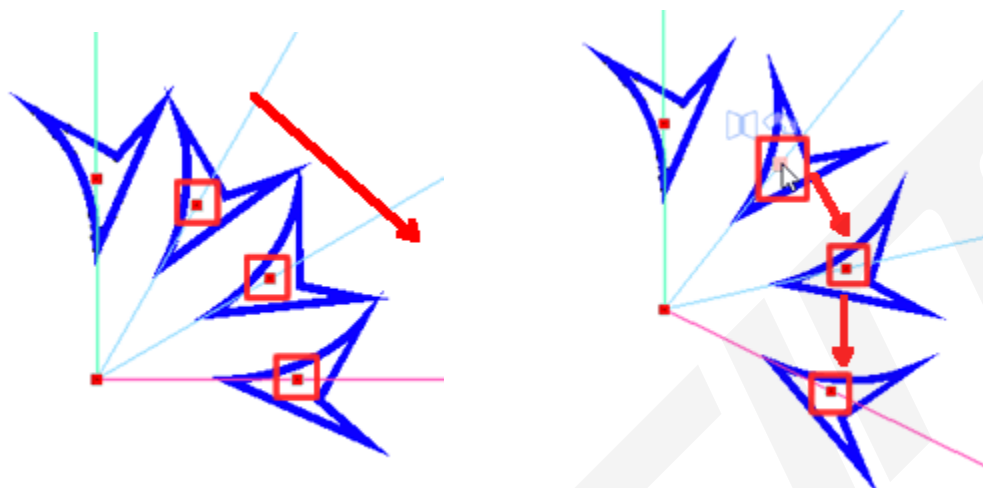
Pomocí uzlu na vrcholku původního objektu se zelenou linií můžete provádět různé změny. Pokud jím pohnete směrem od středu, prodloužíte vzdálenost od středu a naopak. Tento uzel můžete také přemístit a změnit tak pozici oblouku. Při změně pozice oblouku mají všechny kopie stejnou rotaci v závislosti na horizontální a vertikální ose. Podíváte-li se na panel Možnosti nástrojů uvidíte, že je nastaven nový počáteční a koncový úhel v závislosti na pohybu oblouku. Položka, která má purpurovou linii, je původní objekt. Není součástí vzoru a pokud vzor aplikujeme, bude odstraněna.



Podržíte-li při přesunu prvního uzlu klávesu Ctrl, pohyb bude vykonáván po 15 stupních. Pokud podržíte klávesu Shift, oblouk se nezmění a můžete upravovat pouze vzdálenost od středu, podržíte-li klávesu Alt, vzdálenost od středu zůstane stejná a ovlivněna bude pouze poloha oblouku.

Změna vzdálenosti (úhlu) mezi kopiemi

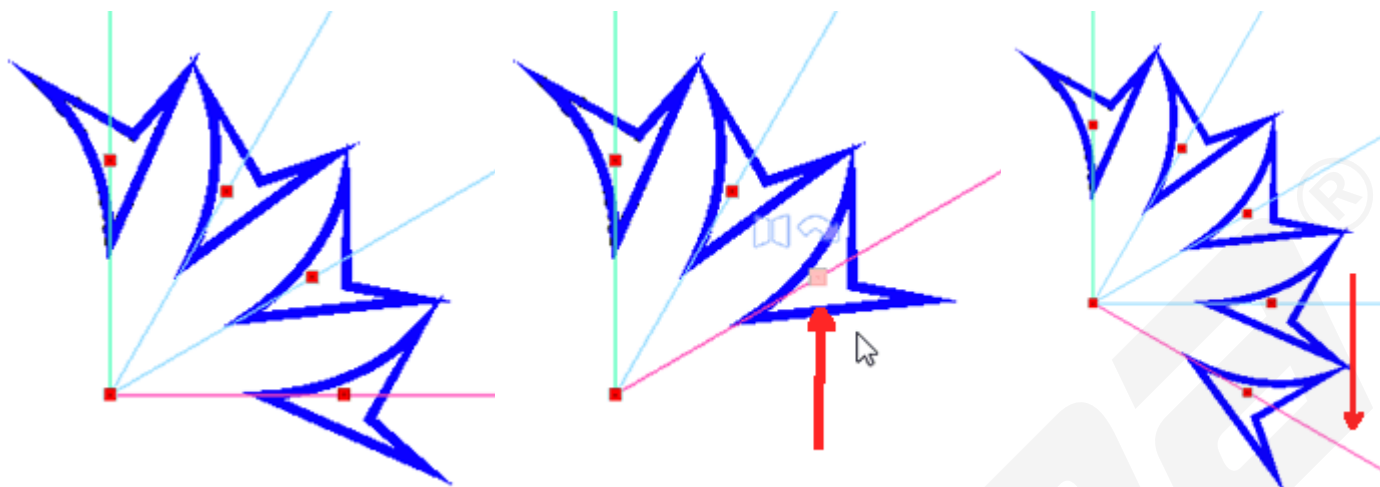
Při pohybu prvním uzlem zůstává vzdálenost mezi kopiemi (Úhel kopií) neměnná. Pokud si ji přejete změnit, musíte pohybovat kterýmkoli jiným uzlem. Při tomto pohybu se bude vzdálenost mezi kopiemi měnit a spolu s ní i "koncový úhel" tak, aby stejný počet kopií seděl do nové vzdálenosti mezi nimi. Pokud tedy vzdálenost prodloužíte, oblouk naroste, aby se do něj vešel stejný počet kopií. Pokud vzdálenost zkrátíte, oblouk se smrskne.



Podržíte-li při tomto nastavování klávesu Ctrl, vzdálenost mezi kopiemi se budou měnit o 15 stupňů. Díky této funkci bude nastavování úhlu ještě přesnější.

Změnit počet kopií

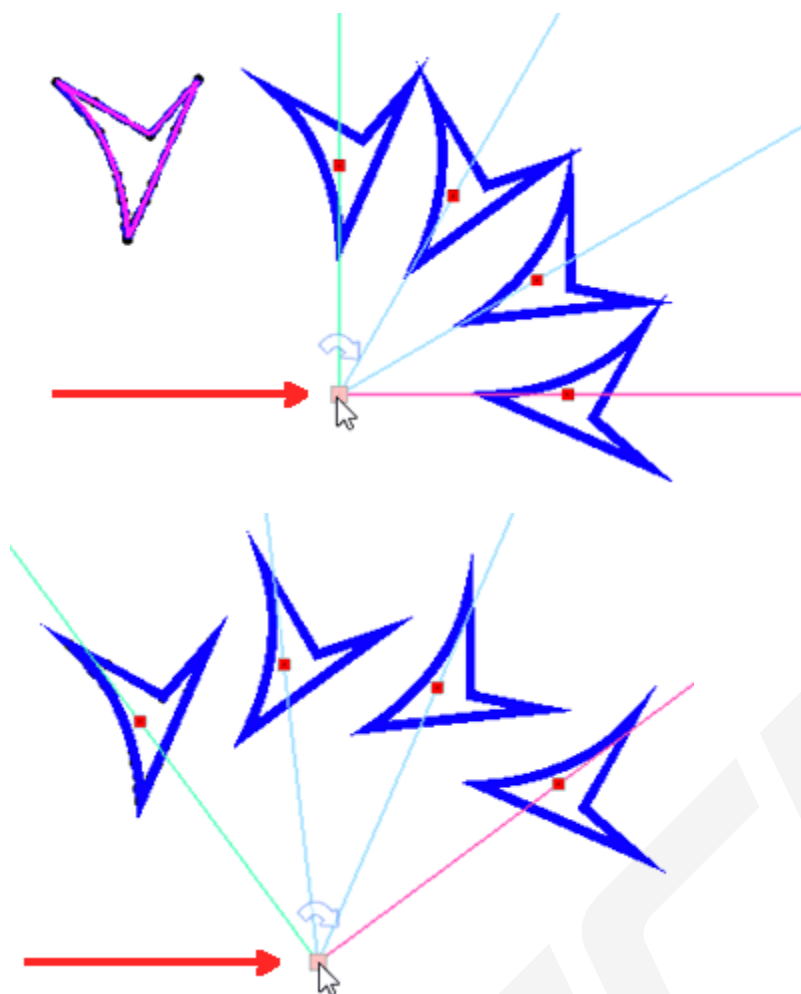
Při nastavování Úhlu kopií existuje jednoduchý způsob, jak jej ponechat tak, jak je a na tomto úhlu zvyšovat či zmenšovat počet kopií. Zvolte libovolný uzel, podržte klávesu Shift a pohybujte uzlem v požadovaném směru. Opište myší kruh a uvidíte, že kopie jsou tvořeny v kruhu ve směru, kterým pohybujete. Pohybem v opačném směru kopie odstraníte. Vzdálenost mezi nimi se nemění, zůstává stejná jako na počátku procesu. To v praxi znamená, že tímto procesem definujete koncový úhel. Myši musíte pohybovat ve směru hodinových ručiček nebo dle nastavení na panelu Možnosti nástrojů.



Přemístit vzor - rotace

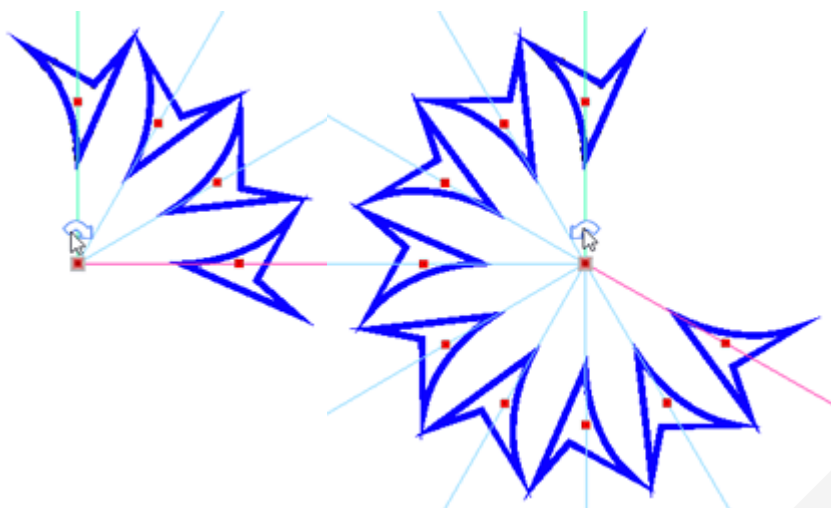
Středem vzoru je defaultně střed os (0,0). V některých případech je nutné střed přesunout pro lepší náhled na to, jak vzor do motivu zapadá. Vzor přesunete jednoduchým přesunutím jeho středu. Vzor drží stejný tvar, pouze je přesunut na jiné místo.

Rovněž můžete změnit rotaci středu. Při přesunování středu podržte Shift a pozice původního objektu a velikost oblouku zůstanou stejné, změní se však rotace kopií a umístění oblouku vzhledem k nové rotaci středu. Střed můžete rovněž posunout blíže k původnímu objektu.



Změna rotace

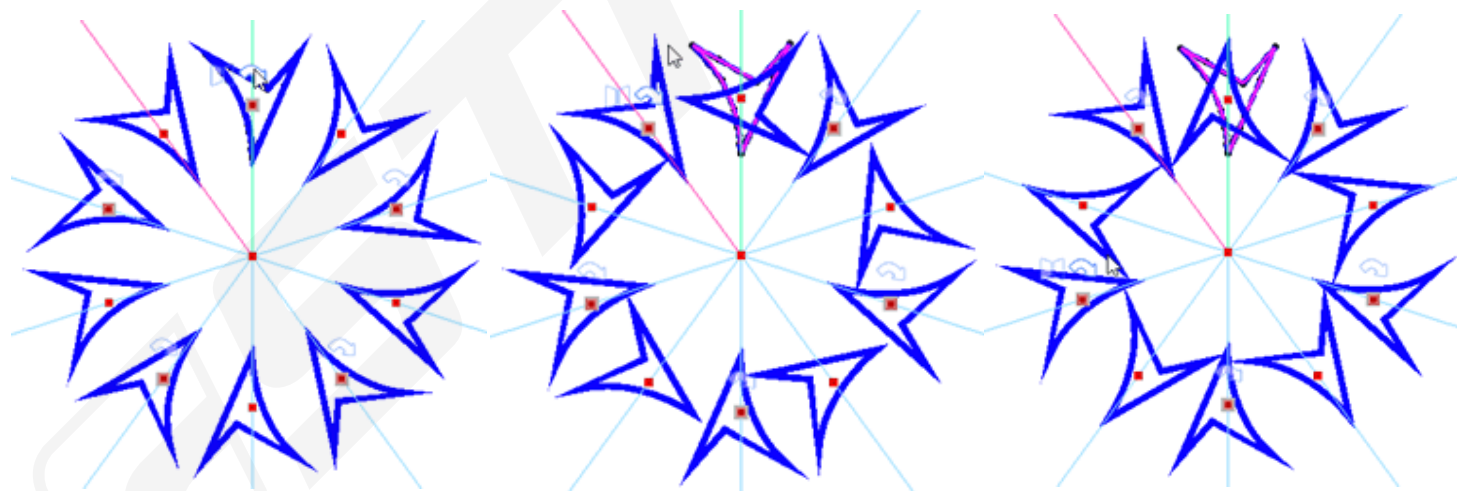
Směr, ve kterém je vzor tvořen, je většinou ve směru hodinových ručiček. Tento směr můžete jednoduše obrátit nezaškrtnutím této funkce v panelu Možnosti nástrojů. Jinou možností je změnit směr kliknutím na zakulacenou šipku, která se objevuje při najetí kurzorem na střed. Po jednom kliknutí bude vzor rozmístěn proti směru hodinových ručiček a změní se oblouk. Počet kopií tedy nezůstane stejný.



Otočit - zrcadlit kopie

Využijte zrcadlení či otočení kopií pro vytvoření unikátních vzorů. Najedete-li myší na libovolný uzel, objeví se následující ikony . Ty budou zvýrazněny nejen na současné m klonu, ale na každém 2. klonu ve vzoru, ovlivněn tedy bude každý 2. klon.

První ikonou je ikona rotace . Pomocí ní měníte jediným kliknutím natočení klonů o 90 stupňů. Dalším kliknutím provedete další otočení.

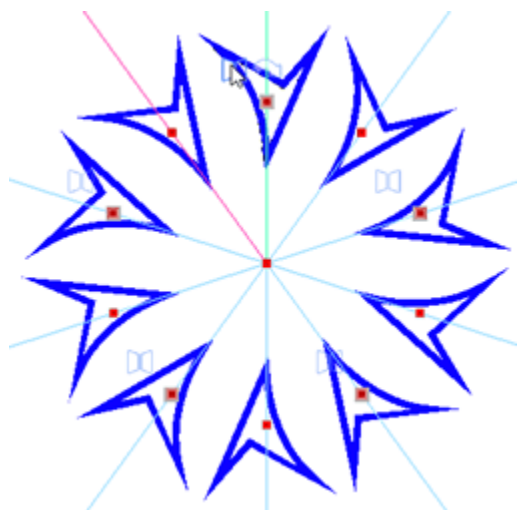


Najedte myší na kterýkoli uzel; budou označeny všechny ovlivněné kopie.

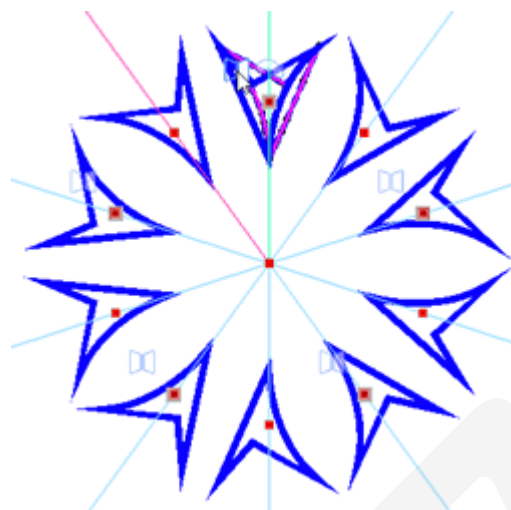
Jedním kliknutím na ikonu rotace otočíte všechny ovlivněné kopie o 90 stupňů.

Dalším kliknutím provedete další otočení.

Vedle ikony rotace se nachází ikona pro zrcadlení , najedte na ni myší. Ikona bude zvýrazněna u současné a všech ovlivněných kopiích. Jedním kliknutím všechny tyto kopie zrcadlíte.

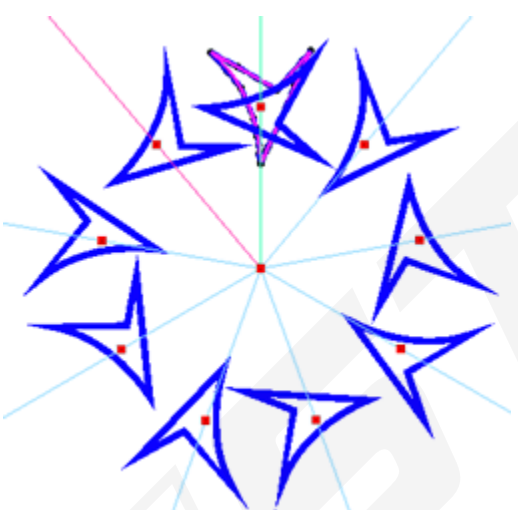


Najedte kurzorem myši na kterýkoli uzel a označí se všechny ovlivněné kopie.

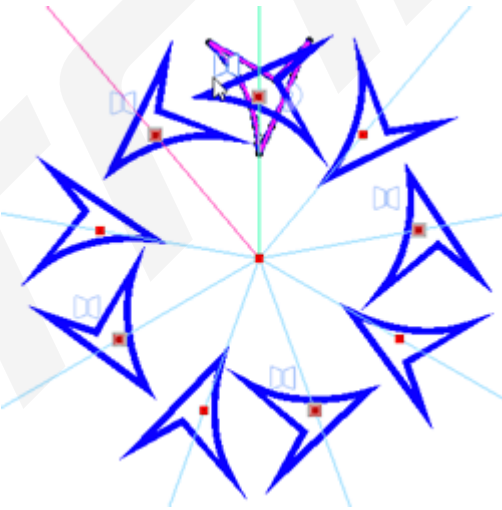


Jedním kliknutím budou všechny ovlivněné kopie zrcadleny.

Kdykoli můžete zrcadlit kteroukoli kopii. Pootočením kopie a jejím následným zrcadlením ji zrcadlíte vertikálně. Zrcadlení se provádí v závislosti na horizontálním středu zvoleného objektu.




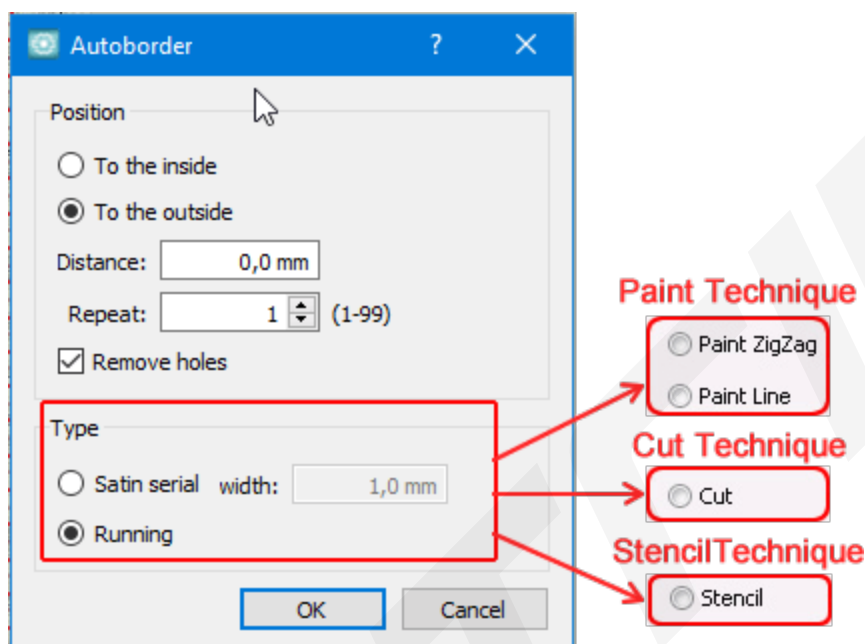
Tyto dvě kopie byly otočeny



Zrcadlení otočených kopií

Automatické obrysy

Nástroj Automatické obrysy je velice užitečný při tvorbě automatických obrysů. Můžete s ním přidat Průběžné, Sériové saténové, Barevné cikcak, Barevné přímé, Vyřezávané a Šablonové obrysy jednomu či více objektům. Aby bylo možné příslušné obrysy přidat, musí být povoleny potřebné Techniky. Pro použití nástroje Automatické obrysy musíte nejdříve vybrat jeden nebo více objektů. Poté nástroj jedním ze tří způsobů aktivujete, prvním je kliknutí na ikonu Automatické obrysy , dalším pravé kliknutí do pracovního prostoru a výběr nástroje a nakonec zvolení funkce na panelu nástrojů. Otevře se okno podobné tomu následujícímu.

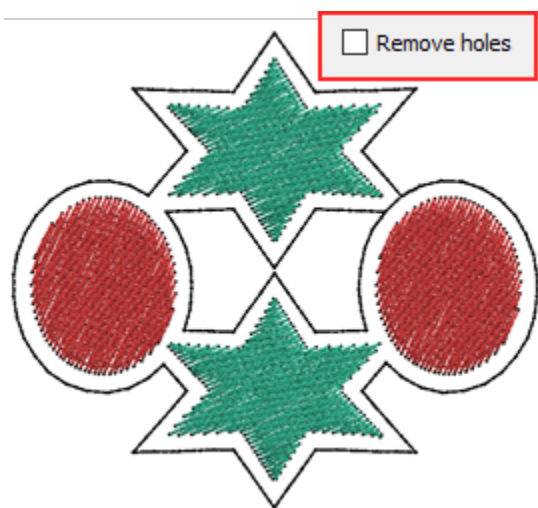


V okně můžete definovat Polohu, Vzdálenost, Počet opakování a Typ automatických obrysů. Pozice může být Vnitřní nebo Vnější. Obě možnosti, pokud nepotřebujete nastavit specifickou vzdálenost, budou umístěny do stejné polohy. Do políčka Vzdálenost můžete v milimetrech určit vnitřní či vnější vzdálenost od původní pozice obrysů. Pomocí Opakování můžete definovat počet obrysů. Jakákoli vámi definovaná vzdálenost bude také vzdáleností mezi počtem obrysů.

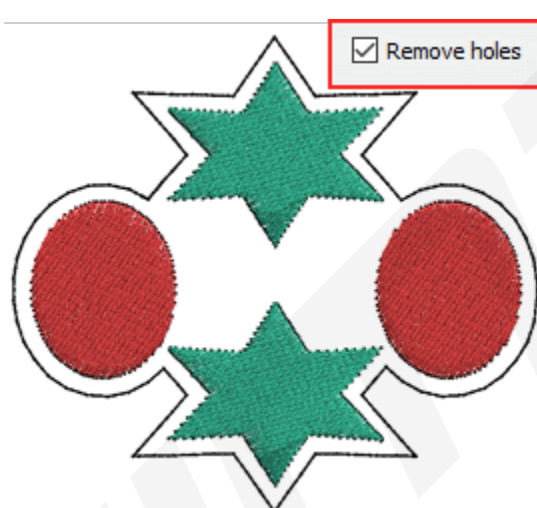


Možnost Odstranit díry je užitečná, když chcete vytvořit automatické obrysy několika objektů. Je-li tato možnost zakázána, budou mít menší vybrané objekty tendenci vytvářet kolem sebe automatické obrysy, a tyto obrysy budou dírkou v obrysech, které je vytvořeno kolem celého výběru. Aktivujte tuto možnost v případě, že nechcete vytvářet dírky a chcete vytvořit obrysy více zvolených objektů.

Nakonec musíte zvolit typ obrysů. Vybírat můžete mezi Průběžným, Sériovými saténovými, Barevnými cikcak, Barevnou linií, Vyřezávanými a Šablonovými obrysy. Aby bylo možné některé z možností zvolit, musí být aktivována příslušná Technika. U Sériových saténových a Barevných cikcak obrysů může být potřeba nastavit i jejich šířku.



Odstraňování děr zakázáno



Odstraňování děr povoleno


Úprava objektů

V předchozích kapitolách jsme si představili různé nástroje a techniky, které se používají pro tvorbu motivu či import artworku z rozličných zdrojů. V této kapitole si ukážeme nástroje, které lze použít pro úpravu prvků vašeho motivu. S nimi můžete jednoduše upravovat tvary libovolného prvku motivu, přemístit jej, přetvořit, zarovnat, seskupit a ještě mnohem více.

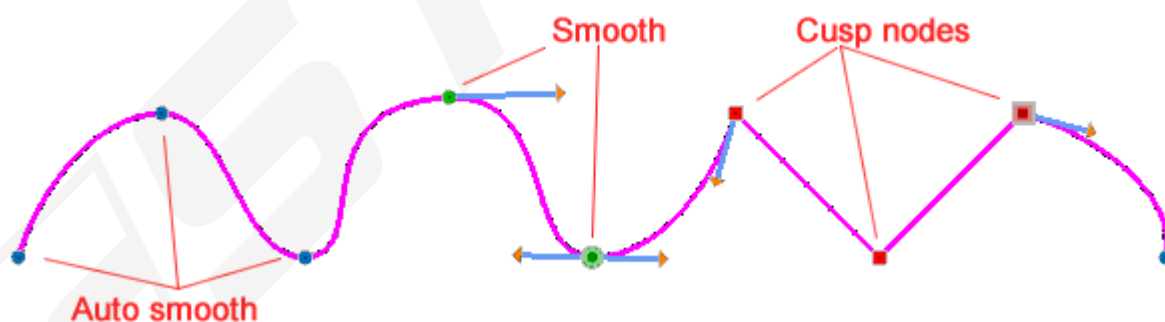


Úprava uzlů

Obecně je vše, co pomocí nástrojů vytvoříte, jistým typem artworku vytvořeného z linií-křivek. Pomocí režimu Úprava uzlů můžete přímo upravovat linie - křivky libovolného objektu.

Režim můžete aktivovat buďto ikonou  na panelu nástrojů nebo klávesou F10. Po aktivaci tohoto režimu se obrysy zvoleného objektu zvýrazní a zobrazí se všechny dostupné uzly a segmenty. Uzly nazýváme kulaté a hranaté body, jež se objeví na obrysech objektu. Jedná se o spojovací uzly segmentů. Pokud kurzorem najedete na kterýkoli z těchto uzlů nebo na segment, můžete kliknutím a tažením upravit tvar. Existují tři typy uzlů:

- Automaticky zahlazené uzly jsou indikovány kulatou tmavě modrou ikonou. Tyto uzly jsou automaticky generované programem, nemají žádné ovládací prvky a program používá inteligentního mechanismu k tomu, aby byly propojené křivky automaticky upraveny, když tyto uzly přesunete.
- Hladké uzly jsou indikovány kulatou zelenou ikonou. Většinou jsou automaticky umístěny do středu křivky nebo v jejím nejvyšším bodě. Linie procházející těmito uzly tvoří křivku, tedy hladký přechod mezi segmenty. Hladké uzly mají ovládací prvky, které se vždy nachází naproti nim a můžete je použít pro úpravu propojených křivek. Pohnete-li kteroukoli šipkou, upravíte oba segmenty.
- Uzly rohů: Jsou indikovány červenou čtvercovou ikonou. Tyto uzly vám umožní tvořit ostré přechody, jako jsou rohy a ostré úhly. Jsou-li segmenty propojeny v těchto uzlech, jsou tvořeny liniemi, nejsou zde žádné ovládací prvky. Pokud však lehce pozměníte některou z linií, zakříví se a na dané straně se objeví řídicí šipky. Těmito uzly můžete měnit jeden segment bez ovlivnění druhého. Je to užitečné v případech, že chcete provádět naprosto přesné změny na jedné straně motivu bez ovlivnění druhé.



Během úpravy se mohou objevit uzly jakéhokoli typu. To záleží na používaném nástroji a vytvářeném motivu. Změnit typ uzlu můžete jednoduše pravým kliknutím na něj a volbou příslušné možnosti z vyskakující nabídky. Každý typ uzlu má jiné ovládací prvky, ale obecně, pokud kliknete a potáhnete kterýmkoli uzlem, můžete provádět změny ve tvaru objektu, zatímco přemístěním libovolného uzlu tvar jemně doladíte.



Většina tvarů, které kreslíte (obdélníky, ovály, atd.) spolu s textovými - monogramovými objekty, má při editaci v režimu editace uzlů speciální typy uzlů. Pro převod těchto objektů na křivky musíte na vybraný objekt kliknout pravým tlačítkem a z nabídky vybrat možnost Převést na křivky nebo stisknout klávesovou zkratku Ctrl+Q. Objekt bude převeden na křivky a nyní můžete editovat jejich uzly a segmenty jako u normálního objektu.

Vybrat uzel(y)

Jak již bylo zmíněno, tvar objektu můžete měnit jednoduchou změnou jeho křivek nebo přesunem uzlů. Jednoduše můžete zvolit jeden či více uzlů. Výběrem více uzlů můžete měnit více částí objektu najednou. Když spustíte režim Úprava uzlů můžete vidět uzly libovolného vybraného objektu. Nejjednodušším způsobem pro výběr uzlu je kliknout na něj, jakmile je uzel vybrán, jeho značka se zvětší, čímž je indikován jeho výběr. Podržíte-li klávesu Shift, můžete kliknout na další uzly a přidat je tak do výběru, pokud však kliknete na zvolený uzel, můžete převrátit současný výběr, vybrané uzly budou odebrány a naopak. Rovněž můžete vybrat více uzlů najednou. Levým kliknutím a tažením myši vytvoříte obdélník kolem všech uzlů, které chcete vybrat. Všechny uzly uvnitř tohoto obdélníku budou označeny. I pomocí kláves Ctrl - Shift můžete zvolit více uzlů najednou, podržte klávesu Ctrl a do výběru se přidá jeden či více uzlů. Jakmile je uzel zvolen, mohou se objevit řídicí šipky, které mohou být použity pro úpravu zakřivení propojených segmentů. Automaticky zahlazené uzly nemají ovládací prvky, protože software automaticky vytvoří to nejlepší zakřivení. Máte-li vybráno více uzlů najednou, nejsou ovládací prvky dostupné.

Některé výběry lze provést i pomocí nabídky po kliknutí pravým tlačítkem. Když kliknete pravým tlačítkem na libovolný uzel máte k dispozici 3 možnosti výběru, Vybrat vše, Vybrat lomenou čáru a Obrácený výběr. Pomocí výběru lomené čáry můžete vybrat všechny uzly určité části, např. objekt na následujícím obrázku se skládá ze 2 částí, klikněte pravým tlačítkem na kterýkoli uzel, použijte funkci Vybrat lomenou čáru a budou vybrány pouze uzly podobjektu. Pomocí Vybrat vše zvolíte všechny uzly v objektu. Pomocí Obráceného výběru vyberete všechny uzly kromě těch, které již vybrány jsou.

Vybrat lomenou čáru

Obrácený výběr

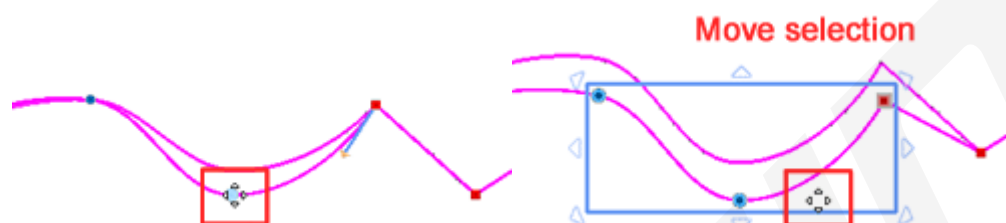
Vybrat vše

Úprava tvaru

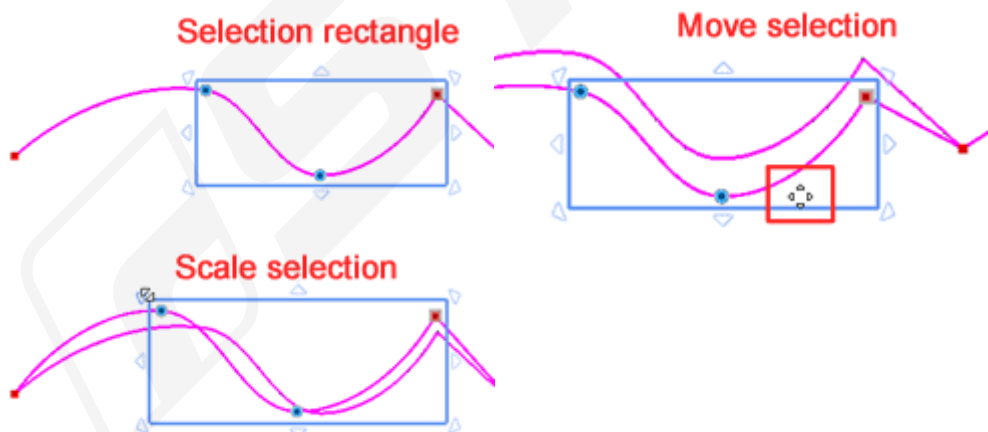
Při práci v režimu Úprava uzlů je našim hlavním cílem upravit tvar objektu. Toho lze dosáhnout různými způsoby, můžete přesunout jeden či více uzlů, upravit křivku - přímku a můžete také do křivky vložit doplňkové uzly, které vám ještě více usnadní tvarování objektů.

Přesun uzlů

Tvar objektu můžete jednoduše upravovat přesunutím jednoho či více uzlů. Pro pohyb konkrétním uzlem jej nejdříve musíte vybrat pomocí dostupných metod (obdélníkový výběr či výběr kliknutím). Poté klikněte na uzel, který je zahrnut ve výběru a táhněte myší do bodu, kde jej chcete mít. Uzly budou přesunuty do vámi zvolené pozice. Jak můžete vidět na následujícím obrázku, propojené křivky jsou tímto přesunutím ovlivněny a tvar objektu se v souvislosti s tímto pohybem mění.

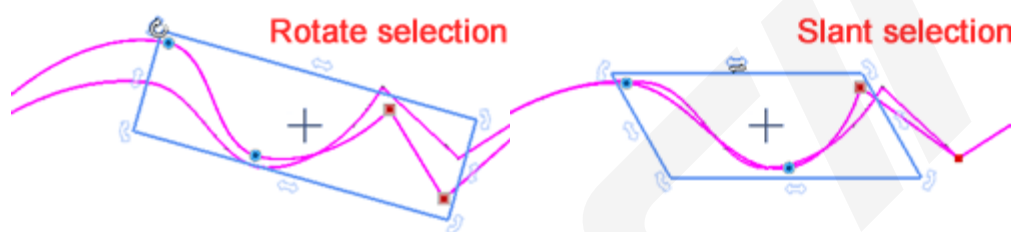


Vyberete-li více uzlů, objeví se okolo výběru zvýrazněný obdélník spolu s ovládacími prvky. Přesunutím vybraných uzlů se mění všechny segmenty, které jsou k nim připojeny. Pomocí dostupných řídicích prvků můžete jednoduše provádět pokročilé úpravy zvolených uzlů. To vám při úpravě uzlů často pomůže. Pojďme se podívat, jak to funguje. Výchozím nastavením je, že při výběru více objektů uvidíte směrové šipky. Najedte na jednu z nich kurzorem a tažením v požadovaném směru upravíte rozměry vybraných uzlů. Pokud potáhnete směrem ven, výběr se zvětší, pokud táhnete směrem dovnitř, výběr se zmenší. Pomocí řídicích prvků v rohu dostanete proporcionálně vyvážené rozměry, ale pokud použijete šipky na straně, bude změněna velikost pouze dané strany.



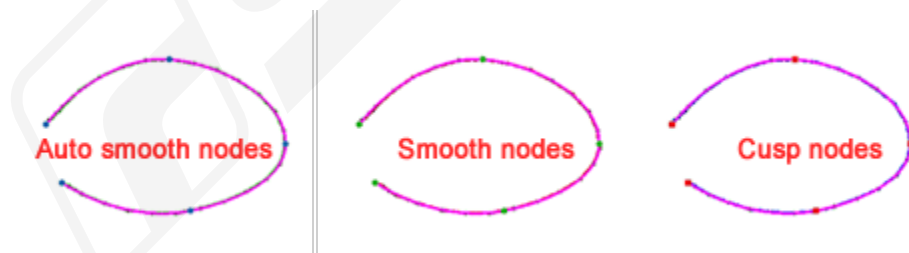
Podržením klávesy Alt při pohybu uzly se kurzor umístí k nejbližším horizontálním a vertikálním liniím mřížky. Nyní můžete pohybovat uzly do požadované pozice pomocí mřížky.

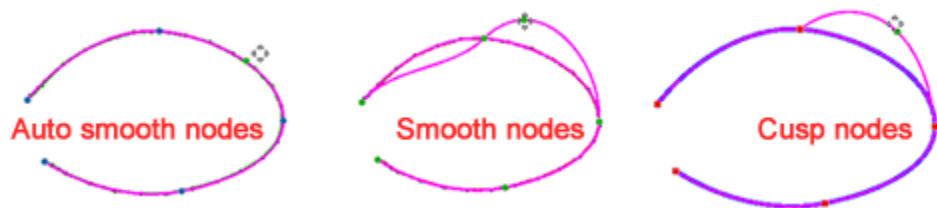
Pokud jste vybrali více uzlů a vidíte šipky pro úpravu rozměrů, jediným kliknutím dovnitř obdélníkového výběru se šipky pro úpravu rozměrů změni na šipky pro otočení - zkosení. V rozích najdete šipky pro otočení a tažením můžete výběr pootočit. Točit lze libovolným směrem. Pomocí klávesy Shift můžete objektem otáčet s ohledem na protější roh. Na středu stran se nachází body zkosení, které lze užít pro naklonění výběru. Pokud nakliknete a potáhnete jednou z těchto šipek můžete tvar zkosit ve směru, kterým daná šipka ukazuje. Všechna zkosení probíhají podle středu výběru, čímž je křížek. Křížkem můžete pohybovat a zkosit tak objekt podle určeného bodu. Pokud podržíte klávesu Shift, zkosení probíhá dle protější strany.



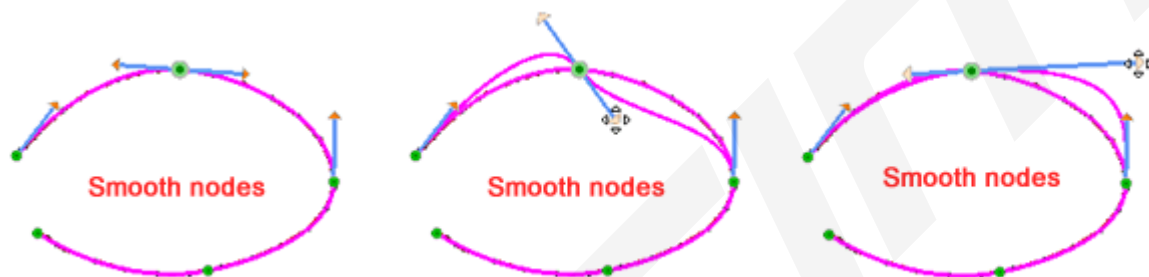
Editovat křivky

Objekt můžete rovněž upravovat pomocí křivek. Pokud najedete kurzorem myši na obrys, objeví se zelený uzel, po kliknutí a tažení uvidíte, jak se křivka mění. V tuto chvíli je nutné zmínit, že křivky propojené automaticky zahlazenými body není možné upravit, protože program tyto křivky upravuje dle pozice uzlů. Pokud změníte křivky spojené hladkými uzly budou ovlivněny všechny propojené křivky. Při editaci křivek propojených rohovými uzly bude ovlivněna pouze současná křivka.

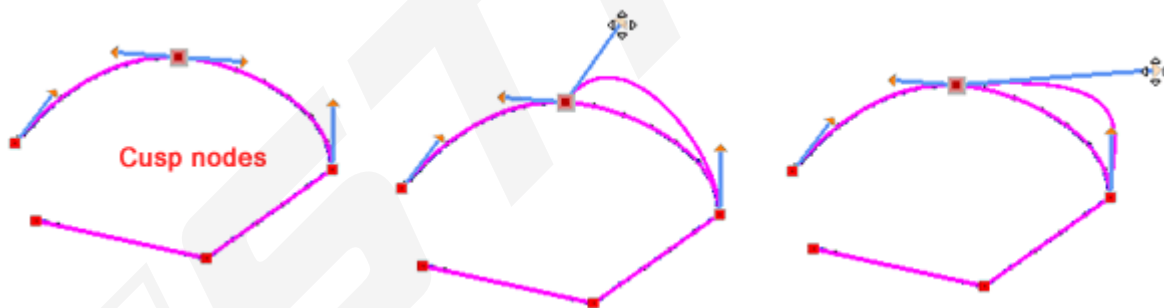




Editovat křivku můžete také pomocí řídicích šipek. Vyberte-li hladký - rohový uzel, objeví se řídicí šipky. U automaticky zahlazených uzlů a rohových uzlů, které jsou propojeny přímkami nejsou žádné šipky dostupné. Šipky se objeví u uzlů, které jsou spojením křivkových segmentů. Pomocí šipek, které se u uzlů objeví, můžete provádět přesné úpravy daných křivek. U hladkých uzlů šipkami upravíte všechny propojené křivky.



U rohových uzlů, které jsou spojením křivkových segmentů, máte šipky také dostupné. Základním rozdílem je, že pokud tyto šipky využijete, bude ovlivněna pouze daná strana.



Přidat - odebrat uzly

Při editaci tvaru objektů můžete potřebovat vložit na křivku další uzly, aby byla změna jejího tvaru jednodušší. Pro vložení nového uzlu umístěte kurzor na požadovanou pozici na přímce, klikněte pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost Přidat uzal. Pokud jste uzal nepřidali přesně tam, kde jste chtěli, můžete kliknout na jiný bod na přímce. Při použití možnosti Přidat uzal se uzal přidá na pozici, kde jste klikli pravým tlačítkem. Dalším způsobem vložení uzlu je dvojitý kliknutí na pozici, kde chcete vložit uzal nebo najetí myši na dané místo a stisknutí klávesy Num +. Nový uzal můžete libovolně upravovat. Nový uzal je vždy hladkým uzlem. Pokud chcete vložit rohový uzal, musíte nejdříve vložit hladký a po pravém kliknutí myši zvolit Rohový uzal.

Po výběru uzlu můžete stisknutím klávesy Num + automaticky přidat další uzal mezi dva existující uzly. Uzal se přidá do středu segmentu křivky před zvolený uzal. Rovněž můžete automaticky přidat uzly do více segmentů výběrem několika uzlů. Stiskněte klávesu Num + a dojde k automatickému přidání uzlů do všech segmentů před vybrané uzly.



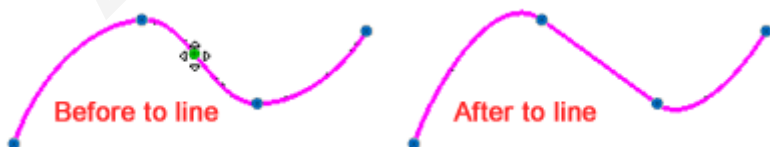
Stejným způsobem můžete i uzly odstraňovat. Pokud uzal nepotřebujete, můžete jej smazat. Nejprve jej vyberte a poté stiskněte klávesu Delete. Rovněž na něj můžete kliknout pravým tlačítkem a z nabídky vybrat možnost Smazat.



Pokud smažete jeden či více uzlů křivky, tvar objektu se může změnit.

Zarovnat - Zakřivit

Při editaci tvaru objektu může být někdy nápomocné zarovnat některé křivky nebo naopak zakřivit přímky. Pokud chcete zarovnat křivky, klikněte na ni pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost Zarovnat. Tuto možnost je možné použít po pravém kliknutí na uzal. V tomto případě si však pamatujte, že křivka, která v daném uzlu začíná, bude převedena na přímku. Funkci je možné použít pro více než jeden uzal. Uzly změněné na křivku budou převedeny na rohové uzly.



Možnost Zakřivit je opakem možnosti Zarovnat. Máte-li tvar se segmenty přímek, můžete je změnit na křivky, takže můžete vytvořit jakýkoli tvar. Existují dva způsoby pro aktivaci této funkce. Můžete buďto kliknout přímo na přímku a z nabídky zvolit možnost Zakřivit. Přímka se nezmění, ale bude vám umožněno křivku změnit. Rovněž můžete zvolit uzel, který je počátečním bodem přímky a stejným způsobem jej změnit na křivku. Možnost Zakřivit lze stejným způsobem použít na více uzlů.



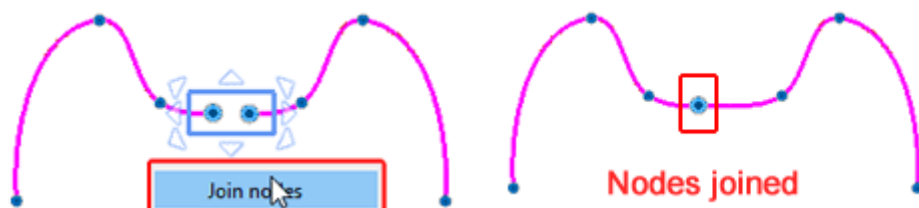
Uzavřené obrysy

V mnoha případech je nutné u tvarů s otevřenými obrysy spojit jejich první uzel s posledním. Můžete uzavřít pouze obrysy které patří jednomu objektu. Abyste uzavřeli obrysy, musíte vybrat počáteční či konečný uzel, kliknout na něj pravým tlačítkem myši a z nabídky zvolit možnost Uzavřít obrysy. Vybraný uzel se propojí s počátečním či koncovým uzlem objektu pomocí linie a vytvoří tak uzavřený tvar. Dalším způsobem pro vytvoření uzavřeného tvaru je vybrat koncový/počáteční uzel otevřeného tvaru a posunout jej směrem k počátečnímu/koncovému uzlu. Když se koncový uzel dostane k počátečnímu uzlu, automaticky se spojí a vytvoří objekt uzavřeného tvaru.



Propojit uzly

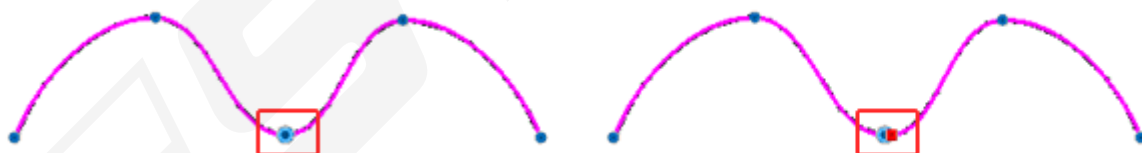
Při tvorbě oddělených částí v jedné sekci může být často potřeba části spojit do jedné části. Abyste tak učinili, musíte propojit dvě různé křivky a vytvořit z nich jednu křivku. Vyberte uzly, které chcete spojit. Těmito uzly se rozumí první či poslední uzel každé křivky, přičemž se nutně nemusí jednat o stejný typ uzlu. Tyto uzly musí být blízko sebe a křivky musí být ve stejné sekci.



V případě, že chcete propojit křivky, které patří k jiným objektům, musíte je nejdříve Kombinovat do jednoho objektu. Klikněte na tlačítko pro obdélníkový výběr a poté vyberte dvě křivky, které chcete spojit. Klikněte pravým tlačítkem a z nabídky zvolte možnost Kombinovat. Dvě křivky se stanou jedním objektem se dvěma subsekcemi (dvěma křivkami). Od teď můžete spojovat uzly tak, jak je popsáno výše. Pokud mají propojené části stále otevřené obrysy, můžete z nich vytvořit uzavřený objekt propojením uzlů či použitím možnosti Uzavřít obrysy.


Rozdělit obrysy

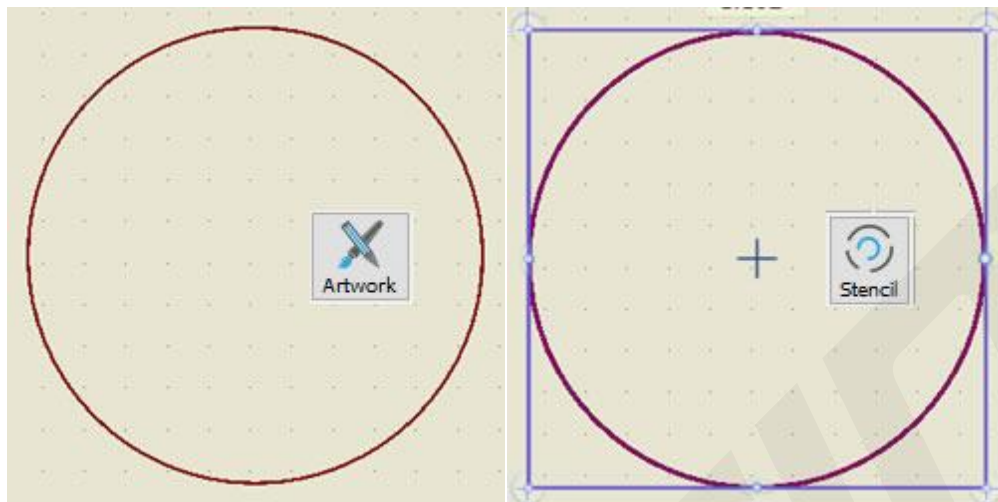
Existuje mnoho případů, kdy potřebujete rozdělit objekt do více křivek a vytvořit tak více sekcí. Pokud jste v režimu editace uzlů, klikněte pravým tlačítkem na uzel, ve kterém chcete provést rozdělení a z nabídky vyberte možnost Rozdělit obrysy. Zvolený uzel se rozdělí na dva uzly, které patří ke stejnému objektu, ale ve dvou různých sekcích. Pokud je tato funkce aplikována na uzavřený tvar, tvar se otevře a barva výplně zmizí. Je-li tato funkce použita na otevřený tvar, jako jsou linie uměleckého objektu, dojde k rozdělení na dvě. V případě, že jste tuto možnost použili na segment tvaru, tvar bude rozdělen a budou přidány dva oddělené uzly. Podsekcce stále patří k jednomu objektu. Pokud si přejete oddělit je a upravovat jednotlivě, musíte objekt Roztříštit do subsekcí.



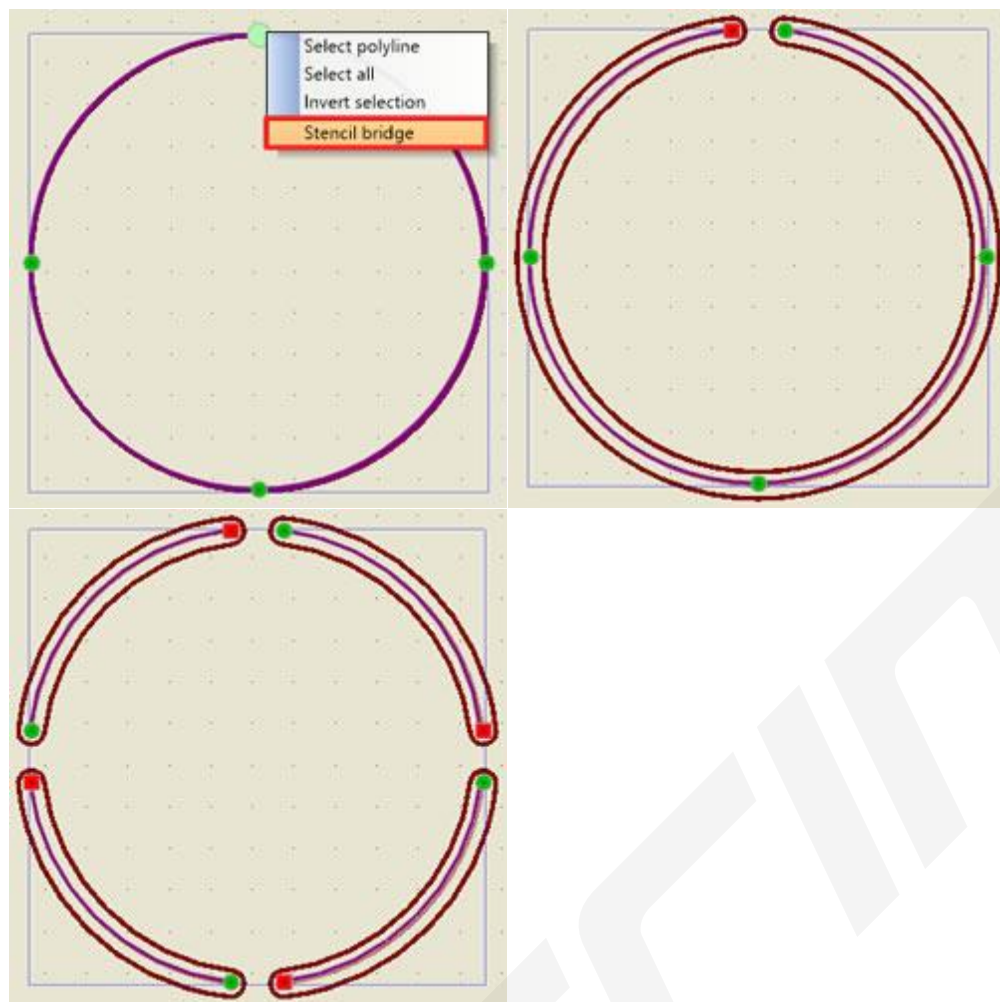
Most šablony

Existuje speciální kapitola, která se věnuje tomu, jak mechanismus Šablony funguje. V tomto článku si představíme mosty šablony pro objekty. Pokud vidíte objekt, který má obrysy Šablony, a jedná se o uzavřený objekt, v náhledu nevidíte žádnou změnu. Vlevo vidíte původní artwork a v pravé části vidíte

stejný objekt s obrysy Šablony . Jak můžete vidět, objekt se nezměnil, protože se jedná o uzavřený tvar.



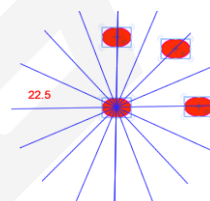
Aby bylo možné převést objekt do obrysů Šablony, musíme vytvořit most. Otevřete režim úpravy uzlů, klikněte pravým tlačítkem na libovolný bod a z nabídky vyberte možnost Most šablony. Uzavřený tvar se otevře a uvidíte, že se okolo původního obrysu objevila linie šablony. Obrysy objektu budou rozděleny, stejným způsobem můžeme jednoduše vytvářet tolik mostů šablony, kolik jen chceme.



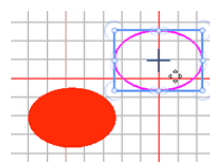
Umístění objektů

Při tvorbě či úpravě objektu je jedním z nejužitečnějších úkonů přesunování objektů. Existuje několik způsobů, jak objekty přesunovat, můžete je jednoduše přetáhnout do nové pozice, můžete jimi pohybovat směrovými šipkami na klávesnici a můžete také nastavit vertikální a horizontální souřadnice. Díky těmto metodám je vaše práce snadnější a přesnější. Nejjednodušší je přetažení objektu, klikněte na objekt pro jeho výběr a přetáhněte jej do požadované pozice. Při přesunování uvidíte náhled objektu v nové pozici a když tlačítko myši pustíte, objekt se do pozice umístí.

Při tažení můžete držet klávesu Ctrl a pohyb bude probíhat po 22,5 stupňových skocích po liniích virtuální mřížky. Toto přeskakování vám pomůže dosáhnout přesnějších výsledků. Tímto způsobem můžete objektem pohybovat horizontálně, vertikálně nebo diagonálně. Bod, ve kterém jste s tažením začali, je středem virtuálních vodiček.



Podržením klávesy Alt při tažení se kurzor přemístí k nejbližším horizontálním a vertikálním liniím mřížky. Teď můžete pohybovat objektem podle mřížky. Aby bylo možné tuto možnost použít, musí být v nabídce Zobrazení povoleny funkce Mřížka a Připnutí.



Přesunout objekty pomocí směrových kláves

Polohu objektu je možné změnit také pomocí směrových šipek na klávesnici. Vyberte jeden či více objektů a poté stiskněte příslušnou směrovou šipku, čímž objekt přesunete daným směrem. Objekty můžete libovolně přesunovat do dosažení požadované pozice. Po každém stisknutí klávesy se objekt(y) přesune o 1 mm určeným směrem. Pokud při posouvání objektu podržíte klávesu Ctrl, objekty se daným směrem budou posouvat o 5 mm. Podržíte-li klávesu Shift při přesunování objektu, objekt se bude pohybovat o 0,1mm. Použitím šipek a jejich kombinací můžete objekt umístit přesně tam, kde jej chcete mít.

Nastavit souřadnice objektu

Dalším způsobem pro přesunutí tvaru, a zároveň tím nejpresnějším, je zadání souřadnic os X a Y. Vyberte-li objekt, jeho souřadnice se objeví na liště Možnosti nástrojů.



X & Y souřadnice

Na panelu Možnosti nástrojů se nachází možnosti zvoleného objektu. Abyste změnili polohu objektu, musíte změnit jeho souřadnice X a Y a vložit jiné souřadnice mřížky pracovního prostoru. Z mřížky můžete vyčíst přesnou pozici, na kterou chcete motiv uložit a tyto hodnoty poté zadat. Právítko definuje virtuální osy X a Y, proto můžete do políček os X a Y vložit i negativní hodnoty. Vložené hodnoty definují pozici středu objektu.

Při přesouvání objektu(ů) na novou pozici můžete stisknout klávesu D, čímž se přepnete do režimu duplikování. To znamená, že když přesunovaný objekt umístíte do pozice, vytvoří se jeho kopie a původní objekt zůstane beze změny.

Kopírovat - Vložit - Smazat

Pomocí kopírovat-vložit můžete jednoduše používat části z jiných motivů nebo přenést artwork z jakékoli vektorové či bitmapové aplikace. Objekty můžete kopírovat také pomocí klávesových zkratk (Ctrl+C, Ctrl+X, Ctrl+V), pomocí ikony kopírovat na běžném panelu nástrojů nebo pomocí dostupných možností v nabídce Úpravy. Pokud například zvolíte objekt a zkopírujete jej (Ctrl + C), objekt bude umístěn do schránky, poté jej můžete umístit pomocí funkce Vložit do stejného či jiného motivu. Jelikož má program informace o pozici objektu, objekty jsou vždy umístěny do původní pozice a zůstávají vybrány pro jejich přemístění. Kdykoli vložíte zkopírovaný objekt do stejného motivu, vytvoří se duplikovaný objekt. Stejněho výsledku dosáhnete pomocí ikony pro duplikaci na panelu Možnosti nástrojů. Rovněž můžete objekt Vymout (Ctrl+X). V tomto případě bude objekt umístěn do schránky a zároveň odstraněn z pracovního prostoru. Abyste jej znovu umístili, musíte jej vložit. Objekt můžete Vložit (Ctrl+V) pouze v případě, že jste předtím něco zkopírovali. Je-li schránka prázdná, funkce Vložit je neaktivní. Zkopírované části zůstávají ve schránce, dokud není zkopírováno něco dalšího. Pokud jste tedy zkopírovali objekt, můžete jej vkládat do té doby, než zkopírujete něco dalšího.

Artwork můžete zkopírovat z jiné aplikace a vložit jej přímo do motivu. Importovaný artwork bude v některých případech potřeba konvertovat, například pokud jej kopírujete z programu pro editaci fotografií.

Smazat

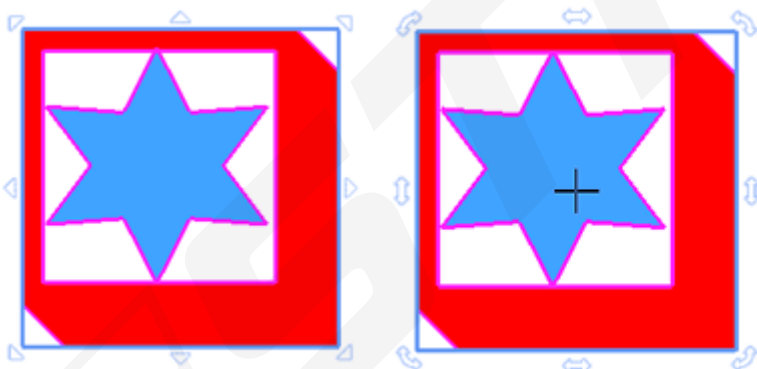
Když už objekt nepotřebujete, můžete jej smazat. Pro smazání objektu(ů) můžete použít klávesu Delete nebo možnost Smazat z nabídky po kliknutí pravým tlačítkem myši. Vybrané objekty budou z motivu odstraněny a mohou být navráceny zpět zvolením ikony Zpět z běžného panelu nástrojů.

Úprava objektů

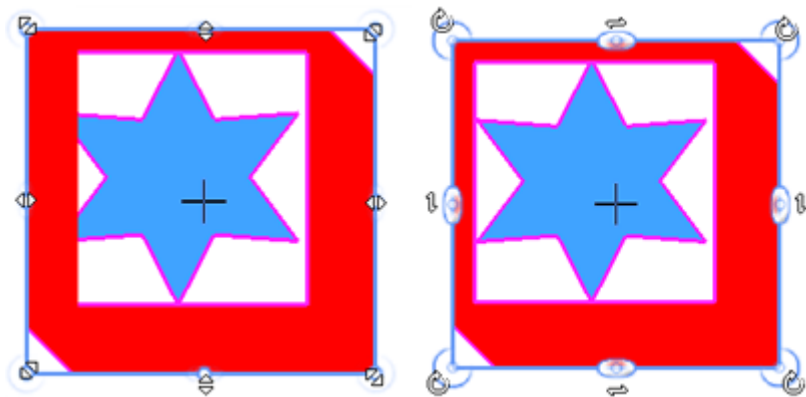
Během tvoření či editace motivu je často zapotřebí změnit vzhled objektů. Mnoho z vás chce změnit jeho rozměry pro použití na jiném projektu nebo prostě změnit něco, co se vám na původním výtvoru nelíbí. Program poskytuje možnost úpravy objektů stejně jako jiné grafické programy. Hlavním rozdílem je, že při úpravě objektů program automaticky přepočítá typy výplně či obrysů. Například pokud měníte objekt, který má výšivkovou výplň, všechny stehy budou vytvořeny znovu. Nejrychlejším způsobem pro změnu objektů je použití myši. Pro přesnější výsledky můžete vybrat objekt a předělat jej pomocí možností na panelu Možnosti nástrojů. Zde můžete například nastavit přesný úhel natočení nebo rozměry objektu. U objektů můžete měnit rozměry, zkosení, natočení nebo je zrcadlit. Jednotlivé postupy budou podrobněji popsány níže. Nyní se musíme podívat na možnosti řídicích prvků.

Otočení - změna rozměrů

Protože jsou úpravy objektů jedním z nejčastějších úkonů, považovali jsme za nejlepší poskytnout několik operačních režimů, aby si uživatelé zvykli na jiný program, např. programy pro úpravu vektorové grafiky, snáze zvykli na náš program. Kdykoli si vyberete jeden či více objektů, objeví se okolo výběru zvýrazněný obdélník s několika ovládacími prvky v rozích a ve středech stran. Tyto prvky se používají pro úpravy objektu. Pokud najeďte kurzorem myši na kterýkoli z nich, kurzor se změní na dvojitou šipku. Tažením ve směru šipek můžete změnit rozměry vámi vybraného souboru. Pokud na objekt jednou kliknete, objeví se další prvky. Pomocí nich můžete otáčet nebo zkosit objekt.



Pro uživatele, kteří nejsou zvyklí na klikání po řídicích prvcích, existuje jiný způsob. Pokud přepnete na alternativní ovládání, nevidíte při prvotním výběru objektu žádný rozdíl. Hlavním rozdílem je, že pro přístup k prvkům otočení - zkosení musíte najeďte myší na příslušný prvek lehce za hranici zvýrazněného obdélníku. Operační režim můžete vybrat z položky Kompatibilita na panelu Možnosti nástrojů. Musíte odebrat možnost Otočení - změna rozměrů a při příštím spuštění se program spustí v tomto režimu.



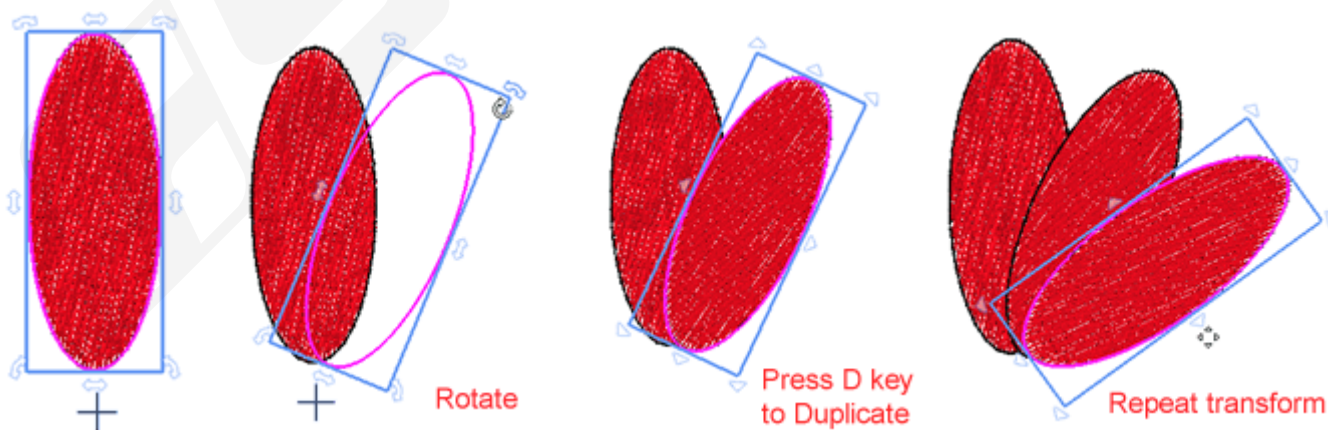
Obě výše zmíněné metody vám umožní provádět změny u jednoho či více objektů najednou.



Při úpravách můžete jednoho či více objektů můžete kdykoli stisknout klávesu D a pokud poté pustíte tlačítko myši pro aplikaci změn, objeví se upravený duplikát původního objektu.

Opakovat úpravu

Jednou z možností, která nám může ušetřit hodně času je Opakovat poslední úpravu. Pokud chcete opakovat vaši poslední úpravu, musíte vybrat objekt, na kterém chcete poslední vykonanou úpravu provést. Poté na něj klikněte pravým tlačítkem myši a z nabídky vyberte možnost Opakovat poslední úpravu. Každá provedená úprava se automaticky stane poslední provedenou úpravou a právě tato úprava bude použita při opakování poslední úpravy. Například pokud objekt natočíte, můžete toto otočení libovolně aplikovat na jiný objekt pomocí funkce Opakovat poslední úpravu z nabídky po pravém kliknutí myši nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl + R. Objekt bude natočen ve stejném úhlu, jaký měla poslední rotace, tolikrát, kolikrát funkci Opakovat poslední úpravu použijete.

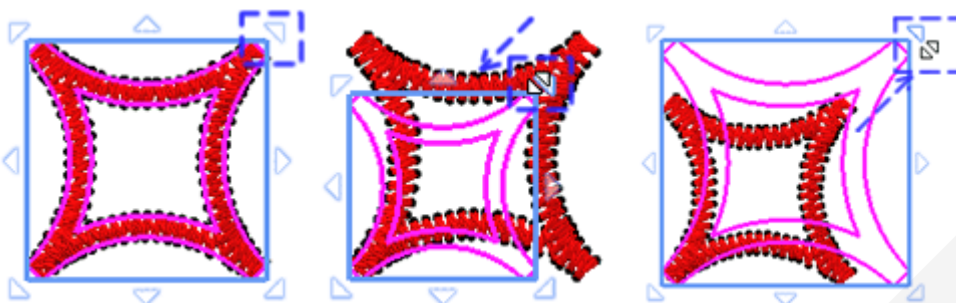


Vymazat úpravy

V mnoha případech můžete potřebovat zvrátit veškeré úpravy aplikované na objekt. Pokud na daný objekt kliknete pravým tlačítkem, objeví se možnost Vymazat úpravy. Pomocí ní můžete veškeré aplikované změny zrušit. Možnost Vymazat úpravy je dostupná u všech objektů, které byly přesunuty, zvětšeny/zmenšeny, otočeny nebo na nich byla vykonána jakákoli jiná změna. Smazat lze více než jen jednu úpravu. Objekt bude převeden zpět do původního stavu a pozice, ze které byl přesunut.

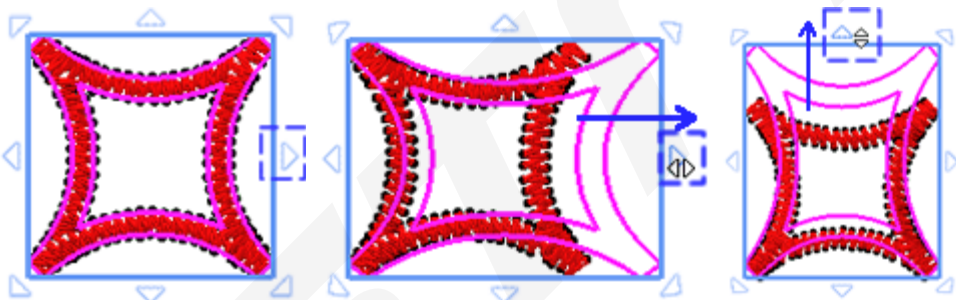
Rozměry objektů

Jak již bylo zmíněno v předchozí sekci, vyberete-li jeden či více objektů, objeví se kolem výběru zvýrazněný obdélník s ovládacími prvky ve středech stran. Pomocí těchto prvků můžete měnit rozměry objektů. Pomocí prvků v rozích měníte rozměry proporcionálně, tzn. obě strany mění rozměry, ale analogie mezi nimi zůstávají stejné. Pokud táhnete směrem dovnitř, objekt se zmenšuje a naopak.



Pokud při tažení za prvek v rohu podržíte klávesu Alt, analogie mezi oběma rozměry nebude zachována.

Pomocí prvků ve středech stran měníte jeden rozměr. Objekt se tedy ve skutečnosti roztahuje.



Při změně rozměrů si vždy můžete zobrazit lištu Status, která se nachází ve spodní části okna aplikace. Na ní se nachází nové rozměry a procentuální rozměry vzhledem k původní velikosti.



Podržíte-li při manipulaci s ovládacími prvky klávesu Shift, budete měnit rozměry v závislosti na středu výběru.



Pokud při manipulaci s libovolným řídicím prvkem podržíte klávesu Ctrl, změna rozměrů probíhá po 25% od původní velikosti. Při změně rozměrů můžete dosáhnout několika hodnot velikosti objektu: 25%, 50%, 75%, 100%, 125%. To platí, když používáte pro změny rozměrů o 25% prvky v rozích nebo na jednotlivých stranách.



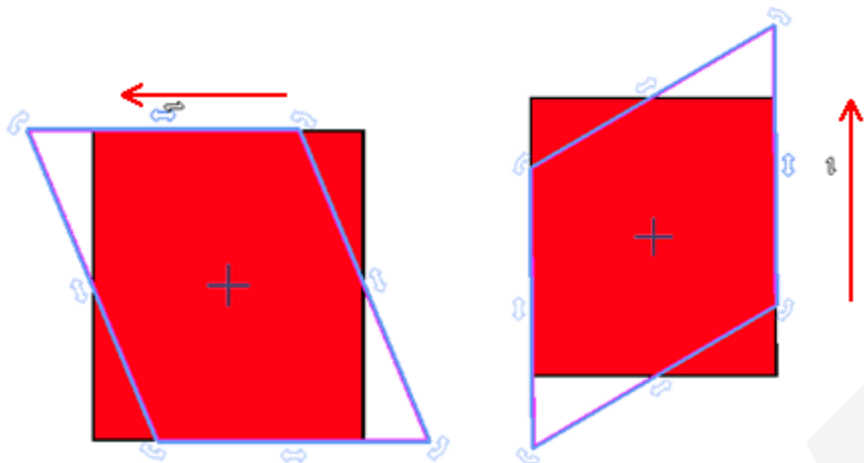
Kdykoli při změně velikosti jednoho nebo více objektů můžete stisknout klávesu D a když uvolníte tlačítko myši, dostanete duplikát původního objektu v daných rozměrech. Takto můžete také jednoduše vytvářet zrcadlené objekty. Táhněte opačným směrem, dokud hodnota na liště statusu nedosáhne hodnoty -100%. Poté před uvolněním tlačítka stiskněte D a vytvoříte zrcadlený duplikát původního objektu.

Velikost objektů lze také měnit přesněji vepsáním rozměrů či procent do nabídky Možnosti nástrojů. Kdykoli vyberete jeden či více objektů, v Možnostech nástrojů uvidíte jejich rozměry: Šířku a Výšku a ty lze změnit vepsáním jiné hodnoty. Novou hodnotu aplikujete stisknutím klávesy Enter. Je-li aktivována možnost Proporce, po vepsání jedné hodnoty, u druhé je dodržena analogie s ní. Pokud možnost Proporce deaktivujete, můžete objekt libovolně natahovat. Je-li možnost aktivní, můžete změnit celkové rozměry objektu, nebo v opačném případě měnit pouze jednu hodnotu.

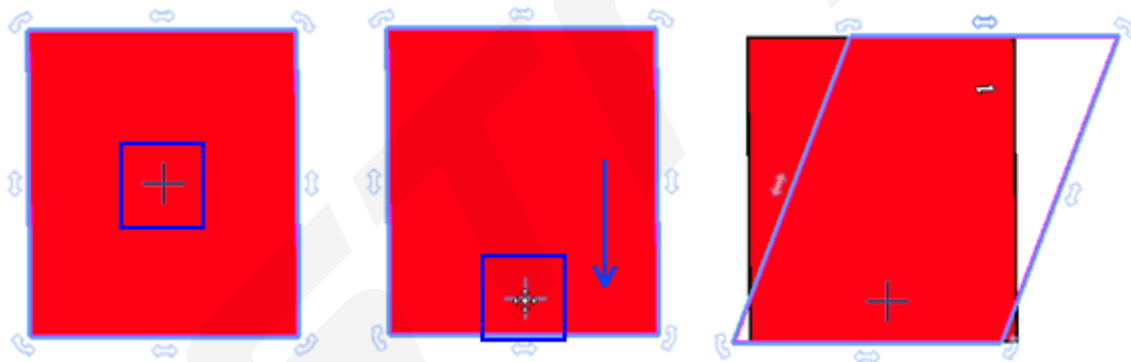
Size	Scale %	Proportional
Width: 15,0 mm	Scale x: 100,0 %	<input checked="" type="checkbox"/> Proportional
Height: 13,1 mm	Scale y: 100,0 %	

Zkosení objektů

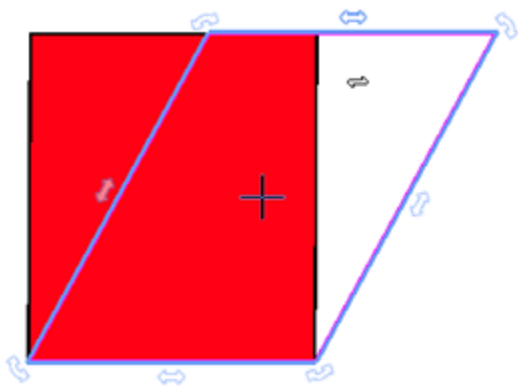
Díky Zkosení můžete zkosit objekty na libovolnou stranu. Aby bylo možné objekt zkosit, musíte na něj kliknout a objeví se prvky pro zkosení, táhněte libovolným z nich v požadovaném směru. Prvky se nachází na středu každé ze stran.



Ve výchozím nastavení se změny zkosení provádí v závislosti na středu výběru, čímž se rozumí křížek, který se ve středu výběru objeví. Tento střed můžete přesunout, pokud na něj kliknete a přetáhnete do jiné pozice, dokonce i mimo motiv. Umístíte-li střed mimo motiv, můžete zkosení měnit v závislosti na novém středu.



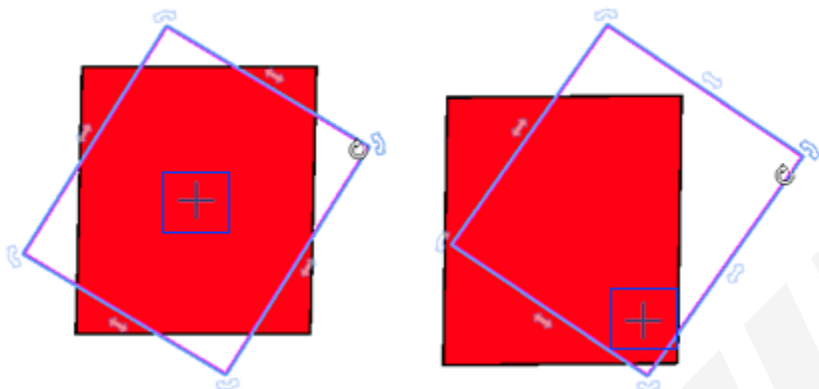
Podržíte-li při zkosení klávesu Shift, úkon proběhne v závislosti na protější straně.



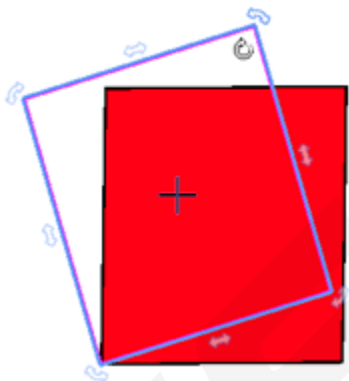
DRAWSTITCH®

Otáčení objektů

Objekty můžete otáčet kolem jejich středové osy nebo příslušného bodu. Vyberete-li jeden či více objektů, objeví se na výběrovém obdélníku ovládací prvky pro změnu rozměrů. Klikněte na objekt podruhé a v rozích se objeví ovládací prvky pro rotaci a kotvení bod označí střed objektu. Klikněte na prvek pro rotaci a otáčejte ve směru či proti směru hodinových ručiček vzhledem ke kotvenímu bodu. Ve výchozím nastavení je tento bod středem výběru, tedy i středobodem celé rotace. Jakékoli otočení je vykonáváno vzhledem k tomuto bodu. V případě potřeby jej můžete přesunout. Klikněte na něj a přetáhněte jej do požadované pozice. Můžete jej dokonce přesunout mimo motiv. Jakmile kotvení bod přesunete, můžete otáčet motiv dle tohoto nového středu rotace.

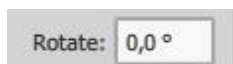


Podržíte-li během rotace klávesu Shift, střed motivu se automaticky změní a bude umístěn k protějšímu (diagonálnímu) prvku vzhledem ke kterému bude nyní rotace vykonávána.



Pokud při otáčení objektu podržíte klávesu Ctrl, rotace bude probíhat po 22,5 stupních vzhledem ke středobodu rotace, čímž bude ještě přesnější.

Přesného otočení objektu dosáhnete také zadáním přesného úhlu otočení na panelu Možnosti nástrojů. Nejprve vyberte objekt, který chcete pootočit, v případě nutnosti přesuňte tažením střed rotace do požadované pozice a do políčka Rotace vepište ve stupních přesnou hodnotu. Stiskněte klávesu Enter a rotaci aplikujete, objekt se pootočí o vámi definovanou hodnotu. Tu lze nastavit od 0 do 360 stupňů, pokud chcete objekt otočit proti směru hodinových ručiček, a -0 až -360 stupňů, pro otočení ve směru hodinových ručiček.

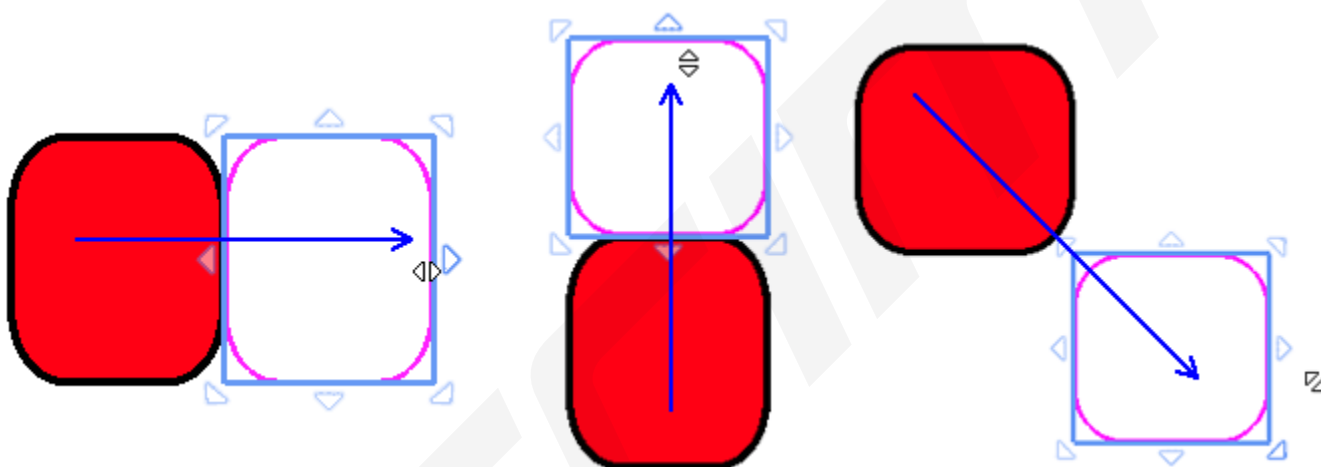


Zrcadlení objektů

Při tvorbě objektů je může být v mnoha případech třeba objekt zrcadlit. Zrcadlení objektu se podobá procesu změny rozměrů. Vyberte objekt a objeví se jeho ovládací prvky. Pokud potáhnete za libovolný prvek v rozích směrem k protějšímu rohu dostatečně dlouho, objeví se v pracovním prostoru zrcadlený objekt. Pro dosažení požadovaného zrcadlení použijte příslušný prvek. Zrcadlit lze vertikálně, horizontálně i diagonálně.



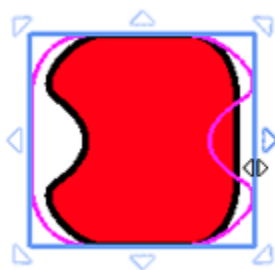
Podržíte-li při zrcadlení klávesu Ctrl, operace probíhá po 25% z velikosti objektu. Tímto způsobem můžete táhnout, dokud se na liště statusu neobjeví hodnota 100%, při které dosáhnete zrcadleného objektu o stejné velikosti.



Pokud při změně velikosti stisknete klávesu D, dostanete po uvolnění tlačítka myši duplikát původního objektu v daných rozměrech.



Pokud chcete objekt zrcadlit, ale ponechat jej ve stejné poloze, podržte klávesu Shift a objekt bude zrcadlen v závislosti na středu motivu, nikoli na protější straně prvku/motivu.

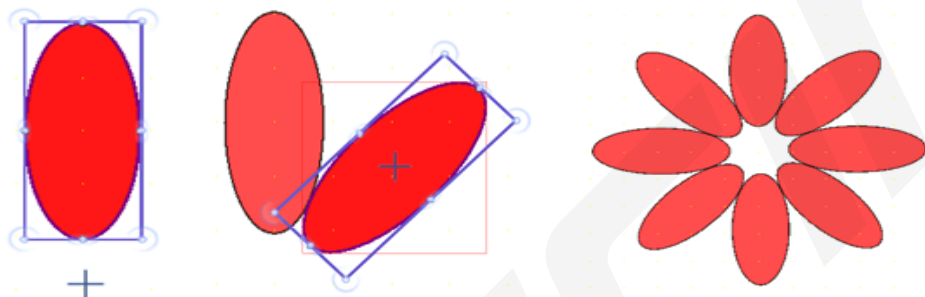


Přesnějším způsobem zrcadlení je zakliknutí tlačítek Zrcadlit X a Zrcadlit Y, která se objeví na panelu Možnosti nástrojů. Pro vertikální zrcadlení objektu klikněte na tlačítko Zrcadlit X. Motiv bude převrácen a vy uvidíte jeho vertikální zrcadlení. Pro horizontální zrcadlení objektu klikněte na tlačítko Zrcadlit Y. Motiv bude převrácen a vy uvidíte jeho horizontální zrcadlení.

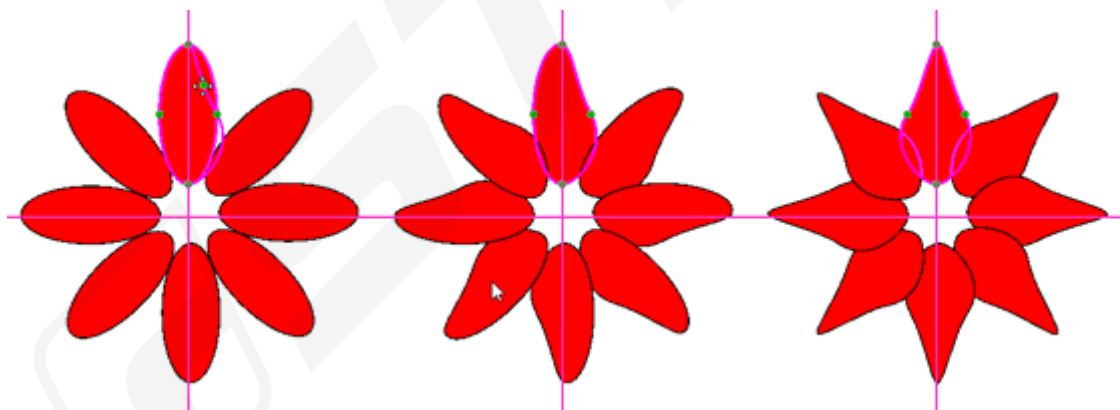
Přidat nové objekty jako klony

Velice užitečným nástrojem při tvorbě motivů s opakovanými tvary je funkce Přidat nové objekty jako klony. Pokud ji v nabídce Úpravy povolíte, jakýkoli vytvořený duplikát objektu bude označen jako klon původního objektu. Pokud tedy u libovolného klonu změňte rozměry, změní se rozměry u všech klonů. Klony můžete tvořit různými způsoby. Nejjednodušším způsobem je vybrat jeden či více objektů a kliknout na tlačítko Duplikovat v Možnostech nástrojů. Dalším způsobem je při přesouvání či upravování objektu (změna rozměrů, rotace, zkosení) stisknout klávesu D a při aplikování změny se vytvoří duplikát původního objektu s provedenou změnou. Byl tedy vytvořen upravený objekt, původní objekt zůstal beze změny.

Vytvořte například elipsu, klikněte na ni a objeví se ovládací prvky, posuňte rotační střed vně elipsy. Ujistěte se, že je aktivní funkce Přidat nové objekty jako klony. Pomocí ovládacích prvků v rozích elipsu otočte. Při rotaci jednou stiskněte klávesu D a jakmile uvolníte tlačítko myši, vytvoří se pootočený duplikát. Pro opakování této změny a vytvoření více klonů stiskněte Ctrl + R.




Jakmile jste klony vytvořili, můžete využívat jejich výhod. Pokud upravíte tvar libovolného klonu (režim Úpravy uzlů), budou ovlivněny všechny klony. Tímto způsobem můžete tvořit vzor, o kterých se vám ani nezdálo.

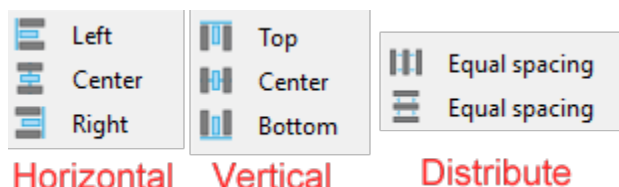


Po vytvoření klonů získáte přístup k některým extra funkcím, které se nachází v kontextové nabídce, díky nim nad těmito objekty máte ještě větší kontrolu. Můžete vybrat všechny klony pomocí možnosti Vybrat všechny klony v podnabídce Klony, která se objeví po pravém kliknutí na libovolný klon. Nyní je můžete všechny přesunout nebo různě měnit. Pomocí nástroje Oddělit od klonů můžete libovolný klon oddělit od ostatních klonů a díky tomu se na něj nebudou aplikovat změny. Nyní je z něj běžný objekt.

Zarovnání - Rozmístění


Velice užitečnými nástroji mohou být funkce Zarovnat a Rozmístit. Díky těmto funkcím můžete motivy vytvářet snadněji a rychleji. Aby bylo možné objekty zarovnat, musíte nejprve jeden nebo dva vybrat.

Na běžném panelu nástrojů poté najdete ikonu pro zarovnaní . Klikněte na ni a uvidíte všechny dostupné možnosti zarovnaní objektů. Kliknutím na jednu z ikon objekty zarovnáte a můžete je umístit přesně tam, kde je chcete mít. Můžete je rovněž automaticky rozmístit (vertikálně či horizontálně).






Objekty jsou zarovnávané podle posledního vybraného objektu. Pokud pomocí klávesy Shift či Ctrl vyberete více objektů, mějte na paměti, že zarovnaní bude probíhat dle posledního zvoleného. To platí i pro obdélníkový výběr nebo výběr lasem. Pokud chcete objekty zarovnat podle jiného objektu, můžete vybrat ty, které chcete zarovnat, poté držet klávesu Ctrl, čímž se výběr označí a následně znovu vybrat objekt, podle kterého chcete zarovnaní provést.

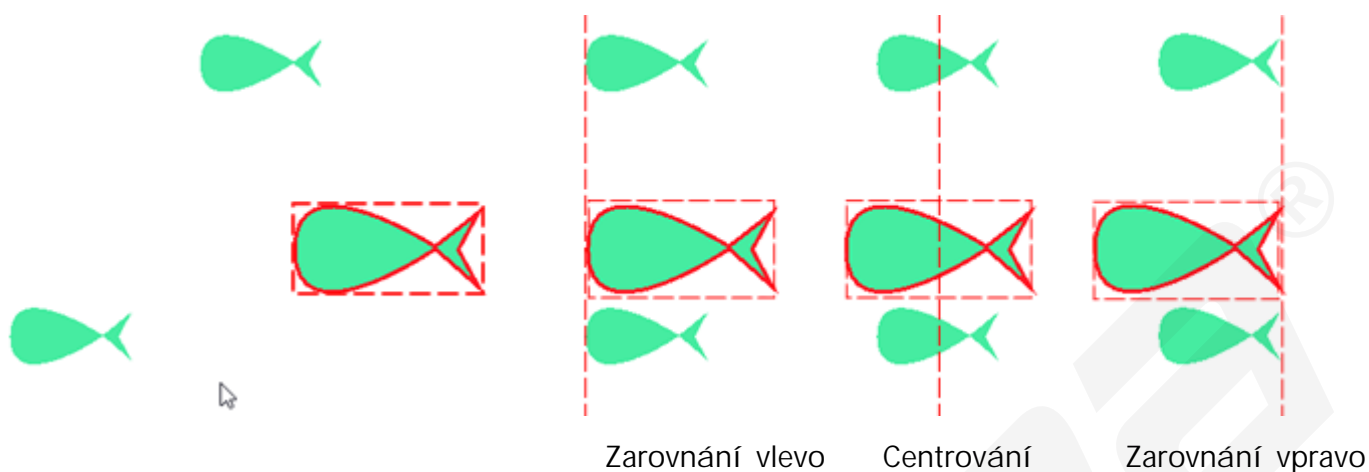


Ikona zarovnaní  je dostupná pouze pokud vyberete dva nebo více objektů. Pokud vyberete jeden objekt, ikona bude neaktivní. Po výběru více objektů musíte vybrat typ zarovnaní.




Horizontální zarovnaní

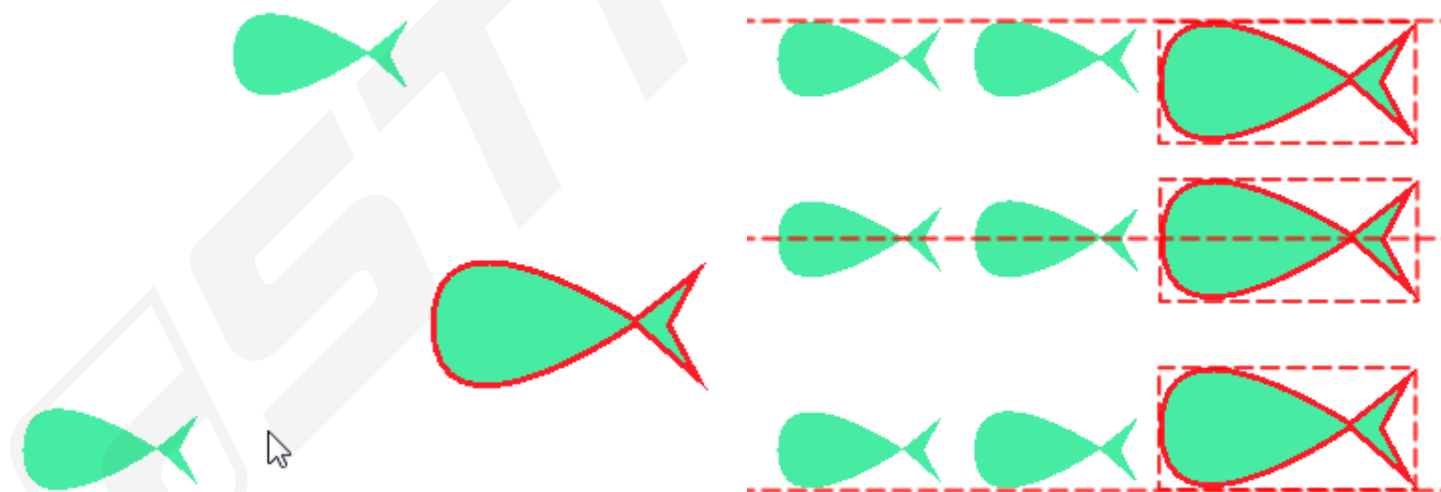
První tři ikony jsou pro horizontální zarovnaní.

- Ikonou Zarovnaní vlevo  nebo klávesou L zarovnáte levé strany vybraných objektů s levou stranou naposledy vybraného objektu.
- Ikonou Centrování  nebo klávesou C zarovnáte vertikální středy vybraných objektů se středem posledního vybraného objektu.
- Ikonou Zarovnaní vpravo  nebo klávesou R zarovnáte pravé strany vybraných objektů s pravou stranou posledního zvoleného objektu.





Vertikální zarovnání

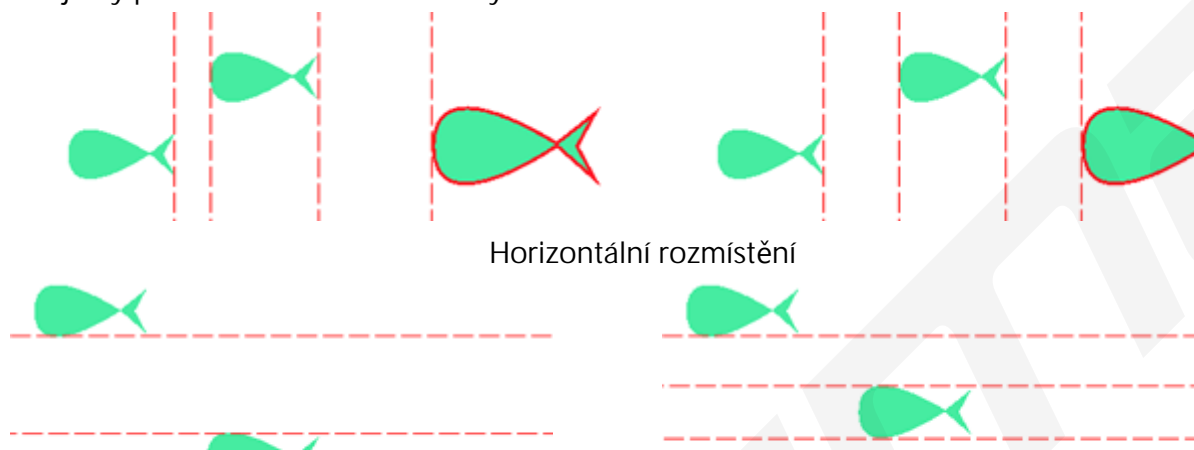
- Ikonou Horní zarovnání  nebo klávesou T zarovnáte vršky vybraných objektů s vrškem naposledy vybraného objektu.
- Ikonou Horizontální centrování  nebo klávesou E zarovnáte horizontální středy vybraných objektů se středem naposledy vybraného objektu.
- Ikonou Spodní zarovnání  nebo klávesou B srovnáte spodky vybraných objektů se spodkem naposledy vybraného objektu.



Rozmístění

Vyberete-li více než 2 objekty, v nabídce zarovnání dostanete ještě 2 další možnosti rozmístění objektů. Vyberte vámi požadovaný typ rozmístění a strany vybraných objektů budou horizontálně či vertikálně rozmístěny do pravidelných intervalů.


- Ikonou Rovnoměrné horizontální odsazení  či klávesami Shift + C vytvoříte mezi vybranými objekty pravidelné horizontální mezery.
- Ikonou Rovnoměrné vertikální odsazení  nebo klávesami Shift + E vytvoříte mezi vybranými objekty pravidelné vertikální mezery.




Horizontální rozmístění

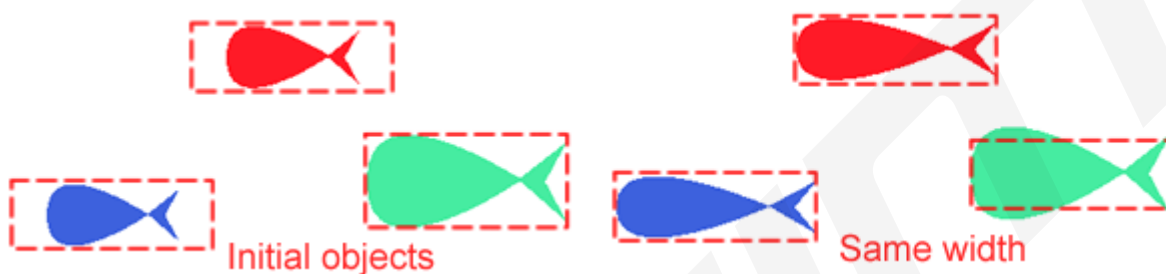
Vertikální rozmístění


Automatické rozměry

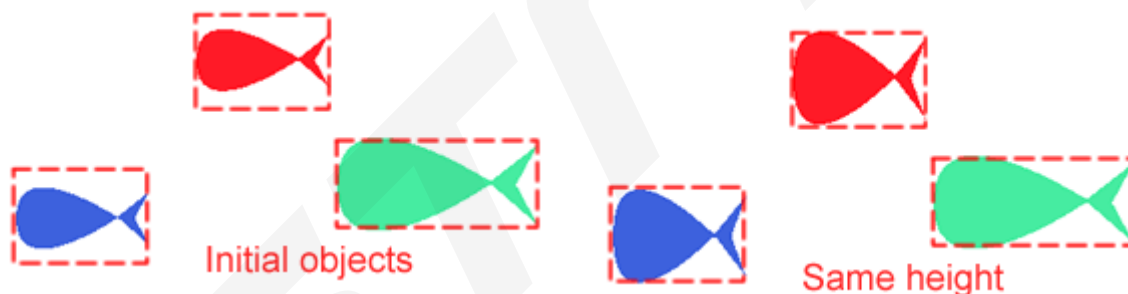
V programu je možné automaticky změnit velikost objektů v závislosti na rozměrech specifického objektu. To znamená, že můžete vybrat více objektů a jejich rozměry sjednotit s jedním konkrétním. Nejdříve musíte zvolit 2 nebo více objektů a poté ze standardního panelu nástrojů vybrat ikonu Změnit velikost 


Po kliknutí na ni uvidíte všechny dostupné možnosti velikosti vybraných objektů. Existují 3 možnosti automatické úpravy velikosti:

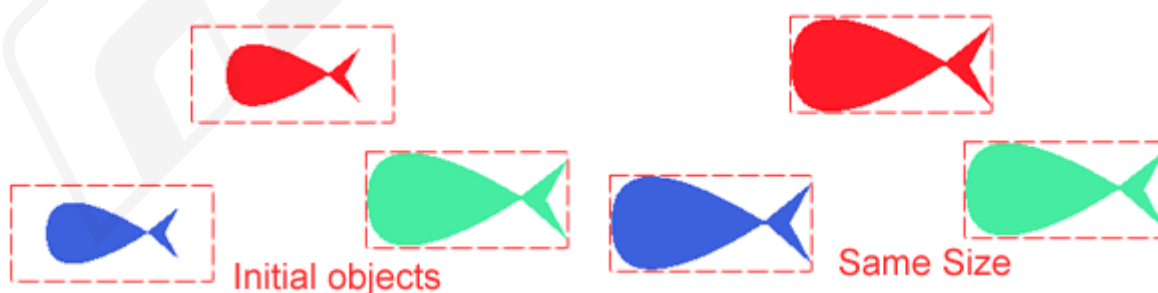
- Ikonou Stejná šířka  nebo klávesami Shift + W sjednotíte šířku všech vybraných objektů s šířkou posledního vybraného objektu



- Ikonou Stejná výška  nebo klávesami Shift + H sjednotíte výšku všech vybraných objektů s výškou posledního vybraného objektu.




- Ikonou Stejná velikost  nebo klávesami Shift + S sjednotíte velikost vybraných objektů s velikostí posledního vybraného objektu.




Tvarování objektů

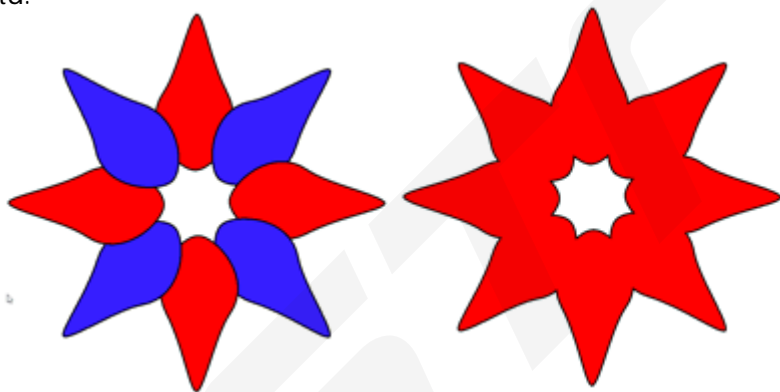
Pomocí svařování, vystřihování a prolínání můžete vytvářet nepravidelné tvary. K těmto možnostem se dostanete třemi způsoby, nejdříve vyberte 2 nebo více objektů a:



- Klikněte pravým tlačítkem na vybrané objekty a z nabídky vyberte Tvarování, poté některou z funkcí Svařování, Vystřihování či Prolínání.
- V nabídce Úpravy přejděte do podnabídky Tvarování a zvolte Svařování, Vystřihování či Prolínání.
- Na běžném panelu nástrojů se po vybrání více objektů zpřístupní ikona Tvarování . Po kliknutí na ni se objeví možnosti tvarování.

Svařování


Objekty lze svařit , čímž sjednotíte obrysy objektu. Nový objekt využívá jako obrysy okraje svařených objektů a přejímá vlastnosti obrysů i výplně z posledního zvoleného objektu. Můžete objekty svařovat bez ohledu na to, zda se překrývají. Pokud svaříte objekty, které se nepřekrývají, utvoří skupinu, která se chová jako jeden objekt. V obou případech objekty přejímají vlastnosti výplně a obrysů posledního vybraného objektu.

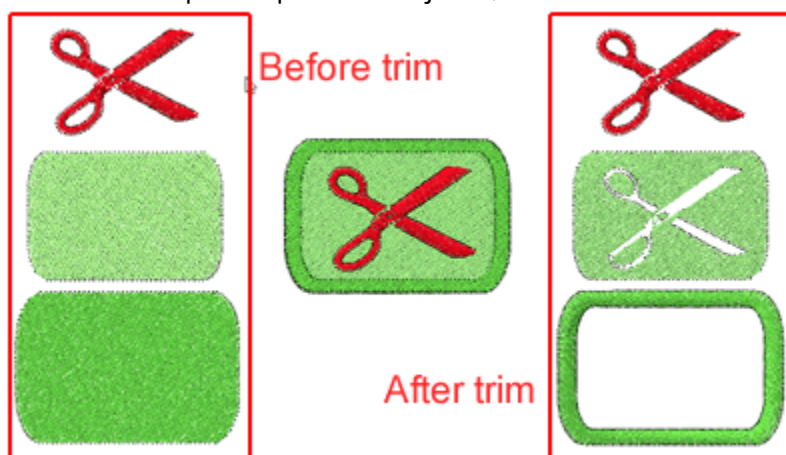


Svařené objekty přejímají vlastnosti posledního vybraného objektu. Když tedy podržíte klávesu Ctrl nebo Shift při výběru více objektů, svařené objekty přejmou výplň a obrysy z posledního vybraného objektu. Pokud vybíráte více objektů pomocí Lasa či Obdélníkového výběru, nový objekt přijme výplň a obrysy posledního objektu v pořadí.

Když "svažujete" objekty, které se nepřekrývají můžete je rozdělit do podobjektů pomocí možnosti Rozdělit v kontextové nabídce.


Vystřihování

Vystřihování  vytváří nepravidelně tvarované objekty odstraněním překrývajících se částí objektů. Po vystřihnutí objektu zůstanou pouze jeho viditelné části. Oblast, kterou horní objekt překrývá, je odstraněna. Tuto funkci lze použít pouze u objektů, které se částečně či úplně překrývají.



Funkce Vystřihování a Odstranění překrytí fungují podobně, ale ne stejně. Program s Auto funkcí využívá inteligentních mechanismů k odstranění nepotřebných součástí motivu z konečného výsledku vyšívání, ale neodstraňuje překrytí v artworku. Tedy, pokud exportujete motiv do souboru výšivky, překrývající se oblasti jsou odstraněny automaticky, ale pokud exportujete stejný motiv do souboru SVG, překrývající se oblasti zůstanou tak, jak byly vytvořeny. Na druhou stranu, pokud použijete funkci Vystřihování, výsledky vyšívání budou stejné, ale změní se SVG artwork. Pokud otevřete soubor SVG uvidíte, že vystřižené objekty zůstávají vystřižené. To je hlavní rozdíl mezi nástroji Vystřihování a Odstranění překrytí. Vystřihování mění vektorový tvar, Odstranění překrytí nikoli.

Prolínání

Prolínání  vytváří objekty z oblastí, kde se dva nebo více objektů překrývá. Tvar tohoto nového objektu může být jednoduchý či komplexní, v závislosti na prolnutých tvarech.

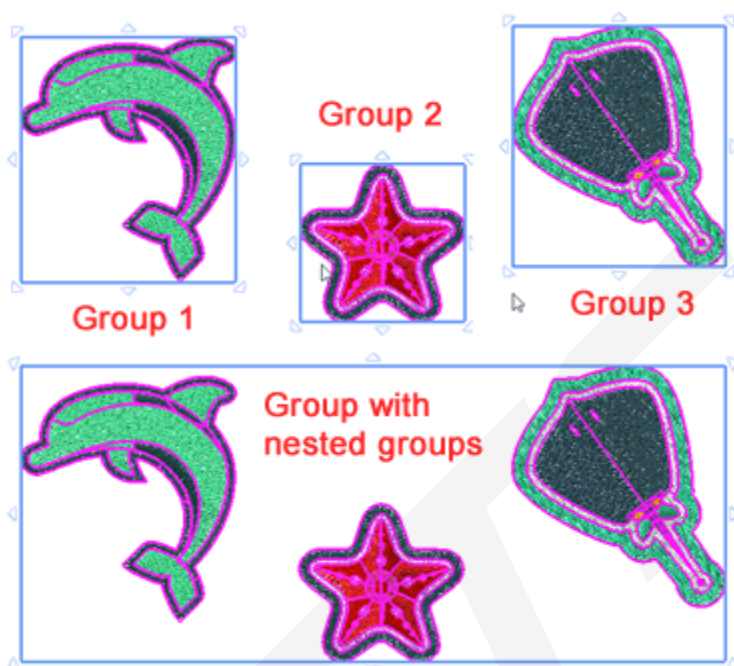




Nový objekt přejímá vlastnosti výplně a obrysů posledního vybraného objektu. Pokud tedy vybíráte objekty pomocí Shift - Ctrl, nový objekt přejme vlastnosti posledního vybraného objektu. Při výběru Lanem nebo Obdélníkovým výběrem přejme nový objekt vlastnosti posledního objektu v pořadí.

Seskupit - Odskupit

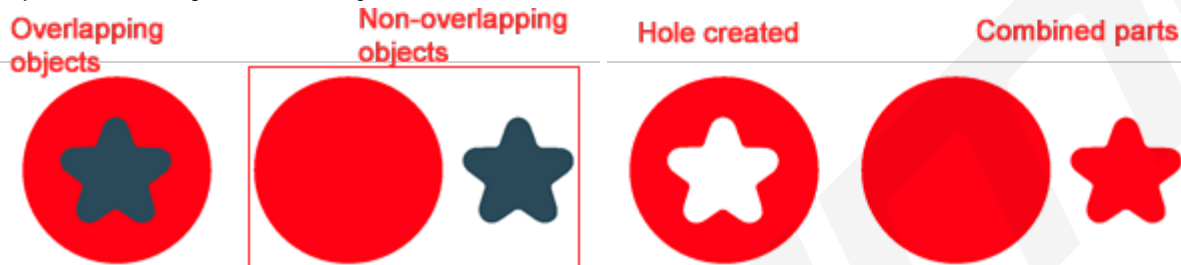
Funkce seskupení je velice užitečná při vytváření líce výšivky. Když seskupíte jeden či více objektů, budete s nimi moci manipulovat jako s jednotkou, ale jejich vlastnosti zůstanou zachovány. Seskupení vám umožňuje nastavit stejné formátování, vlastnosti a další nastavení u všech objektů ve skupině najednou. Seskupení navíc pomáhá zamezit nechtěným změnám v poloze objektu ve vztahu k ostatním objektům. Pro seskupení zvolte několik objektů, ze kterých chcete vytvořit skupinu. Pravým kliknutím otevřete nabídku, z té vyberte možnost Seskupit nebo použijte klávesovou zkratku Ctrl + G. Vybrané objekty se seskupí a můžete s nimi manipulovat jako s jedním objektem. Pro přidání objektu do skupiny jej vyberte a poté vyberte skupinu objektů, pokud v tuto chvíli vyberete možnost seskupení, objekt bude přidán do skupiny. Stejným způsobem můžete seskupit i více skupin.



Pokud chcete upravovat jednotlivé objekty ve skupině, musíte je nejprve "odskupit", upravit objekt, který potřebujete a znovu je seskupit. Odskupení seskupených objektů provedete výběrem skupiny, pravým kliknutím na ni a výběrem Odskupení z nabídky. Skupina se roztrhne a se všemi objekty můžete manipulovat jednotlivě. Pro odskupení můžete také použít zkratku Ctrl + U. Skupina objektů se roztrhne. Po roztrhnutí více skupin se skupina rozdělí do podskupin a můžete s každou z nich zacházet zvlášť. Podskupiny můžete odskupovat tak dlouho, dokud z nich nebudou jednotlivé objekty. Pro smazání objektu ze skupiny musíte skupinu rozdělit, smazat požadovaný objekt a opět provést seskupení.

Kombinovat - Roztrhnout

Zkombinováním dvou či více objektů vytvoříte jediný objekt se stejnými vlastnostmi obrysů a výplně. Pro zkombinování objektů je musíte vybrat, kliknout pravým tlačítkem a z nabídky vybrat možnost Kombinovat. Můžete také využít klávesovou zkratku Ctrl+L. Dva objekty se stanou jedním se stejnou výplní a obrysy. Pokud se objekty překrývají, tvar nahoře se změní v díru ve tvaru pod ním. Takto jsou zkombinovány překrývající se objekty. Jedná se o velice užitečný nástroj pro tvorbu děr do objektu. Pokud se objekty nepřekrývají, budou mít stejné vlastnosti, ale nástroj neovlivní jejich tvar. Vlastnosti zkombinovaných objektů přechází z posledního vybraného objektu, nezapomeňte proto, že barva a jiné vlastnosti objektu se na kombinovaný objekt převedou z posledního vybraného objektu.




Pokud potřebujete upravit vlastnosti zkombinovaného objektu, musíte jej roztrhnout. Vyberte jej, klikněte pravým tlačítkem myši a z nabídky použijte možnost Roztrhnout. Rovněž můžete použít klávesovou zkratku Ctrl + K. Objekty budou rozděleny zpět na původní objekty, ale vlastnosti zůstanou stejné jako před roztržením. Pokud chcete kombinované objekty vrátit zpět do úplně původního stavu, musíte vrátit zpět vaši poslední činnost.

Zkombinované objekty, které se nepřekrývají jsou ve výšivce spojeny skokem na steh, což značí, že jsou kombinované.

Převést obrys na objekt

Program nabízí speciální funkci, která vám poskytuje možnost převést obrys na samostatný objekt. Tímto vytvoříte nový objekt tvořený obrysem původního objektu. V mnoha případech se vám tato funkce může hodit, například pro vytvoření výplně ve tvaru obrysů. Tento nový objekt můžete upravovat pomocí režimu Úprava uzlů a vytvořit tak úplně nový tvar obrysů. Obrysy můžete převést na objekt pouze v případě, že byly na objekt aplikovány.

Pokud objekt nemá nastavenou barvu obrysů, můžete kliknout na ikonu barvy obrysů  a barvu nastavit. Jakmile barvu vyberete, můžete změnit šířku a typ obrysů. Abyste převedli obrysy na objekt, klikněte na objekt pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost Převést obrys na objekt. Tato možnost vám umožní převést obrys/ohraničení původního objektu na separovaný objekt a pracovat s ním jako s výplňovým objektem nebo obrysovým objektem. Pokud převedete obrys na objekt výplně, můžete jej vyplnit jakoukoli dostupnou výplní, což jinak možné není. Rovněž můžete všemožně měnit jeho tvar.



Pokud je tloušťka obrysu menší než 0.9mm a vy použijete možnost Převést obrys na objekt, obrys bude převeden na průběžný nikoli na výplňový objekt. Pokud chcete z obrysu vytvořit nový výplňový objekt, tloušťka původního obrysu musí být alespoň 1mm. Poté je možné vytvořit jakýkoli typ objektu a měnit jeho tvar.



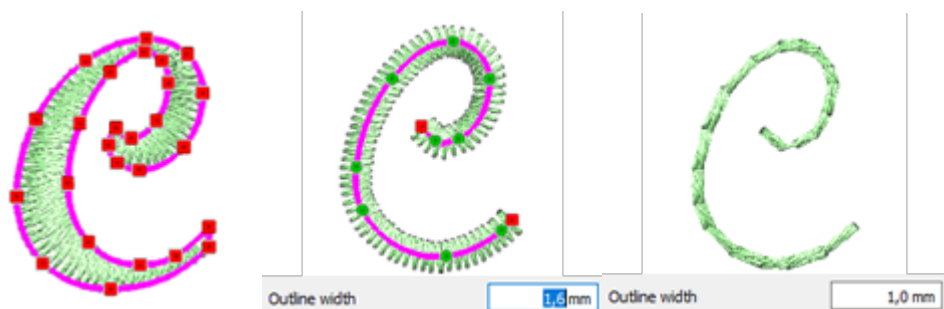
Nástroj lze také aktivovat pomocí příslušné možnosti v nabídce Úpravy nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl + Shift + Q po výběru objektu. Obrys se oddělí od výplně objektu a můžete s ním manipulovat jako s dalším objektem.

Převést výplň na středovou linku



Občas je třeba vytvořit objekt ve tvaru výplně jiného objektu. Jak můžete vidět na následujícím obrázku, pokud chcete vytvořit objekt ve tvaru objektu nalevo, klikněte na něj pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost Převést výplň na středovou linku. Takto vytvoříte objekt jako ten na obrázku vlevo dole.



Obrys nového objektu závisí na průměrné šířce originálního objektu. Pokud je průměrná šířka od 0 do 1mm, bude aplikován průběžný obrys je-li průměrná šířka >1mm, bude aplikováno saténový . Viz následující obrázky. Stejný postup můžete aplikovat na textové objekty a vytvořit tak malé textové objekty s průběžnými stehy.



Zpět - Znovu

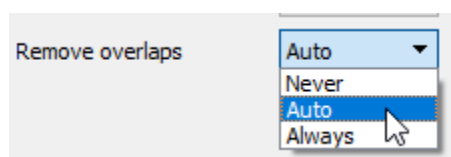
Pomocí těchto možností v nabídce Úpravy můžete vrátit poslední provedenou akci. Funkci lze použít i pomocí ikony  na běžném panelu nástrojů. Pokud se rozhodnete zrušit provedený návrat zpět, můžete použít funkci Znovu. Pomocí funkce Znovu v nabídce Úpravy můžete zrušit poslední návrat zpět. Funkci lze aktivovat i pomocí ikony  na běžném panelu nástrojů.



Úroveň funkce zpět můžete nastavit v sekci Nástroje > Obecná nastavení.


Odstranění překrytí

Program má automatický filtr, který odstraňuje nepotřebná překrytí mezi objekty, čímž optimalizuje vaše motivy. Filtr používá umělou inteligenci a je aplikován pouze tam, kde je to nezbytné. Výsledkem aplikace filtru je redukování stehů uložených na látce. Filtr lze u každého objektu nastavit i ručně. Možnost Odstranění překrytí se nachází na panelu Vlastnosti a objeví se v případě, že vyberete objekt se saténovými, trubkovými, krokovými, síťovými saténovými, či průběžnými stehy. Existují tři možnosti filtru, které můžete u každého objektu uplatnit: Automaticky, Nikdy a Vždy. Výchozím nastavením je Automaticky a právě díky tomuto nastavení software dokonale optimalizuje motiv. Je-li u objektu aktivní filtr Nikdy, u daného objektu neproběhne odstranění překrytí. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nachází pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy všechny jejich stehy budou vyšity. Opakem tohoto nastavení je Vždy. Je-li aplikováno, všechny překrývající se části objektu budou odstříhnuty. To znamená, že všechny objekty/tvary umístěné pod vybraným objektem nebudou vyšity. Výhodou funkce Automaticky je, že zastřížení je aplikováno automaticky během tvoření motivu. Automaticky bude rozhodnuto, kdy budou objekty vystříhnuty a kdy ne v závislosti na zadání výšivky.



Úprava stehů

FAST-ITM®

V režimu Úprava stehů  uvidíte stehy v současném motivu. Můžete je libovolně upravovat a vytvářet motivy, které budou vyšity přesně tak, jak chcete. Navíc se naučíte jak vybrat, přesunout, vložit či odstranit stehy a různé kombinace těchto funkcí, které vám usnadní život.

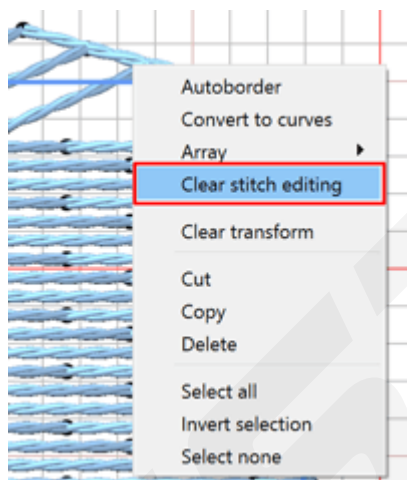
Stehy však nelze upravovat na všech objektech.



Aby bylo možné stehy objektu editovat musíte buďto zakázat Automatické sekvencování nebo se musí jednat o objekt se stehovými daty (soubor .jef nebo .jpx). Objekt také musí obsahovat pouze jeden typ stehu. To znamená, že nemůžete editovat objekt s výplní a obrisy najednou.

Po editaci stehů objektu máte pouze omezený počet nástrojů, které lze na objekt použít. Objekt s upravenými stehy je zamknutý a jeho status se nemění ani po úpravě uzlů či změně typu stehů. Pro změnu stavu objektu a jeho odemknutí musíte:

1. Vybrat objekt a kliknout na něj pravým tlačítkem myši.
2. Z nabídky vybrat možnost Smazat upravení stehů



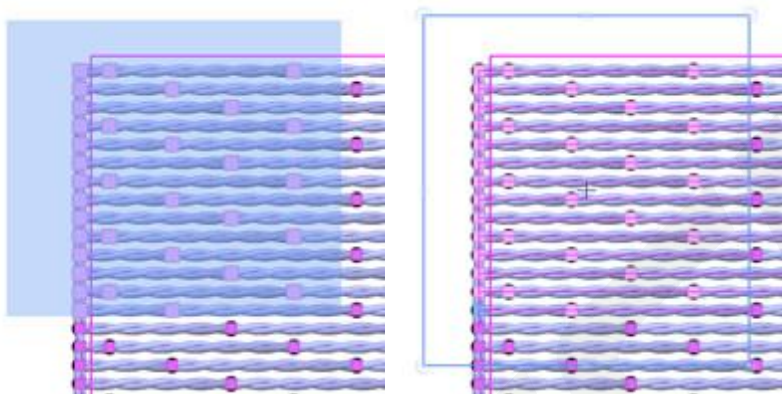
3. Objekt se resetuje a veškeré úpravy stehů budou ztraceny.
4. Na objekt teď můžete použít všechny dostupné nástroje.

Výběr v editoru stehů

V editoru stehů je mnoho způsobů, jak provést výběr. Můžete vybrat jeden či více stehů pomocí obdélníkového výběru či jedním kliknutím na konkrétní steh.

Obdélníkový výběr

Vyberte jeden či více stehů nakreslením obdélníku, uvnitř kterého se budou nacházet vybrané stehy. Klikněte na nástroj Úprava stehů na panelu Režimy, poté klikněte a táhněte po pracovním prostoru, čímž nakreslíte obdélník. Poté tlačítko myši uvolněte a váš výběr bude potvrzen. Po dokončení výběru jej můžete tažením přesunout nebo na něm provádět libovolné změny.

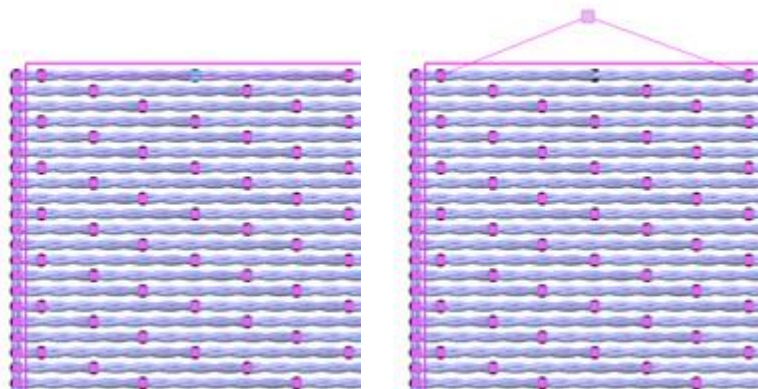


Rovněž existují speciální obdélníkové výběry, které můžete provést pomocí kláves Ctrl, Shift či Alt.

- Při obdélníkovém výběru podržte klávesu Shift, čímž přidáte do výběru více stehů.
- Při obdélníkovém výběru podržte klávesu Ctrl, čímž provedete obrácený výběr.
- Při obdélníkovém výběru podržte klávesu Alt, čímž stehy odstraníte z výběru.

Výběr kliknutím

Klikněte na steh, který chcete vybrat. Zvolený bod je bodem průniku jehly, který vyšívací stroj na látce provede.



Pomocí kláves Shift, Ctrl a Alt můžete provádět speciální výběry kliknutí m.

- Při výběru kliknutím podržte klávesu Shift, čím přidáte do výběru více stehů.
- Při výběru kliknutím podržte klávesu Ctrl, čímž provedete obrácený výběr.
- Při výběru kliknutím podržte klávesu Alt, čímž odstraníte stehy z výběru.


Vybrat vše - odebrat vše - obrácený výběr

Po pravém kliknutí na vybraný objekt se objeví více možností výběru.



- Pomocí možnosti Vybrat vše vyberete všechny stehy ve vybraném objektu.
- Pomocí možnosti Odebrat vše odeberete všechny stehy ve vybraném objektu.
- Pomocí možnosti Obrácený výběr provedete obrácený výběr. Pokud máte vybráno více stehů a kliknete na možnost Obrácený výběr, vybrané stehy budou odebrány a vybere se zbytek stehů v objektu.

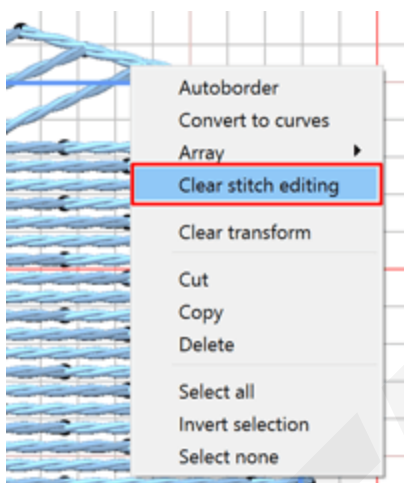
Přesun stehů

Pokud chcete steh či více stehů přesunout, musíte nejdříve kliknout na nástroj Úprava stehů  na panelu nástrojů, čímž editor aktivujete. Poté klikněte na vybrané stehy a táhněte je na požadovanou pozici. Pomocí výběrových technik, které jsme si popsali v předchozí sekci, můžete provádět komplikované přesuny stehů, což vám dá při úpravách úžasné možnosti.

Rovněž můžete vybrané stehy posunout pomocí směrových šipek na klávesnici.

Po editaci stehů objektu máte pouze omezený počet nástrojů, které lze na objekt použít. Objekt s upravenými stehy je zamknutý a jeho status se nemění ani po úpravě uzlů či změně typu stehů. Pro změnu stavu objektu a jeho odemknutí musíte:

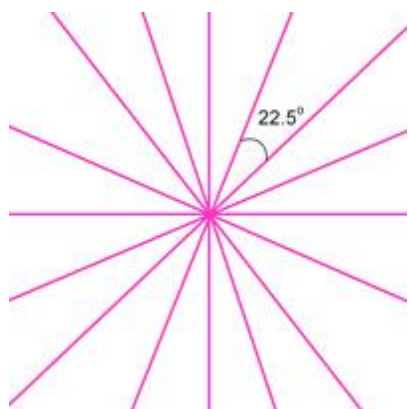
1. Vybrat objekt a kliknout na něj pravým tlačítkem myši.
2. Z nabídky vybrat možnost Smazat upravení stehů



3. Objekt se resetuje a veškeré úpravy stehů budou ztraceny.
4. Na objekt teď můžete použít všechny dostupné nástroje.

Skokový pohyb

Tento pohyb lze aktivovat přidržetím klávesy Ctrl při přesunu vybraných stehových bodů.



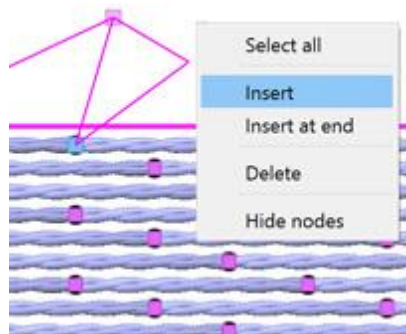
Přesunované objekty teď budou přeskakovat po určitých úhlech, díky čemuž bude přesun probíhat přesněji. Stehy budou přeskakovat po 22.5 stupních.

Vložit stehy

Pomocí tohoto nástroje můžete do motivu přidávat stehy. Tuto funkci lze použít pouze v režimu Úprava stehů.

Nejdříve klikněte na steh, od kterého chcete začít přidávat stehy a stiskněte klávesu Insert (u MS Windows) nebo vyberte možnost Vložit z kontextové nabídky. Každé další kliknutí přidá steh za původní zvolenou

n.

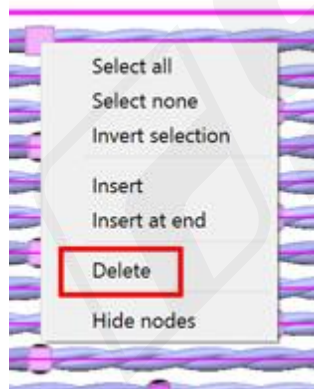


Po dokončení vkládání jednoduše klikněte pravým tlačítkem a funkce se vypne.

Pokud chcete přidat stehy na konec objektu, klikněte kamkoli na objekt pravým tlačítkem a vyberte možnost Vložit na konec.

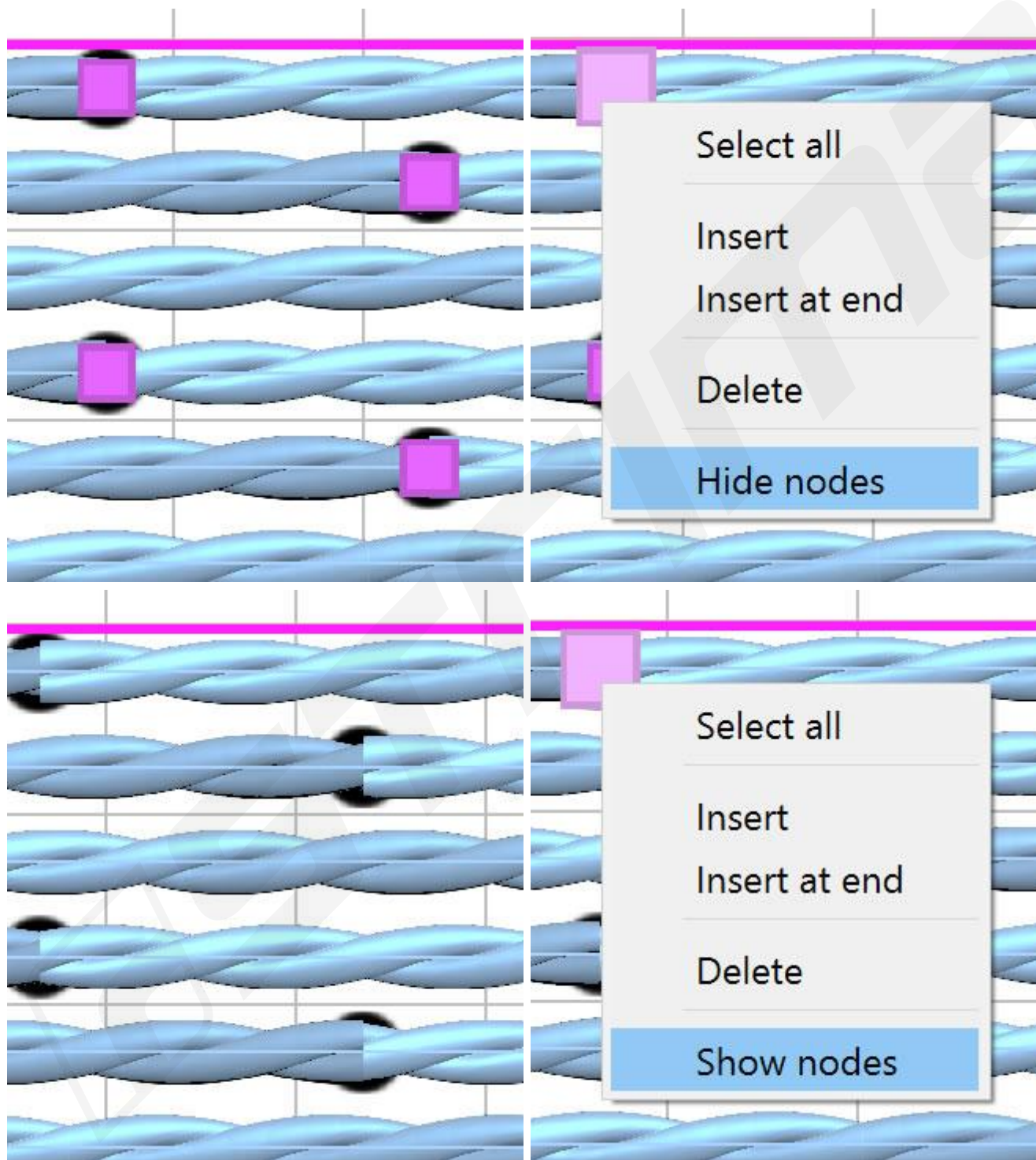
Smazat stehy

Abyste smazali stehy, musíte je nejdříve vybrat (pomocí jedné z popsaných možností) a stisknout klávesu Delete nebo použít možnost Smazat z nabídky po pravém kliknutí. Takto odstraníte vybrané stehy z motivu a program přepočítá zbytek tak, aby do změn zapadl.



Zobrazit/skrýt uzly

Vyberete-li objekt v režimu Úprava stehů, objeví se vpichy jehly značené malými obdélníkovými uzly. Můžete je buďto zobrazit nebo skrýt. Klikněte pravým tlačítkem na objekt a z nabídky zvolte možnost Skrýt uzly.



Pro zobrazení uzlů opět klikněte pravým tlačítkem na objekt a z nabídky vyberte Zobrazit uzly.

Psaní

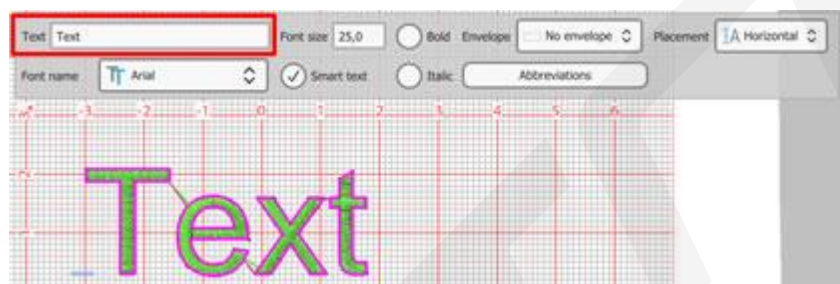
QST **QST** [®]

Psaní je při tvorbě motivů jedním z nejdůležitějších nástrojů. Psát můžete pomocí několika textových nástrojů. Vytvářejte unikátní textové výšivky všemožných velikostí. Písma můžete lehce zvětšovat a přidávat je do motivu jednoduchým kliknutím myši. V programu budou dostupné všechny fonty, které jsou nainstalovány na vašem počítači.

- Přidat text
- Upravit text
- Text na cestě
- Obálka
- Monogramování

Jak přidat text

Pro vložení textu do pracovního prostoru musíte vybrat Textový editor **T** z panelu nástrojů nebo stisknout klávesu F8. Poté klikněte na místo, kde bude text vložen. Na místě, odkud bude text začínat se objeví textová značka. Poté můžete napsat nebo vložit text do textového pole, které najdete na panelu Možnosti nástrojů.



Abyste vložili text, vyberte možnost Vložit z nabídky Úpravy nebo tuto možnost najdete v kontextové nabídce. Text se vloží do pracovního prostoru a vy jej můžete dále upravovat.

Vložený text se okamžitě objeví v pracovním prostoru. Jakékoli úpravy textového pole se u projeví automaticky.

Pokud máte aktivován 3D náhled stehů, uvidíte text vyplněný stehy, v opačném případě uvidíte vektorový ar-twork textového motivu.

Úprava textu

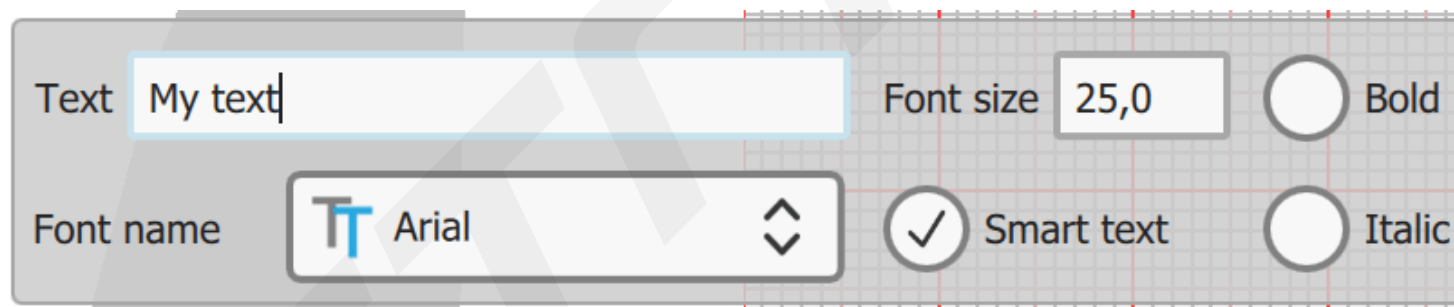
Aby bylo možné editovat textový objekt, vyberte objekt a poté spustíte textový editor (**T** nebo F8), objeví se Možnosti nástrojů aktualizované o možnosti, které se vám pro vybraný objekt nabízí. Můžete jednoduše editovat text kliknutím do textového pole a změnit jej jako v běžném textovém editoru

Kliknutím a tažením vyberete libovolnou část textu v textovém poli. Klikněte na pozici, odkud chcete výběr začít a poté tažením vyberte všechny požadované znaky. Poté takto vybraný text můžete přepsat.



Změnit font a velikost písmen

Je-li textový editor aktivní, na panelu Možnosti nástrojů vidíte několik možností textu. Ty lze upravit před přidáním textu nebo je změnit až u existujícího textového objektu. Můžete změnit Název fontu, rovněž můžete aplikovat funkci Tučné či Kurzíva.



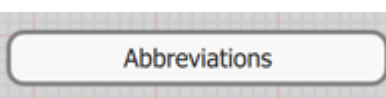
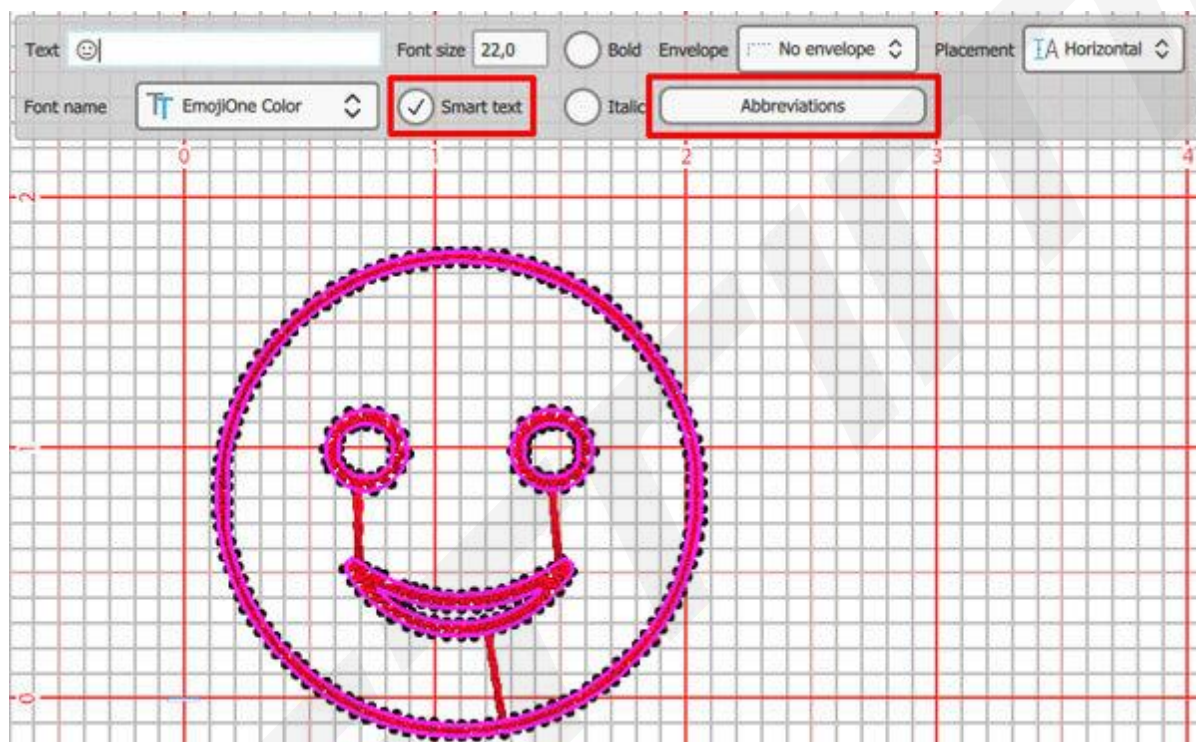
- Pro změnu Názevu fontu klikněte na seznam v Nabídce nástrojů a vyberte požadovaný font. Text se změní na příslušný font, díky čemuž si můžete prohlédnout, jak bude výšivka po této změně vypadat. Podporovanými typy fontů jsou True Type (TT), Open Type (OT) a Symboly (S). Dostupných je také mnoho před-digitalizovaných fontů vytvořených pro profesionální výšivky za účelem vysoce kvalitních motivů. Název každého před-digitalizovaného fontu je v tvaru jako např xpg220. Tyto fonty jsou perfektní pro tvorbu uměleckých textových motivů s malými písmeny.
- Velikost fontu změníte přepsáním hodnoty v políčku Velikost písma. Změnu potvrdíte stisknutím klávesy Enter nebo kliknutím mimo políčko. Změna se okamžitě projeví v pracovním prostoru.
- Rovněž máte možnost Tučného textu či textu v Kurzívě. Toho docílíte zaškrtnutím příslušných checkboxů na panelu Možnosti nástrojů. Jakákoli změna se okamžitě projeví v pracovním prostoru.

Textové zkratky

Zkratkami nazýváme jakoukoli kombinaci písmen - znaků, kterou lze použít za účelem nahrazení jakéhokoli speciálního znaku, který nelze jednoduše napsat z klávesnice. Program obsahuje seznam nejčastěji používaných zkratek, které lze jednoduše vložit do vašeho textového motivu.

Možnost Chytrý text vám umožňuje povolit či zakázat použití zkratek u vloženého textu. Pokud chcete zkratky používat, musíte tuto možnost povolit.

Pro zobrazení seznamu dostupných zkratek nejdříve ve aktivujte textový editor kliknutím na ikonu **T** na panelu nástrojů nebo stisknutím klávesy F8. Jakmile je editor aktivován, na panelu Možnosti nástrojů se objeví několik možností, které lze použít k úpravě vloženého textu.



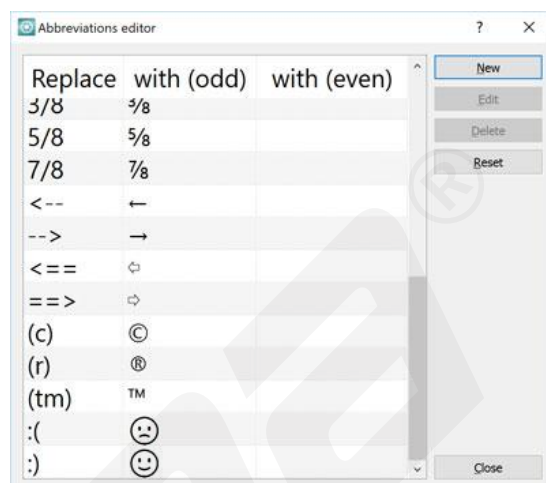
Pro aktivaci editoru zkratek můžete kliknout na tlačítko

V tomto okně si můžete prohlédnout seznam zkratek.

Zkratky lze rovněž několika způsoby upravovat, např.:

1. Vytvořit novou
2. Upravit existující
3. Smazat
4. Odstranit všechny změny

Použití těchto možností bude popsáno v samostatné sekci.



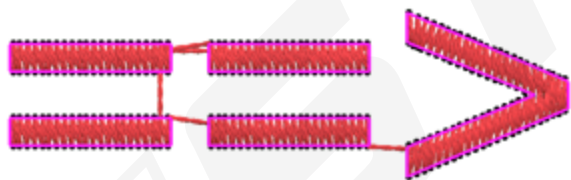
Použití zkratek

Pro vložení libovolného speciálního znaku můžeme při psaní použít jakoukoli dostupnou kombinaci znaků. Pokud například napíšeme "==">" automaticky se změní na →, protože pro tuto kombinaci existuje zkratka.

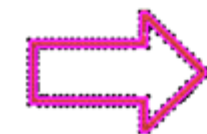
Stejným způsobem můžeme použít libovolnou zkratku. Program automaticky rozezná stisknuté klávesy a nahradí vložený text příslušnou zkratkou.

Abbreviations

Aby bylo možné automaticky přidávat do textu, musíte mít povolenou funkci Chytrý text. V případě, že chcete psát normálně bez aplikace zkratek, Chytrý text musíte zakázat.



Zkratky zakázány



Zkratky povoleny

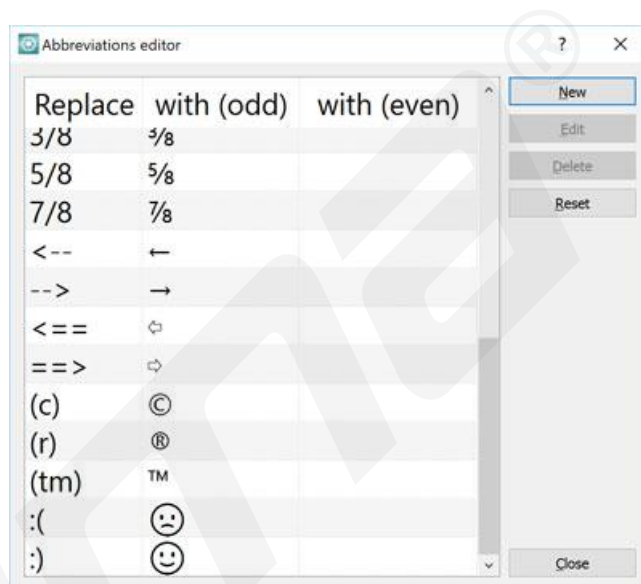


Ne všechny zkratky jsou dostupné u všech fontů. Pokud se zkratka změní na znak/text/symbol, který neodpovídá požadovanému, vámi zvolený font daný znak/text/symbol neobsahuje.

Tvorba zkratk

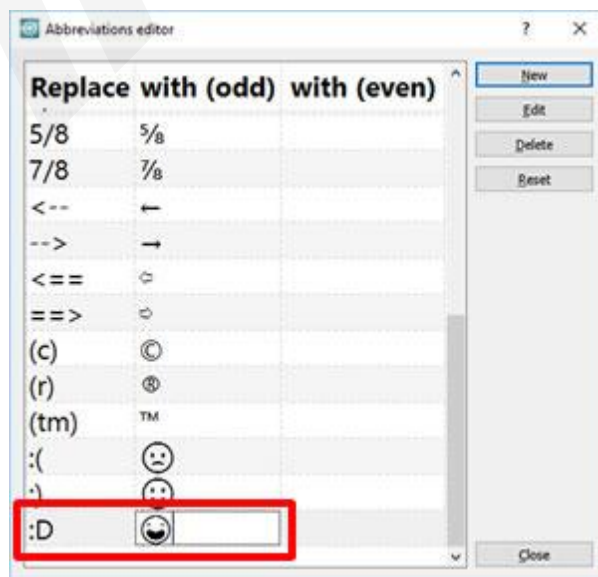
Ve svých motivech můžete použít některé speciální znaky.

Pro vytvoření vlastní zkratky klikněte na tlačítko Nová.



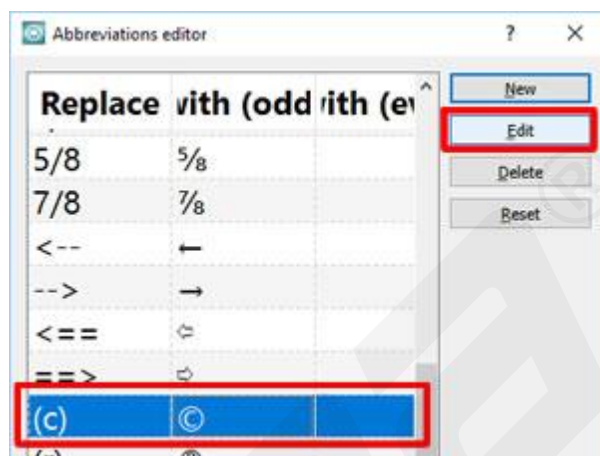
Příklad

1. V editoru Zkratky klikněte na Nová.
2. Ve spodní části okna se přidá nový řádek. Dvakrát na něj klikněte a můžete jej editovat.
3. Do pole Nahradit vepište text, který bude nahrazen symbolem/textem, který uvidíte v poli "lichým".
4. Stiskněte klávesu Enter (u Mac klávesu Return) a novou zkratku aplikujete.
5. Když například napíšete ":D", budou tyto znaky nahrazeny značkou ☺.
6. Pro aplikaci změn klikněte na Zavřít.

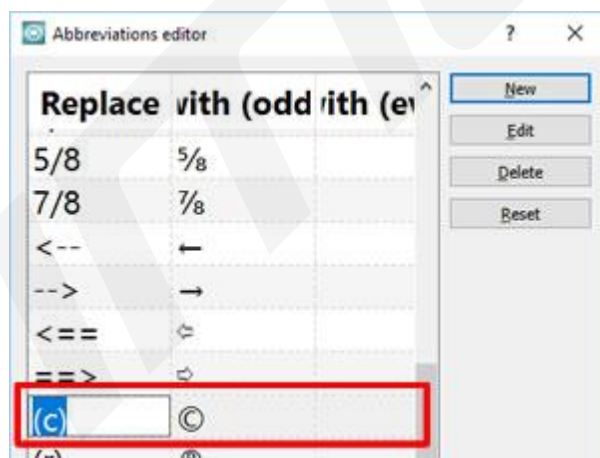


Úprava zkratk

1. Vyberte některou z existujících zkratek.
2. Klikněte na tlačítko Upravit nebo dvakrát na příslušnou buňku.

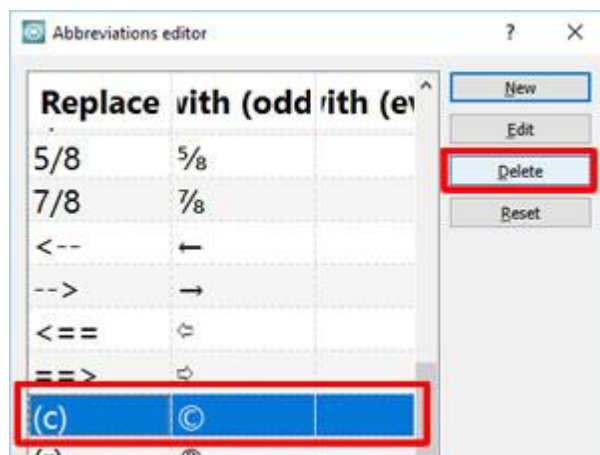


1. Nyní je možné buňku editovat.
2. Změňte text v políčku Nahradit a poté dvakrát klikněte na buňku "lichým" nebo stiskněte klávesu Tab, čímž speciální znak změňte.
3. Pro aplikaci změn klikněte na Zavřít.




Smazat zkratku

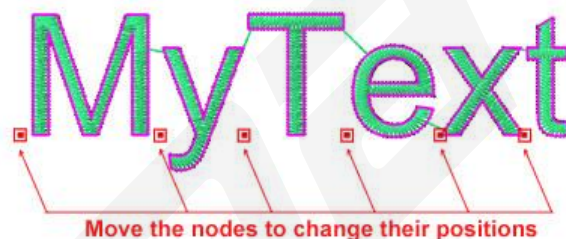
1. Vyberte libovolnou existující zkratku.
2. Pro její smazání klikněte na tlačítko Smazat.



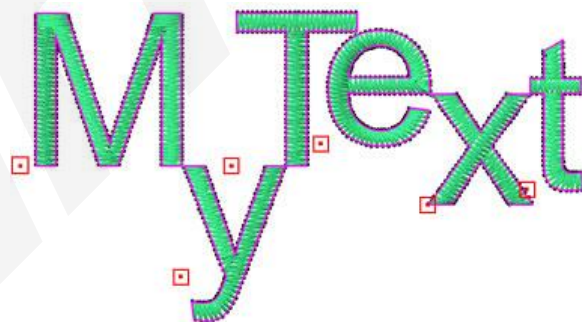
Úprava tvaru textu

V režimu Úpravy uzlů  (F10) můžete upravovat tvar textových objektů. Můžete změnit pozici každého znaku a vytvářet tak komplexní textové artworky. Vyberte textový objekt a aktivujte režim úpravy uzlů. V tomto režimu vidíte ve spodní části každého znaku ovládací prvek. Kliknutím a tažením přesunete libovolný znak do požadované pozice.

Pohyb znaky.



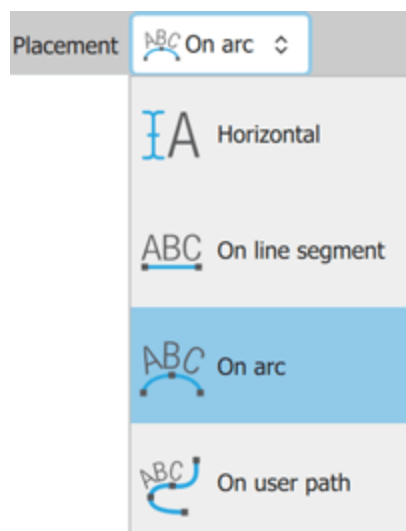
Znaky můžete přesunovat lusknutím prstu a vytvářet tak umělecké textové motivy.



Pozici každého znaku můžete měnit tak dlouho, dokud stále tvoří textový objekt. V případě, že se textový objekt převedl na křivky, textové možnosti již není možné použít a můžete jej upravovat pouze jako křivkový objekt. Dalším způsobem, jak oddělit a upravovat znaky jako jednotlivé objekty, je převést textový objekt na křivky a poté jej rozbít do křivek. Vyberte textový objekt, klikněte na něj pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost Převést na křivky. Znovu klikněte pravým tlačítkem na objekt a z nabídky vyberte možnost Rozbít. Textový objekt je nyní rozdělen na znaky a můžete jej upravovat jako křivkový objekt.

Text na cestě

Libovolnou možností z nabídky Umístění, kterou najdete na panelu Možnosti nástrojů, můžete jednoduše přidat text na cestě. Výchozím nastavením textu je Horizontální umístění a pro toto nastavení neexistují žádná speciální umístění. Další dostupné možnosti umístění jsou:



- Na řádku: Text je umístěn na řádku, který lze upravit pomocí ovládacích prvků na jeho okrajích.



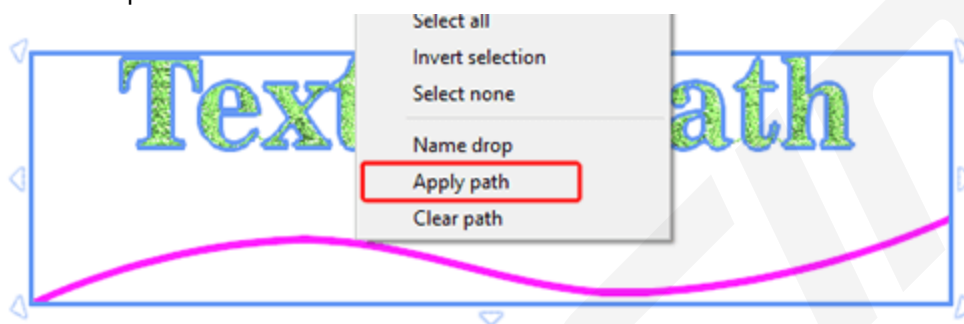
- Na oblouku: Text je umístěn na oblouku, který lze upravit pomocí tří ovládacích prvků na něm. Pomocí prvků na stranách oblouku můžete změnit počátek - konec oblouku a prostředním prvkem nastavíte jeho zakřivení.



- Na uživatelském řádku: Text bude uložen na uživatelem vytvořeném řádku, který lze upravit pomocí funkce Upravit uzly tvaru a vytvořit tak unikátní textovou linii.



Existuje také funkce, díky které můžete použít jako uživatelský řádek libovolnou část vašeho motivu. Například můžete vybrat text a část představující řádek, viz obrázek níže, kliknout pravým tlačítkem a z nabídky zvolit možnost Aplikovat řádek.



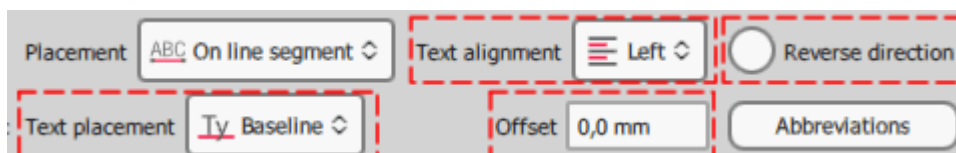
Linka použitá jako uživatelský řádek.



Používáte-li uživatelské řádky, můžete přidávat a různě upravovat všechny uzly v nich. To se může zdát poněkud komplikované, ale jste-li zkušeným uživatelem, můžete díky tomu vytvářet unikátní motivy.

Jakýkoli aplikovaný řádek můžete lehce odstranit pravým kliknutím na objekt s řádkem a z nabídky zvolit možnost Odstranit řádek.

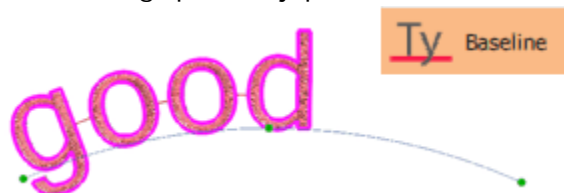
Při výběru libovolného umístění můžete nastavit ještě pár dalších možností. Těmito možnostmi jsou: Umístění textu, Zarovnání textu, Ofset a Převrátit.



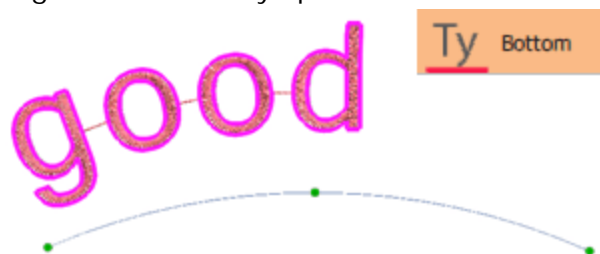
Umístění textu

Pomocí možnosti Umístění textu můžete nastavit umístění textu vzhledem k řádce.

- Základní čára (výchozí): Tato možnost je výchozím nastavením a umísťuje text na křivce tak, že znaky jako malé "g" přesahují pod křivku.



- Pod: Možnost Pod umísťuje celý text nad křivku. Křivka (cesta) bude umístěna pod textem. Znaky jako malé g budou umístěny úplně nad křivkou.



- Dotah: Možnost Dotah umístí text přesně pod křivku, všechny znaky budou pod řádkem, kromě písmen s horním dotahem, jako je např "d", která mohou přesahovat nad řádek. Řádek se nachází přímo nad textem.



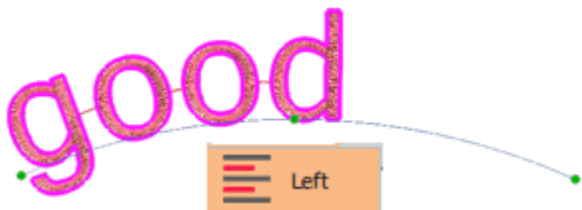
- Nad: Možnost Nad umístí text pod křivku v malé vzdálenosti od ní.



Zarovnání textu:

Pomocí možností zarovnání můžete měnit pozici textu na lince a nastavit zarovnání vlevo, vpravo, uprostřed nebo úplně.

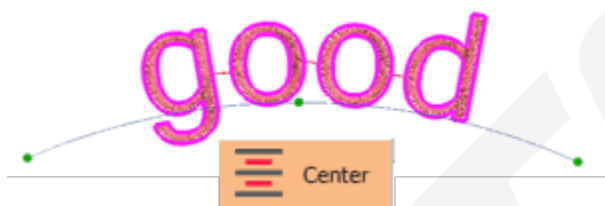
- Vlevo: Možnost Vlevo je výchozím nastavením. Text začíná vlevo.



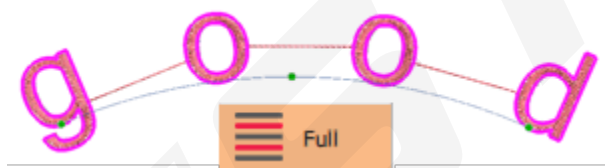
- Vpravo: Text zarovnaný funkcí Vpravo končí na pravé straně řádku.



- Vycentrovat: Funkce Vycentrovat umístí text do středu řádku.



- Úplné: Úplné zarovnání rozmístí text rovnoměrně po celém řádku.



Nastavíte-li úplné zarovnání, můžete změnou velikosti řádku upravovat odsazení písmen. .

Ofset:

Číselné pole Ofset specifikuje vzdálenost textu od začátku řádku. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete přepsáním na novou hodnotu. Změnu potvrdíte klávesou Enter. Ofset může obsahovat pozitivní i negativní hodnoty a text je uložen v závislosti na nich.



Převrátit:

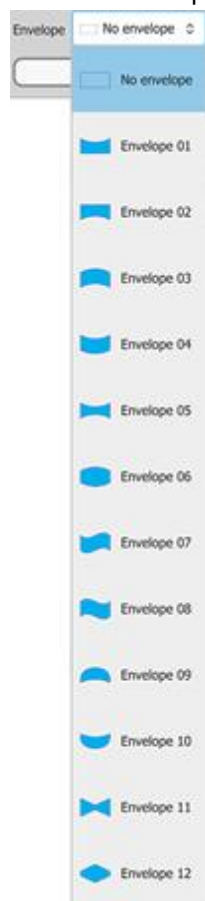
Povolíte-li funkci Převrátit, text bude začínat z opačného konce řádku. Text kopíruje směr řádku. Pokud byl řádek nakreslen zleva doprava, text bude na řádku také umístěn zleva doprava. Pokud byl řádek nakreslen zprava doleva, text bude rovněž umístěn zprava doleva, ale pod řádkem.



Byl-li řádek či objekt vytvořen zprava doleva a vámi vložený text je umístěn v opačném směru, než jste očekávali, jednoduše zaškrtněte Převrátit a text bude tak, jak jej chcete mít.

Text na obálce

S textovým editorem můžete výběrem funkce Obálka na panelu Možnosti nástrojů přidávat text na obálku. Dostupné možnosti obálky jsou následující:



Pro aplikaci obálky na text musíte:

1. Napsat text do textového pole na panelu Možnosti nástrojů.




2. Poté klikněte na nabídku Obálka a vyberte vámi požadovaný tvar obálky.

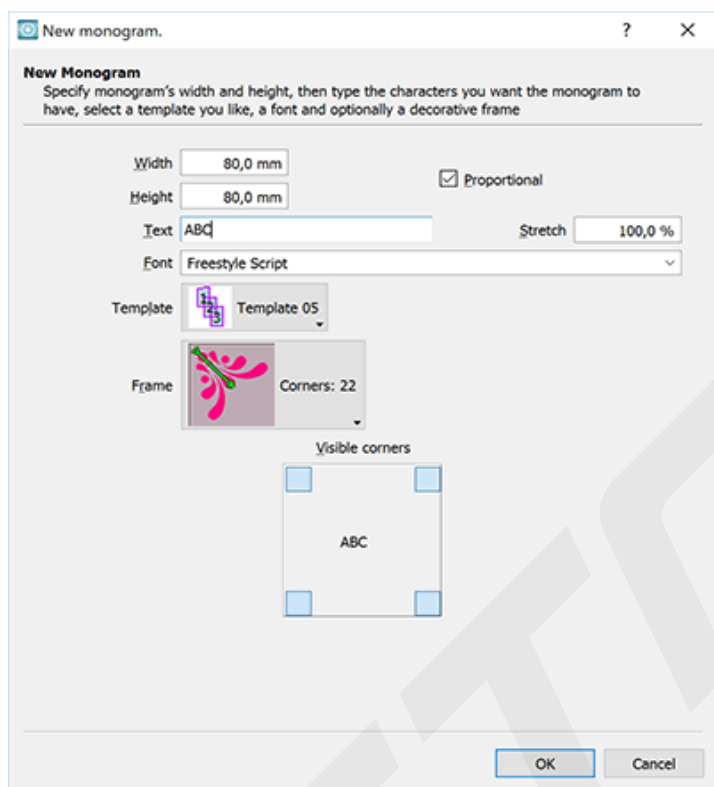
Envelope

3. Po výběru tvaru obálky ze seznamu bude okamžitě aplikována.
4. Při aplikaci tvaru obálky se pod nabídkou Obálka objeví další možnost Hodnota. Pomocí této hodnoty můžete upravovat tvar zvolené obálky. Hodnotu lze nastavit od 1 do 100. Je-li nastavena hodnota 1, tvar je obdélníkový. Čím vyšší hodnota, tím větší podobnost se zvoleným tvarem.
5. Pokud jste změnilí názor, můžete si z nabídky vybrat jinou obálku a prohlédnout si ji.

Monogramování

Tvorba monogramu je velice jednoduchá a vybrat si jej můžete z mnoha šablon a dekorativních klipartů. Pro tvorbu monogramu postupujte následovně:

1. Klikněte na ikonu Monogram , který se nachází na panelu nástrojů.
2. Objeví se okno Nového monogramu.
3. V okně můžete nastavit následující:



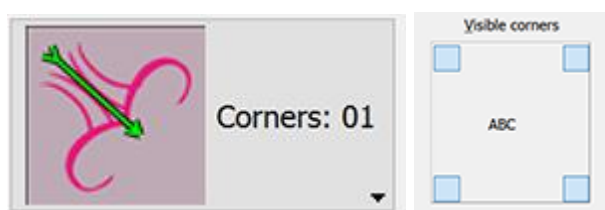
- Šířkou a Výškou nastavujete umístění monogramu a zároveň také to, zda budou jeho rozměry Rovnoměrné či ne.
- Text je obsah monogramu. Do políčka můžete vložit maximálně 3 znaky.
- Nastavením vyšší hodnoty Natažení zvětšíte text monogramu a přiblížíte jej dekorativnímu rámečku. Snížením hodnoty se text zmenší. Výchozí hodnota je 100%.
- Možností Font nastavíte písmo monogramu. Můžete využít také před-digitalizované fonty True Type (TT), Open Type (OT) a Symboly (S).
- Šablona bude aplikována na vložený monogramový text. Existuje mnoho šablon, ze kterých si můžete vybrat. Vyberete ji kliknutím na ni. K aplikaci dojde automaticky a prohlédnout si ji můžete v pracovním prostoru za oknem Nového monogramu.

- Rámeček dekoruje monogram. Existují tři typy rámečku: Hranice, Rohy a Strany.

Hranice: Jsou výšivkovými motivy, které ohraničují vložený monogramový text. Diagonální šipky označují oblast, ve které bude text vložen.



Rohy: Jsou výšivkovými motivy, které je možné vložit do rohů monogramu. Kliknutím na obdélníčky v možnosti Viditelné rohy můžete přidat až 4 postranní motivy



Strany: Jsou výšivkovými motivy, které je možné vložit na strany monogramu. Kliknutím na obdélníčky v možnosti Viditelné strany můžete přidat až 4 postranní motivy

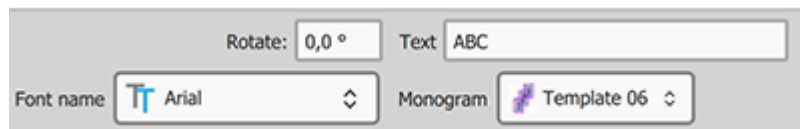


4. Každou změnu provedenou v okně Nového monogramu si můžete prohlédnout v pracovním prostoru za oknem. Pro aplikaci změn klikněte na OK.
5. Monogram umístěný v pracovním prostoru je nyní připraven k dalším úpravám.

Úprava monogramu

Pro úpravu vloženého monogramu postupujte následovně:

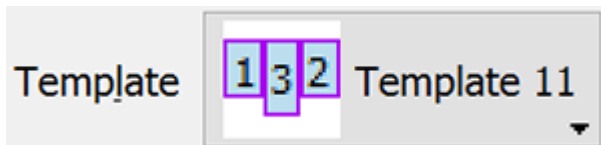
1. Vyberte jej.
2. Panel Možnosti nástrojů se změní a nabídne vám možnosti úprav.



3. V textovém poli uvidíte vložené znaky monogramu. Přepište znaky a pro aplikaci změn stiskněte klávesu Enter/Return.
4. Pro změnu fontu vyberte jiný z nabídky Pismo.
5. Změnit můžete i šablonu z nabídky Monogram.

Úprava šablony monogramu


Program obsahuje sadu monogramových šablon. Všechny monogramové šablony se sestávají z 2 nebo 3 obdélníkových oblastí, které fungují jako schránky monogramových znaků. Monogramový mechanismus se snaží najít nejlepší umístění pro každý znak v takovéto oblasti. Všechny šablony mají čísla, která specifikují pozici každého znaku vloženého do textového pole. Například v Šabloně 11 bude 3. znak umístěn do prostřední obdélníkové oblasti.



V Režimu úpravy uzlů máte rovněž možnost upravit tvar monogramových schránek. Na následujícím příkladu si rozebereme úpravu vloženého monogramu pomocí režimu Úprava uzlů.

1. Vyberte libovolný monogram.



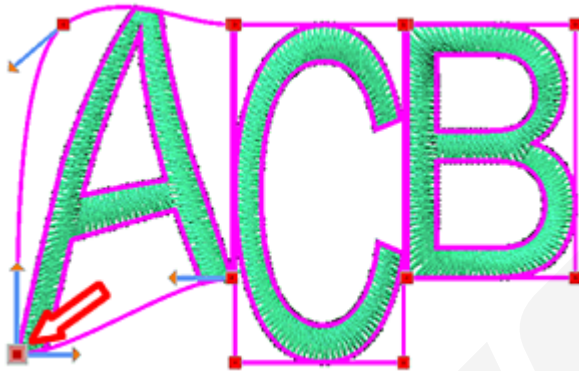
2. Na panelu nástrojů klikněte na nástroj Úprava uzlů .
3. Všechny monogramové znaky jsou ohraničeny obdélníkem, který obsahuje rohové uzly. Pomocí možností úprav uzlů můžete úplně změnit tvar a pozici obdélníkové oblasti. Při editaci monogramové schránky se software automaticky snaží co nejlépe umístit znaky do upravené oblasti.



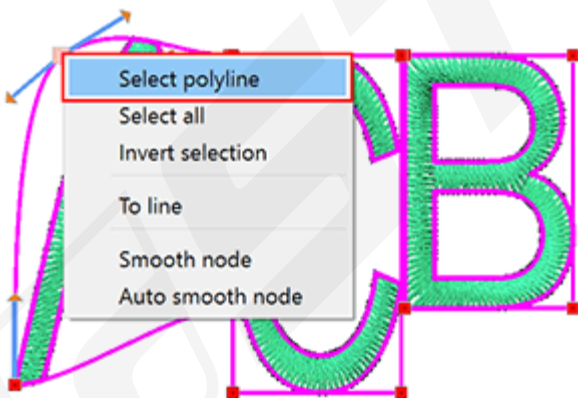
4. Po kliknutí na libovolný rohový uzel se objeví dva ovládací prvky, které vám umožní změnit zakřivení každé strany. Nastavení provedete tažením.



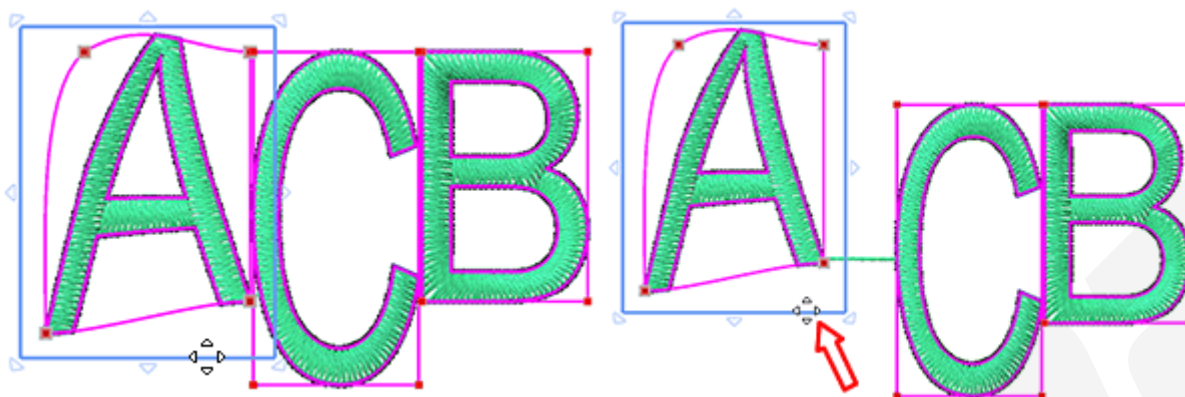
5. Změnu celé schránky provedete tažením jednoho z uzlů do jiné pozice.



6. Klikněte pravým tlačítkem na libovolný uzel a z nabídky vyberte možnost Vybrat lomenou čáru, čímž se vyberou všechny uzly schránky. Nyní můžete upravit její umístění.



7. Umístěte kurzor myši na obrys vybraného objektu a přesuňte jej kam chcete.



Dostupné jsou všechny úpravy uzlů, díky čemuž si můžete vytvořit vlastní textovou schránku.

Překrývající se oblasti

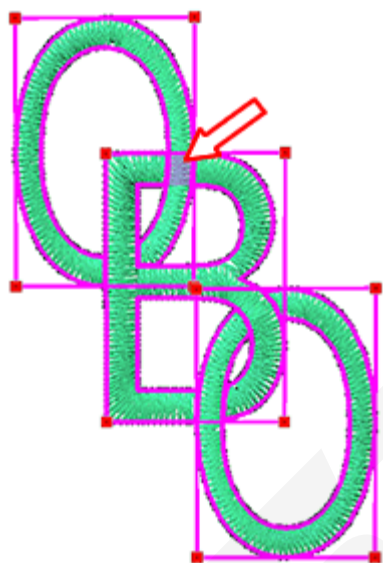
Nástroj Monogram má schopnost definovat, která část překrytí bude nahoře, a která dole.

Musíte jen:

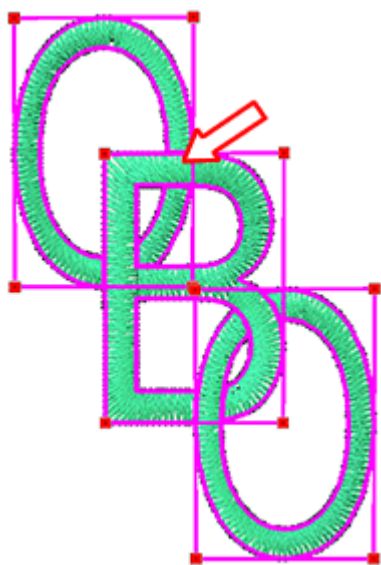
1. Přepnout do režimu úpravy uzlů kliknutím na ikonu  na panelu nástrojů.



2. Vybrat monogramový text. Poté najet kurzorem myši na překrývající se oblast. Tato oblast se zvýrazní.

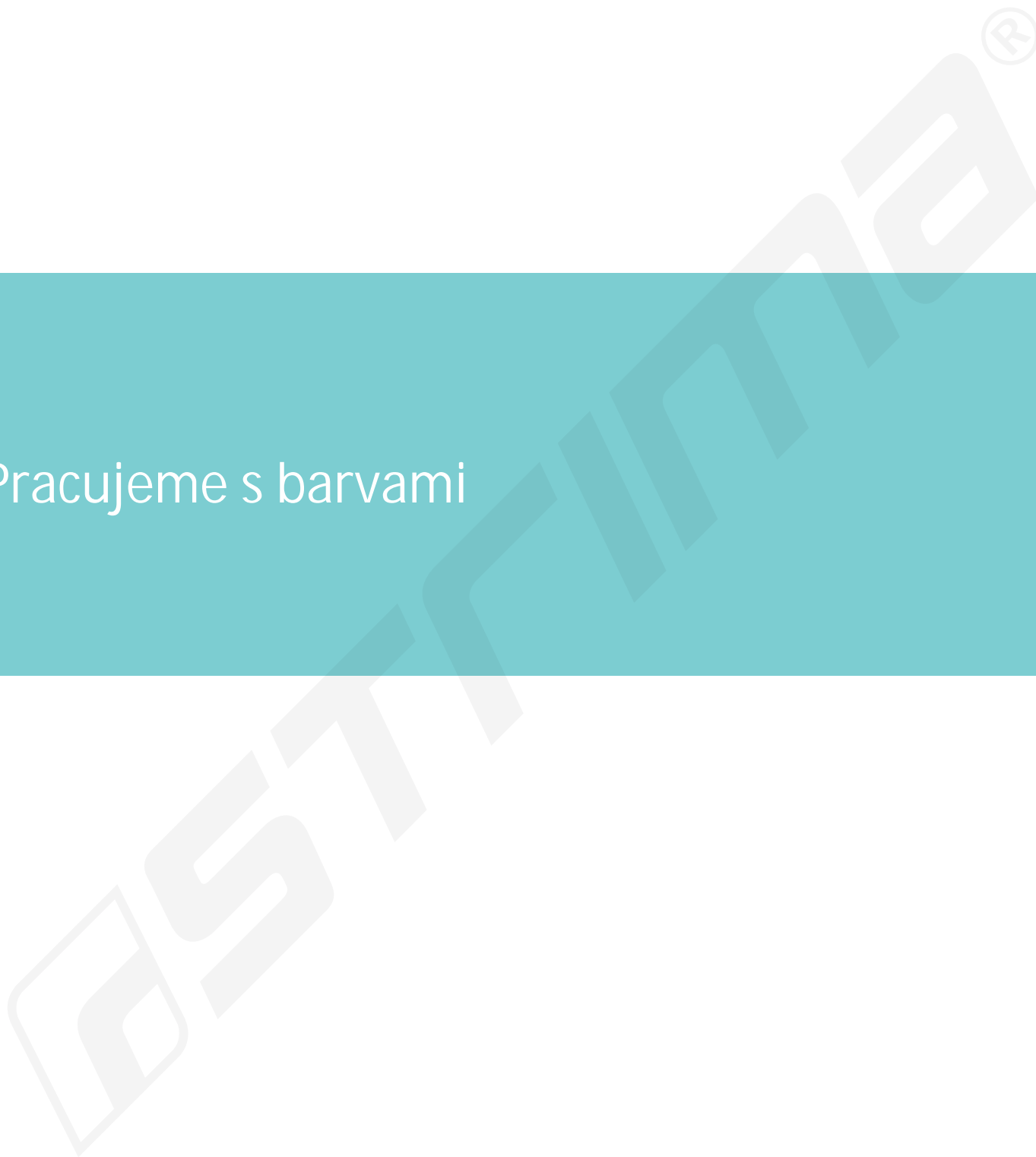


3. Kliknout levým tlačítkem na zvýrazněnou oblast čímž změníte překrytí. Horní část je nyní vespod.




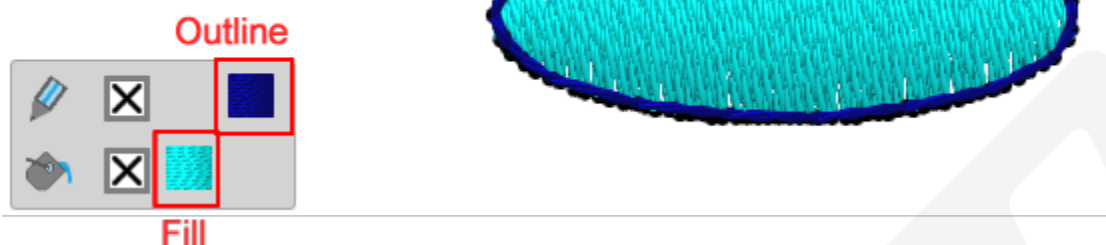
4. Takto můžete změnit překrytí i u všech ostatních oblastí.

Pracujeme s barvami




V této sekci si ukážeme, jak pracovat s barvami. Když vytváříte nový objekt, je lišta Použité barvy, která se nachází ve spodní části aplikace, prázdná.



Vytvoříte-li objekt, automaticky se aplikují barvy obrysů  a výplně, které můžete vidět na liště Použité barvy.

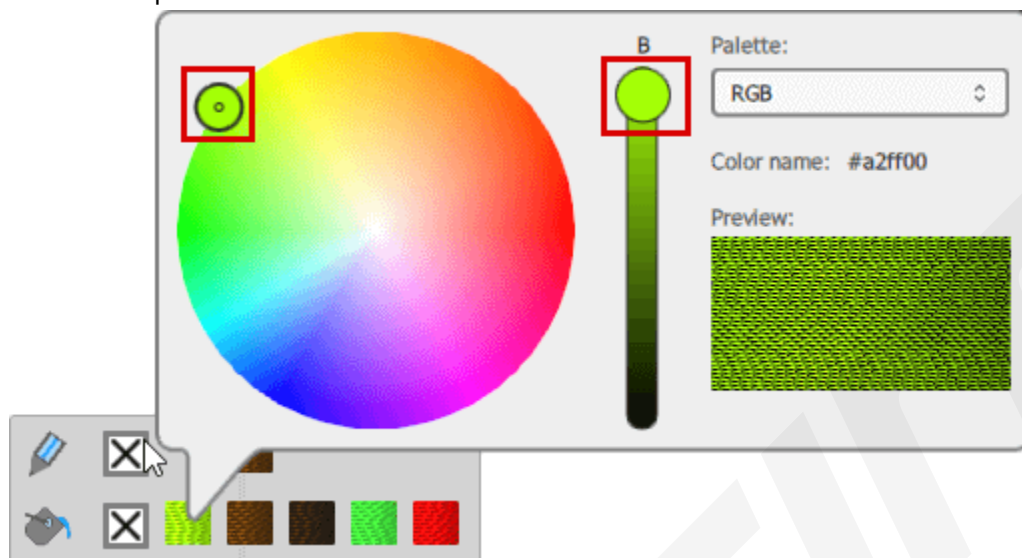


Tato lišta obsahuje všechny v motivu použité barvy. Jakémukoli objektu můžete přiřadit libovolnou barvu: odstraňte barvu výplně či obrysů, vyberte a upravte novou barvu. Horní řada jsou barvy obrysů, spodní řada barvy výplně. Když otevřete motiv s několika objekty, uvidíte v horní řadě barvy obrysů všech objektů a ve spodní zase barvy jejich výplně. Při výběru objektu se barvy použité v tomto objektu zvýrazní. Pokud kliknete na jinou barvu (obrysů či výplně), než je aplikována na vybraném objektu, váš výběr se okamžitě apli-



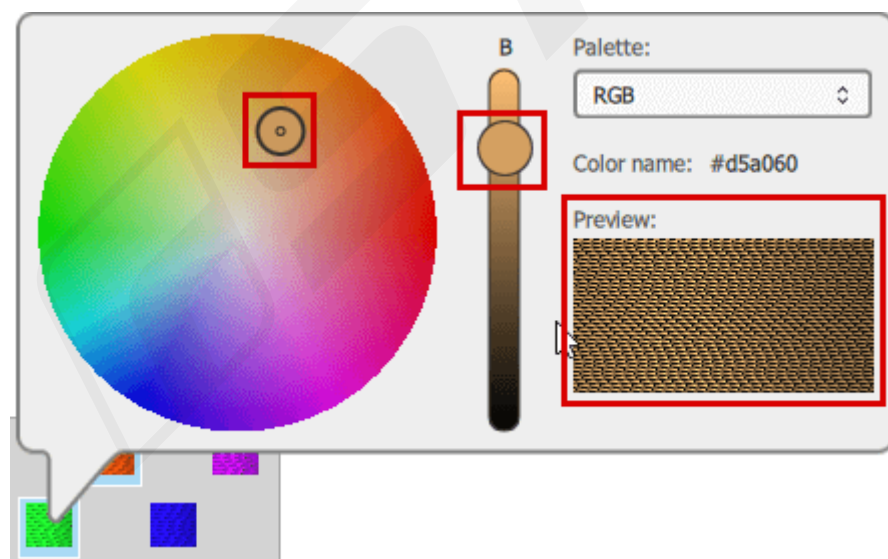
Klikněte na ikonu žádná  (výplň-obrys), čímž odstraníte barvu ze zvoleného objektu.

Vybranému objektu můžete nastavit novou barvu kliknutím na ikonu Výplň  či Obrysy . Objeví se "vzorník barev", ze kterého můžete vybrat novou barvu. Pokud kliknete na kteroukoli již nastavenou barvu, můžete ji pomocí vzorníku upravit. Nová barva se automaticky aplikuje na všechny objekty, které používaly předchozí barvu. Rovněž můžete na libovolnou barvu kliknout pravým tlačítkem a použít k její úpravě možnost Upravit barvu.

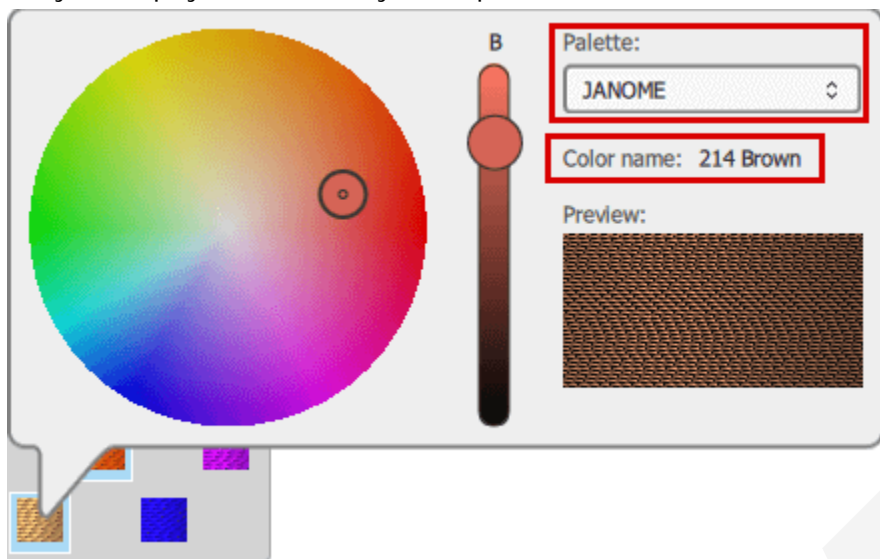


Barvu objektů můžete rovněž měnit pomocí záložky Barvy v pravé části aplikace.

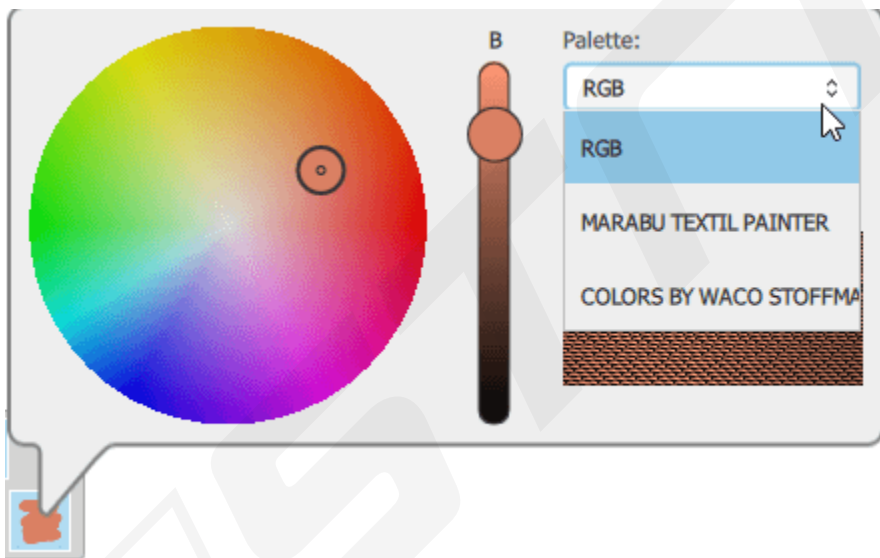
Ve "vzorníku" můžete barvu vybrat pomocí malého kolečka v barevném kole. Pomocí posuvníku vedle tohoto kola můžete také nastavit její odstín. Tažením posuvníku nahoru objekt zesvětlíte. Náhled barvy vždy vidíte v oblasti náhledu.



Defaultně je načtena paleta RGB, ale pokud vyberete jakoukoli paletu od výrobce nití, uvidíte ve "vzorníku" kódy dostupných barev na vybrané paletě.



Máte-li povolenou techniku Malování a u objektu aplikovaný typ barvy, bude tato barva vypadat jako barva Štětce. Při upravování libovolné barvy s technikou Malování si můžete vybrat jednu ze Štětcových palet výrobce.



Teď se však nebudeme práci s barvami v technice Malování věnovat, ta je předmětem samostatné kapitoly. Vždy si pamatujte, že obecně mají palety Nitě/Štětce omezený počet barev. Pokud má motiv příliš barev, program nemusí vždy vybrat barvu identickou té na paletě Nitě/Štětce. Software obsahuje mechanismus, který sjednocuje barvy motivu s barvami dostupnými ve vybrané paletě.

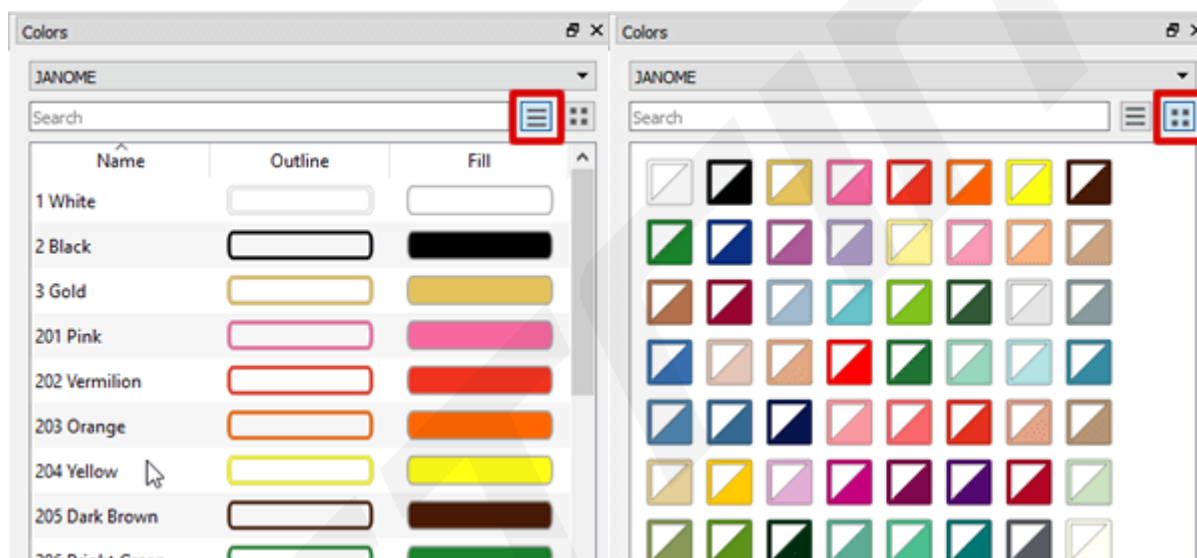


Když otevřete obrázek jako křížkový steh, můžete na liště použitých barev vidět barvy křížkových stehů, ale pokud je změníte, okamžitě bude navracena původní barva, protože barvy křížkových stehů jsou vypočítávány podle vloženého obrázku.

Pro úpravu a redukci použitých barev můžete použít také Správce barev.

Nabídka barev

V pravé části aplikace, hned vedle Vlastností, se nachází nabídka Barvy. V této nabídce najdete všechny barvy, které jsou dostupné pro vybranou paletu a je možné je aplikovat na objekty motivu. Nejdříve musíte zvolit paletu od výrobce nitě. To provedete pomocí nabídky v horní části. Pomocí jejího kódového označení můžete vyhledat jakoukoli paletu. Barvy lze zobrazit jako seznam nebo jako ikony kliknutím na příslušná tlačítka.





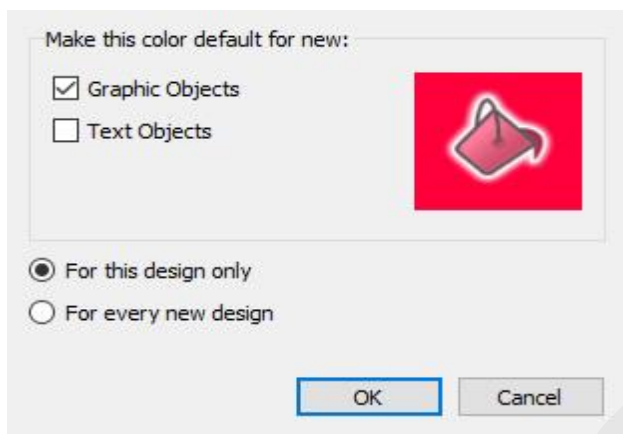
- Nacházíte-li se v seznamovém zobrazení, můžete kliknout na požadovanou barvu. Ve sloupci Obrys vyberete barvu obrysu, ve sloupci výplň naopak výplňovou. V tomto zobrazení vedle barev vidíte jejich kódy.
- Nacházíte-li se ve zobrazení ikon, barvy vidíte v mřížce. Barvy jsou rozdělené do dvou trojúhelníků, Po kliknutí do horního trojúhelníku je barva nastavena jako obrysová, do spodního jako výplňová.



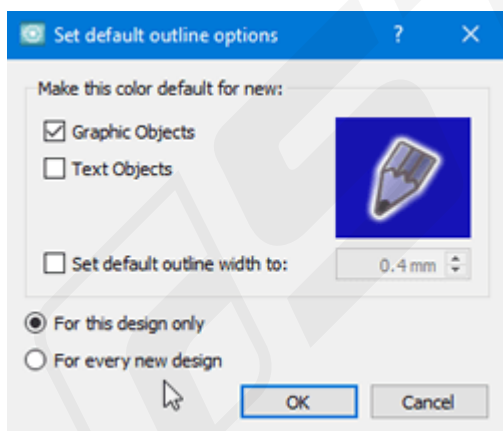
Pokud není nabídka Barvy dostupná, můžete ji vždy zobrazit pomocí možnosti Barvy v nabídce Zobrazení -> Panely nástrojů.

Nastavení výchozích barev

Jak jsme již zmínili, při tvorbě objektů se automaticky nastaví výchozí barvy Obrysů a Výplně. Výchozí nastavení barev můžete změnit jednoduchým kliknutím na Výplň nebo Obrysy při prázdném výběru. Kliknete-li na libovolnou barvu výplně, objeví se okno pro nastavení výchozí barvy s vámi vybranou barvou. V tomto okně můžete vybrat, na který typ objektů, grafický či textový, bude barva aplikována. Navíc si můžete zvolit, zda bude vybraná barva aplikována pouze na současný motiv či na všechny následující. Pokud není požadovaná barva v seznamu na liště Použitých barev, musíte barvu nejprve přidat kliknutím na ikonu Výplň  či Obrysy .



Stejným způsobem můžete změnit výchozí barvu obrysů. Není-li vybrán žádný objekt, klikněte na barvu obrysů a objeví se okno Nastavení výchozí barvy obrysů s vámi zvolenou barvou. Můžete vybrat, na který typ objektů bude aplikována (grafický - textový). Navíc si můžete zvolit, zda bude vybraná barva aplikována pouze na současný motiv nebo na všechny následující.



V případě, že máte vybraný objekt, který nechcete z výběru odstranit, ale stále chcete nastavit výchozí barvu výplně - obrysů, musíte podržet klávesu Ctrl a teprve poté kliknout na barvu, kterou chcete nastavit. Objeví se stejné okno a váš výběr nebude vyplněn barvou zvolenou jako výchozí.

Ze stejného okna (obrysy) můžete také změnit šířku výchozí barvy. Klikněte na checkbox Nastavit výchozí šířku a vepište požadovanou šířku. Výchozí šířka obrysů bude nastavena na novou hodnotu a změny se okamžitě projeví na současném motivu nebo každém motivu v závislosti na vašem nastavení.

V případě, že nechcete, aby měl vybraný objekt výplňovou či obrysovou barvu, klikněte na ikonu

"žádná"  v řádku pro výplň či obrys.

Výběr dle barvy

V mnoha případech může být velice užitečné vybrat si objekty dle jejich barvy. Tato šikovná možnost vám například usnadní změnu barvy, není totiž nutné vybírat všechny objekty ručně. U vybraných objektů můžete měnit barvu, typ stehu, aplikovat na ně styl nebo jiné změny. Můžete vybírat dle barvy výplně, obrysů nebo obecně barvy. Abyste provedli výběr dle barvy, klikněte pravým tlačítkem myši na požadovanou barvu na liště barev. Kliknete-li pravým tlačítkem na barvu výplně, vyberete všechny objekty vyplněné touto barvou. Kliknutím na obrysy zvolíte všechny objekty ohraničené touto barvou a kliknutím obecně na barvu vyberete jak výplňovou tak barvu obrysů.



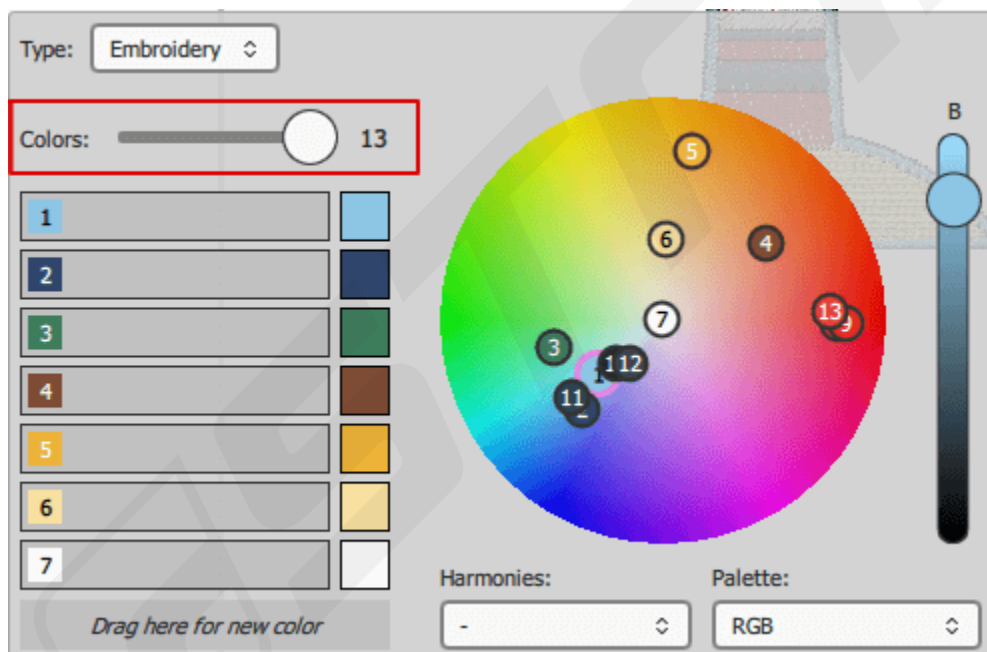
Správce barev

Obecně můžete jednoduše importovat artwork z různých zdrojů, soubory, které jsou vytvořeny v jiných aplikacích, jsou importovány a konvertovány do vyšivacích motivů. Při importu artworků z jiných zdrojů mějte vždy na paměti, že pro motivy platí jistá omezení. Pokud importujete vektorový motiv s 50 barvami, bude příliš složité jej převést. Navíc jsou limitovány i dostupné barvy u jednotlivých palet. Správce barev vám vždy může pomoci optimalizovat a nastavit barvy v motivu. Pomocí Správce barev můžete:

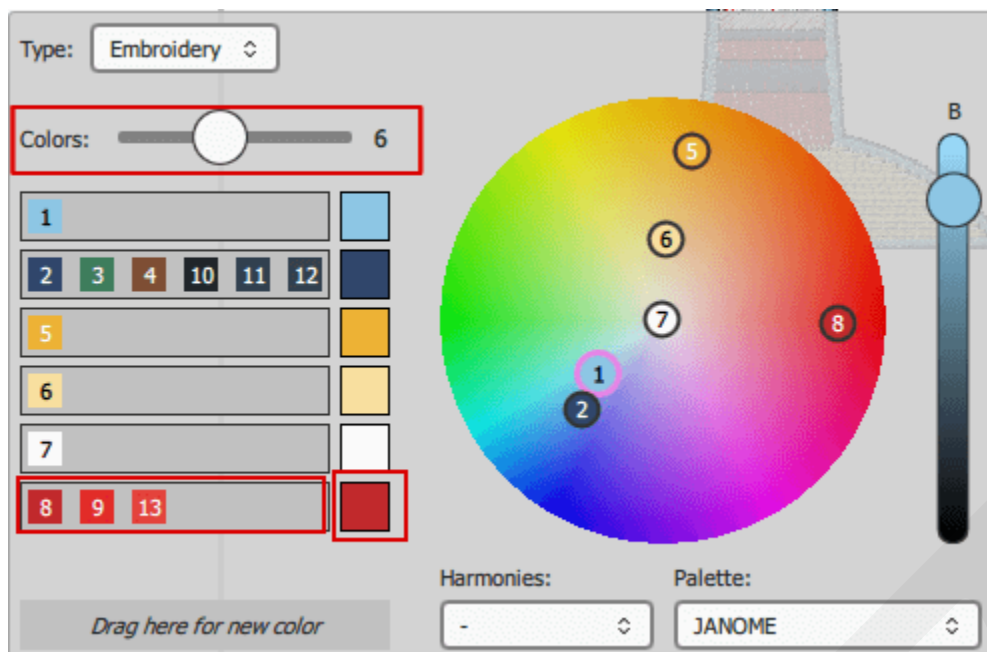
- Snížit počet barev v motivu
- Upravovat barvy na barevném kole
- Aplikovat paletu na všechny barvy motivu
- Aplikovat barevnou shodu na všechny barvy motivu.

Redukce barev

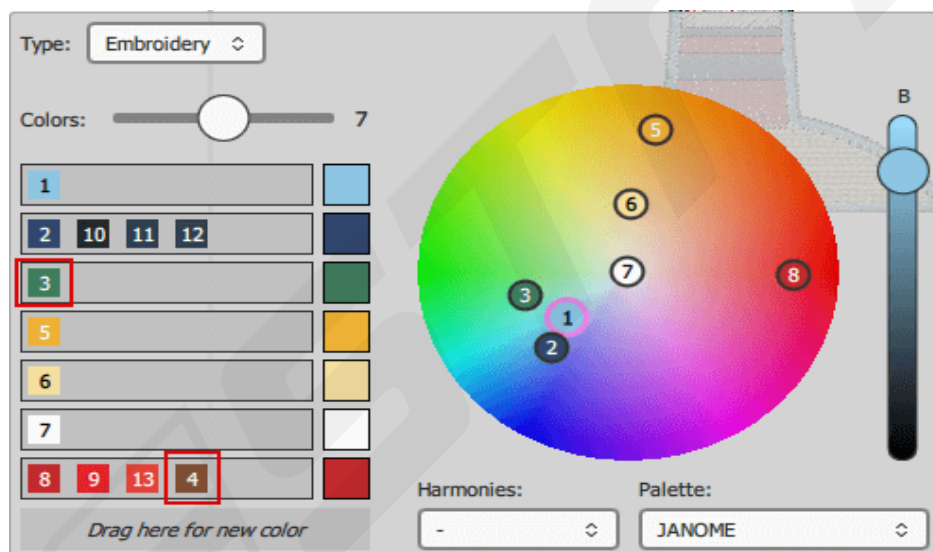
U motivů musíte zvolit výrobce palety a poté můžete pomocí posuvníku Barvy redukovat počet barev v motivu. Při této redukci Správce barev automaticky sjednocuje více barev v motivu do příslušné barvy dle zvolené palety. Změna barev se automaticky projeví na motivu.






Pokud například máte motiv s 13 barvami, vyberte paletu výrobce a redukovte jejich počet na 6, poté Správce barev automaticky seskupí několik barev a porovná je s nejpodobnější barvou z vybrané palety. Jak vidíte na následujícím obrázku, v motivu existují 3 varianty červené a Správce barev díky srovnání vybral nejpodobnější barvu z dané palety.



Pokud vám automatické seskupování barev nevyhovuje, vždy můžete přetáhnout barvu z levého seznamu do kteréhokoli jiného sloupce, případně do oblasti označené "Přetáhněte sem pro novou barvu", čímž přidáte novou barvu. Můžete například přetáhnout zelenou barvu do nové barvy a hnědou barvu přesunout ke skupině červených barev.



Pamatujte, že všechny změny můžete vrátit zpět pomocí ikony Zpět  (Ctrl+Z), nebo naopak vrátit poslední použití funkce zpět pomocí ikony Znovu  (Ctrl + Shift + Z).

Pro aplikaci změn klikněte na ikonu Obdélníkového výběru . Barvy jsou redukovány permanentně, pokud jste si redukcí rozmysleli, můžete použít pouze funkci Zpět. Pokud Správce barev znovu otevřete, dostupnými barvami jsou ty redukované. Vytvářet nové barvy můžete pouze ručně. Vybrat si můžete libovolné číslo z barevného kruhu a barvu změnit jeho přesunutím na jiné místo a nastavením odstínu. Je-li aplikováno velké množství barev a najít potřebnou barvu není zrovna jednoduché, můžete najet myší na barvu motivu a kliknutím ji vybrat. Barva se vybere na barevném kole, u malého kroužku se objeví další obrysy.

Pomocí Barevných schémat můžete pomocí několika technik nahradit barvy v motivu. Pokud například aktivujete monochromatické schéma, všechny barvy v motivu budou nahrazeny odstíny jedné barvy. Více informací o barevných schématech najdete v samostatné kapitole.



Stejným způsobem můžete optimalizovat motiv v technice malování. Máte-li motiv s výšivkovými a barvami v technice Malování, v horní části Správce barev můžete zvolit typ barev, které chcete upravit. Pomocí možnosti Barva můžete editovat a redukovat barvy při Malování.

Barevná schémata

Jak již bylo zmíněno výše, pomocí Barevných schémat můžete automaticky nahrazovat barvy v motivu pomocí různých technik. Na následujících obrázcích můžete vidět všechna barevná schémata aplikovaná na motiv. U všech schémat je barva označená číslem 1 barvou základní a pokud tuto barvu přetáhnete, změníte najednou všechny sjednocené barvy.

Pokud dvakrát kliknete na kteroukoli ikonu kolečka, která představuje barvu motivu, můžete danou barvu nastavit jako základní a barevné schéma je vypočítáno na základě této barvy. Nastavíte-li schéma, barva označená číslem 1 je vždy barvou základní, pokud jste tedy již předtím harmonii nastavili s jinou základnou, budete navraceni zpět na výchozí nastavení.



Původní motiv

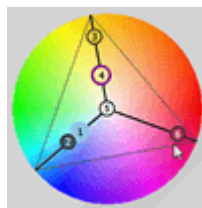
Monochromatické: Monochromatické schéma používá jednu základní barvu a zbytek motivu je nahrazen odstíny této barvy.



Komplementární: Toto schéma staví všechny barvy motivu proti sobě na barevném kole, všechny barvy jsou tedy považovány za komplementární (např. červená - zelená). Vysoce kontrastní komplementární barvy vytváří pulzující vzhled



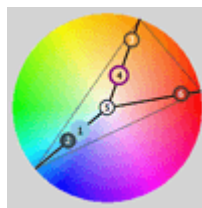
Dvojitý: Dvojité schéma používá dvě barvy, které jsou od sebe na barevném kole odděleny jednou barvou.



Analogické: Toto barevné schéma vybere na barevném kole sousední barvy. Barvy k sobě většinou skvěle sedí a vytváří spolu krásné motivy.

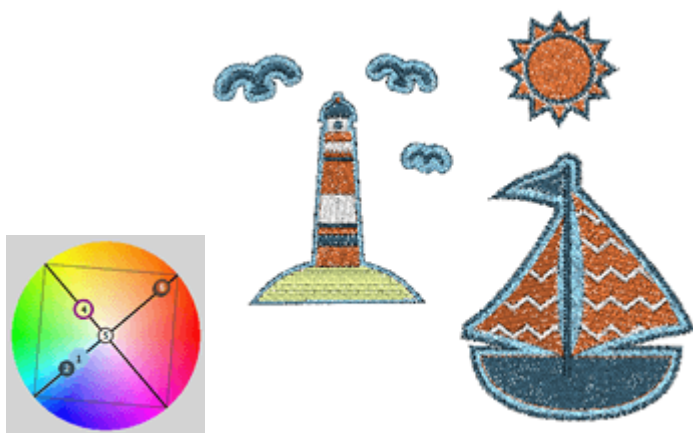


Triáda: Schéma Triáda využívá barevný trojúhelník, ve kterém jsou barvy rovnoměrně rozmístěny po barevném kole. Triády jsou živelné, dokonce, i když využijete nevýrazné či bledé verze barev.




Obdélníkové: Obdélníkové schéma používá barvy motivu rozložené do dvou doplňkových párů a vytváří bohaté barevné schéma s širokou škálou možností.

Rozdělené - komplementární: Rozštěpené komplementární barevné schéma je odvozeno od komplementárního barevného schématu. V závislosti na základní barvě využívá dvě barvy přilehlé k jejich komplementární barvě. Toto schéma má stejně silný vizuální kontrast jako komplementární, ale vyzařuje menším napětím.



Čtvercové: Čtvercové barevné schéma je podobné obdélníkovému, ale všechny barvy jsou po barevném kole rozmístěny rovnoměrně.


Změna uspořádání motivu

Program obsahuje dva způsoby jak změnit uspořádání objektů/tvarů v motivu. První možností je možnost Uspořádat v nabídce po pravém kliknutí myši a druhou možností je lišta Správce sekvence. První metodu lze použít vždy, druhou pouze v případě, že je Automatické sekvencování  zakázáno. Na následujících stránkách vysvětlíme, jak obě metody použít.

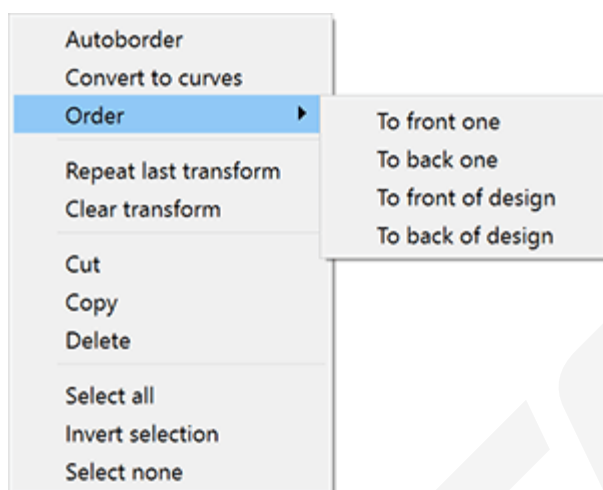
- Změna uspořádání pomocí kontextové nabídky (pravé kliknutí myši)
- Změna uspořádání pomocí Správce sekvence

Změna uspořádání objektů

Prvním ze způsobů je využít možnost Uspořádání z kontextové nabídky. Můžete měnit uspořádání vybraných objektů převedením jednoho před druhý a jiný naopak upozadit. Vámi provedené změny

se týkají pouze grafických motivů. Máte-li nastavené Automatické sekvencování , hotová výšivka bude obsahovat několik optimalizací, které budou aplikovány na motiv a nebudou identické s původním grafickým motivem. Pro úplnou kontrolu nad uspořádáním vašeho motivu musíte sekvencování nastavit na manuální.

Existují čtyři metody uspořádání: Dopředu, Dozadu, Na začátek, Na konec. Pro aplikaci jakékoli z možností musíte požadovaný objekt nejdříve vybrat a poté na něj kliknout pravým tlačítkem. Z nabídky otevřete podnabídku Uspořádání a vyberte jednu ze čtyř možností.



- Dopředu: Touto možností posunete objekt o jednu pozici dopředu. Pokud je vybraný objekt na začátku motivu, nebude tato možnost dostupná. Dopředu lze objekt přenést i pomocí klávesy Page-Up (PgUp).
- Dozadu: Touto možností můžete vybraný objekt přesunout o jednu pozici zpět. Pokud je vybraný objekt na konci motivu, nebude tato možnost dostupná. Dozadu lze objekt přenést i pomocí klávesy Page-Down (PgDn).
- Na začátek: Touto možností můžete vybraný objekt(y) přesunout před všechny objekty v motivu. Na začátek lze objekt přenést i pomocí klávesy End.
- Na konec: Touto možností můžete vybraný objekt(y) převést za všechny objekty v motivu. Na konec lze objekt přenést i pomocí klávesy Home.

V obrázku níže máme 3 kolečka, růžové kolečko se nachází na konci motivu, zelené je o úroveň výš a žluté je na začátku.



Pro změnu uspořádání koleček můžeme jednoduše vybrat růžový kolečko, kliknout na něj pravým tlačítkem myši a z nabídky zvolit možnost Uspořádání > Dopředu.




Kolečko se okamžitě posune o úroveň výše. Po vybrání levého kolečka můžete stejným způsobem provést opak, tedy posunout kolečko o úroveň níže.



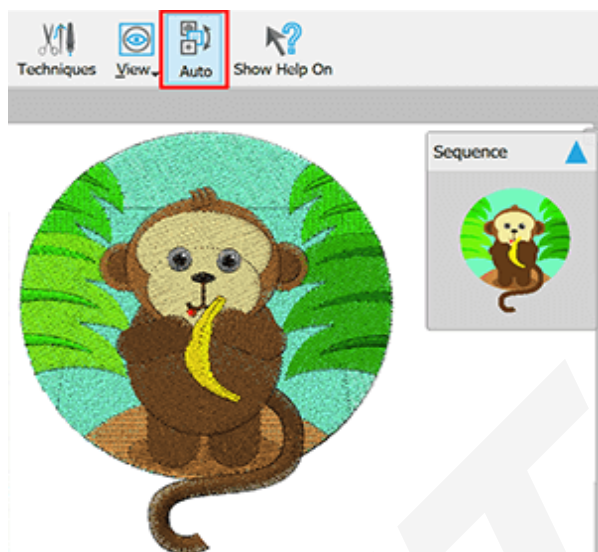
Pomocí možnosti Na konec odešlete kroužek na poslední místo v motivu. Pomocí nástrojů pro změnu uspořádání můžete vytvořit vysněný motiv.

Správce sekvence

Správce sekvence poskytuje grafickou ukázkou uspořádání motivu a zároveň jednoduchý způsob pro jeho změnu. Správce sekvence se nachází vedle lišty Vlastností. Všechny položky motivu jsou zobrazeny jako ikony ve čtverečku. Správce sekvence má 2 režimy :  "Auto" a "Manuální".

Automatické sekvencování

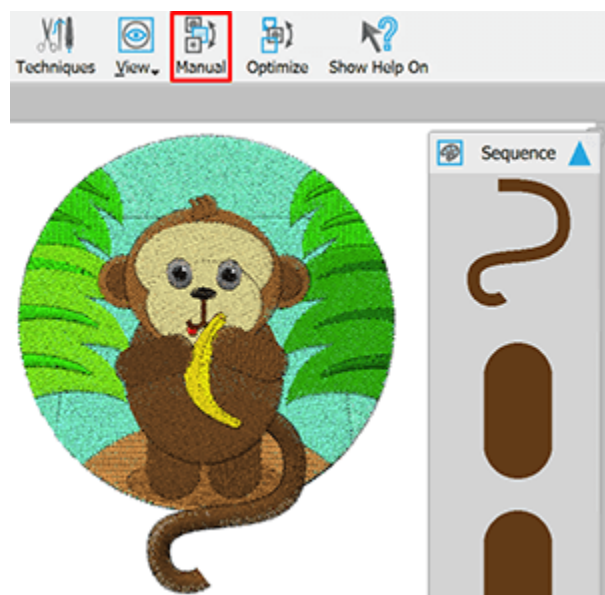
Je-li nastaveno automatické sekvencování, program automaticky provádí na motivu optimalizace, aby výšivka dosáhla co nejvyšší kvality. Proto nemohou být objekty zaplněné stehy uspořádány znovu a chovají se, jako jeden sjednocený objekt. Objekty, které mají jiné typy stehu jako jsou výřez či barva, vypadají, jako by byly seskupeny dle typu a je možné je přeuspořádat jako skupinu.



Program využívá inteligentních mechanismů pro automatickou tvorbu sekvence, a vy tak u výšivek vyšitých přes Správce sekvence nemáte žádnou kontrolu nad jejich pořadím. Můžete pouze specifikovat předvolby optimalizace a určit tak programu, jak chcete mít motiv vyšitý. Je-li nastaveno automatické sekvencování, můžete jednoduše oddělit běžné stehové objekty od krystalů, výřezů, barev a nášivek a změnit jejich uspořádání.

Manuální sekvencování

Je-li nastaveno manuální sekvencování nebo pokud jsou zakázány vyšivací techniky, vidíte všechny objekty/tvary odděleně. Můžete je volně přemísťovat pomocí tažení nahoru a dolů.





Objekty, které se ve Správci sekvence nacházejí výše, jsou ty, jež budou vyšity první, tedy budou nejnižší vrstvou výšivky.


Více informací o použití a úpravách Automatického sekvencování naleznete v kapitole Vyšívací sekvence.

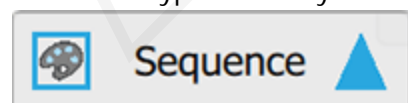
Lišta Správce výšivky

Správce výšivky se obecně objevuje v pravé části okna vedle panelu Vlastnosti. Pokud kliknete na libovolnou položku v něm, vybere se a vy ji uvidíte v oblasti motivu s obdélníkem kolem ní.

Kliknutím a tažením můžete položku sekvence jednoduše přesouvat nahoru a dolů a měnit tak její místo.

Pro minimalizování Správce sekvence klikněte na ikonu  vedle záhlaví a pro jeho maximalizování na tu samou ikonu , která se zobrazí obrácně.

Je-li nastaveno Ruční sekvencování, objeví se ještě jedna ikona  (seskupit podle barvy), která vám umožňuje seskupit objekty/tvary sekvence se stejnou barvou. Tlačítko má dvě funkce, je-li aktivní, seskupuje objekty dle barvy a naopak. Seskupování dle barev neseskupí objekty/tvary, které mají stejnou barvu, ale rozdílné typy výplně či obrysů. Neseskupí tak například dva obdélníky se stejnou barvou, ale jeden je vyplněn Krokovou výplní a druhý Barevnou krokovou výplní.



U Výstřihů, Barev, Šablon a Nášivek bude pořadí nastavené ve Správci sekvence stejné jako to, které se objeví při exportu motivu k vystřihnutí (Soubor > Exportovat > Do krystalů/plotrů).

Správce sekvence je možné zvětšit pouze na levou stranu a nemůže být uzavřen (pouze minimalizován, jak je popsáno výše).

Rovněž můžeme změnit sekvenci položek motivu pomocí možností Uspořádání, které jsou v nabídce po kliknutí pravého tlačítka myši. Tyto možnosti budou popsány v samostatné kapitole. Pro simulaci sekvence můžete použít nástroj pomalého překreslení.

Nástroje

ESTIMATE®

V této kapitole si představíme nástroje Pojmenování, Vložit symbol a Knihovna klipartů.

DRAWstitch®

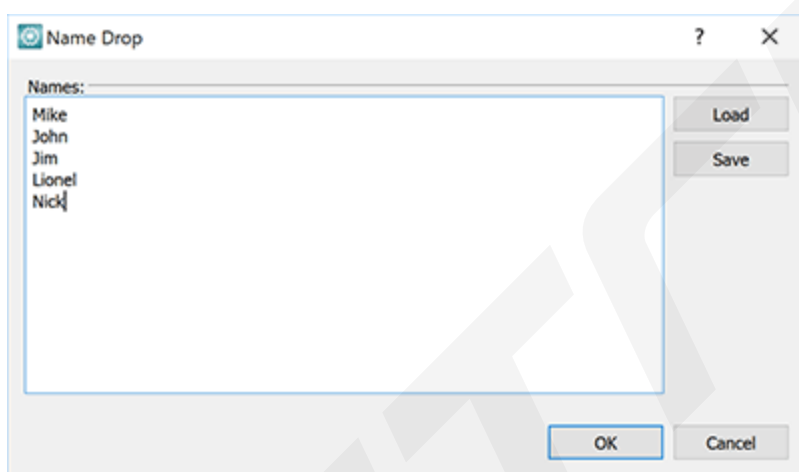
Pojmenování

Nástroj Pojmenování představuje nejjednodušší způsob pro vytvoření několika motivů obsahujících rozdílný text. Pokud například chcete vyšívat názvy všech zemí světa, můžete jednoduše vytvořit motiv, který bude pro všechny země stejný, vložit jméno první a pomocí nástroje Pojmenování dotvořit ostatní motivy. Vše vám bude jasné, až si projdeme, jak vlastně nástroj Pojmenování funguje.

Nástroj Pojmenování

Funkci Pojmenování můžete spustit po pravém kliknutí na vybraný textový objekt při aktivovaném editoru objektu. Po aktivaci funkce Pojmenování se objeví její okno.

Abyste dosáhli požadovaných výsledků, musíte v okně provést velkou škálu změn. Všechny možnosti úprav budou vysvětleny níže.



- Načíst: Tlačítkem načíst můžete načíst existující seznam Pojmenování. Všechny názvy, které se na seznamu nachází, budou pro editaci zpřístupněny v textovém poli Jména.
- Uložit: Funkcí uložit můžete seznam Pojmenování uložit do souboru, který můžete kdykoli znovu načíst. Seznam můžete uložit na libovolnou pozici.
- Jména: V textovém poli jména jsou všechna jména, která budou používána v rámci funkce Pojmenování. Všechny změny případné změny se v této sekci projeví.

Pro aplikaci pojmenování klikněte na OK.

Tvorba Pojmenování

Pro tvorbu Pojmenování postupujte dle následujících kroků:

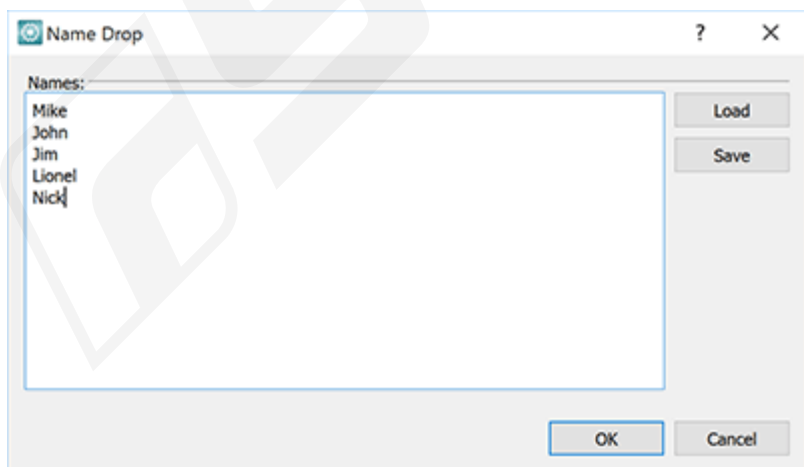
1. Vytvořte nebo načtěte požadovaný motiv.



2. Vložte text na místo, kde chcete použít nástroj Pojmenování.



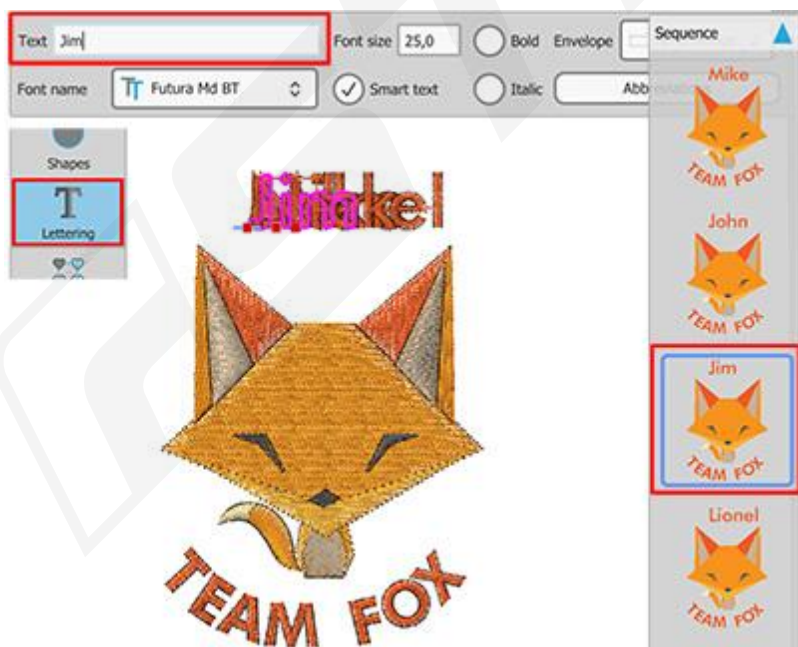
3. Vyberte celý motiv (včetně textu), klikněte pravým tlačítkem myši a z nabídky zvolte funkci Pojmenování. Objeví se její okno.
4. Do seznamu jmen vepište vaše jména nebo je načtěte z dříve použitého seznamu.




5. Klikněte na tlačítko OK čímž vytvoříte pojmenování. Jména se navrství. Jak vidíte na obrázku níže, Správce sekvence zobrazuje všechny vrstvy s pojmenovanými motivy. Motivy jsou seskupeny a umístěny jeden na druhém.



6. Pro editaci textu v každé skupině musíte zvolit požadované Pojmenování ve Správci sekvence a poté kliknout na Textový editor **T** z panelu nástrojů. Změňte text v textovém poli pomocí lišty Možnosti nástrojů a stiskněte Enter pro aplikaci změny.



7. Pro simulaci vyšívacího postupu klikněte na ikonu pomalého překreslení  na panelu nástrojů.

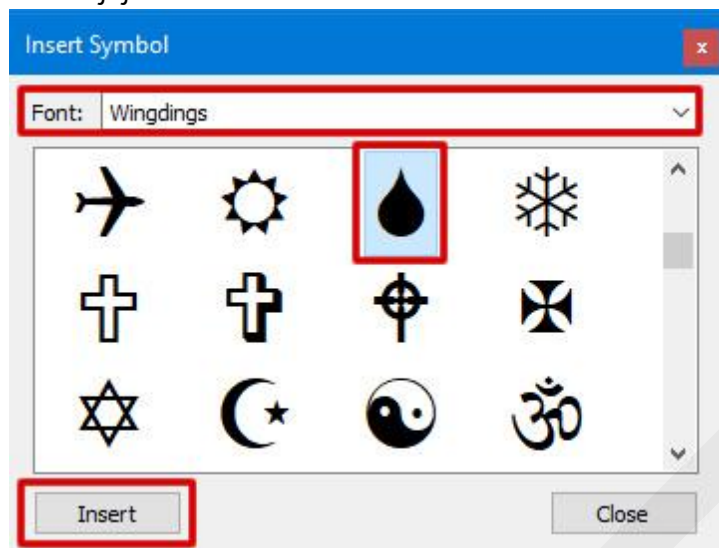


Všechny motivy se uloží do jednoho souboru a budou vyšívány jeden za druhým dle pořadí nastaveného ve správci sekvence. Stroj se na konci každého pojmenování zastaví, abyste mohli vyměnit/posunout materiál a vyšít další motiv.

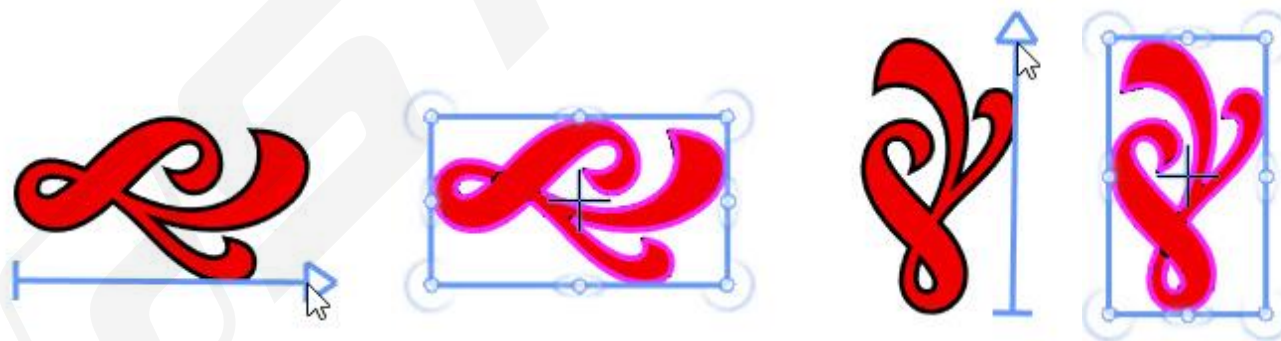
8. Motiv bude uložen a je připraven na načtení do stroje.

Vložit symbol

Každý font nainstalovaný na vašem počítači může obsahovat symboly, které jsou vytvořeny na bázi artworku. Tyto symboly mohou být velice dobrým artworkem samy o sobě. Funkce Vložit symbol poskytuje způsob, jak si je prohlédnout a případně použít. Pomocí funkce Vložit symbol můžete takovéto symboly jednoduše vložit. Objeví se okno vložení symbolu, ve kterém se nachází všechny symboly vybraného fontu. Ze seznamu si vyberte libovolný font, čímž zobrazíte všechny jeho symboly. Pro zobrazení všech symbolů musíte jejich seznamem listovat.



Jakmile jste našli požadovaný symbol, klikněte na něj a poté na tlačítko Vložit, případně na symbol klikněte dvakrát. Okno se zavře a vytvoří tak prostor pro oblast motivu. Kurzor se změní na křížek, dokud nevyberete místo pro umístění symbolu, tažením myši můžete specifikovat jeho šířku a úhel. Po uvolnění myši se symbol objeví v pracovním prostoru s výchozími barvami obrysů a výplně a znovu se otevře okno vložení symbolu. Stejným způsobem můžete vložit libovolný počet symbolů.

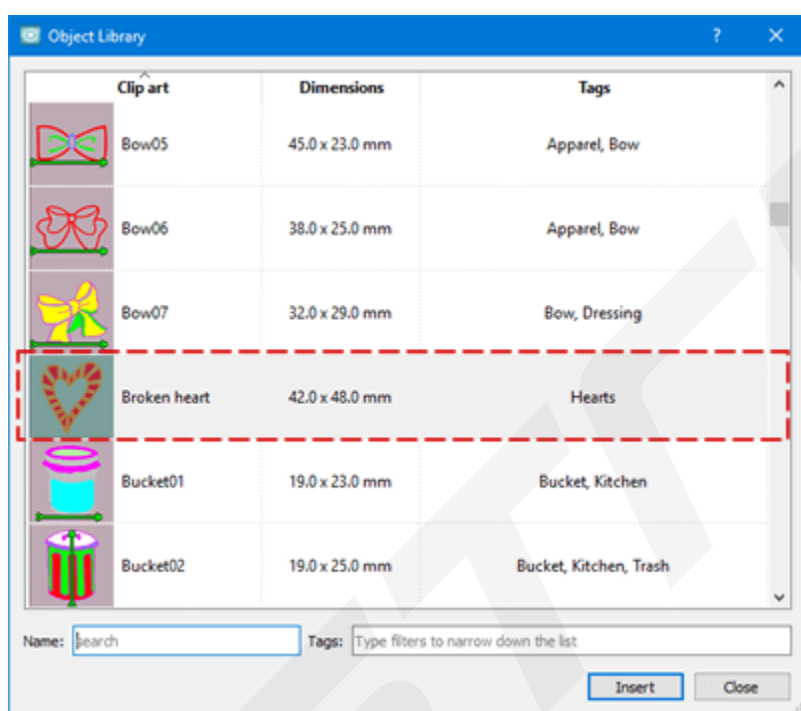


Funkci Vložit symbol můžete spustit také klávesovou zkratkou Ctrl + F11 (Cmd + F11 u Mac OS). Podržíte-li během tažení klávesu Shift, kurzor se bude posouvat o 22,5 stupně, čímž vám umožní nastavit úhel symbolu. Pomocí klávesy Alt můžete symbol horizontálně zrcadlit.

Knihovna klipartů

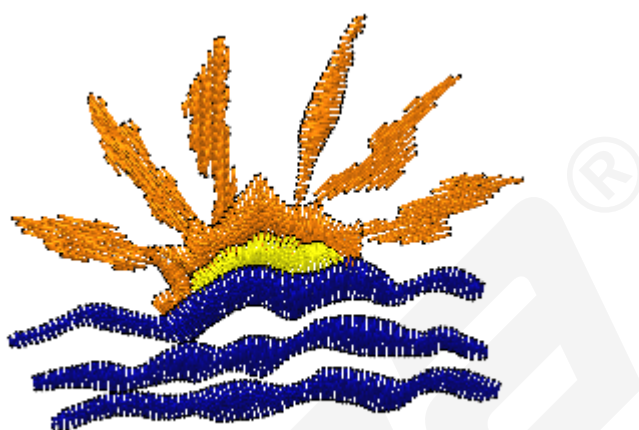
Program obsahuje kolekci předem vytvořených motivů či jejich částí, která se nazývá Knihovna klipartů. Navíc obsahuje také mechanismus, který vám umožňuje přidávat a následně upravovat části motivů v rámci Knihovny klipartů. Knihovna vám může pomoci urychlit proces tvorby nových motivů pomocí opětovného použití již vytvořených. Přidáním klíčových slov můžete snadno položky knihovny organizovat. Obecné informace, jako jsou výška a šířka, jsou automaticky zaznamenávány a zobrazeny. Pomocí funkce Specifikovat a hledat vám pomáhá filtrovat vaše vyhledávání pomocí klíčových slov.

Knihovnu klipartů můžete spustit také z panelu nástrojů pomocí možnosti Knihovna klipartů - Vložit položku nebo klávesovou zkratkou Ctrl + I (Cmd+I na Mac OS).



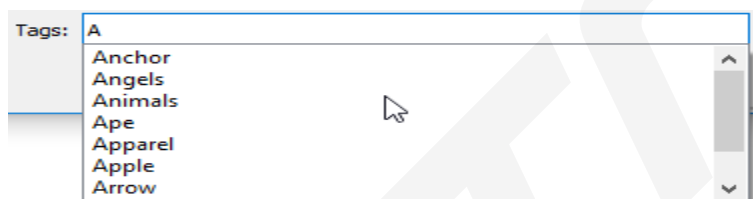
Jakmile se knihovna spustí, uvidíte seznam všech dostupných položek. Pokud na některou z nich kliknete, aktivuje se tlačítko Vložit. Po kliknutí na něj můžete vybraný klipart umístit. Kurzor myši se změní na křížek, kterým musíte specifikovat polohu klipartu. Kliknutím a tažením definujete jeho rozměry a orientaci. Při tažení vidíte náhled vámi nastavovaných rozměrů a otočení. Jakmile tlačítko myši pustíte, položka je dokončena.

Umístíte-li klipart pouhým kliknutím, budou zachovány jeho výchozí rozměry a orientace.



Filtrování položek

Umístit klipart do motivu je velice jednoduché, ale kde všechny položky hledat? Vaší první možností je hledat klipart dle jeho názvu, například vepsat do políčka pro hledání "srdce" a všechny takto pojmenované motivy se zobrazí. Seznam se při psaní automaticky aktualizuje, aby dosáhl co největší shody s vámi psaným textem. Stejným způsobem můžete vyfiltrovat položky vypsáním Tagů. Do seznamu pak budou zahrnuty pouze položky s daným tagem.



Položky klipartu můžete přejmenovat tak, aby vám více vyhovovali a dali se snadněji nalézt. Klikněte na libovolnou položku pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost přejmenovat. Upravte název a pro potvrzení stiskněte klávesu Enter. Stejným způsobem můžete u jednotlivých klipartů měnit i tagy. Pomocí čárky přidáte více tagů.



Vždy si pamatujte, že když přejmenováváte či přidáváte tagy do vestavěných klipartových položek, originální položky zůstanou beze změny a bude vytvořena kopie s vámi provedenými změnami. Vestavěné položky se nikdy nemění, můžete však vytvářet vlastní.

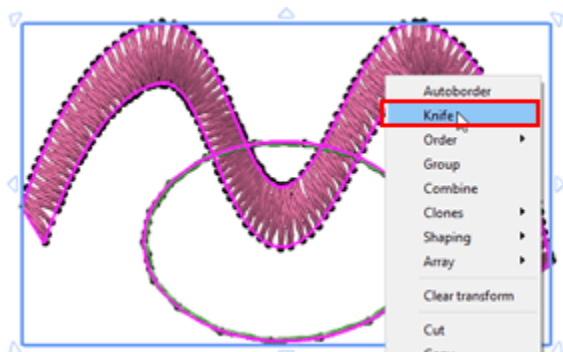
Přidávání položek do Knihovny klipartů

Pomocí Knihovny klipartů si můžete vždy vytvořit vlastní klipartové položky. Přidejte požadované prvky motivu do knihovny a můžete je kdykoli opětovně použít. Přidat část motivu do knihovny je velice jednoduché. Vyberte objekt, který do ní chcete vložit, přejděte do nabídky Nástroje - Knihovna klipartů a vyberte možnost Vytvořit klipart. Kurzor se změní na křížek a vy musíte nad vybranými objekty vytvořit tažením dělicí čáru. Jakmile tlačítko myši pustíte, objeví se Knihovna klipartů i s vaším výběrem. Klikněte do oblasti "název" a dejte svému klipartu jméno, poté v sekci "tagy" přidejte klíčová slova.



Nůž

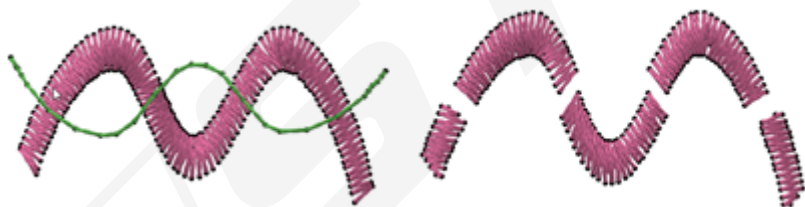
Nástroj nůž můžete využít pro fyzické rozdělení objektů a vytváření bizarních tvarů. Pro aplikaci nože vyberte objekt výplně a obrysů, klikněte pravým tlačítkem a z nabídky vyberte možnost Nůž. Objekt výplně bude rozdělen v místech, kde se setkává s objekty obrysů.



Možnost Nůž je dostupná pouze v případě, že máte vybraný jak objekt výplně tak i obrysů, který slouží jako dělicí linie.

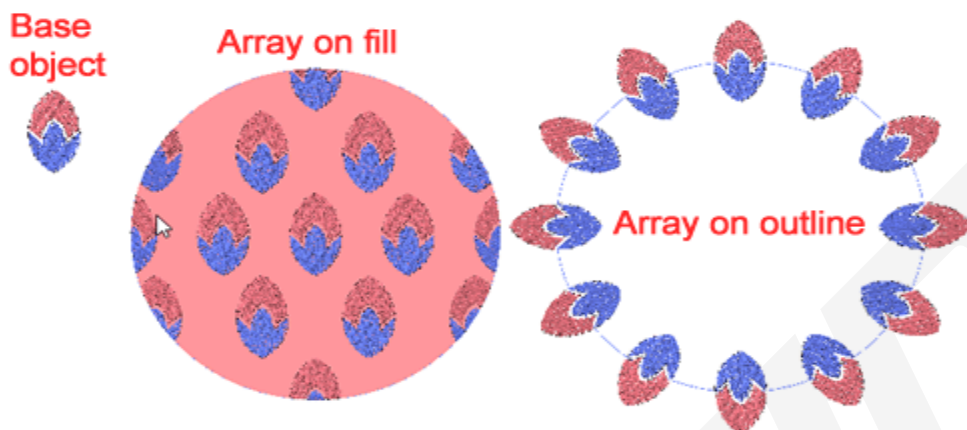


Stejným způsobem můžete rozdělit jakýkoli objekt, který byl ručně digitalizován.



Sestava

Sestava je typ objektu, který používá "základní objekt" či "klipartovou položku" k vytvoření výplně či obrysů oblasti. Při aplikaci Sestavy na výplň je vytvořen vzor, do kterého jsou umístěny základní objekty. Pomocí Sestavy (pro výplň či obrysy) můžete vytvořit úžasné efekty. V následujících sekcích si ukážeme, jak na výplň či obrysy použít sestavu a jak je možné ji upravit. Například tvar v levé části následujícího obrázku jsme použili jako základní objekt. Pomocí základního objektu jsme vyplnili kruhovou oblast (prostřední obrázek) a úplně vpravo můžete vidět jeho použití na obrysy.

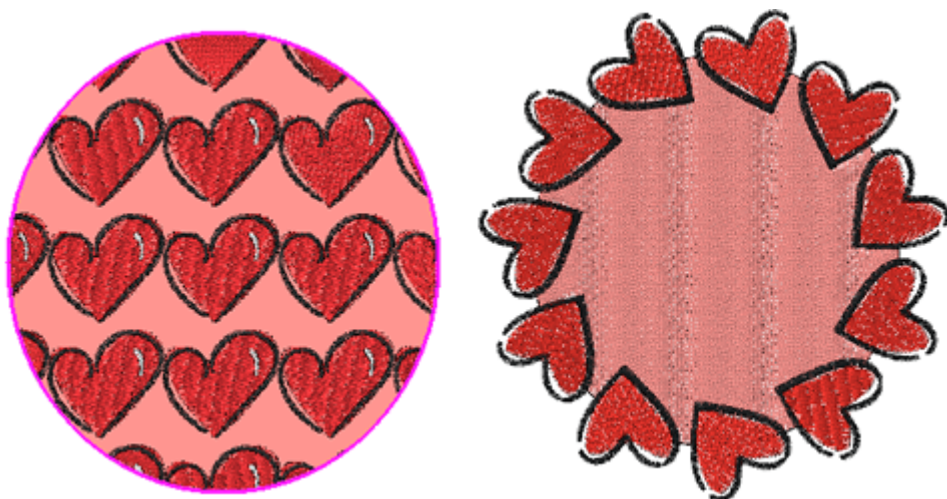



Aplikovat sestavu můžete dvěma způsoby.

- Použijte klipartovou položku jako základní objekt.
- Použijte jakoukoli část motivu jako základní objekt.

Metoda 1: Použijte klipartovou položku z knihovny


1. Vyberte objekt, na který chcete Sestavu použít.
2. Ve vlastnostech klikněte na Sestava. Sestava existuje jak u výplní, tak i obrysů. Pokud chcete aplikovat výplňovou sestavu, klikněte na Sestavu ve výplni, pokud sestavu na obrysy klikněte na ni v obrysech.
3. Objeví se okno Knihovny klipartů, ze které můžete vybrat libovolnou položku. Jedním kliknutím ji vyberte, poté klikněte na Vložit.
4. Kurzor se změní v křížek. Kliknutím a tažením specifikujete velikost a orientaci vloženého klipartu. Při tažení vidíte náhled vámi prováděných změn. Jakmile tlačítko myši uvolníte, položka je dokončena.
5. Uvolněním tlačítka myši aplikujete klipartovou položku jako sestavu. Nepřidá se do oblasti motivu, ale do vybraných objektů dle vámi zvoleného typu.

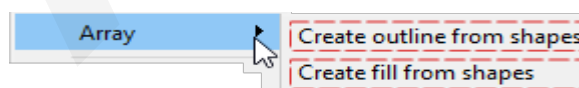


Objekt s aplikovanou sestavou můžete vždy vybrat a kliknutím na ikonu sestavy  znovu otevřít okno knihovny klipartů pro výběr jiné položky.

Metoda 2. Použijte jakoukoli část motivu

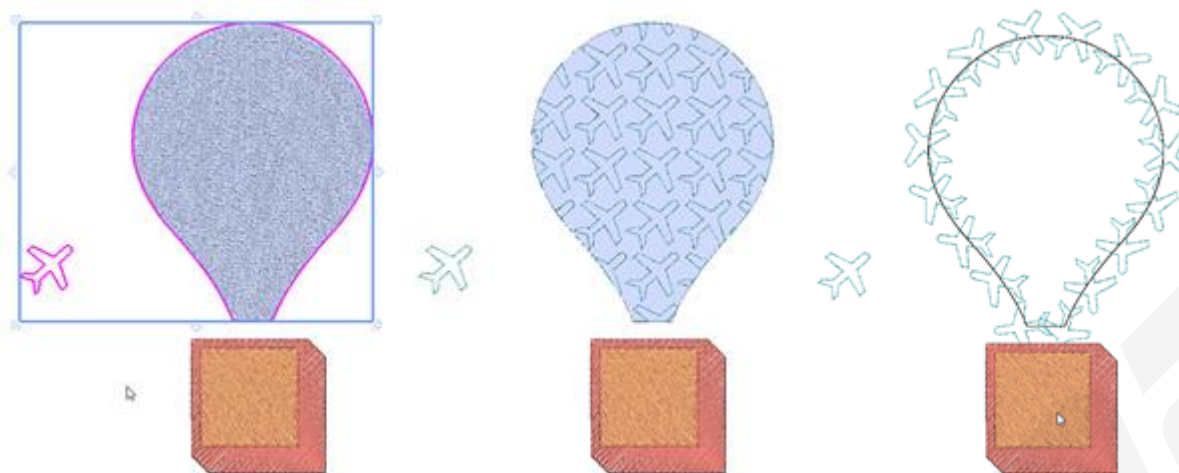
Druhou metodu aplikace Sestavy si popíšeme níže. V této metodě nepoužíváme klipartovou položku, používáme libovolnou část motivu.

1. Vyberte objekt, který má být vyplněn a stiskněte klávesu Ctrl (Cmd u Mac OS), čímž vyberete jeden či více objektů.
2. Základní objekt musí být menší, než objekt, který má být vyplněn.
3. Klikněte na ikonu Sestava  nebo pravým tlačítkem na výběr a z nabídky vyberte možnost Vytvořit výplň z objektů v podnabídce Sestava.




4. Větší objekt bude automaticky vyplněn menším dle daného vzoru.

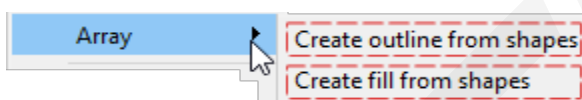
Stejným způsobem můžete Vytvořit obrysy z objektů.



Je-li aplikována výplň sestavou, můžete výplňový objekt několika způsoby změnit.

1. Klikněte na ikonu  a vyberte jinou klipartovou položku.
2. Vyberte objekt motivu spolu s již vyplněným objektem a klikněte na ikonu Sestavy, čímž existující výplň změníte a použijete nově vybraný objekt.

Oba zmíněné způsoby mohou být provedeny i pravým kliknutím na vyplněný objekt a zvolením funkce Vytvořit výplň z objektů.

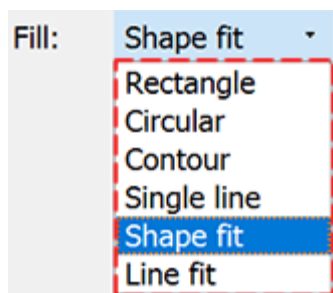


Existuje několik možností, jak upravit aplikovanou sestavu. Tyto možnosti budou popsány v následujících sekcích.

Výplnění sestavou

Jak již bylo zmíněno, je-li sestava aplikována na výplň objektu, základní objekt je ve vzoru umístěn na objekt výplně. Objekt sestavy má různé vlastnosti, které lze upravit, ale nejdůležitější z nich je právě vzor. Tedy způsob, jakým budou kopie rozmístěny. Existuje 6 výplňových vzorů a každý z nich lze různě upravovat. Všechny budou popsány v separovaných kapitolách. Nyní si představíme pouze obecné vlastnosti všech výplňových vzorů. Všech 6 dostupných vzorů je vepsáno na následujícím obrázku a my si níže představíme, jak je upravit pomocí dostupných vlastností a pomocí režimu Úprava uzlů.

- Obdélník
- Kruh
- Kontury
- Jediná linie
- Do objektu
- Na linku



Ofset

Offset

0,0 mm

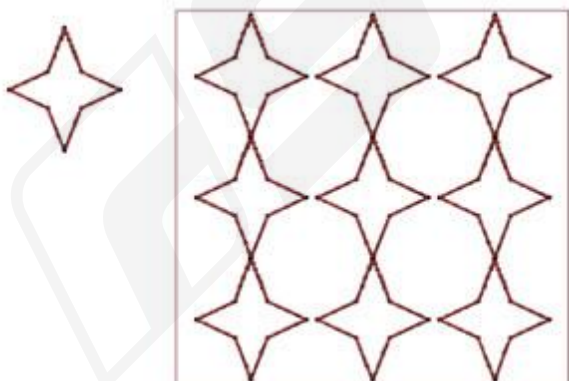
Parametr ofset specifikuje vzdálenost mezi obrysy objektu a koncovým okrajem kopíí.

Rotace položky

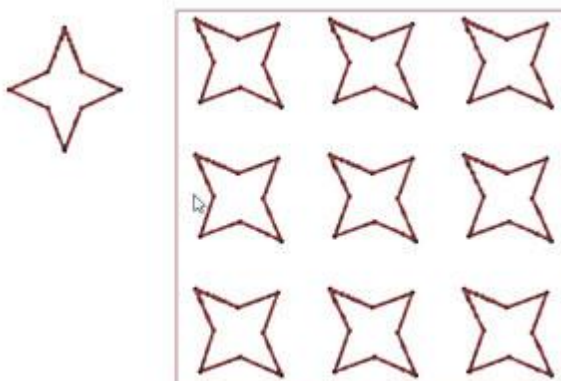
Item rotation

0,0 °

Tento parametr určuje rotaci základního objektu. Specifikujte natočení objektu ve stupních a všechny kopie v sestavě se natočí stejně jako původní objektu.



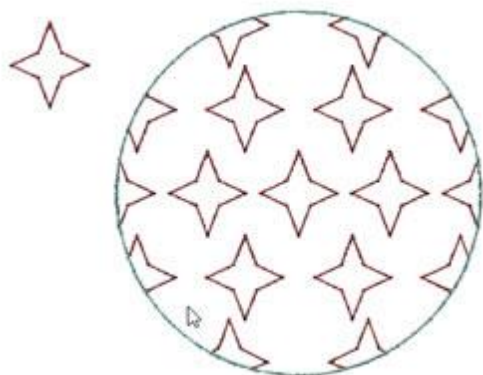
Rotace položky 0 stupňů



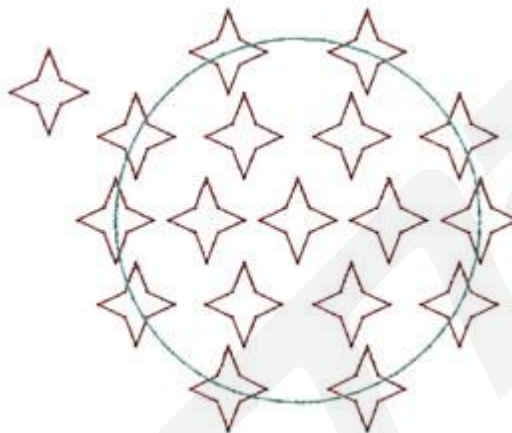
Rotace položky 45 stupňů

Zastřihování tvarů

S parametrem zastřihování tvarů můžete specifikovat, zda budou kopie objektů zastřihnuty v rámci obrysů objektu nebo zda je program umístí i přes ně.



Se zastřihnutím



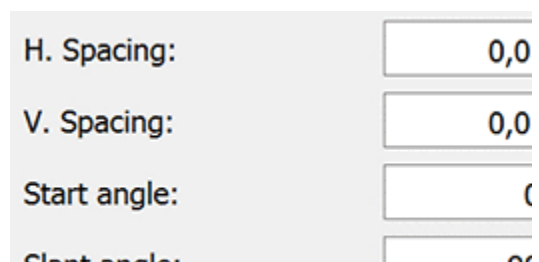
Bez zastřihnutí

Rozdělit do objektů

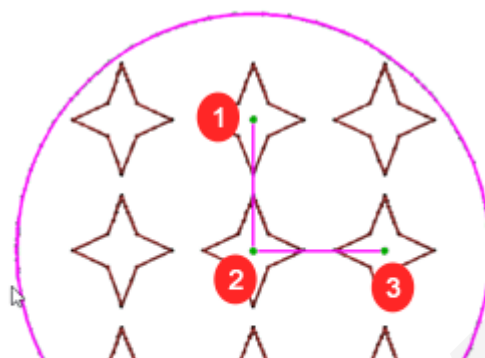
Tlačítkem Rozdělit do objektů můžete převést kopie sestavy do jednotlivých objektů. To znamená, že je můžete mazat, přesunovat či ručně přidávat/kopírovat. Tato možnost se používá, pokud se chcete vyhnout překrývání objektů nebo vypilovat konkrétní motiv.

Upravit sestavu

Obecně je nutné zmínit, že výplňový vzor lze upravit dvěma způsoby. Za prvé pomocí Vlastností jednotlivých vzorů a za druhé pomocí Úpravy uzlů, kde se nachází speciální ovládací prvky, které lze pro úpravu výplňového vzoru využít. Pokud například využíváte výplň Obdélník, můžete vzor upravit pomocí vlastností tak, jak je zobrazeno na následujícím obrázku vlevo, ale zároveň můžete použít ovládací prvky dostupné v režimu Úprava uzlů, jak je zobrazeno na následujícím obrázku vpravo.



Vlastnosti Obdélníkové výplně



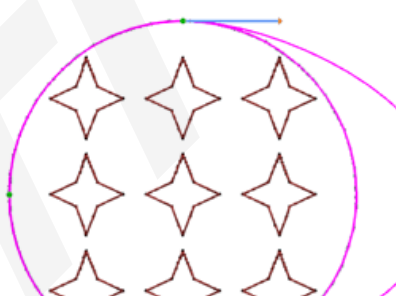
Ovládací prvky v režimu Úprava uzlů

Úprava obrysů

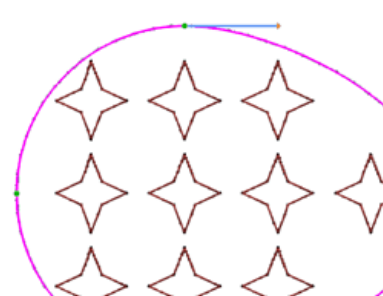
U normálních objektů můžete pomocí Úpravy uzlů upravovat jejich obrysy. U výplňových objektů s aplikovanou sestavou můžete pomocí Úpravy uzlů upravit vzor, jak bylo popsáno výše. Zároveň však pokud chcete upravit obrysy těchto objektů, musíte na panelu Možnosti nástrojů povolit Úpravu obrysů. Po povolení této možnosti, můžete upravovat obrysy objektu stejně jako u běžných objektů.



Úprava obrysů povolena



Pohněte libovolným prvkem



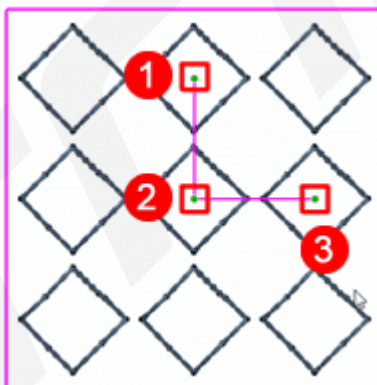
Tvar objektu se změnil

Obdélník

Aplikujete-li Sestavu pomocí Obdélníkové výplně, je vytvořena obdélníková mřížka, do které jsou umístěny kopie objektu. Vzhled sestavy můžete upravit 2 způsoby. Jedním z nich jsou Vlastnosti, kde lze nastavit horizontální a vertikální odsazení a počáteční úhel spolu s úhlem zkosení.

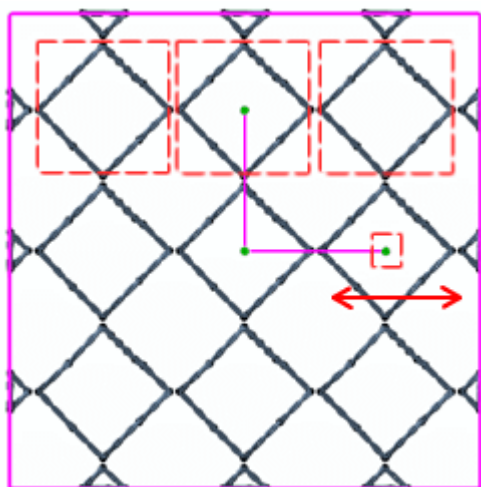
• Horizontální odsazení	H. Spacing:	<input type="text" value="0,0 mm"/>
• Vertikální odsazení	V. Spacing:	<input type="text" value="0,0 mm"/>
• Počáteční úhel	Start angle:	<input type="text" value="0,0 °"/>
• Úhel zkosení	Slant angle:	<input type="text" value="90,0 °"/>

Vzhled sestavy můžete upravit také pomocí ovládacích prvků, které se objeví v režimu Úpravy uzlů. Na následujícím obrázku můžete vidět rozmístění ovládacích prvků. Pomocí prvku 1 můžete upravovat Vertikální odsazení a Úhel zkosení. Pomocí prvku 2 můžete měnit střed sestavy. Zde se jedná o první objekt sestavy a celá obdélníková mřížka je postavena na tomto objektu. Všechny ostatní objekty budou umístěny v závislosti na pozici tohoto objektu a parametrech sestavy. Pomocí prvku 3 můžete upravovat Horizontální odsazení a Počáteční úhel.

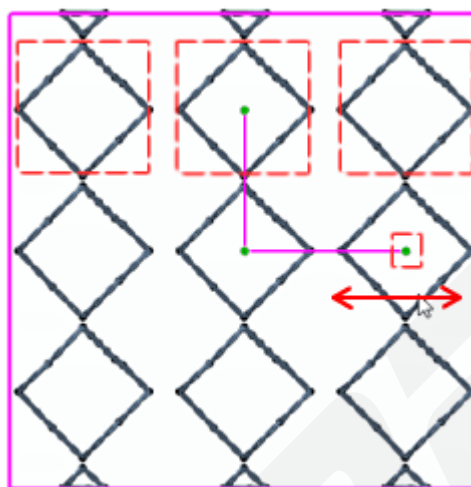


Horizontální odsazení

Tato číselná hodnota definuje horizontální vzdálenost mezi kopiemi na stejné horizontální linii. Můžete zadat jakoukoli číselnou hodnotu, kterou potvrdíte klávesou Enter. Horizontální odsazení můžete upravit také v režimu Úpravy uzlů, a to pomocí prvku, který je znázorněn na následujícím obrázku. Tažením upravíte délku úsečky, která v daném prvku končí, načež dojde ke změně horizontálního odsazení. Pokud podržíte klávesu Ctrl (Cmd u Mac OS), pohyb bude probíhat po horizontální ose. Pomocí tohoto ovládacího prvku můžete také upravit počáteční úhel, na kterém bude obdélníková mřížka postavena.



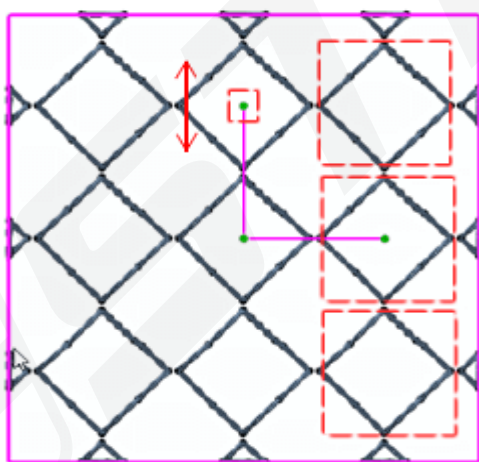
Horizontální odsazení 0



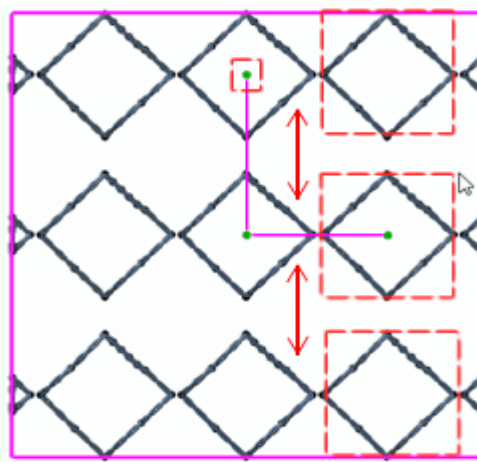
Horizontální odsazení 1,5

Vertikální odsazení

Tato číselná hodnota definuje vertikální vzdálenost mezi liniemi. Můžete vepsat libovolnou číselnou hodnotu a potvrdit ji klávesou Enter. Vertikální odsazení můžete upravit také v režimu Úprava uzlů, a to pomocí prvku, který je znázorněn na následujícím obrázku. Tažením upravíte vzdálenost úsečky, která v daném prvku končí, načež dojde ke změně vertikálního odsazení. Pokud podržíte klávesu Ctrl (Cmd u Mac OS), pohyb bude probíhat po horizontální ose. Pomocí tohoto ovládacího prvku můžete rovněž upravit Úhel zkosení, který bude obdélníková mřížka mít.



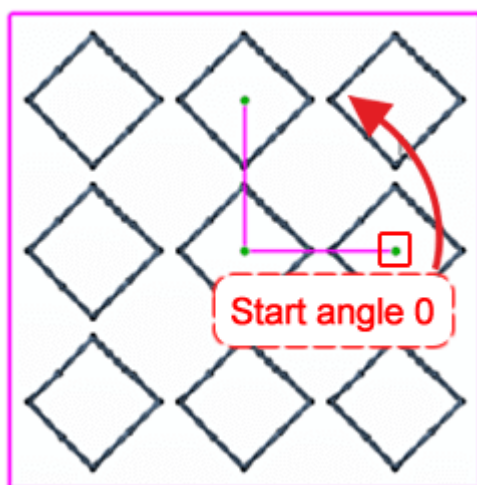
Vertikální vzdálenost 0



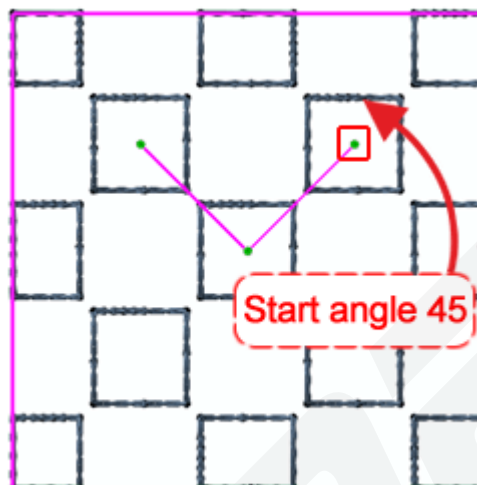
Vertikální vzdálenost 2mm

Počáteční úhel

Tato číselná hodnota definuje stupně, ve kterých bude vzor výplně rozmístěn. Změnu počátečního úhlu lze provést i pomocí ovládacího prvku znázorněného na následujícím obrázku. Ve skutečnosti celý vzor změni úhel najednou. Ovládací prvek vzoru se pohybuje spolu s ním. Úhel mezi liniemi ovládacích prvků zůstává při úpravách počátečního úhlu stejný.



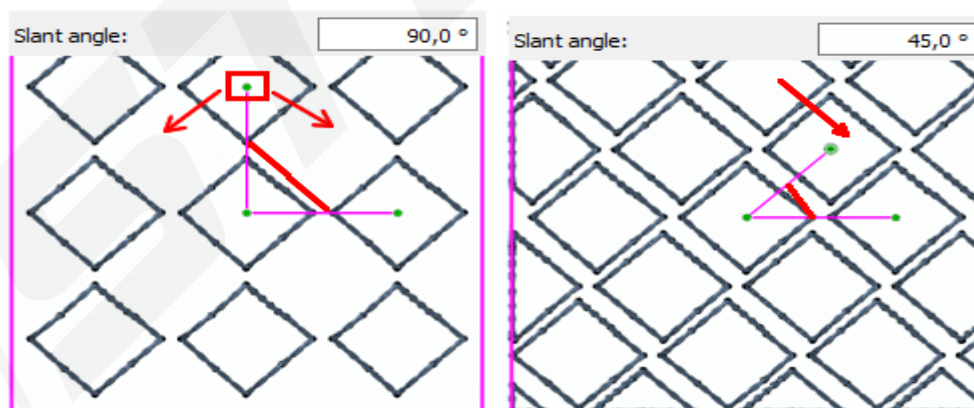
Tímto ovládacím prvkem
změníte počáteční úhel



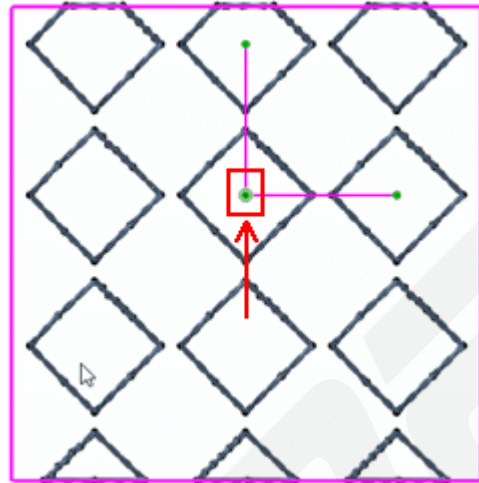
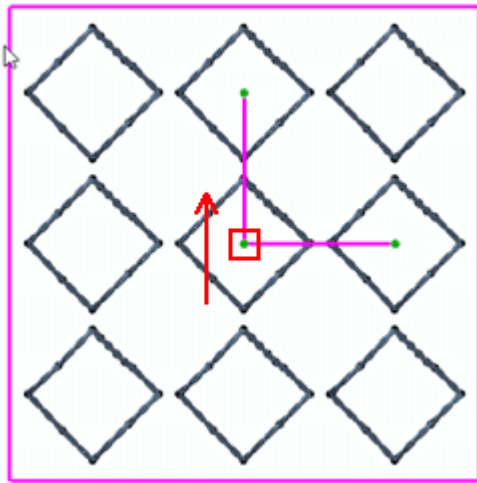
Počáteční úhel se změnil a spolu
s ním celé rozmístění vzoru

Úhel zkosení

Úhel zkosení definuje umístění vzoru. Tato numerická hodnota ve stupních definuje roh ovládacích prvků vzoru. Jak můžeme vidět na následujícím obrázku vlevo, úhel zkosení je 90 stupňů. Úhel zkosení můžete změnit tažením ovládacího prvku, jak je znázorněno na obrázku, nebo úpravou číselné hodnoty ve Vlastnostech. Úhel zkosení se změnil a vzor se úplně změnil. Všechny ostatní vlastnosti zůstaly beze změny. V mnoha případech se může objevit překrytí a bude tedy nutné změnit Horizontální - Vertikální odsazení.



Nakonec lze přesunout střed celé sestavy (Ovládací prvek 1), čímž změníte rozmístění kopií. Defaultně se střed sestavy nachází ve středu objektu. Jak můžeme vidět, střed první kopie je umístěn do středu objektu, ale kopie nahoře a dole nejsou kompletní. Pokud se nám nelíbí rozmístění kopií tak, jak je vyobrazeno na obrázku vlevo, můžeme přesunout střed celé sestavy (obrázek vpravo) a zaplnit tak celý objekt naší sestavou.

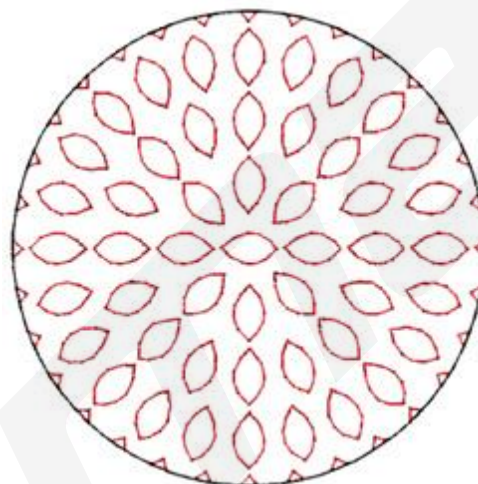


Kruh

Aplikujete-li sestavu pomocí kruhové výplně, vytvoří se kruhová mřížka, na které jsou rozmístěny kopie objektu. Podrobnější informace o sestavě výplně naleznete v kapitole Úprava výšivky. V tuto chvíli si pouze rozebereme vlastnosti, které ovlivňují vzor sestavy.

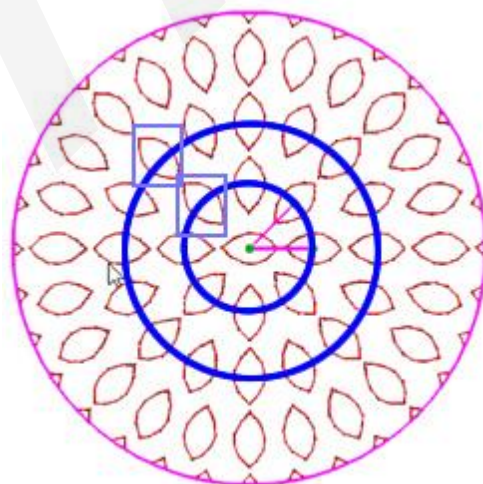
- Horizontální odsazení
- Počáteční úhel
- Krokování

H. Spacing:	<input type="text" value="0.0"/>	<input type="button" value="↑"/>	<input type="button" value="↓"/>
Start angle:	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/>	<input type="button" value="↓"/>
Steps:	<input type="text" value="6"/>	<input type="button" value="↑"/>	<input type="button" value="↓"/>

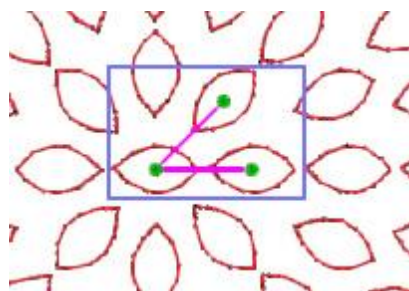


Horizontální odsazení

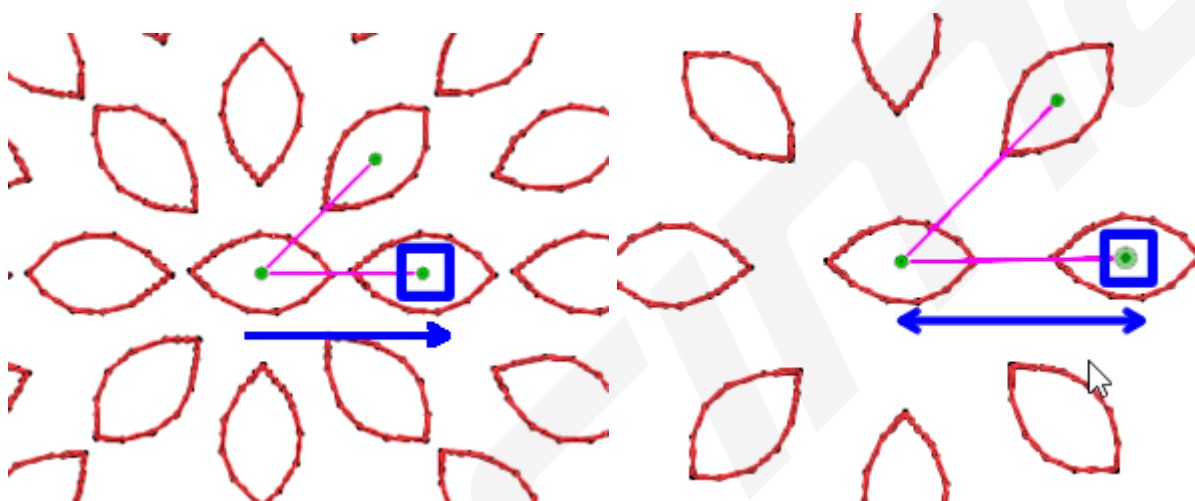
Při aplikaci Kruhové sestavy program vytvoří kopie základního objektu a rozmístí je do kruhové mřížky. Tato kruhová mřížka se sestává z vnitřních kruhů. Pomocí této vlastnosti můžete definovat vzdálenost jednotlivých kruhů od sebe. Ve skutečnosti parametr odsazení definuje vzdálenost mezi obdélníčky, které jsou zahrnuty v každé kopii.



V režimu Úprava uzlů se objeví ovládací prvek. Pomocí tohoto prvku můžete rovněž upravit Horizontální odsazení.

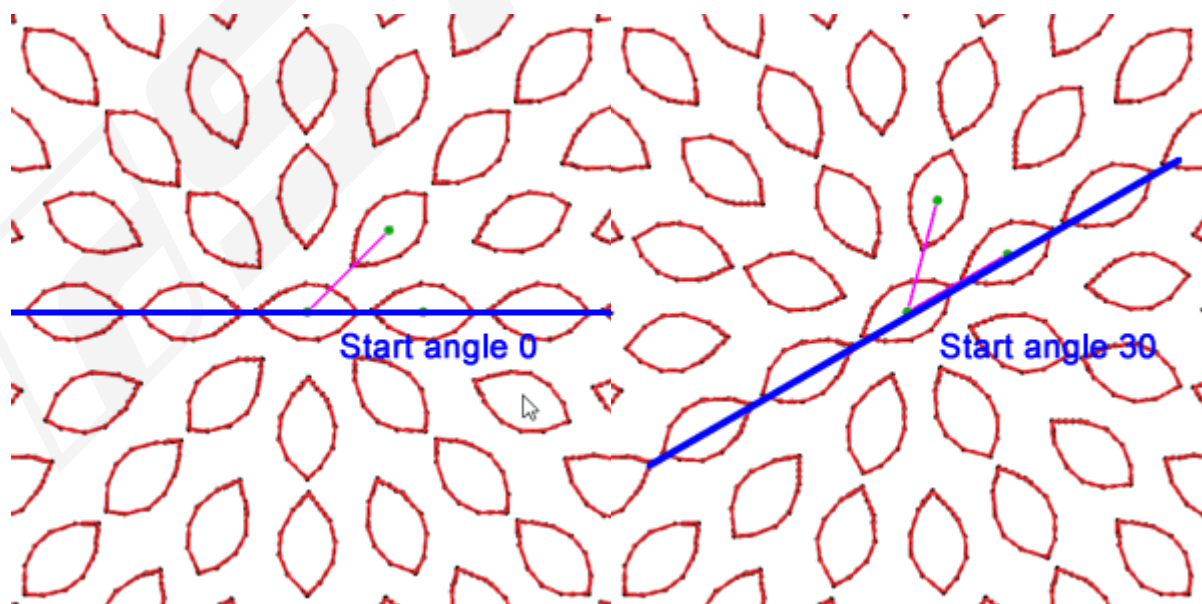


Přetažením tohoto prvku ve zobrazeném směru zvětšíte horizontální odsazení, v opačném směru jej zase zmenšíte. Při tažení můžete vidět, jak se prvek zvětšuje, po uvolnění tlačítka myši se operace aplikuje.



Počáteční úhel

V kruhovém rozmístění se vždy nachází přímka, v jejímž úhlu jsou kopie rozmístěny. Celý vzor tento počáteční úhel kopíruje, kopie každého kruhu jsou tedy rozmístěny v závislosti na počátečním úhlu přímky.



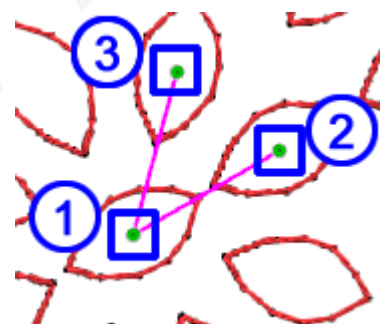
Krokování

Parametr Kroky definuje počet kopií na daném vnitřním kruhu od středu Sestavy. První kopie je umístěna do středu kruhu. V následujícím kruhu je umístěn počet kopií, který je definován touto hodnotou. V našem případě máme 6 kopií. Následující kruh zvětší počet kopií o počet kroků, v druhém kruhu tedy máme 12 kopií. Ve třetím 18 atd. Objekty jsou po jednotlivých kruzích rozmístěny rovnoměrně.

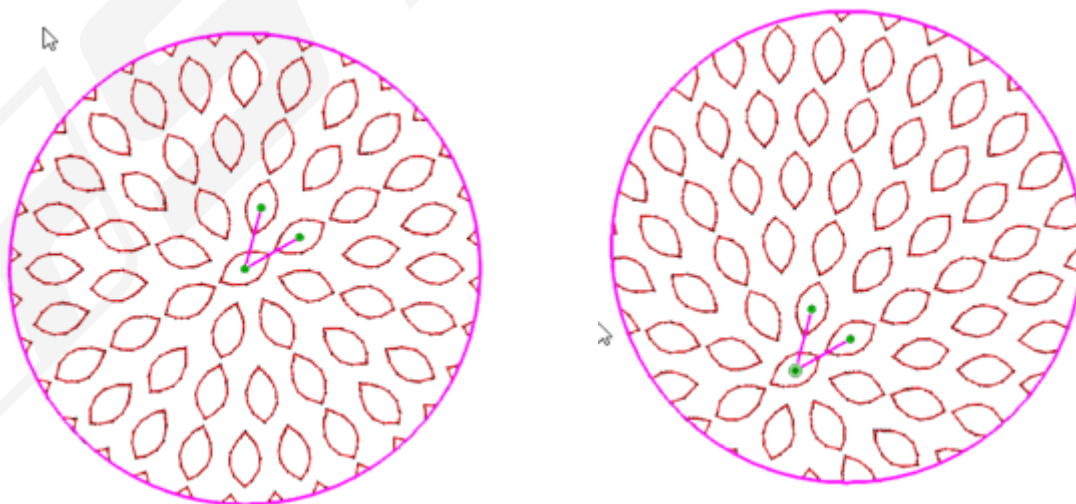
Steps:

Při editaci kruhové sestavy pomocí Úpravy uzlů se zobrazí tři ovládací prvky:

- ❖ Ovládací prvek 1 specifikuje pozici prvního objektu, který bude opakován. Všechny objekty budou rozmístěny v závislosti na prvním objektu umístěném na přímce dle parametrů kruhové sestavy. Přesunutím tohoto prvku změníte střed kruhu.
- ❖ Vzdálenost mezi prvkem 1 a 2 specifikuje odsazení. Ve skutečnosti číselná hodnota určuje vzdálenost mezi obdélníčky, které jsou zahrnuty v každé kopii, nikoli vzdálenost z bodu 1 do bodu 2.
- ❖ Pomocí ovládacího prvku 2 můžete specifikovat počáteční úhel.
- ❖ Pomocí ovládacího prvku 3 nastavujete krokování.

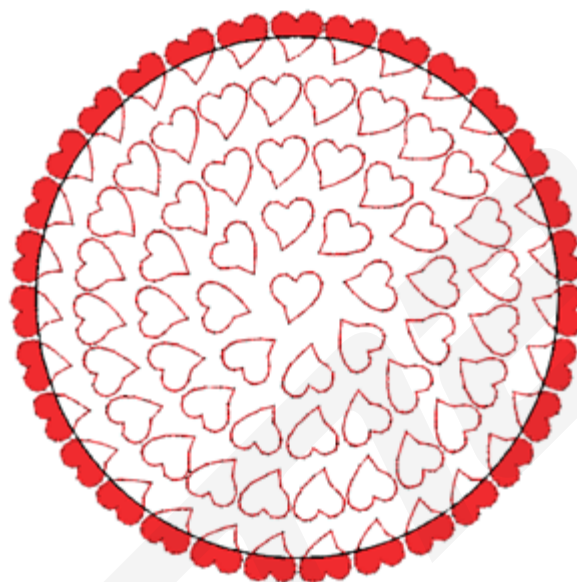


Jak již bylo zmíněno, přesunutím prvku 1 (střed kruhu) vytvoříme níže znázorněný motiv. Běžný kruhový vzor (obrázek vlevo) můžeme jednoduše změnit do motivu vpravo přesunutím středu kruhu.



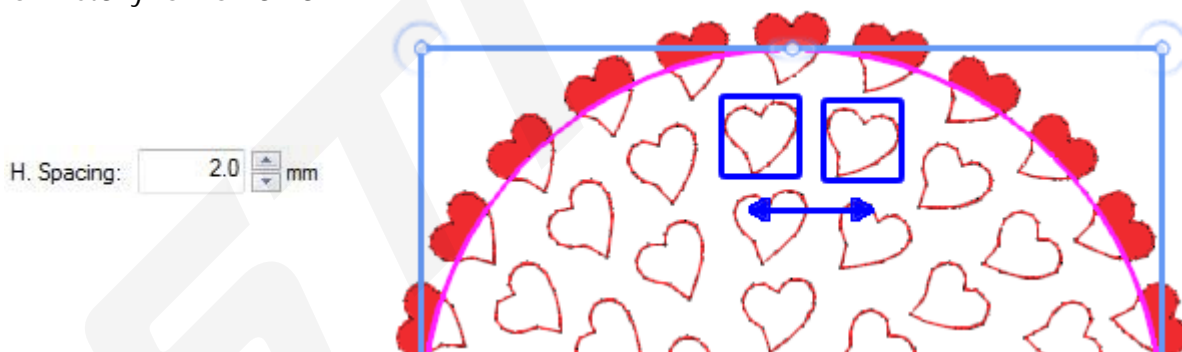
Kontura

Konturová sestava má následující parametry:



Horizontální odsazení

Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obdélníčky, které jsou obsaženy v každé kopii objektu se stejnou konturou. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože objekty se stejnou konturou musí být rozmístěny rovnoměrně.



Vertikální odsazení

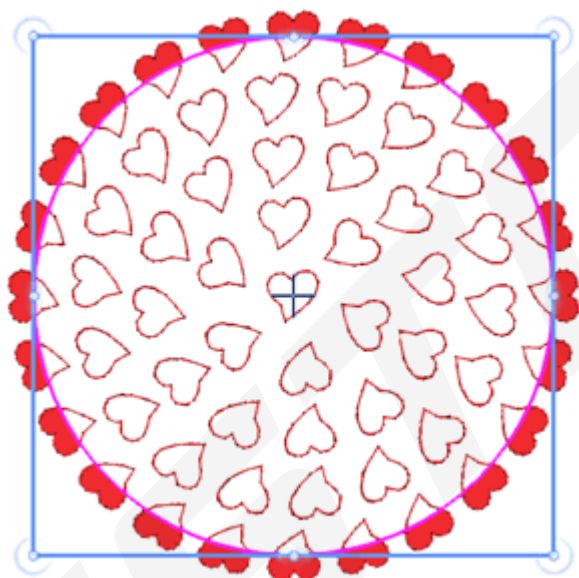
Parametr Vertikální odsazení definuje vzdálenost mezi obdélníčky, které jsou obsaženy v každé kopii objektu s jinými (sousedními) konturami. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože objekty musí být rozmístěny tak, aby mezi sebou nevytvářely příliš velké mezery.

V. spacing: mm



Úhel sledování

Tímto parametrem specifikujete, zda budou kopie natočeny tak, aby sledovaly směr obrysů nebo si zachovají svůj původní úhel.



S Úhlem sledování

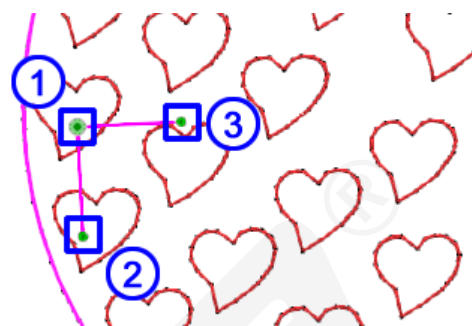


Bez Úhlu sledování

Úprava uzlů v konturové sestavě

Vyberete-li objekt, který je vyplněn konturovou sestavou a kliknete na ikonu Úpravy uzlů, můžete editovat ovládací prvky umístění objektu. Existují tři kontrolní prvky:

- ❖ Řídící prvek 1 specifikuje ofset parametru, kde bude první kontura umístěna.
- ❖ Vzdálenost mezi řídícími prvky 1 a 2 specifikuje horizontální odsazení.
- ❖ Vzdálenost mezi řídícími prvky 1 a 3 specifikuje vertikální odsazení.

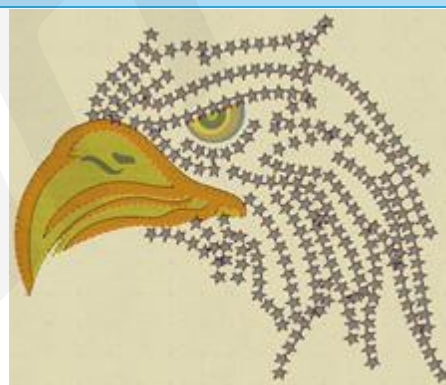


Úhel linií 1-2 a 1-3 nelze měnit, protože není třeba měnit počáteční úhel či úhel zkosení u výplně konturového typu.

Pokud si přejete editovat obrysy objektu, musíte na panelu Možnosti nástrojů povolit parametr Úprava obrysů.

Jediná linie

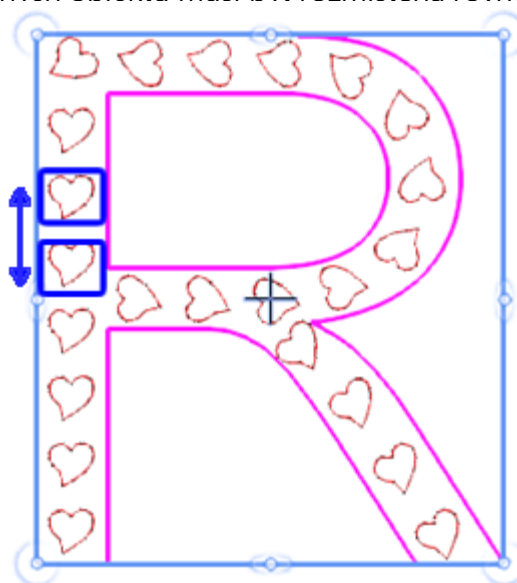
Jediná linie obsahuje pouze následující parametr:



Odsazení

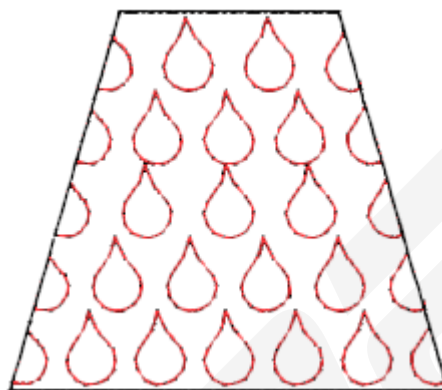
Tímto parametrem specifikujete vzdálenost mezi obdélníčky obsaženými v každé kopii. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože sestava stejných objektů musí být rozmístěna rovnoměrně.

H. Spacing: mm



Do objektu

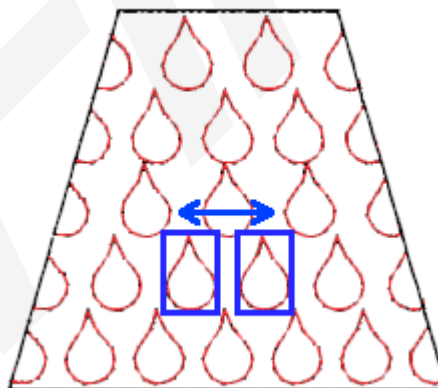
Sestava padnoucí do objektu má následující parametry:



Horizontální odsazení

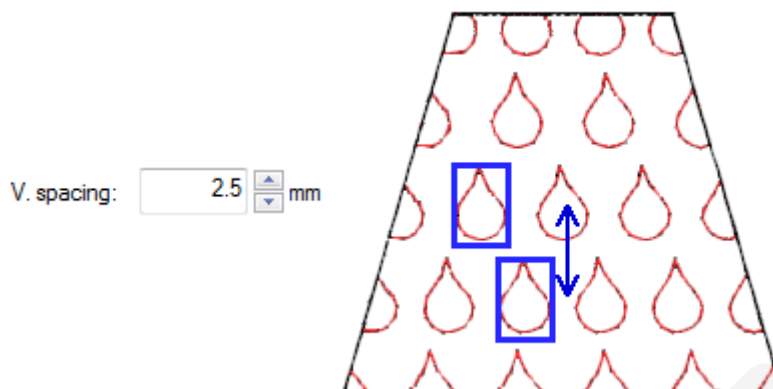
Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obdélníčky obsaženými v každém objektu. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože stejné objekty musí být rozmístěny rovnoměrně.

H. Spacing: mm



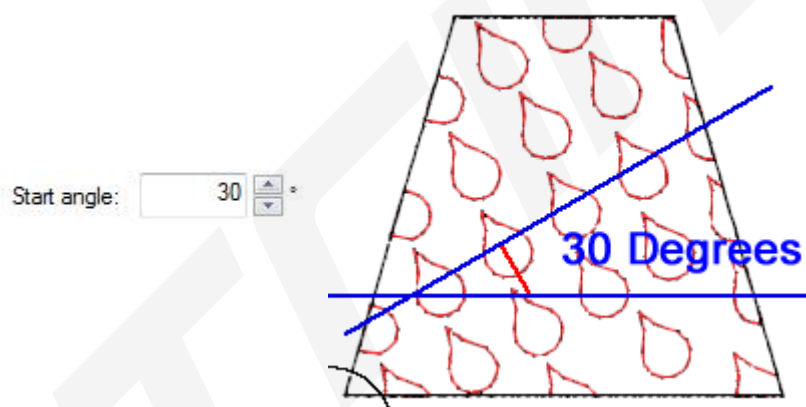
Vertikální odsazení

Vertikální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obdélníčky obsaženými v každém kopírovaném objektu.



Počáteční úhel

Parametr Počáteční úhel specifikuje úhel objektů, které mají vyplnit danou oblast. Je-li počáteční úhel 0, objekty budou rozmístěny horizontálně.



Úprava uzlů sestavy Do objektu

Pomocí sestavy Do objektu v režimu Úprava uzlů můžete upravovat ovládací prvky sestavy. Existují tři ovládací prvky:

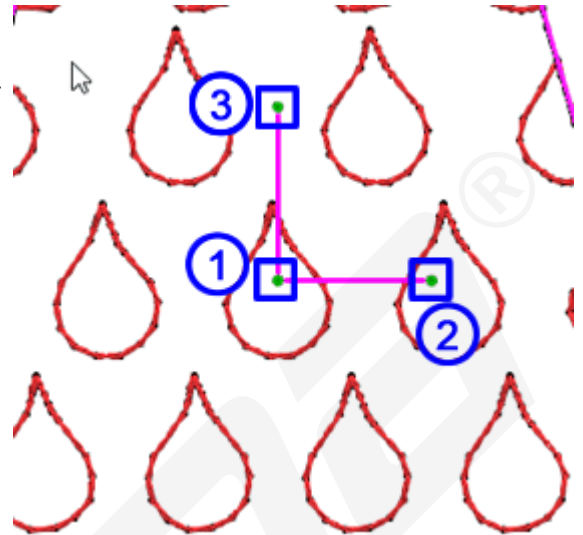
Ovládací prvek 1 specifikuje Vertikální polohu prvního objektu sestavy. Všechny ostatní objekty budou rozmístěny v závislosti na tomto objektu a na parametrech sestavy.

Vzdálenost mezi ovládacím prvkem 1 a 2 představuje parametr Odsazení.

- Úhel linie 1-2 představuje počáteční úhel.
- vzdálenost mezi prvky 1-3 specifikuje parametr Vertikální odsazení.

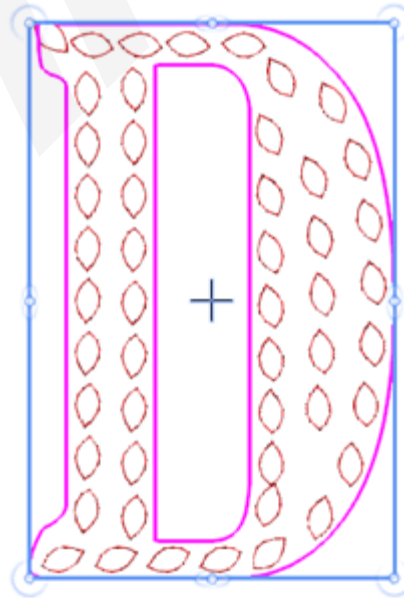
Úhel linie 1-3 nelze měnit, protože v tomto typu sestavy to nemá opodstatnění.

Chcete-li upravit obrysy, musíte na panelu Možnosti nástrojů povolit parametr Úprava obrysů.



Na linku

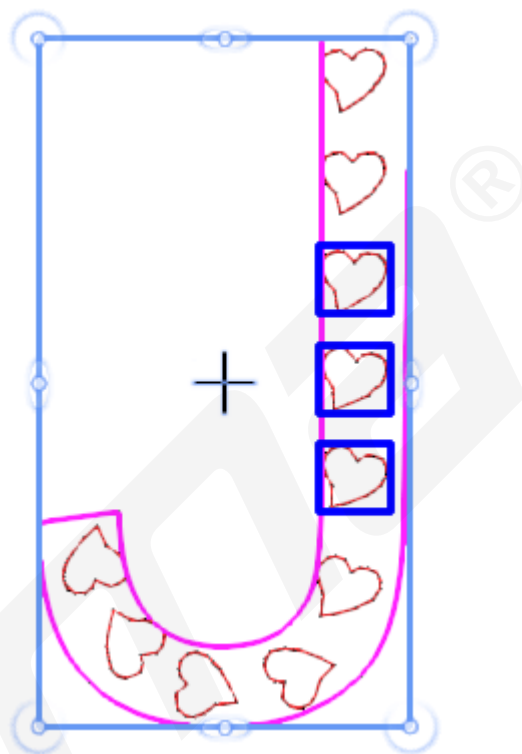
Sestava Na linku má pouze následující parametr:



Horizontální odsazení

Parametr Odsazení specifikuje vzdálenost mezi obdélníčky, které jsou obsaženy v každé kopii objektu.

Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože kopie stejného objektu musí být rozmístěny rovnoměrně.



Sestava Na linku neobsahuje žádné ovládací prvky.

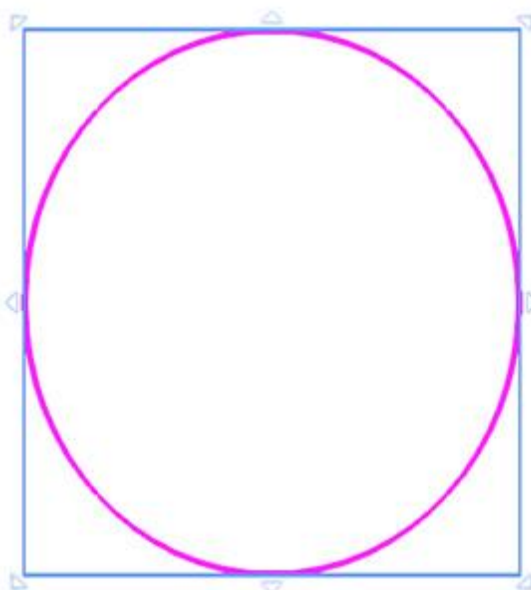
Sestava na obrysech

V této kapitole si ukážeme, jak použít Sestavu na obrysy libovolného objektu a jaké Vlastnosti lze měnit. Sestava používá jako základní objekt buďto klipart nebo libovolnou položku vašeho motivu.

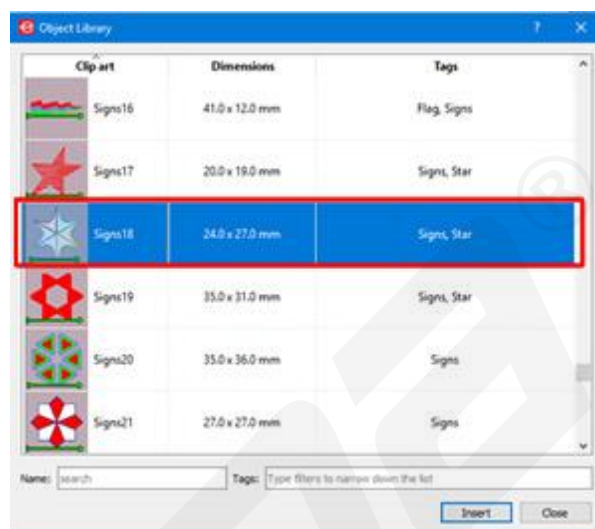
Příklad 1: Použití klipartu z knihovny

Vyberte objekt, na který chcete sestavu aplikovat.

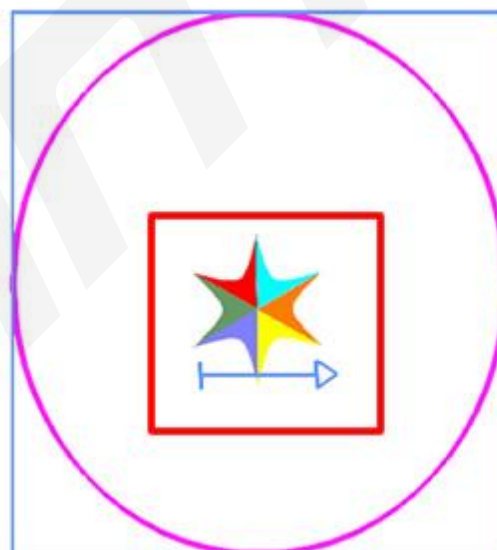
Klikněte na ikonu sestavy 



Objeví se okno klipartů, ze kterého můžete vybrat položku, jež bude vložena na obrysy vybraného objektu.



Vyberte položku klipartu a vložte ji stejným způsobem, jako byste vkládali klipart.



Uvolněním myši bude vybraná položka umístěna jako sestava. Není vložena do oblasti motivu, pouze na obrysy vybraného motivu.

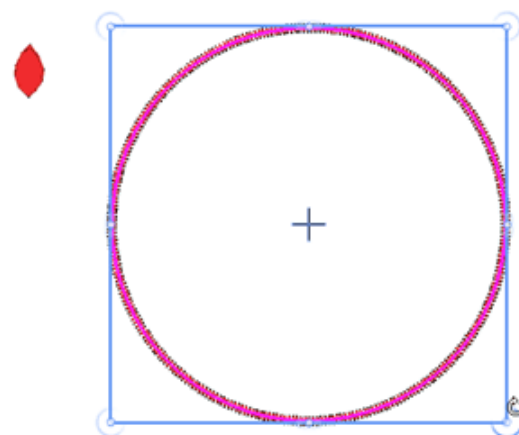


Vždy můžete objekt se sestavou aplikovanou na obrysy vybrat a kliknutím na ikonu sestavy otevřít okno klipartů a zvolit jinou položku.




Příklad 2: použít část motivu jako obrys

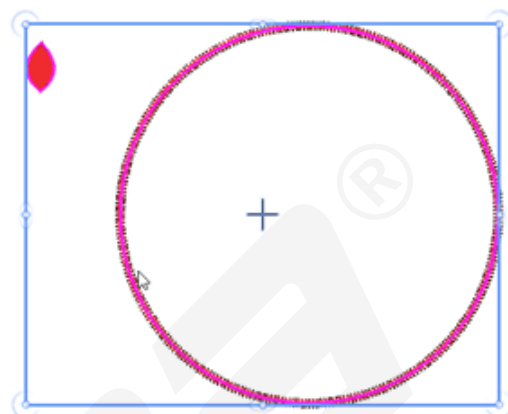
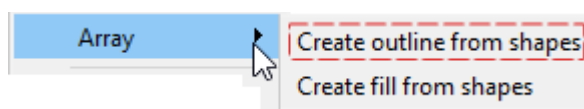
Vyberte objekt.



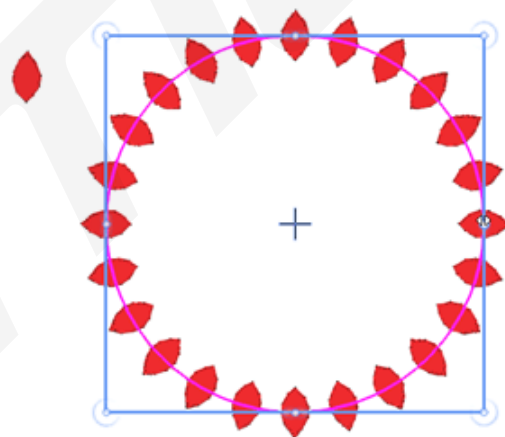
Pro výběr jednoho či více objektů použijte klávesu Ctrl. Tento objekt bude použit jako základní objekt.

Kopie objektu musí být menší než objekt, na který bude sestava aplikována.


Klikněte na ikonu Sestava  nebo pravým tlačítkem na výběr a z podnabídky Sestava vyberte Vytvořit obrys z objektu.

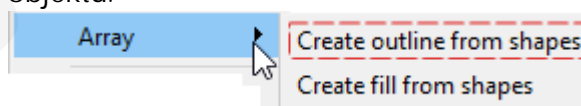


Obrys většího objektu je automaticky vyplněn menším objektem.



Je-li sestava aplikována na obrys, můžeme kopie objektu několika způsoby kdykoli vyměnit.

1. Pro použití klipartové položky klikněte na ikonu Sestava .
2. Vyberte objekt motivu spolu s již vyplněným objektem a klikněte na ikonu sestavy pro změnu existujícího obrysu a použijte nově vybraný objekt. To lze provést také pravým kliknutím na vyplněný objekt a výběrem možnosti Vytvořit obrys z objektu.



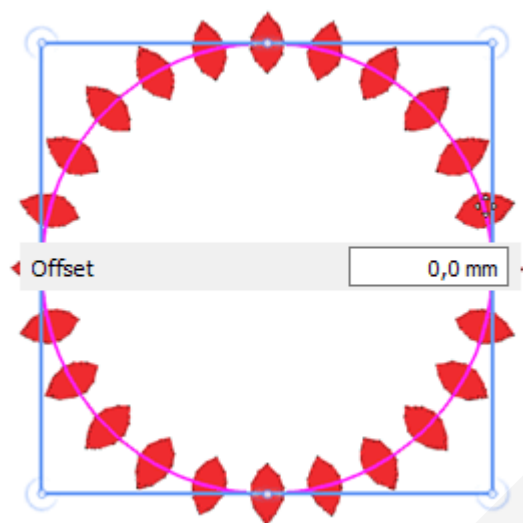
Dostupné možnosti úprav jsou Ofset, Rotace položky a Odsazení. Všechny budou popsány v následující sekci. Sestavy obrysů nemají v režimu Úpravy uzlů ovládací prvky. Můžeme pouze upravit samotné obrysy (tvar) objektu, ale to si rozebereme v samostatné kapitole.

Ofset

Offset

Parametr Ofset specifikuje vzdálenost mezi obrysy a středem kopií. Parametr ofset může mít i negativní hodnotu; konkrétní hodnoty jsou v rozmezí - 15 až 15 mm.

Možnost Ofset lze aktivovat checkboxem vedle ní. Do číselného políčka můžete vložit požadovanou hodnotu ofsetu, přičemž nejnižší hodnota je -15 mm a nejvyšší 15 mm. Hodnotu ofsetu můžete zvyšovat či snižovat pomocí směrových šipek vedle hodnoty nebo kliknutím na hodnotu a otáčením kolečka myši, pokud ji máte. Hodnota, kterou vkládáte, definuje přesnou vzdálenost, jež bude obrys mít od své původní polohy. Základní hodnota ofsetu je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakákoli provedená změna se objeví v náhledu motivu.



Bez ofsetu



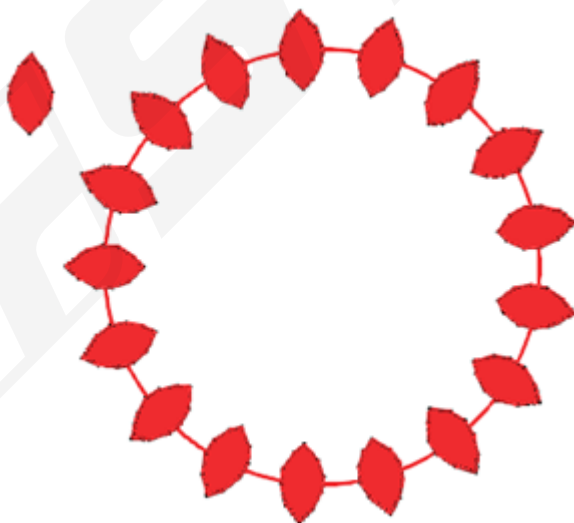
Ofset 4mm

Rotace položky

Item rotation

0,0 °

Tímto parametrem nastavíte rotaci základního objektu. Nastavte rotaci objektu ve stupních a všechny kopie v sestavě se natočí dle rotace základního objektu.



Rotace 0



Rotace 45

Odsazení

Spacing:

0,0 mm

Parametr Odsazení specifikuje vzdálenost mezi obdélníčky, které jsou zahrnuty v každém objektu. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože kopie by měly být rozděleny rovnoměrně a program je navíc umísťuje do ostrých úhlů (1-135 stupňů). Pomocí této možnosti můžete specifikovat vzdálenost mezi kopiemi v sestavě. Vzdálenost je dána v milimetrech. Do číselného pole vepište požadovanou vzdálenost. Můžete také použít směrové šipky vedle hodnoty nebo kliknout na hodnotu a točit kolečkem myši, pokud ho máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a kliknutím mimo políčko hodnoty je aplikujete.



Bez odsazení



Odsazení 2mm

Sestava a klonované objekty

Používáte-li nástroje, jako je vyplnění sestavou, které vytváří opakující se vzory, je velice užitečné objekty změnit a vylepšit - změnit tak celý vzor. Pomocí ovládacích prvků sestavy můžete měnit uložení kopií v sestavě, ale použijete-li sestavu a klonované objekty, můžete vytvořit přímo neuvěřitelné vzory.

Níže předkládáme 2 příklady, jak tato kombinace funguje.

Editovat klony ve výplňové sestavě

Jednou z kombinací výplňové sestavy je, že je možné ji použít spolu s klonovanými objekty pro vytvoření úžasných efektů výplně či obrysů. V této sekci si představíme jednoduchý příklad, jak tyto nástroje kombinovat.

Toto je původní objekt, který použijeme pro vyplnění obdélníkové oblasti.

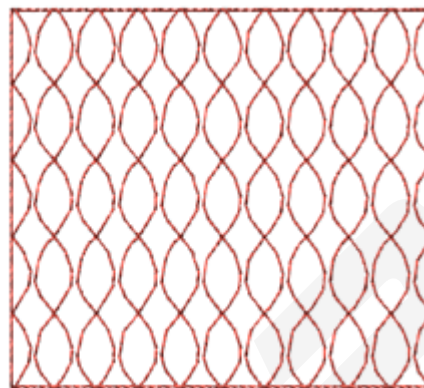


Ujistěte se, že máte v nabídce Úpravy povolenou možnost Přidávat objekty jako klony.

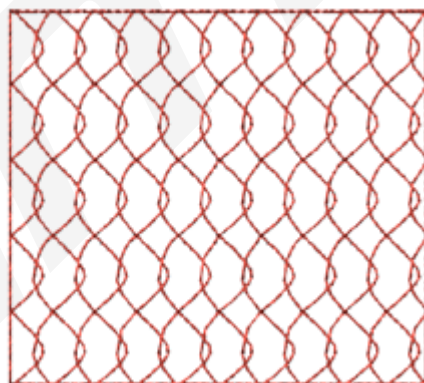
Add new objects as clones

Aplikujte výplňovou sestavu na obdélníkovou oblast.

Pro účely tohoto příkladu používáme Obdélníkovou výplň, ale proces je stejný u jakéhokoli vzoru.

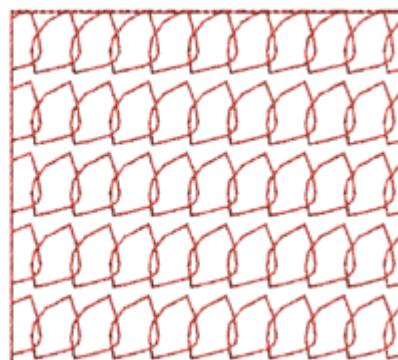


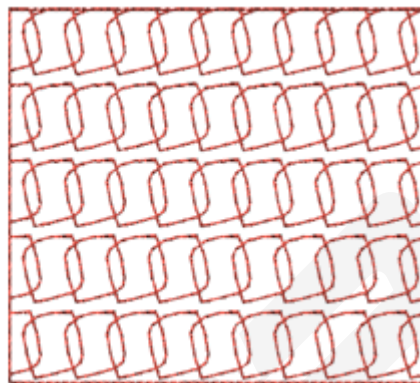
Pomocí Úpravy uzlů upravte tvar původního objektu.



Jakákoli změna původního objektu bude automaticky aplikována na sestavu.

Pomocí možnosti Lomená čára můžete celým objektem otáčet a úplně tak změnit celý vzor.



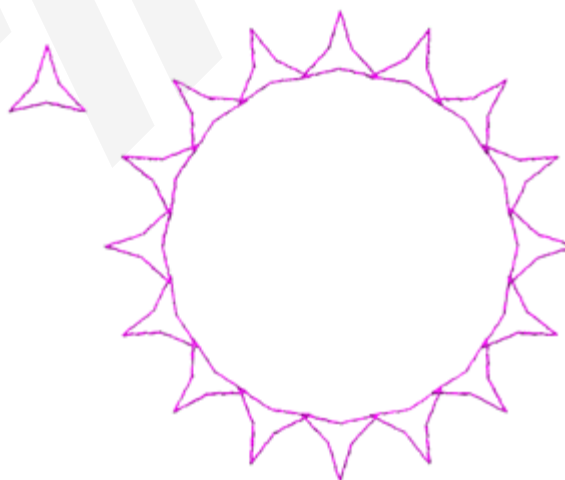


Upravujte objekt tak dlouho, dokud nedosáhnete požadovaného vzoru.

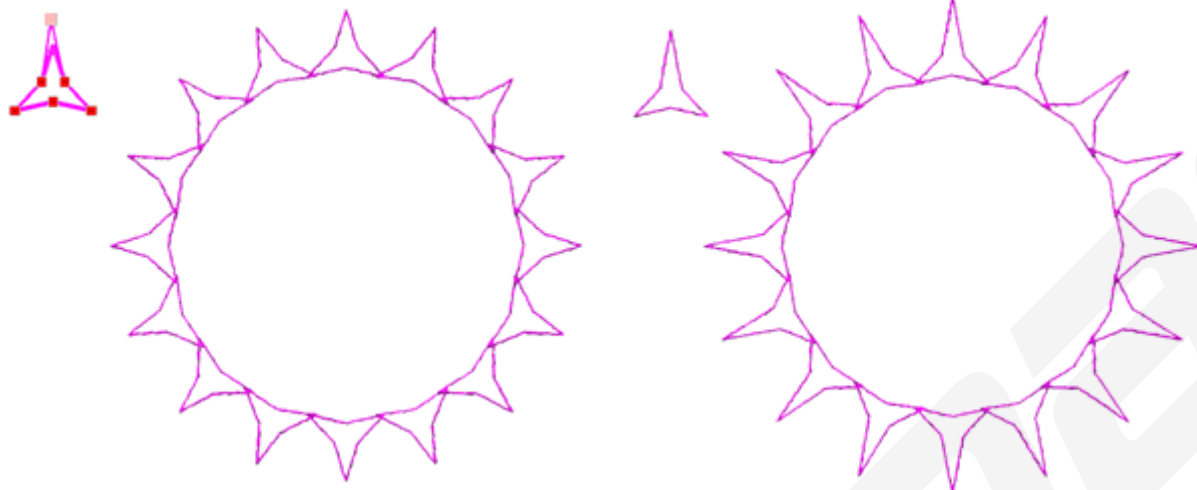
Úprava klonů na obrysové sestavě

Jak jsme již zmínili v předchozí sekci, pomocí možnosti Přidat objekty jako klony společně se Sestavou, můžete vytvořit úžasné efekty - vzory. Stejným způsobem můžete použít klony na sestavy Obrysů.

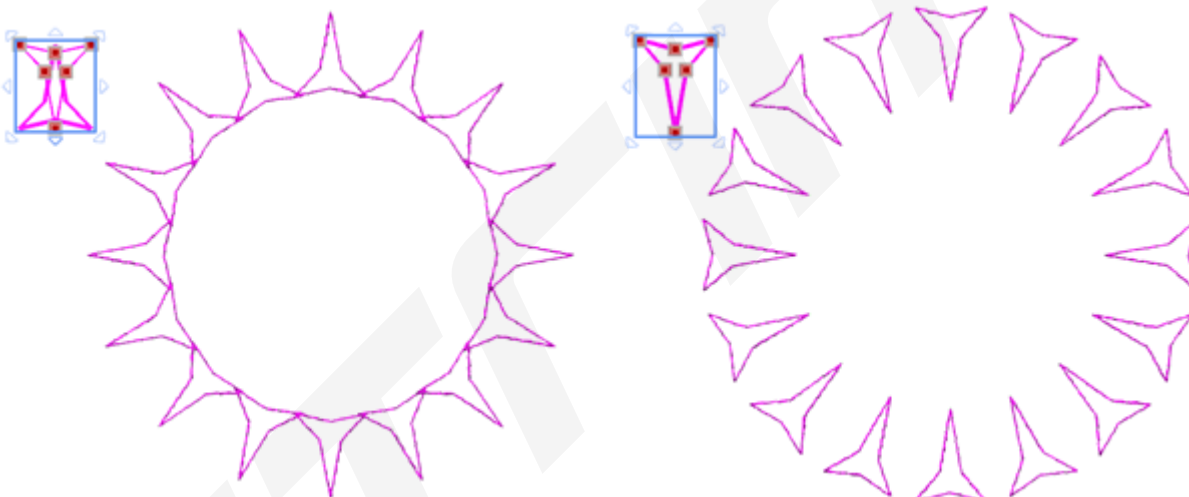
Jako základní objekt použijeme na obrys kruhu tento trojúhelníkový tvar. Podívejte se, jak je možné jej aplikovat.



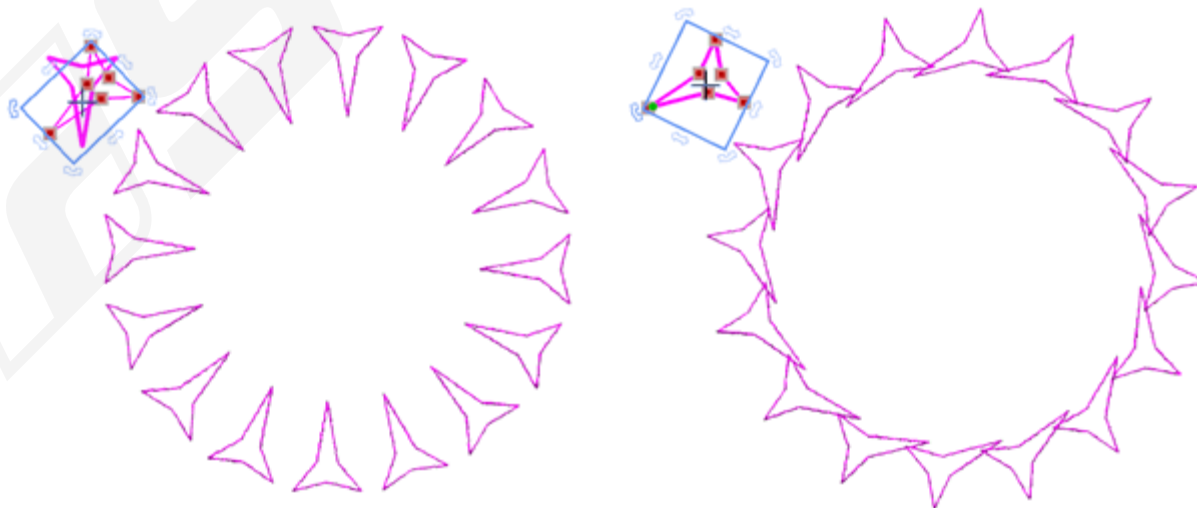
Posuneme horní uzel trojúhelníku, čímž změníme jeho tvar. Tvar obrysů objektu sestavy se aktualizuje.



Pomocí možnosti Lomená čára můžeme otočit celým objektem o 180 stupňů. Rozmístění vzoru se zcela změní.



Pokud použijeme Lomenou čáru ještě jednou, otočíme celým objektem znovu, čímž můžeme vytvořit vzor podobný tomu na obrázku níže.



Vidíte jak jednoduše jsme z naší původní sestavy udělali úplně nový vzor obrysů.

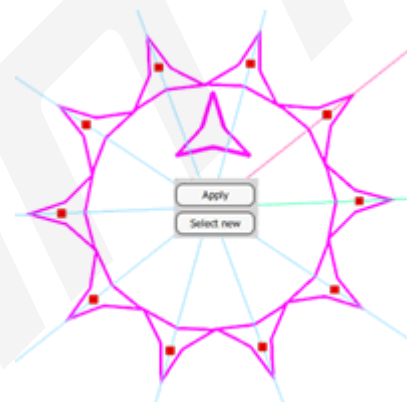
Vnořená sestava

V této kapitole si ukážeme použití kruhové sestavy s klony na výplň. Kombinace těchto tří nástrojů může být použita pro vytvoření úžasných výplňových vzorů. Stejným způsobem můžeme použít jak Obdélníkovou tak Kruhovou sestavu, na výplň i obrisy. Zároveň je můžeme mnoha způsoby kombinovat.

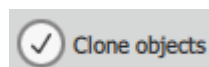
Začněte s tímto jednoduchým tvarem.



Použijte nástroj Kruhová sestava a upravte ji dle přání.



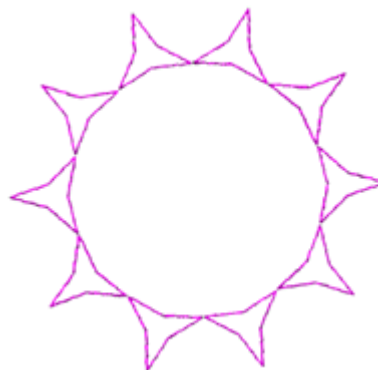
Před aplikací sestavy se ujistěte, že jsou Klony povoleny.



Pomocí nástroje Kruhová sestava jste vytvořili tuto skupinu objektů.

Nyní použijeme vytvořené objekty pro vyplnění oblasti pomocí Sestavy pro výplň.

S každým vytvořeným objektem musíte pracovat odděleně. Můžete je však seskupit, díky čemuž bude práce s nimi snadnější.

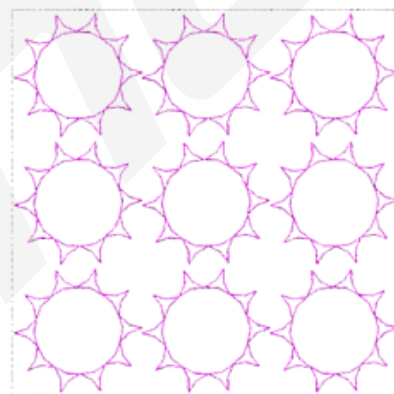


Tuto kruhovou sestavu použijeme pro vytvoření výplně obdélníkového objektu.

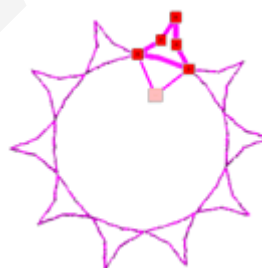


Vyberte oba objekty a klikněte na ikonu Sestavy na záložce Výplň, která se nachází na panelu Vlastností.

Obdélníková oblast se vyplní původní sestavou objektu dle nastaveného vzoru. V našem případě je použit obdélníkový vzor.

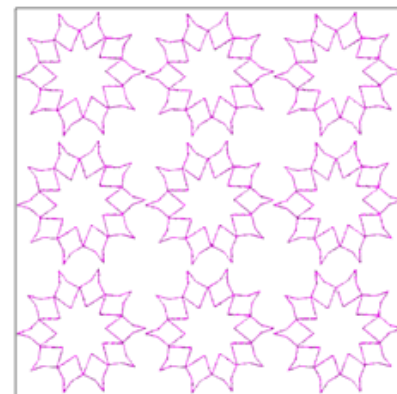
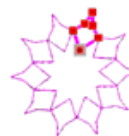


Pomocí Úpravy uzlů upravte tvar libovolné kopie.

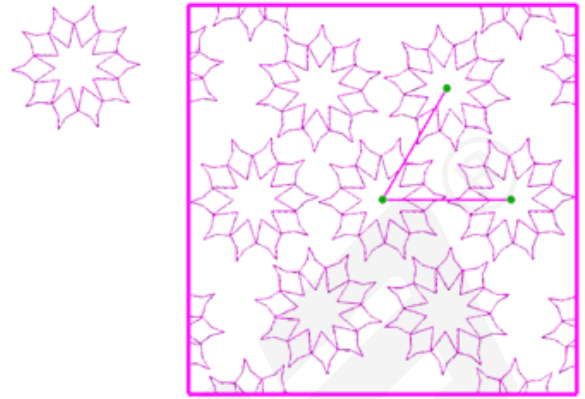


Tvar všech objektů se změní také.

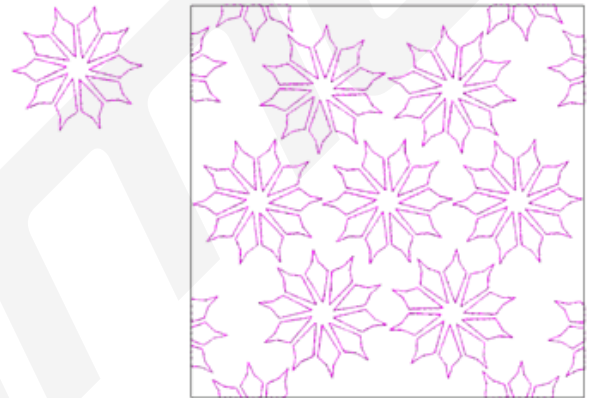
Takhle jednoduše jste úplně změnili celý vzor.



Změňte obdélníkovou výplň na kruhovou.



Opět trochu změňte tvar libovolné kopie a sledujte, jak se celý vzor mění.



Vyšívání - Tvorba výšivkových motivů

V této kapitole si popíšeme všechny úpravy stehů, které program nabízí. Naučíte se něco Vlastnostech, jak je upravovat v rámci motivu, měnit Látku, přidat jeden či více Rámečků nebo jak přidat Rozdělení a Směry.

Aby bylo možné nástroje výšivky použít, musíte mít povolenou techniku Vyšívání.



Typy stehů - vyšivkové stehy

Program obsahuje několik typů stehu, vyšivkových stehů a speciálních stehů. V následující tabulce vidíte jejich seznam.

Typy stehů	Vyšivkové stehy	Speciální stehy
<ul style="list-style-type: none"> • Saténové • Krokové • Řadová výplň • Průběžné • Sériové saténové 	<ul style="list-style-type: none"> • Foto steh, • Křížkový steh • Síťková výplň • Nášivka • Tečkování • Křížek 	<ul style="list-style-type: none"> • Sestava • Vyřezávání • Knoflíkové dírky • Vektor

Typy stehů

Typy stehů Saténový, Krokový a Řadová výplň jsou programem používány pro vyplnění vektorových tvarů. Průběžné a Sériové saténové stehy jsou používány pro vyplnění vektorových obrysů a linií uměleckých motivů.

Saténový steh

Je-li na libovolný objekt aplikován saténový steh, stehy propojují dva body z jedné strany objektu na druhou. Tyto body jsou utvořeny podobně, jako blízko sebe uložené cikcakové stehy, tedy podél tvaru objektu. Saténové stehy lze aplikovat v jakémkoli úhlu a s různými délkami. Malé obdélníkové objekty budou saténovými stehy vyplněny.



Vektorový objekt



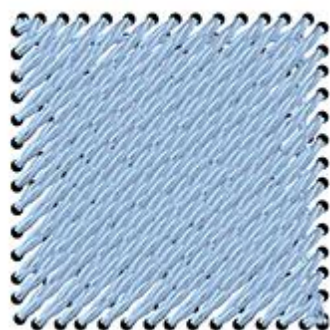
Saténová výplň

Krokové stehy

Krokové stehy (či výplňový steh nebo Tatami steh) jsou sérií průběžných stehů, většinou používanou pro vyplnění větších oblastí. Změnou úhlu, délky a sekvence stehů lze vytvořit různé vzory. Ve většině případů jsou velké vektorové objekty motivů vyplněny právě krokovými stehy.



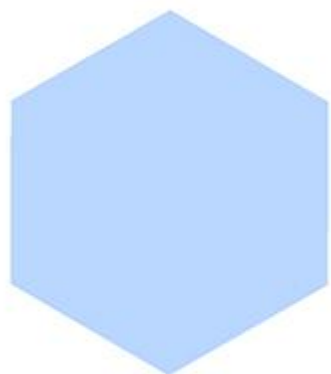
Vektorový objekt



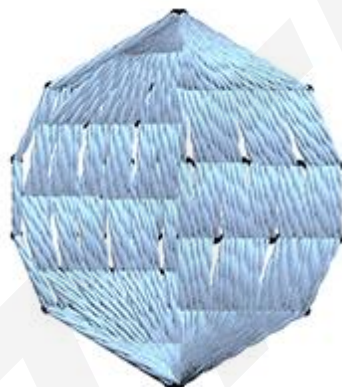
Kroková výplň

Řadová výplň

Řadová výplň je výplň podobnou krokovému stehu. Jedná se o podélné stehy vedoucí z jedné strany na druhou, které jsou kolmé v definovaném směru, jenž je programem automaticky určen. Stehy řadové výplně se běžně používají u tvarů podobných fontánám.



Vektorový objekt



Řadová výplň

Průběžný steh

Průběžný steh se sestává z jednoho stehu mezi dvěma body. Používá se především u obrysů, jemných detailů a hotových motivů. Všechny rovné umělecké motivy a úzké obrysy objektů budou vyplněny průběžným stehem.



Tenké obrysy objektu



Průběžný steh

Sériový saténový steh

Sériový saténový steh se používá u silnějších obrysů, podél kterých je tvořen nahusto rozmístěnými cikcakovými stehy. Obecně se používá pro vyplnění hranic a linií uměleckých motivů. Všechny silnější umělecké motivy a obrysy objektu jsou vyplněny sériovým saténovým stehem.



Silnější obrysy objektu



Sériový saténový steh

Vyšivkové stehy

Křížkový steh a fotosteh se používají především u bitmapových obrázků. Nášivka a sítková výplň jsou speciálními typy vyšivek, které jsou programem využívány pro vyplnění vektorových tvarů. Tečkování je vhodné pro prošívání a vyplňování velkých ploch dekorativními stehy.

Křížkový steh

Každý křížkový steh se sestává ze dvou průběžných stehů, které jsou ve středu protnuty do tvaru X. Křížkové stehy různých barev vytváří mřížku, čímž tvoří obrázek. Každý importovaný obrázek může být vyplněn křížkovým stehem pro vytvoření vzhledu vyšivky.



Bitmapový obrázek



Křížkové stehy

Fotostehy

Fotosteh je vyšivkovým stehem, který automaticky rozpozná gradaci barev jakéhokoli obrázku v pozadí a vyplní jej stehy. Stehy jsou saténovými sloupky, které pokrývají celou plochu pozadí obrázku.



Původní foto



Jednobarevný fotosteh



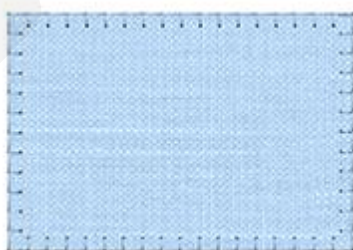
Vyplněno jednobarevným fotostehem

Nášivka

Nášivka je vyšivkovým stehem, který vám umožňuje jednoduše našít na látku. Jedná se o vyšivkovou výplň, proto musíte vytvořit tvar, který je podobný nášivce, kterou chcete na oděv použít a vyplnit jej barvou. Poté můžete nášivku aplikovat, čímž spustíte sekvenci činností potřebnou ke správnému vyšití motivu. Nášivka je komplexním typem vyšivky, který zahrnuje Před-průběžné stehy pro označení její pozice a Po-průběžné stehy, které ji drží na místě, ale také E-stehy či cikcakové stehy, které nášivku drží a dekorují.



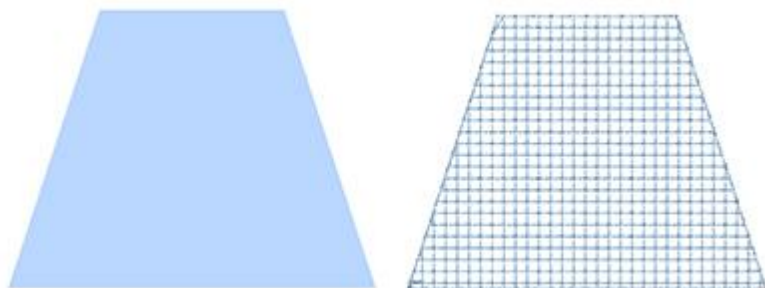
Vektorový objekt



Nášivka

Síťková výplň

Sítková výplň je velice speciálním typem výplně, který přidává dvě rovné linie, které se protínají kolmými stejně vzdálenými stehy. Tyto dvě linie tvoří sítku, kterou lze použít pro vytvoření kraje a výplňových oblastí. Jedná se o velice užitečný steh.

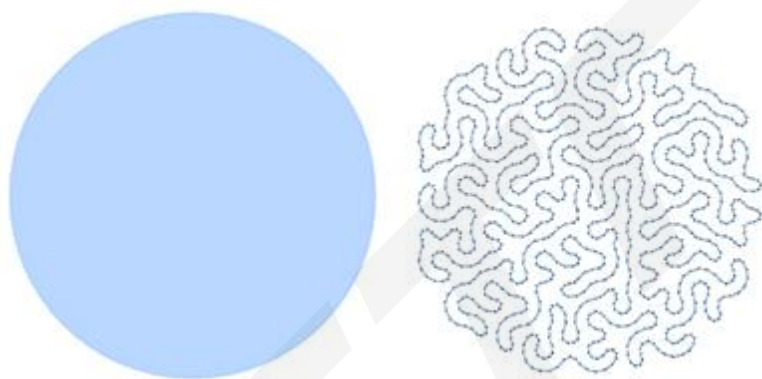


Vektorový objekt

Sítková výplň

Tečkování

Tečkování je speciálním typem stehu, který se používá především u prošivaných projektů. Vyberte libovolný objekt a aktivací tečkování jej vyplníte podobně, jako na následujícím obrázku.



Vektorový objekt

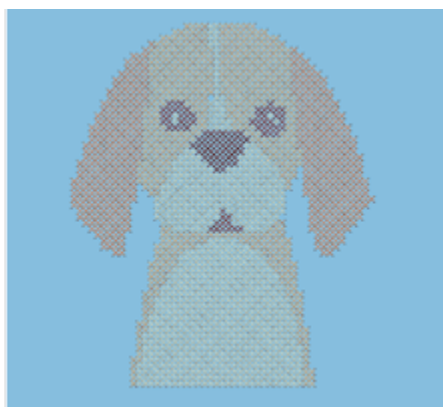
Tečkování

Křížek:

Každý křížkový steh se sestává ze dvou průběžných stehů, které se uprostřed protínají do tvaru X. Křížkové stehy různých barev tvoří obrázek pomocí mřížky. Po importu či vytvoření vektorového motivu jej můžete vybrat a vyplnit křížky.



Vektorový motiv



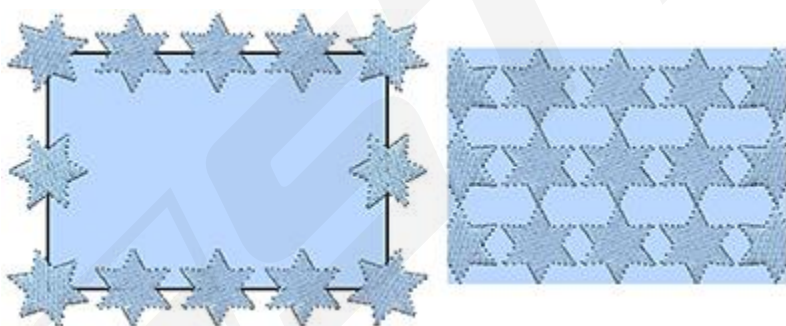
Křížky

Speciální stehy

Sestava je speciálním typem vyšivky, který se používá pro vyplnění vektorových tvarů či jejich obrysů pomocí klipartových položek či jiných položek motivu, které dohromady tvoří příslušné vzory. Vyřezávání se používá pro přidání speciálních výřezů, které vyžadují 4 speciální čepele. Knoflíkové dírky vám umožní vytvářet na látkách knoflíkové dírky. Vektorové obrysy vytváří efekt saténové výplně umístěním obrysů (vzoru) na saténový objekt.

Sestava (obrysy či výplň)

Sestavu lze použít jak pro oblasti výplně tak i obrysů. Jak jsme již zmínili, sestava využívá základní objekt, jehož kopíemi vyplní oblast v daném vzoru. Stejným způsobem ji můžeme využít pro obrysy.

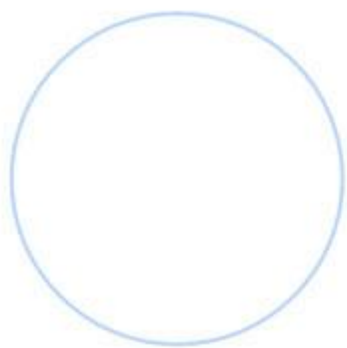


Obrysová sestava

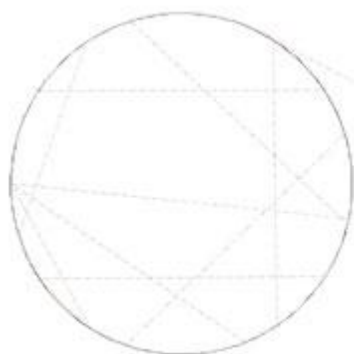
Výplňová sestava

Vyřezávání

Vyřezávání se používá pro vyřezání látky či jiných měkkých materiálů. Vyřezáváním vytvoříme speciální typy řezů, které vyžadují 4 speciální čepele.



Obrys výřezu



Výřez

Knoflíkové dírky

Pomocí Knoflíkových dírek můžeme na látku vytvářet dírky pro knoflík. Mohou být použity v kombinaci s digitalizačním nástrojem, v němž můžete vytvořit malou linii přímo na místě, kde bude dírka vytvořena, poté na tuto linku aplikovat nástroj Knoflíkové dírky. Na digitalizované lince bude vytvořena knoflíková dírka.



Linka dírky



Knoflíková dírka

Vektor

Vektorový obrys je speciálním typem vyšivky, který vytváří efekt saténové výplně uložení křivek, jež používá jako vzor, na saténovou výplň. Jakákoli křivka či uzavřený tvar obrysů může být nastaven jako vektorový obrys. Vektorový obrys musí být umístěny na saténovém stehu či saténovém objektu. Program do objektu automaticky vyryje vektorovou linku.



Krokový objekt



Vektorová výplň



Aplikovaná vektorová výplň

Stejně typy stehů jsou se stejnými či rozdílnými názvy používány při vyšívání na celém světě. Pro pochopení, na který typ stehu odkazujeme názvy Saténový, Krokový atd., je pro vás rozebereme.

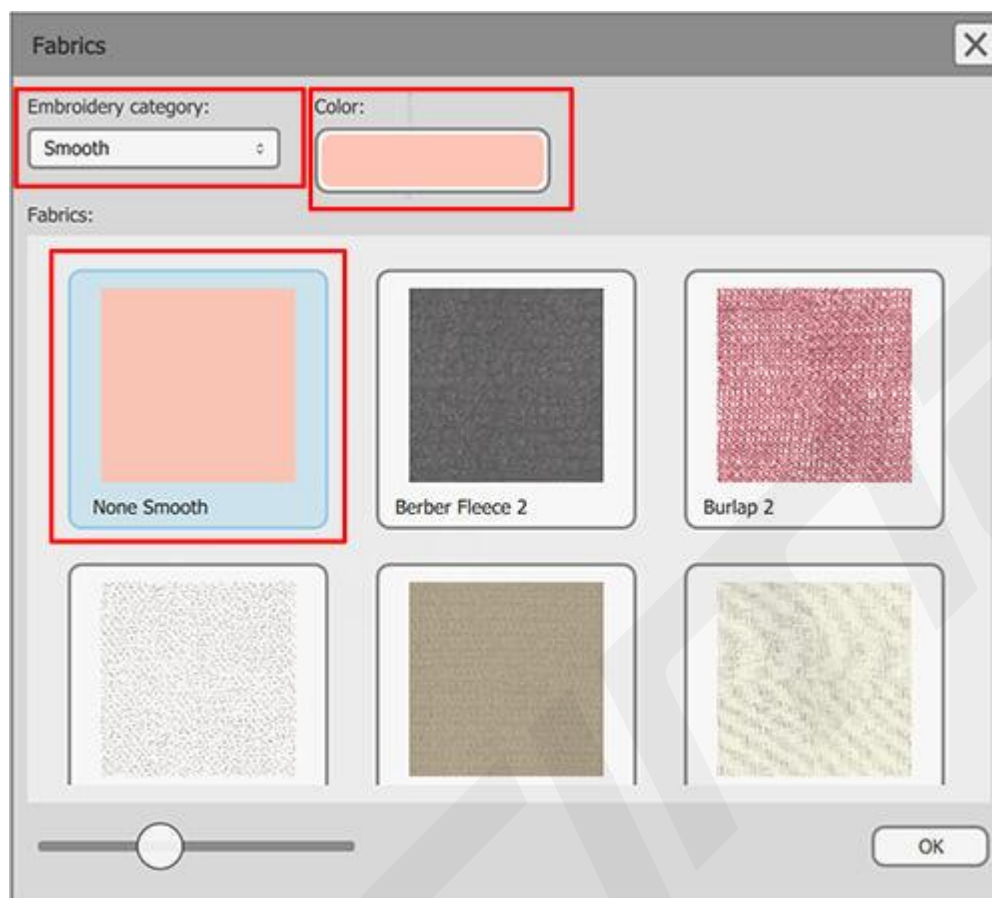
Výběr látky

Okno výběru látky není jen náhled motivu na vybrané látce. Program automaticky upravuje několik parametrů vyšivky právě dle zvolené látky. Kvalita vyšivky s těmito parametry přímo souvisí. Důležitým faktorem kvality je také správné umístění látky do rámečku vyšivacího stroje. Software v protokolu každého motivu doporučí nejvhodnější stabilizátor látky. V případě, že si motiv na látce prohlédnout nechcete, zvolte možnost Žádná, jež se nachází ve všech kategoriích látek. V tomto případě bude na pozadí vytvářeného motivu pouze barva vybraná v okně Látky.


Látky jsou kategorizovány ve skupinách typů vyšivek s různými přednastavenými parametry:

- "Hladké vyšívání", Hustota od 55 pro běžnou nit č. 40, s lehčí podložkou
- "Běžné vyšívání", Hustota od 40 pro běžnou nit č. 40
- "Lehké běžné vyšívání", Hustota od 40 pro běžnou nit č. 40, s lehčí podložkou
- "Lehké vyšívání", Hustota od 55 pro běžnou nit č. 30.
- "Ultra lehké vyšívání, Hustota od 85 pro silnější nitě, např. vlna
- "Těžké vyšívání", Hustota od 35 pro tenké nitě, např. kovová vlákna

Všechny motivy si je možné prohlédnout na libovolné látce. Existuje velké množství barev a typů látek. Jakmile se rozhodnete motiv uložit a vyšít jej na oděv, musíte si být jisti, že vámi vybraná látka je podobná té, na kterou bude vyšíváno. V opačném případě nemusí být dosaženo požadovaných výsledků. V programu se nachází 50 látek různých barev a kategorií, ze kterých si můžete vybrat tu nejvhodnější.



Okno pro výběr látky

K této funkci se dostanete z nabídky Nástroje > Látka..., pomocí zkratky Ctrl+F, popřípadě z běžného panelu nástrojů kliknutím na ikonu . V okně látky si můžete zvolit Kategorii vyšívání a Barvu. V nabídce Kategorie vyšívání je obsaženo 6 kategorií:

Hladké, Ultra lehké, Lehké, Běžné lehké, Běžné a Těžké.



- Hladké: V této kategorii si můžete zvolit libovolnou látku na seznamu. Výšivka bude na těchto látkách lehká a hladká. Proto je její 3D náhled zobrazen s nižší hustotou. Každá z těchto látek obsahuje speciální nastavení pro dosažení co nejlepšího výsledku. Parametry jsou upraveny individuálně pro každou látku tak, aby byla výšivka hladká a látka pod ní stále jemná.
- Ultra lehké: V této kategorii si můžete vybrat mezi Svatebním tylem, Pleteninou, Vlnou a Běžnou Ultra lehkou látkou. Výšivka na těchto látkách bude ultra lehká. Proto je její 3D náhled zobrazen s nižší hustotou. První tři látky obsahují konkrétní interní parametry, které jsou potřebné pro dosažení vysoké kvality výšivky. Běžná ultra lehká látka není konkrétní látka, ale je možné ji využít pro ultra lehké vyšívání na libovolnou látku. Výsledek takového vyšívání závisí na použité látce.

- **Lehké:** V této kategorii si můžete zvolit mezi Lycrou, Flísovou pleteninou, Tričkovou pleteninou 2, Vinylem 2, Vlněným krepem a Běžnou lehkou látkou. Výšivka na těchto látkách bude lehká. Proto je její 3D náhled zobrazen s nižší hustotou. Každá z těchto látek obsahuje speciální nastavení pro dosažení co nejlepšího výsledku. Ujistěte se, že jste ze seznamu vybrali správnou látku. Pokud chcete vyšít motiv na látku, která se v seznamu nevyskytuje, vyberte Běžnou lehkou látku. Výsledek takového vyšívání závisí na použité látce.
- **Běžné lehké:** V této kategorii si můžete zvolit mezi Krepovým polyesterem, Denimem 1, Lehkým svatebním saténem, Lněným plátnem 1, Plyší, Hedvábím, Pískovaným hedvábím, Svetrovou pleteninou, Tričkovou pleteninou 1, Smyčkovou tkaninou, Vinylem 1 a Běžnou lehkou látkou. Výšivka na těchto látkách bude normální, spíše lehká. Proto bude mít její 3D náhled běžnou hustotu. Každá z těchto látek obsahuje speciální nastavení pro dosažení co nejlepšího výsledku. Ujistěte se, že jste ze seznamu vybrali správnou látku. Pokud chcete vyšít motiv na látku, která se v seznamu nevyskytuje, vyberte Běžnou lehkou látku. Výsledky takového vyšívání závisí na použité látce.
- **Běžné:** V této kategorii si můžete vybrat mezi Berberským flísem, Šifonem, Manšestrem, Bavlnou, Pracovním flísem, Denimem 2, Denimem 3, Hedvábným rypsem 1, Flanelem, Flísem, Těžkým svatebním saténem, Pleteným flanelem 1, Pleteným flanelem 2, Lněným plátnem 3, Mikrovlákny, Nylonem, Prošívanou bavlnou, Tričkovou pleteninou 3 a Běžnou látkou. Výšivka na těchto látkách bude normální. Proto bude mít její 3D náhled běžnou hustotu. Každá z těchto látek obsahuje speciální nastavení pro dosažení co nejlepšího výsledku. Ujistěte se, že jste ze seznamu vybrali správnou látku. Pokud chcete vyšít motiv na látku, která se v seznamu nevyskytuje, vyberte Běžnou látku. Výsledek takového vyšívání závisí na použité látce.
- **Těžké:** V této kategorii si můžete vybrat mezi Pytlovinou, Žinylkou, Křížkovým oděvem, Hedvábným rypsem 2, Falešnou kožešinou, Lněným plátnem 2, Koupacími oděvy a Běžnou těžkou látkou. Výšivka na těchto látkách bude těžká. Proto bude mít její 3D náhled vysokou hustotu. Každá z těchto látek obsahuje speciální nastavení pro dosažení co nejlepšího výsledku. Ujistěte se, že jste ze seznamu vybrali správnou látku. Pokud chcete vyšít motiv na látku, která se v seznamu nevyskytuje, vyberte Běžnou těžkou látku. Výsledek takového vyšívání závisí na použité látce.

Barvu látky můžete změnit kliknutím na tlačítko barvy a výběrem jiné z barevného kola. Pokud má látka dvě barvy, můžete stejným způsobem změnit obě.

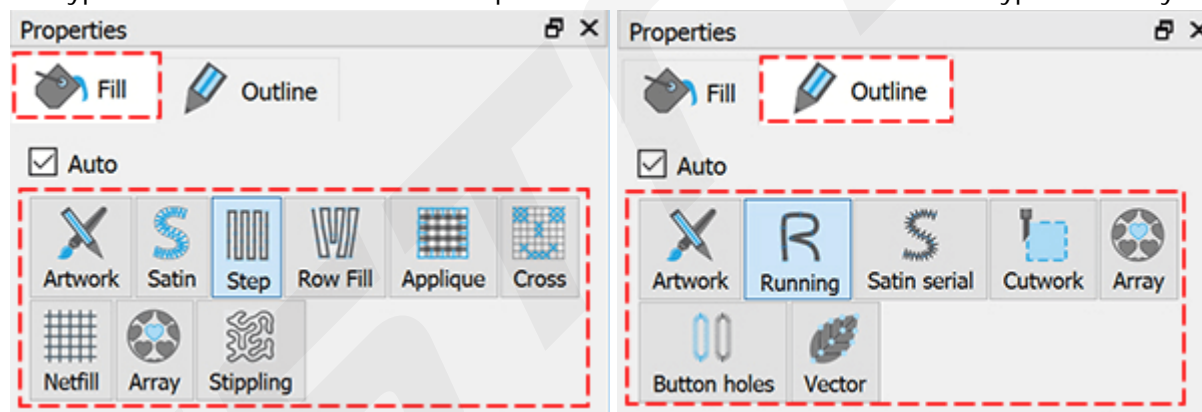
Klikněte na Ok, čímž u daného motivu aplikujete provedené změny.

Vlastnosti


Na panelu/liště Vlastnosti najdete Výplně  a Obrisy/pera  pro stehové - vyšivkové a speciální typy, které můžete aplikovat na objekty. Dostupné typy pro techniku Vyšívání jsou na seznamu níže.

Typy stehů	Vyšivkové stehy	Speciální stehy
<ul style="list-style-type: none"> • Saténové • Krokové • Řadová výplň • Průběžné • Sériové saténové 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotosteh • Křížkový steh • Síťková výplň • Kříž • Nášivka • Tečkování 	<ul style="list-style-type: none"> • Sestava • Vyřezávání • Knoflíkové dírky • Vektor

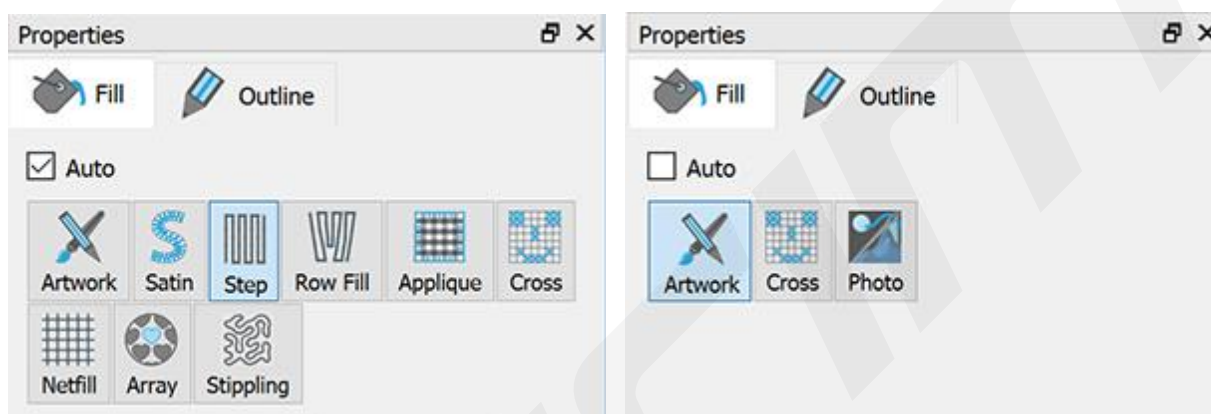
Panel Vlastnosti rovněž obsahuje všechny pokročilé parametry každého stehu, které můžete upravit dle požadavků motivu. Pokud není lišta Vlastnosti dostupná, můžete ji otevřít z nabídky Zobrazení > Panely> Vlastnosti nebo pomocí klávesové zkratky Alt + Enter. Obsah se mění v závislosti na zvoleném stehu a objektu. Typ můžete nastavit kliknutím na příslušnou ikonu v záložce vlastností Výplně či Obrysů.




Vlastnosti výplně

Tento panel obsahuje všechny funkce, které je možné aplikovat na výplň  motivu. Funkce nejsou dostupné, dokud nevyberete objekt z motivu nebo rovnou celý motiv. Když je vektorový motiv vyšíván poprvé, program jej automaticky vyplní stehy. K tomuto účelu slouží zaškrtnutý checkbox Auto. Když v panelu výplně provedete změny, checkbox zaškrtnut nebude. Kliknutím na něj automatické vyplňování motivu programem opět aktivujete. To je velice užitečné zvláště v případě, že jste na motiv aplikovali velké množství změn a všechny je chcete pomocí panelu Vlastností vymazat a začít znovu od začátku.


V záložce výplně naleznete tyto typy výplně: Artwork, Satén, Kroková, Řadová výplň, Nášivka, Křížkový steh, Síťková výplň, Sestava, Tečkování a Fotosteh.



Artwork

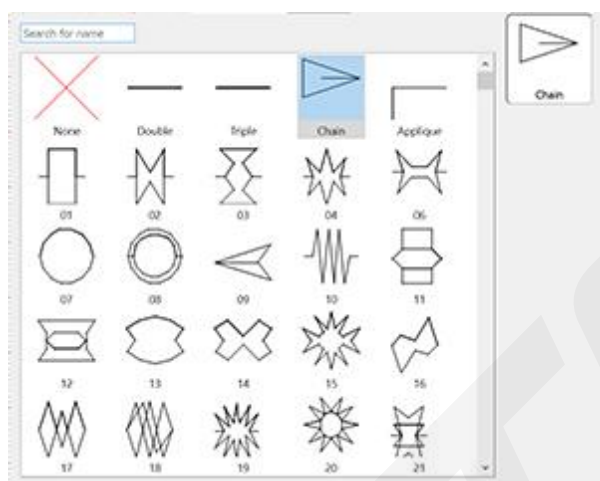
Aplikací této možnosti  se celá výplň změní na artwork (vektorový motiv). Všechny výplňové stehy budou z motivu odstraněny. Pokud nechcete některou z oblastí vyšít, můžete její výplň změnit na Artwork a stehy budou automaticky odstraněny.


Satén

Po aplikaci této možnosti bude celá výplň saténová . To znamená, že všechny stehy se změni na saténové, které jsou následně automaticky přepočítány a vytvořeny programem. Jejich podobu můžete upravit změnou Stehů a Vzorů. Na stehy v motivu lze použít mnoho stehů a Vzorů. Rovněž máte možnost změnit Pozadí, Hustotu a Kompenzaci všech saténových objektů.

Stehy

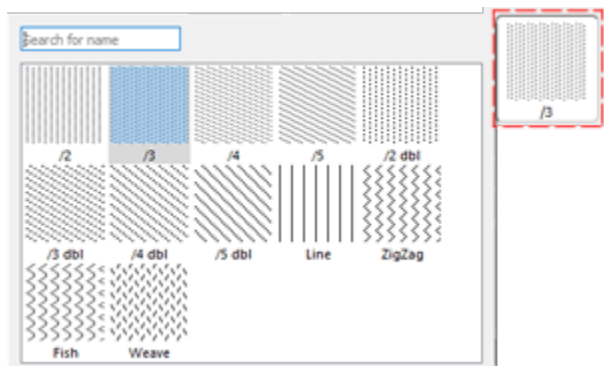
Za tlačítkem Stehy se skrývají všechny styly stehů, které je možné na motiv použít. Stehy jsou typem pohybu z jednoho bodu do druhého, který je normálně prováděn jedním stehem. Některé stehy nemusí na motivu vypadat vůbec dobře. K tomu dochází, protože stehy nemohou přesně zapadat do všech možných tvarů.



Požadované stehy vyberte kliknutím na ně a prohlédněte si je v motivu. Pokud zvolíte Žádný, bude obnoven výchozí saténový typ stehu. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž můžete s motivem experimentovat. Existuje více než 400 Stehů, díky kterým můžete vytvářet unikátní motivy. Styly, které jsou v ikoně filmu (např. ) jsou sérií různých stehů v jednom.

Vzory

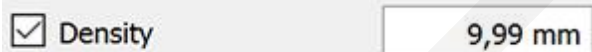
Nabídka vzorů obsahuje všechny vzory, které lze aplikovat na motiv. Vzory jsou tvary vytvořené ze stehů. Stehy a Vzory můžete různě kombinovat a vytvořit si tak vlastní motivy. Některé kombinace však v motivu nemusí vypadat dobře. To proto, že ne všechny kombinace vytváří dobrý výsledek.



Kliknutím vyberte požadovaný vzor. Pokud žádný nevyberete, bude obnoveno výchozí nastavení. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž s ním můžete experimentovat. Existuje 195 vzorů, jež můžete použít na váš motiv. Pokud si chcete prohlédnout pouze vzor a ne kombinaci se stehy, nastavte výběr stehů na Žádný. Jinak bude zobrazena kombinace vzoru se stehy.

Existují ještě tři další možnosti, které vám pomohou nastavit vyšivací parametry vašeho motivu. Jak jsme již zmínili v sekci Výběr látky, každá látka má rozdílná přednastavení, která ovlivňují, jakým způsobem na ni bude motiv uložen a některá z nich můžete vidět ve spodní části panelu Vlastnosti. U saténového stehu to jsou Podklad, Hustota a Kompenzace. Tyto možnosti vám mohou pomoci při úpravách motivu a dosažení požadovaného výsledku.

Hustota:



Funkci Hustota aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hustotu vámi přidanych stehů. Hustotu můžete nastavit také kliknutím na políčko a otáčením kolečka myši, pokud jej máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložíte je kliknutím mimo políčko hustoty nebo klávesou Enter/Return.

Kompenzace:



Funkci Kompenzace aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hodnotu kompenzace mezi spodním upevněním 0mm a horním upevněním 2mm. Nastavit ji můžete také pomocí kolečka myši.

Vložená hodnota změní šířku vyšivaného saténového stehu. Výchozí hodnota kompenzace záleží na vámi použité látce. Pokud změníte látku, kompenzace bude upravena automaticky. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložíte je kliknutím mimo políčko Kompenzace nebo klávesou Enter/Return.

Podklad:



Možnost Podklad aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle názvu funkce. Klikněte na požadovaný podklad a ten bude okamžitě aplikován na vybraný objekt. Pokud žádný podklad ručně nevyberete, program automaticky nastaví ten nejvhodnější. Podkladové stehy jsou na látku umístěny tak, aby vytvořily základ pro stehy následující. Podklad je pro kvalitu vyšívání velice důležitý.

Pro saténové stehy jsou dostupné tyto podklady:

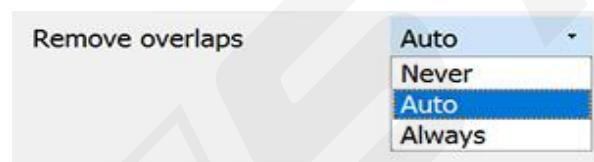
	Přichycení – Je-li vybráno přichycení, nebude aplikován žádný podklad a program spojí jednu pozici s druhou průběžnými stehy a pokryje oblast stehy krycími.
	Jediný - Je-li vybrán jediný podklad, program vytvoří jednu přímku průběžných stehů poblíž středu tvaru objektu a poté ji pokryje krycími stehy.
	Dvojitý - Je-li vybrán dvojitý podklad, program vytvoří průběžné stehy podél tvaru objektu a blízko obrysů vytvoří dvojitý podklad.
	Cikcak - Je-li vybrán cikcak podklad, program vytvoří sofistikovaný cikcakový vzor, který automaticky mění směr (dle směru krycích stehů), a tvar překryje krycími stehy.
	Křížkový - Je-li vybrán křížkový podklad, program vytvoří silnější sofistikovaný cikcakový vzor, který automaticky mění směr (dle směru krycích stehů), a tvar poté pokryje krycími stehy.
	Cikcak+ - Je kombinací cikcakového a dvojitého podkladu.
	Křížkový+ - Je kombinací křížkového a dvojitého podkladu.
	Síťový - Je-li vybrán síťový podklad, program dvakrát pokryje oblast objektu silnějším sofistikovaným cikcakovým vzorem, který automaticky mění směr (dle směru krycích stehů), a poté pokryje tvar krycími stehy.

	Síťový+ - Je kombinací síťového a dvojitého podkladu.
	Dvojitý cikcak - Pokud je vybrán dvojitý cikcakový podklad, je cikcakový podklad aplikován v obou směrech.
	Dvojitý cikcak+ - Je kombinací dvojitého cikcakového a dvojitého podkladu.
	3D-1 - První úroveň 3D vzhledu saténových stehů.
	3D-2 - Druhá úroveň 3D vzhledu saténových stehů (doporučujeme).
	3D-3 - Třetí úroveň 3D vzhledu saténových stehů.
	3D-4 - Čtvrtá úroveň 3D vzhledu saténových stehů.
	3D-5 - Pátá úroveň 3D vzhledu saténových stehů.

Pro aplikaci 3D vzhledu na saténové objekty musíte vybrat jeden z 5 dostupných 3D podkladů. Po aplikaci všechny dodají vybraným tvarům 3D vzhled. Doporučenými 3D podklady jsou typy 3D-2 a 3D-3, které poskytují nejlepší výsledky vyšívání.

Navíc existují další funkce, kterými můžete upravit vyšívání. Jsou jimi Odstranit překrytí a Sekvence.

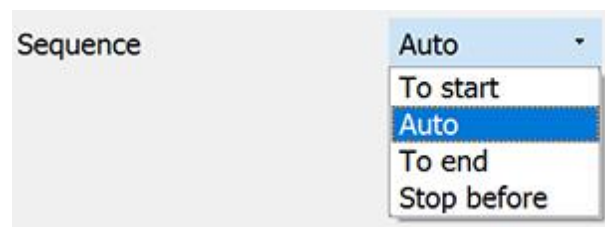
Odstranit překrytí:





Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látce. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastřiženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odstrizeny všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstřihnutí, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Používejte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Sekvence:



Je-li nastavena na Automaticky , můžete díky tomuto nástroji provádět změny vyšivací sekvence. Můžete nastavit, aby byly dané objekty motivu vyšity na začátku či na konci vyšivacího procesu. To vám dává možnost šít motivy přesně dle vašich představ. Nabídka Sekvence má 3 možnosti Automaticky, Na začátku a Na konci. Výchozím nastavením je možnost Automaticky, díky které program vytvoří ty nejlepší výsledky. Pro ruční změnu vyšivací sekvence použijte zbylé dvě možnosti. Možnost Na začátku umístí vybraný objekt na začátek vyšívání. To znamená, že pokud měl být v rámci sekvence vyšit na pátém místě, nyní bude na prvním. Opačným je možnost Na konci. Je-li aplikována, vybraný objekt motivu bude okamžitě umístěn na konec sekvence. Sekvenci můžete měnit pouze těmito dvěma funkcemi.

Nastavení automatické sekvence  je velice užitečné pro vyšívání na pokrývky hlavy a křehké látky, které vyžadují zvláštní péči.

Vyberete-li více objektů Na začátek nebo Na konec, program automaticky rozhodne, který z nich bude vyšit první a který z nich poslední.

Například pokud máte motiv s 20 objekty a vyberete 5, které mají být vyšity na začátku a 5 na konci, program nejdříve vyšije ty, které byly nastaveny Na začátek, přičemž automaticky rozhodne o jejich pořadí, poté ty (10), které mají Automatickou sekvenci, poté objekty Na konci, u kterých rovněž určí jejich pořadí.

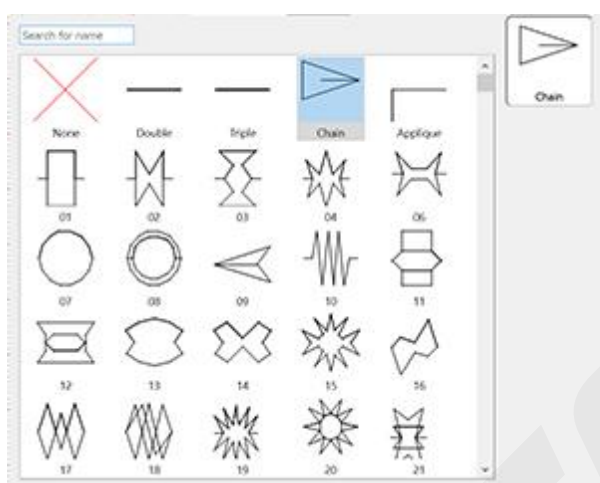
Možnost Zastavit před objektem, je zvláštním příkazem sekvence, který můžete přidat do zvoleného motivu v případě, že si přejete zastavit stroj před vyšitím daného objektu. Tento nástroj je užitečný u motivů využívajících více rámečků, nášivek, motivů s pojmenováním a každého motivu, u kterého potřebujete zastavit stroj pro vykonání konkrétního úkonu.


Krokování

Aktivováním této funkce změníte všechny stehy výplně na krokové, které jsou vypočítány automaticky. Aplikován je výchozí typ krokových stehů. Krokové stehy můžete změnit přenastavením jejich možností Stehů a Vzorů. Existuje mnoho různých Stehů a Vzorů, které můžete u Krokového motivu měnit. rovněž máte možnost nastavit Podklad, Hustotu, Délku a Kompenzaci.

Stehy

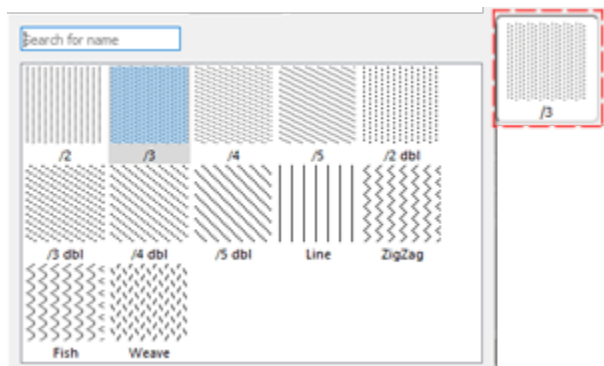
Nabídka Stehy obsahuje všechny styly stehů, které lze aplikovat na motivu. Stehy typem pohybu z jednoho bodu do druhého, který je normálně vykonáván pomocí jednoho stehu. Některé stehy nemusí po aplikaci vypadat na motivu dobře. To je dáno tím, že ne všechny Stehy dokonale sedí na každý tvar.



Požadované stehy vyberte kliknutím na ně a prohlédněte si je v motivu. Pokud zvolíte Žádný, bude obnoven výchozí saténový typ stehu. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž můžete s motivem experimentovat. Existuje více než 400 Stehů, díky kterým můžete vytvářet unikátní motivy. Styly, které jsou v ikoně filmu (např. ) jsou sérií různých stehů v jednom.

Vzory

Nabídka vzorů obsahuje všechny vzory, které lze aplikovat na motiv. Vzory jsou tvary vytvořené ze stehů. Stehy a Vzory můžete různě kombinovat a vytvořit si tak vlastní motivy. Některé kombinace však v motivu nemusí vypadat dobře. Ne všechny kombinace totiž vedou k dokonalému výsledku.



Kliknutím vyberte požadovaný vzor. Pokud žádný nevyberete, bude obnoveno výchozí nastavení. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž s ním můžete experimentovat. Existuje 195 vzorů, jež můžete použít na váš motiv. Pokud si chcete prohlédnout pouze vzor a ne kombinaci se stehy, nastavte výběr stehů na Žádný. Jinak bude zobrazena kombinace vzoru se stehy.

Existují ještě čtyři další možnosti, které vám pomohou nastavit vyšívací parametry vašeho motivu. Jak jsme již zmínili v sekci Výběr látky, každá látka má rozdílná přednastavení, která ovlivňují, jakým způsobem na ni bude motiv uložen a některá z nich můžete vidět ve spodní části panelu Vlastnosti. U krokových stehů to jsou Délka, Podklad, Hustota a Kompenzace. Tyto možnosti vám mohou pomoci při úpravách motivu a dosažení požadovaného výsledku.


Délka:

Length

Funkci Délka aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. V číselném poli můžete nastavit délku každého z krokových stehů.

Hustota:

Density

Funkci Hustota aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hustotu vámi přidávaných stehů. Hustotu můžete nastavit také kliknutím na políčko a otáčením kolečka myši , pokud jej máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložíte je kliknutím mimo políčko hustoty nebo klávesou Enter/Return.

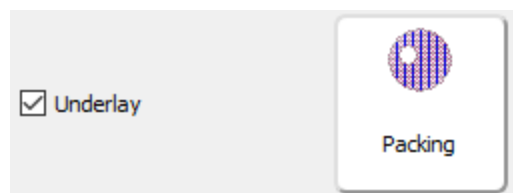
Kompenzace:

Compensation

Funkci Kompenzace aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hodnotu kompenzace mezi spodním upevněním 0mm a horním upevněním 2mm. Nastavit ji můžete také pomocí kolečka myši.

Vložená hodnota změní šířku vyšívaného saténového stehu. Výchozí hodnota kompenzace záleží na vámi použité látce. Pokud změňte látku, kompenzace bude upravena automaticky. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložíte je kliknutím mimo políčko Kompenzace nebo klávesou Enter/Return.

Podklad:



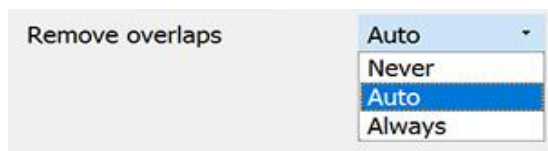
Funkci Podklad můžete aktivovat zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Klikněte na požadovaný podklad a vaše změny budou vypočítány a uloženy do motivu. Pokud podklad nevyberete ručně, program automaticky vybere ten nejvhodnější. Podklad je velice důležitý pro kvalitu vyšitých motivů.

U krokového typu stehu jsou dostupné tyto podklady:

	Přichycení – Je-li vybráno přichycení, nebude aplikován žádný podklad a program spojí jednu pozici s druhou průběžnými stehy a pokryje oblast stehy krycími.
	Koncový - Je-li vybrán koncový podklad, program vytvoří podél tvaru objektu průběžné stehy a umístí koncový podklad poblíž obrysů.
	Obal - Je-li vybrán obal, program pokryje oblast objektu vertikálními průběžnými stehy (dle směru krycích stehů), viz ikona.
	Síťový - Je-li vybrán síťový podklad, program pokryje oblast objektu průběžnými stehy v úhlu 45 a -45 stupňů (dle směru krycích stehů a poté tvar vyplní krycími stehy. -
	Obal + - Je kombinací Obalu a Koncového podkladu.
	Síťový + - Je kombinací Síťového a Koncového podkladu

Navíc existují další funkce, kterými můžete upravit vyšívání. Jsou jimi Odstranit překrytí a Sekvence.

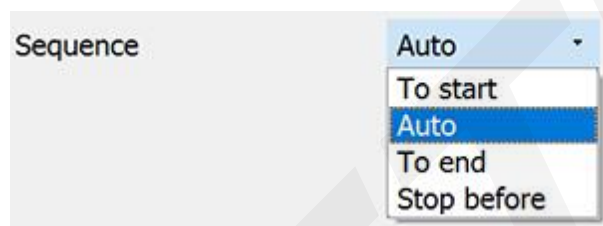
Odstranit překrytí:





Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látku. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastřiženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odštířeny všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstřihnoutí, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Sekvence:



Je-li nastavena na Automaticky , můžete díky tomuto nástroji provádět změny vyšivací sekvence. Můžete nastavit, aby byly dané objekty motivu vyšity na začátku či na konci vyšivacího procesu. To vám dává možnost šít motivy přesně dle vašich představ. Nabídka Sekvence má 3 možnosti Automaticky, Na začátku a Na konci. Výchozím nastavením je možnost Automaticky, díky které program vytvoří ty nejlepší výsledky. Pro ruční změnu vyšivací sekvence použijte zbylé dvě možnosti. Možnost Na začátku umístí vybraný objekt na začátek vyšívání. To znamená, že pokud měl být v rámci sekvence vyšit na pátém místě, nyní bude na prvním. Opakem je možnost Na konci. Je-li aplikována, vybraný objekt motivu bude okamžitě umístěn na konec sekvence. Sekvenci můžete měnit pouze těmito dvěma funkcemi.


Nastavení automatické sekvence  je velice užitečné pro vyšívání na pokrývky hlavy a křehké látky, které vyžadují zvláštní péči při rozmísťování objektů.

Vyberete-li více objektů Na začátek nebo Na konec, program automaticky rozhodne, který z nich bude vyšit první a který z nich poslední.

Například pokud máte motiv s 20 objekty a vyberete 5, které mají být vyšity na začátku a 5 na konci, program nejdříve vyšije ty, které byly nastaveny Na začátek, přičemž automaticky rozhodne o jejich pořadí, poté ty (10), které mají Automatickou sekvenci, poté objekty Na konci, u kterých rovněž určí jejich pořadí.

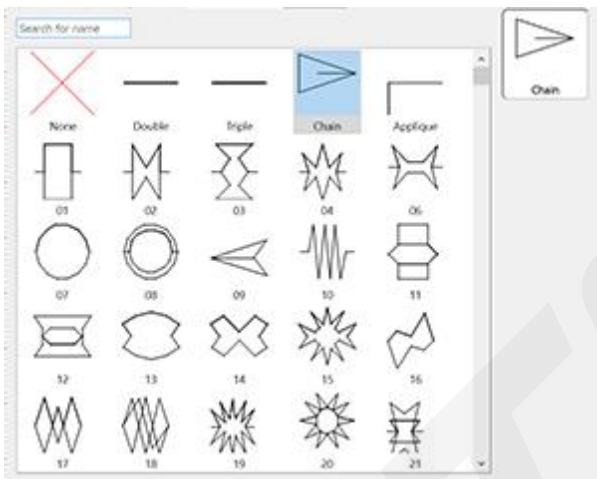
Možnost Zastavit před objektem, je zvláštním příkazem sekvence, který můžete přidat do zvoleného motivu v případě, že si přejete zastavit stroj před vyšitím daného objektu. Tento nástroj je užitečný u motivů využívajících více rámečků, nášivek, motivů s pojmenováním a každého motivu, u kterého potřebujete zastavit stroj pro vykonání konkrétního úkonu.


Řadová výplň

Je-li aplikována tato funkce , výplňová oblast bude nastavena na Řadovou výplň. Všechny stehy se změjí na Řadovou výplň, která je automaticky propočítána a vytvořena programem. Rozmístění Řadové výplně je výchozí. Můžete jej upravit přidáním Stehů a Vzorů. Existuje mnoho stehů a vzorů, které můžete do motivu vložit. Rovněž máte možnost změnit Hustotu a Délku stehu nebo Přidat krátké/dlouhé stehy.

Stehy

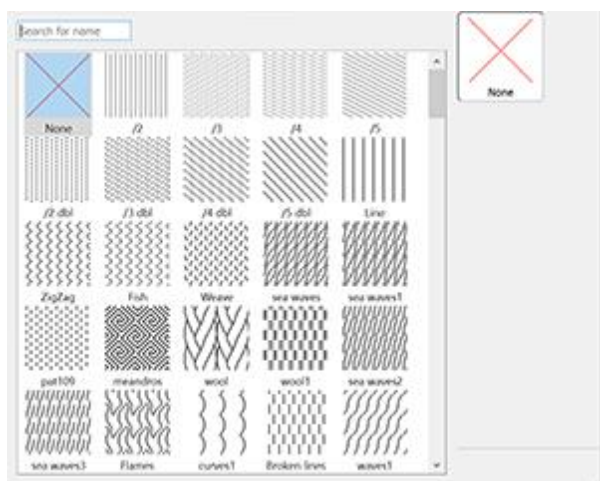
Nabídka Stehy obsahuje všechny styly stehů, které lze aplikovat na motiv. Stehy typem pohybu z jednoho bodu do druhého, který je normálně vykonáván pomocí jednoho stehu. Některé stehy nemusí po aplikaci vypadat na motivu dobře. To je dáno tím, že ne všechny Stehy dokonale sedí na každý tvar.



Požadované stehy vyberte kliknutím na ně a prohlédněte si je v motivu. Pokud zvolíte Žádný, bude obnoven výchozí saténový typ stehu. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž můžete s motivem experimentovat. Existuje více než 400 Stehů, díky kterým můžete vytvářet unikátní motivy. Styly, které jsou v ikoně filmu (např. ) jsou sérií různých "stehů" v jednom.

Vzory

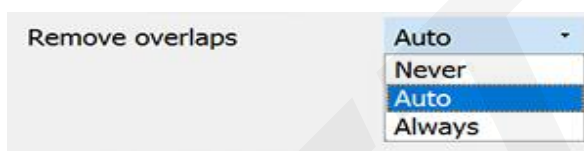
Nabídka vzorů obsahuje všechny vzory, které lze aplikovat na motiv. Vzory jsou tvary vytvořené ze stehů. Stehy a Vzory můžete různě kombinovat a vytvořit si tak vlastní motivy. Některé kombinace však v motivu nemusí vypadat dobře. Ne všechny kombinace totiž vedou k dokonalému výsledku.



Kliknutím vyberte požadovaný vzor. Pokud žádný nevyberete, bude obnoveno výchozí nastavení. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž s ním můžete experimentovat. Existuje 195 vzorů, jež můžete použít na váš motiv. Pokud si chcete prohlédnout pouze vzor a ne kombinaci se stehy, nastavte výběr stehů na Žádný. Jinak bude zobrazena kombinace vzoru se stehy.

Navíc existují další funkce, kterými můžete upravit vyšívání. Jsou jimi Odstranit překrytí a Sekvence.

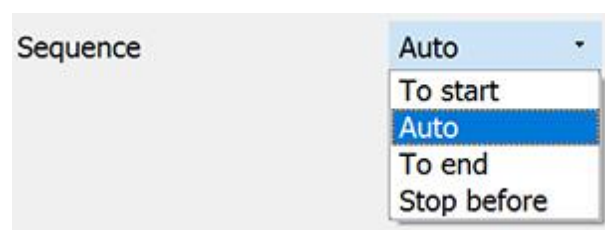
Odstranit překrytí:





Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látku. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastřiženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odstráněny všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstřihnoutí, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Sekvence:



Je-li nastavena na Automaticky , můžete díky tomuto nástroji provádět změny vyšivací sekvence. Můžete nastavit, aby byly dané objekty motivu vyšity na začátku či na konci vyšivacího procesu. To vám dává možnost šít motivy přesně dle vašich představ. Nabídka Sekvence má 3 možnosti Automaticky, Na začátku a Na konci. Výchozím nastavením je možnost Automaticky, díky které program vytvoří ty nejlepší výsledky. Pro ruční změnu vyšivací sekvence použijte zbylé dvě možnosti. Možnost Na začátku umístí vybraný objekt na začátek vyšívání. To znamená, že pokud měl být v rámci sekvence vyšit na pátém místě, nyní bude na prvním. Opakem je možnost Na konci. Je-li aplikována, vybraný objekt motivu bude okamžitě umístěn na konec sekvence. Sekvenci můžete měnit pouze těmito dvěma funkcemi.

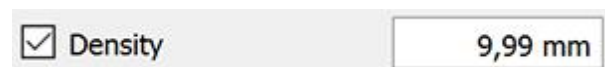
Nastavení automatické sekvence  je velice užitečné pro vyšívání na pokrývky hlavy a křehké látky, které vyžadují zvláštní péči.

Například pokud máte motiv s 20 objekty a vyberete 5, které mají být vyšity na začátku a 5 na konci, program nejdříve vyšije ty, které byly nastaveny Na začátek, přičemž automaticky rozhodne o jejich pořadí, poté ty (10), které mají Automatickou sekvenci, poté objekty Na konci, u kterých rovněž určí jejich pořadí.

Možnost Zastavit před objektem, je zvláštním příkazem sekvence, který můžete přidat do zvoleného motivu v případě, že si přejete zastavit stroj před vyšitím daného objektu. Tento nástroj je užitečný u motivů využívajících více rámečků, nášivek, motivů s pojmenováním a každého motivu, u kterého potřebujete zastavit stroj pro vykonání konkrétního úkonu.

Existují ještě další tři možnosti, kterými lze upravit vyšivací parametry vašeho motivu. Jak jsme již zmínili v sekci Výběr látky, každá z látek obsahuje jiná přednastavení, která ovlivňují způsob umístění motivu na ní a některé z nich lze najít na panelu Vlastnosti. U Řadové výplně to jsou Délka, Hustota a Přidat krátký/dlouhý steh. Tyto možnosti vám umožní upravovat motiv a dosahovat požadovaných výsledků.

Hustota:



Funkci Hustota aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hustotu vámi přidaných stehů. Hustotu můžete nastavit také kliknutím na políčko a otáčením kolečka myši, pokud jej máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložíte je kliknutím mimo políčko hustoty.

Délka:

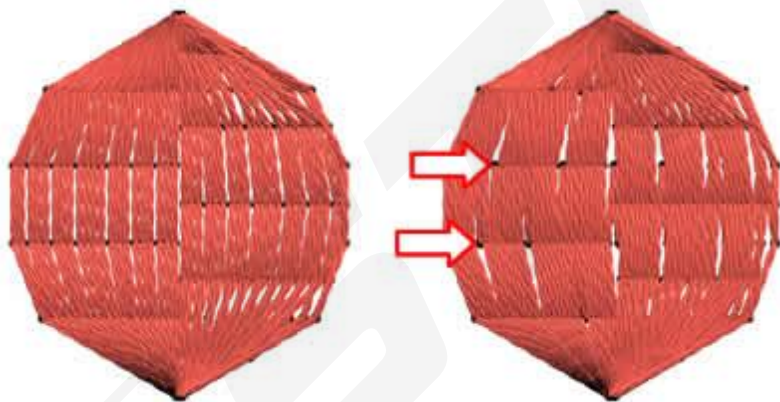
Length

Funkci Délka aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. V číselném poli můžete nastavit délku každého stehu Řadové výplně.

Přidat krátký/dlouhý steh:

Add short/long


Funkci Přidat krátký/dlouhý steh aktivujete kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Tato funkce umísťuje do motivu krátké a dlouhé stehy.



Funkce vypnutá

Funkce zapnutá

Křížek

Každý křížek se skládá ze dvou průběžných stehů, které se protínají do tvaru X. Křížkové stehy stejné barvy vyplňují vybraný tvar mřížkou. Po importu či vytvoření vektorového motivu pomocí dostupných nástrojů jej můžete vybrat a vyplnit křížkovými stehy .

V motivu vyplněném křížky je možné změnit počet křížků, tedy Opakování a Velikost buňky.

Opakování:

Repeats


Změnou počtu křížků nastavíte, kolikrát bude křížkový steh vyšíť. Čím vyšší hodnota, tím silnější křížek. Výchozí hodnota je 2 a ve většině případů je dostačující. Maximální hodnotou je 10, minimální pak 1. Nastavený počet opakování tedy musí být někde mezi těmito hodnotami.

Velikost buňky:

Cell size

Změnou této hodnoty změníte velikost schránky křížku. Tato hodnota představuje rozměry čtvercové schránky křížku. Výchozí hodnotou je 0,2 cm nebo 0,079".

Nášivka

Při výběru Nášivky, se výplň objektu překryje látkou. Náhled látky se zobrazí ve vybrané barvě. Hranice budou vymezeny v rámci nášivky. Pokud motiv neobsahuje program obrysu/pera, program ušije kolem nášivky e-steh (), čímž ji udrží na látce.

Do průběžného stehu jsou přidány nové cikcakové, které je možné použít pro jedno či dvě laserová vyřezávání nášivky.

Příklad:

Představme si ovál (jako ten na obrázku vlevo). Jak můžeme vidět, má modrou výplň a tmavě modrý obrys. Pokud nastavíme výplň na Nášivku, ovál bude vypadat jako ten ve středu obrázku (Nášivka s průběžným obrysem). Pokud odstraníme barvu obrysu, program automaticky přidá obrysový E-steh, což můžete vidět na obrázku vpravo.

Původní objekt s Krokovou výplní Nášivková výplň Nášivka s E-stehem

Použití nášivky

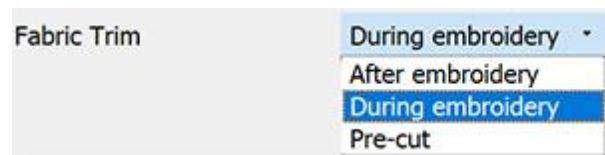
Pro skutečnou tvorbu motivů s nášivkou, musíte dodržet běžný postup. Tento výrobní postup vyžaduje během vyšívání interakci uživatele. Abychom výrobnímu procesu porozuměli, rozebereme si, jak se bude vyšivací stroj chovat, když dostane povel vyšít nášivku.

1. Objeví se přerušovaná linie, která určuje, kam musí být nášivka umístěna.
2. Vytvoří se skokový steh a stroj se zastaví, aby bylo možné ručně umístit látku nášivky.
3. Budou přidány průběžné stehy, které vytvoří tvar nášivky.
4. Bude přidán další skokový steh a stroj se zastaví (znovu), aby bylo možné ořezat látku dle tvaru.
5. Nakonec bude přidán obrys/pero nášivky (E-steh, Sériový saténový steh nebo průběžný steh) dle výběru.

Stroj dokončí vyšívání zbylých objektů.

Pomocí Pomalého překreslení  si můžete zobrazit/simulovat proces vyšívání motivu.

Zastříhnutí látky:



Pomocí nabídky Zastříhnutí látky si můžete vybrat způsob, jakým bude látka zastřížena. Na výběr máte ze 3 možností: Po vyšívání, Během vyšívání a Před ořezáním. Abychom objasnili, co každá z funkcí umí, popíšeme si, jak ovlivní vyšivací stroj.

Je-li zvolena funkce Po vyšívání, program provede následující kroky: Nejdříve vytvoří tvar nášivky pomocí přerušované linie, v rámci které musí být nášivka umístěna. Poté provede skokový steh na líci a stroj se zastaví, aby mohla být nášivka umístěna na látku. Poté program vytvoří obrysy nášivky (Výchozí upevnění: E-steh, Cikcak nebo Sériové saténové, průběžné) dle výběru. Nakonec musíte vyjmout vyšivku ze stroje a nášivku oříznout.

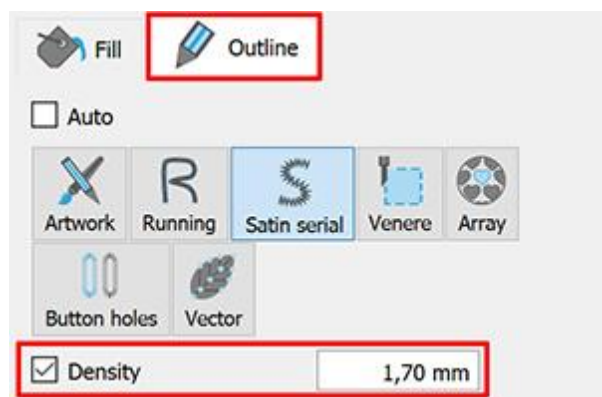
Je-li zvolena funkce Během vyšívání, program provede následující kroky: Nejdříve vytvoří tvar nášivky pomocí přerušované linie, v rámci které musí být nášivka umístěna. Poté provede skokový steh a stroj se zastaví, aby mohla být nášivka na látku umístěna. Poté software pomocí průběžných stehů vytvoří tvar nášivky. Bude proveden skokový steh a stroj se (znovu) zastaví, aby vyřezal nášivku do požadovaného tvaru. Na konci program vytvoří obrysy nášivky (Výchozí upevnění: E-steh, Cikcak), dle výběru.

Je-li zvolena funkce Před ořezáním, program provede následující kroky: Nejdříve vytvoří tvar nášivky pomocí přerušované linie, v rámci které musí být nášivka umístěna. Poté vytvoří skokový steh a stroj se zastaví, aby mohla být nášivka na látku umístěna. Jelikož nášivka již byla zastřížena do tvaru objektu, program začne vyšívat její okraje.

Poznámka: na hranice nepoužívejte pouze průběžný steh. Mohlo by dojít k nesprávnému našití nášivky.

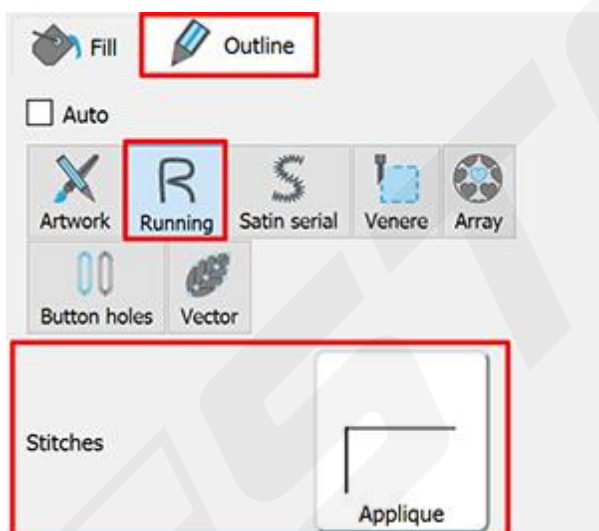
Cikcak upevnění

Při použití funkce Upevnění, program objektu nášivky automaticky přidá Sériové saténové obrysy s Hustotou 1,70 mm. Sériové saténové stehy s hustotou vyšší než 1,20 mm jsou ve skutečnosti cikcakové stehy. Cikcak obrysy (mají stejnou barvu jako výplň) přišijí nášivku na látku. Pokud chcete změnit rozmístění upevnovacích stehů, můžete využít možností Sériových saténových obrysů.

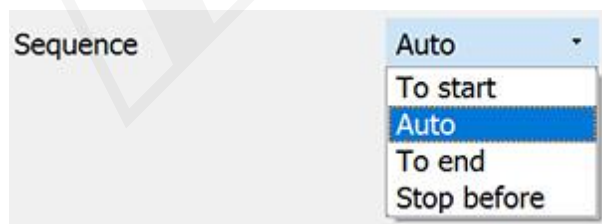


Upevnění E-stehem

Pomocí tohoto tlačítka určíte, že obrysy nášivky budou tvořeny e-stehem. Ve skutečnosti pokud přepnete na záložku obrysů uvidíte, že byly aplikovány průběžné obrysy ve stylu Nášivka. Zvolením této možnosti bude nášivka přišita na látku e-stehy, které mají stejnou barvu jako výplňová oblast a vypadají podobně, jako na následujícím obrázku. Také zvolte libovolný z dostupných stylů průběžného stehu, které budou použity pro upevnění. Musíme zmínit, že existují některé cikcakové stehy, které lze použít pro jednoduchou či dvojitou nášivku před ořezáním.



Sekvence



Nášivka nemá žádné editovatelné možnosti, jedinou dostupnou funkcí je tak Sekvence. Pomocí sekvence můžeme upravovat způsob, jakým bude motiv vyšit. Konkrétní objekty motivu můžeme umístit na začátek nebo na konec vyšívání. To vám dává možnost vyšít motiv dle vlastního pořadí. Nabídka Sekvence má tři funkce Auto, Na začátek, Na konec.

Výchozím nastavením programu je funkce Auto, v níž je sekvence automaticky vytvořena inteligentním mechanismem softwaru. Ruční změnu sekvence provedete vybráním jedné ze dvou zbývajících možností. Funkce Na začátek přesune zvolený objekt na začátek vyšivky. Pokud byl tedy objekt pátý v pořadí, nyní bude vyšit první. Možnost Na konec funguje přesně naopak, vybraný objekt se automaticky přesune na konec vyšívání. Tento nástroj je velice vhodný při vyšívání na pokrývky hlavy a jiné citlivé látky, které vyžadují speciální péči při umísťování objektů.

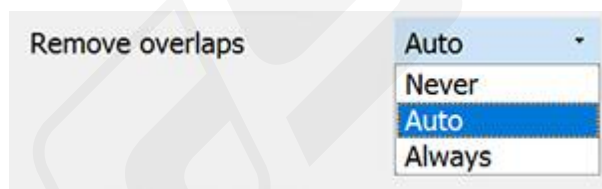
Vyberete-li více objektů Na začátek nebo Na konec, program automaticky rozhodne, který z nich bude vyšit první a který z nich poslední.

Například pokud máte motiv s 20 objekty a vyberete 5, které mají být vyšity na začátku a 5 na konci, program nejdříve vyšije ty, které byly nastaveny Na začátek, přičemž automaticky rozhodne o jejich pořadí, poté ty (10), které mají Automatickou sekvenci, poté objekty Na konci, u kterých rovněž určí jejich pořadí.

To je velice užitečné, protože můžete specifikovat, kdy bude nášivka vložena na látku. Díky tomu nemusíte čekat, než vyšivací stroj dojde do bodu, kdy má být nášivka umístěna. Můžete mu jednoduše zadat, že bude vyšita na začátku nebo na konci vyšivacího procesu. To vám ušetří čas i námahu.

Možnost Zastavit před objektem, je zvláštním příkazem sekvence, který můžete přidat do zvoleného motivu v případě, že si přejete zastavit stroj před vyšitím daného objektu. Tento nástroj je užitečný u motivů využívajících více rámečků, nášivek, motivů s pojmenováním a každého motivu, u kterého potřebujete zastavit stroj pro vykonání konkrétního úkonu.

Odstranit překrytí:



Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látce. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastříženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odštíženy všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstrihnutí, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Křížkový steh

Program má schopnost automatického převodu importovaného bitmapového obrázku na křížkový steh. Rovněž dokáže vámi vytvořený tvar vyplnit křížky a vytvořit váš vlastní křížkový motiv od píky. Rovněž je možné využít kombinací mezi běžnou vyšivkou (krokový, saténový steh, Řadová výplň a násivka) a křížkovými stehy. Kombinací stehových typů můžete vytvořit unikátní motivy, které jste nikdy předtím neviděli. Program automaticky redukuje počet barev bitmapového obrázku.

Ve vytvořeném křížkovém motivu je možné změnit počet křížkových stehů - Opakování - a Velikost buňky křížku. Pokud převedete bitmapový obrázek na motiv z křížkových stehů, můžete rovněž nastavit počet barev, které bude motiv mít.

Opakování:

Repeats

Změnou počtu křížků nastavíte, kolikrát bude křížkový steh vyšit. Čím vyšší hodnota, tím silnější křížek. Výchozí hodnota je 2 a ve většině případů je dostačující. Maximální hodnotou je 10, minimální pak 1. Nastavený počet opakování tedy musí být někde mezi těmito hodnotami.

Velikost buňky:

Cell size

Změnou této hodnoty změníte velikost křížkové schránky. Hodnota představuje velikost čtverečku, do kterého je křížek umístěn. Každý bod představuje desetinu milimetru, pokud tedy zadáte hodnotu 20, to znamená že čtverec křížku bude 0,2 cm či 0,082". Výchozí hodnota buňky je 20.

Vedle políčka se nachází informace o mřížce stehu, které jsou užitečné pro ty, jež s tímto nástrojem pracují. Mřížka je: číselná hodnota, která ukazuje počet stehů na palec (cm). Díky ní tak můžete jednoduše vypočítat počet stehů ve vašem motivu.

Počet barev:

Number of colors

V tomto poli můžete definovat počet barev, které bude váš křížkový motiv obsahovat. Tato možnost bude dostupná pouze v případě, že převedete bitmapový obrázek na křížkový motiv.

Fotosteh

Jakýkoli importovaný bitmapový obrázek lze převést na motiv foto-stehu. Při vyšívání ve fotostehu program automaticky rozpozná gradaci barev obrázku v pozadí a nastaví výplňové stehy. Těmi jsou saténové sloupky, které pokrývají oblast obrázku v pozadí. Lze nastavit následující parametry:

Monochromatický

 Monochrome

Pomocí funkce Monochromatický můžete vytvořit buďto CMYK (Azurová, Purpurová, Žlutá, Černá) fotosteh nebo monochromatický v požadované barvě.

Zvolte tuto možnost a motiv ve foto-stehu se změní na monochromatický.

Motiv je založen na gradaci barev vybraného obrázku. Kdykoli můžete tuto funkci odebrat a vrátit zpět CMYK fotosteh.



Bitmapový obrázek



Monochromatický foto-steh



CMYK foto-steh

Šířka

Width

1,5 mm

Tímto parametrem můžete upravit šířku saténových sloupců, ze kterých se foto-steh skládá.

Počáteční hustota

St. density

0,50 mm

Upravujte hustotu saténových sloupců, které vyplňují motiv.

Gamma korekce

Gamma correction

Pomocí této funkce můžete upravit Gamma záření obrázku. Touto možností nastavujete celkový jas obrázku. Obrázky, které nejsou správně upraveny, mohou být příliš světlé či příliš tmavé. Úpravou této hodnoty dosáhnete zvýšení kvality fotostehu.

Sítková výplň

Je-li tato možnost aplikována, oblast výplně bude Sítková. Sítková výplně je speciální výplně, která přidává dvě přímky, jež se protínají s paralelními průběžnými stehy. Tyto dvě přímky tvoří síť, kterou lze použít při tvorbě Krajek. Jedná se o velice užitečný nástroj, díky kterému lze dosáhnout výtečných vyšivacích výsledku. Sítková výplň zahrnuje více možností, které mohou být pro vybraný objekt upraveny. Zde je jejich výčet:

Velikost buňky:

Cell size

Díky této funkci můžete specifikovat velikost každého čtverečku, ze kterého se Sítková výplň skládá. Nastavíte-li Velikost buňky na 2,0 mm, budou mít všechny čtverečky sítě velikost strany 2,0 mm. Maximální hodnota je 9,9 mm, minimální pak 0,5 mm. Pro změnu této hodnoty můžete buďto použít směrových šipek vedle políčka nebo hodnotu vepsat přímo do políčka a potvrdit ji Enterem. Dalším způsobem je kliknout do políčka a hodnotu změnit kolečkem myši. Změny, které provedete, se okamžitě aplikují na motiv. Změnou této hodnoty můžete vytvořit síťku s většími či menšími čtverečky dle požadavků.

Ofset:

Offset

Touto možností specifikujete rozměry, vnější či vnitřní, v rámci kterých se síťka zvětší/zmenší. Například: pokud nastavíte hodnotu ofsetu na 3 mm, Sítková výplň se roztáhne o 3 mm. Pokud nastavíte hodnotu na -3 mm, Sítková výplň se smrskne 3mm.

Maximální hodnota ofsetu je 15,0 mm, minimální pak -15,0 mm. Změnou hodnoty ofsetu můžete upravit klikáním na směrové šipky vedle políčka nebo hodnotu můžete vepsat přímo do něj a potvrdit ji Enterem. Další možností je kliknout do políčka a hodnotu změnit kolečkem myši. Změny budou okamžitě aplikovány na motiv. Touto hodnotou můžete upravovat rozměry Sítkové výplně. To je velice užitečné v případě, že chcete zakrýt díru a ujistit se, že bude síťka vyšita na látce, nikoli uvnitř díry. To je velice důležité při vytvoření správné Sítkové výplně.

Úhel:

Angle

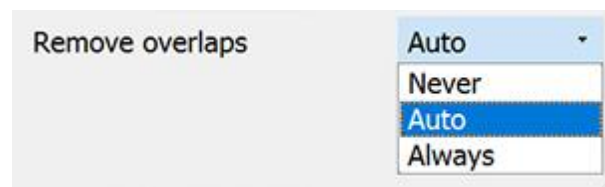
Díky této možnosti můžete upravit úhel Sítkové výplně. Pokud například nastavíte hodnotu na 0 stupňů, Sítková výplň bude srovnána na osách X a Y tak, aby vytvořila pravý úhel. Pokud hodnotu změňte na 30 stupňů, výplň bude pootočená o 30 stupňů proti směru hodinových ručiček a naprosto změni svůj směr.

Úhel můžete nastavit mezi 0 a 360 stupni. Změnu hodnoty provedete buďto klikáním na směrové šipky vedle políčka nebo ji můžete přímo vepsat a potvrdit klávesou Enter. Další možností je kliknout přímo do políčka a hodnotu změnit pomocí kolečka myši. Změny se okamžitě aplikují na motiv.

Sítkovou výplň můžete natočit tak, aby seděla do použitého tvaru. Tato funkce vám umožňuje vytvářet lepší a hezčí motivy.

Navíc existují dvě další možnosti, které jsou velice užitečné při úpravách motivu. Jsou jimi Odstranit překrytí a Sekvence.

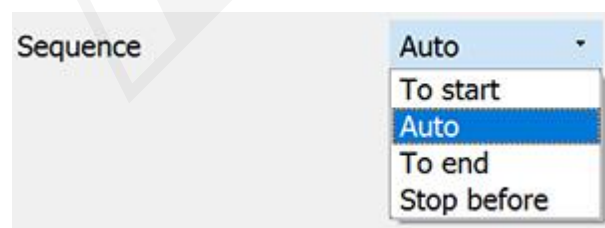
Odstranit překrytí:



Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látku. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastřiženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odštíženy všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstráňování, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Sekvence:



Pomocí sekvence můžeme upravovat způsob, jakým bude motiv vyšit. Konkrétní objekty motivu můžeme umístit na začátek nebo na konec vyšívání. To vám dává možnost vyšít motiv dle vlastního pořadí. Nabídka Sekvence má tři funkce Auto, Na začátek, Na konec.

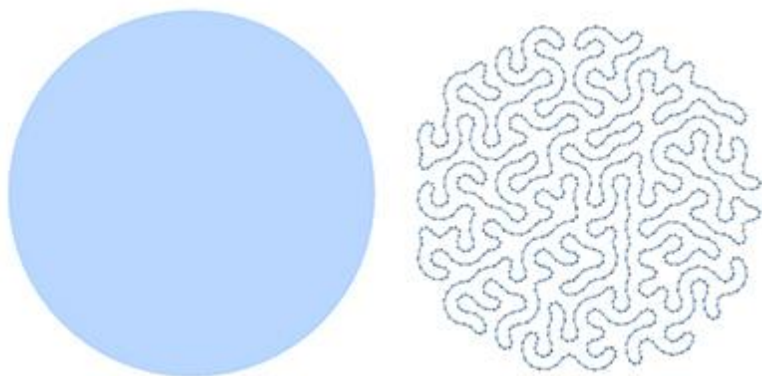
Výchozím nastavením programu je funkce Auto, v níž je sekvence automaticky vytvořena inteligentním mechanismem softwaru. Ruční změnu sekvence provedete vybráním jedné ze dvou zbývajících možností. Funkce Na začátek přesune zvolený objekt na začátek vyšivky. Pokud byl tedy objekt pátý v pořadí, nyní bude vyšit první. Možnost Na konec funguje přesně naopak, vybraný objekt se automaticky přesune na konec vyšívání. Tento nástroj je velice vhodný při vyšívání na pokrývky hlavy a jiné citlivé látky, které vyžadují speciální péči při umísťování objektů.

Vyberete-li více objektů Na začátek nebo Na konec, program automaticky rozhodne, který z nich bude vyšit první a který z nich poslední.

Například pokud máte motiv s 20 objekty a vyberete 5, které mají být vyšity na začátku a 5 na konci, program nejdříve vyšije ty, které byly nastaveny Na začátek, přičemž automaticky rozhodne o jejich pořadí, poté ty (10), které mají Automatickou sekvenci, poté objekty Na konci, u kterých rovněž určí jejich pořadí.

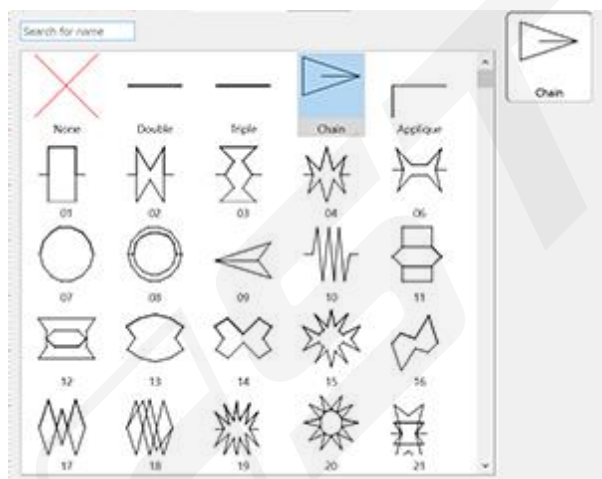
Tečkování

Tečkování je speciálním typem stehu, který se používá především u prošíváných projektů. Vyberte libovolný objekt a aktivací tečkování jej vyplníte podobně, jako na následujícím obrázku. Tečkování můžete použít různými způsoby, vytvářet tečkované bloky různých tvarů a velikostí, případně vyplnit oblast nepravidelnými liniemi náhodně rozmístěnými do tvaru.



Stehy

Oblast Stehů obsahuje všechny stehové typy, které lze aplikovat na objekt. Stehem se v programu rozumí pohyb z jednoho bodu do druhého, který je normálně vykonán jedním stehem. Některé stehy nemusí po aplikaci na tečkované objekty vypadat dobře, nepravidelný pohyb tečkováných vzorů totiž k mnoha stehům nesedí. To se děje proto, že styly nesedí do všech možných tvarů.



Steh vyberete kliknutím na něj a zobrazením jej v motivu. Výběrem Žádný obnovíte výchozí typ tečkování. Váš výběr se okamžitě projeví v oblasti motivu, díky čemuž můžete experimentovat.

Stehy, které jsou v ikoně filmu (např. ) , jsou sérií více stylů v jednom.

Ofset:

Offset

Díky této možnosti můžete specifikovat vzdálenost, vnitřní či vnější, v rámci které chcete zmenšit/zvětšit tečkovaný vzor. Pokud například nastavíte hodnotu Ofsetu na 3 mm, tečkování se roztáhne o 3mm. Pokud ale nastavíte hodnotu na -3mm, tečkování se smrskne o 3mm.

Maximální hodnota Ofsetu je 15,0mm a minimální je -15,0mm. Změnu hodnoty provedete směrovými šipkami vedle políčka nebo vepsáním příslušné hodnoty přímo do něj. Dalším způsobem je kliknout do políčka a hodnotu nastavit kolečkem myši. Provedené změny budou okamžitě aplikovány na motiv. Změnou hodnoty můžete měnit velikost Tečkování.

Hustota: Density

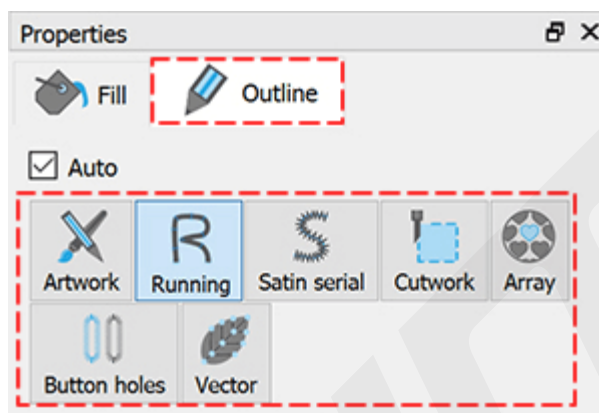
Možnost Hustota aktivujete kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Do číselného políčka můžete specifikovat vzdálenost mezi liniemi tečkovaného vzoru. Hustotu můžete rovněž nastavit pomocí směrových šipek nebo kolečkem myši po kliknutí na zadanou hodnotu. Tu lze potvrdit kliknutím mimo políčko a změna se okamžitě projeví v oblasti motivu.

Délka: Length


Možnost Délka aktivujete kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Do číselného políčka můžete specifikovat délku každého stehu, který bude v tečkovaném vzoru použit.

Vlastnosti obrysů

Tato záložka obsahuje všechny funkce, které lze použít na obrysy motivů. Tato funkce není dostupná dokud z motivu nevyberete motiv. Je-li vektorový motiv vyšíván poprvé, jsou obrysové stehy vybrány automaticky. Pro to je zaškrtnut checkbox v horní části záložky obrysů. Je-li v obrysech provedena změna, checkbox bude prázdný. Opětovným kliknutím na něj obnovíte původní programové obrysy.



Artwork

Je-li aplikována tato funkce , výplňová oblast se vyprázdní. Všechny výplňové stehy budou z motivu odstraněny a zůstanou pouze obrysové, pokud jsou vytvořeny. Když nepotřebujete specifickou oblast vyšít, stačí, když její výplň nastavíte na Artwork a všechny tyto stehy budou okamžitě odstraněny.

Průběžné

Je-li aplikována tato možnost, obrysy motivů budou Průběžné. Všechny stehy obrysů a ohraničení se změní na průběžné, které jsou automaticky vypočítány a vyrobeny programem. Výchozí nastavení se změní na Průběžné stehy. Vzhled průběžných obrysů můžete změnit úpravou jejich Tloušťky a Stylu. Na každý motiv můžete aplikovat různou tloušťku a styl. Rovněž máte možnost změnit Ofset a Délku stehu.

Šířka ohraničení

Outline width

0,4 mm

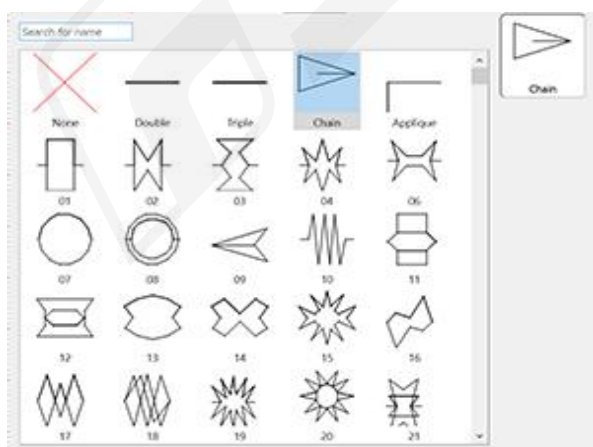
Změnou této hodnoty můžete vybranému objektu přidat obrysy, případně změnit šířku existujících obrysů. Pokud je hodnota Obrysů nastavena na 0, znamená to, že vybraný objekt obrysy nemá. Změnou této hodnoty na vyšší přidáte ohraničení o konkrétní šířce. Hodnotu šířky obrysů můžete změnit přepsáním současné hodnoty na jinou. Stará hodnota bude přepsána novou, kterou potvrdíte kliknutím mimo políčko nebo klávesou Enter/Return. Tato hodnota bude aplikována na vybraný objekt.

U Průběžných stehů Šířka obrysů ovlivňuje způsob, jakým budou vyšity. Následující automatické změny se projevují v případě, že je zaškrtnut checkbox Auto.




- Šířka obrysů 0,1 - 0,4: Průběžné s 1 protáhnutím.
- Šířka obrysů 0,5 - 0,8: Průběžné s aplikací dvoj-stehů (2 protáhnutí).
- Šířka obrysů 0,9 - 1,9: Průběžné s aplikací troj-stehů (3 protáhnutí).
- Šířka obrysů >1,9: Průběžné se změnou na Sériové saténové


Stehy

Oblast stehů obsahuje všechny stehové styly, které lze na motiv aplikovat. Stylem se rozumí pohyb z jednoho bodu do druhého, který je běžně aplikován pomocí jednoho stehu. Jsou-li stehy aktivní, budou na obrysy umístěny jeden za druhým. Aplikací různých stehů můžete vytvořit unikátní vyšivací motivy.

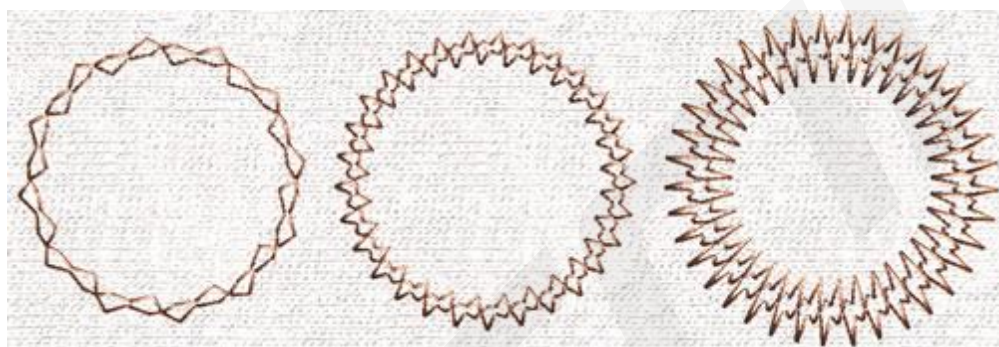


Kliknutím vyberete požadovaný steh a zobrazíte jej ve vašem motivu. Váš výběr je okamžitě zobrazen v oblasti motivu, což vám umožní experimentovat s ním.

První tři styly    jsou automaticky zvoleny programem a nemůžete je nijak upravovat. Jejich výběr závisí na šířce obrysů a změnit je můžete pouze změnou šířky obrysů vektorového motivu. Všechny ostatní styly vyberete kliknutím na ně.

Existuje 325 stylů, které lze použít pro vytvoření unikátních motivů. Styly, které jsou v ikoně filmu (např. ) jsou sérií různých stylů v jednom.

Styly aplikované na průběžné stehy můžete roztahovat úpravou jejich délky (z nabídky Vlastnosti) a Šířky obrysů (z nabídky Možnosti nástrojů). Jakmile manuálně nastavíte délku, styly se začnou natahovat po průběžných obrysech. Chcete-li rozměry upravovat proporcionálně, můžete ponechat automatickou délku (nechte hodnotu Délky nezaškrtnutou) a upravte Šířku obrysů nebo nastavte obě na stejné číslo.



Délka: 6.0mm -
Obrysy: 2.0mm

Délka: 2.5mm -
Obrysy: 0,4mm

Délka: 1.0mm - Obrysy: 5.0mm

Hodnota délky je automaticky navržena v závislosti na vybraném stylu. Hodnotu můžete zvýšit či snížit dle vašich preferencí a změnu okamžitě uvidíte na objektu.

Zvýšením hodnoty Ohraničení a snížením hodnoty Délky můžete vytvořit tenčí styl. Opačným postupem, tedy snížením hodnoty Ohraničení a zvýšením Délky, můžete styl roztáhnout.

Mějte na paměti, že všechny styly mají nastavenou minimální délku, za kterou již nelze zajít. Jakékoli snížení pod tuto minimální hodnotu neovlivní velikost stylu, což můžete vidět při použití nástroje Pomalé překreslení.

Zrcadlit stehy

Mirror stitches

Pomocí této funkce můžete zrcadlit aplikované stehy.

Ofset:

Offset

Ofset můžete aktivovat kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Do numerického pole zadejte požadovanou hodnotu ofsetu, od - 15 do 15mm. Hodnotu můžete upravit také klikáním na směrové šipky vedle políčka nebo pomocí kolečka myši po kliknutí do něj. Vložená hodnota přesně definuje odsunutí obrysů z jejich původní pozice. Je-li hodnota negativní, průběžný objekt se posune dovnitř a naopak. Výchozí hodnota je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Vámi provedené změny hodnoty ofsetu se okamžitě projeví v náhledu motivu.


Protáhnutí

Passes

Definuje počet protáhnutí, které průběžný steh provede pro vytvoření obrysů motivu. Tímto způsobem vytvoříte tloušťku průběžných stehů. Minimální hodnota je 1 (Jediné protáhnutí) a maximální 9 (9 protáhnutí). Jakákoli změna průběžné tloušťky není vidět ve 3D náhledu, ale je uložena spolu s motivem. Jakmile je motiv vyšit, nastavená hodnota bude aplikována. Vícenásobné protáhnutí uvidíte také při pomalém překreslení.

Délka:

 Length

Tuto funkci aktivujete kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete zadat délku stehů u přidávaného objektu. Hodnotu lze nastavit také klikáním na směrové šipky nebo pomocí kolečka myši . Změny se okamžitě objeví v oblasti motivu a uložit je můžete kliknutím vedle políčka.

Sériové saténové

Je-li aplikována tato funkce, obrysy motivu budou tvořeny Sériovými saténovými stehy. Všechny stehy budou změněny na Sériové saténové, které automaticky vypočítá a vyrobí program. Umístění Sériového saténového typu je nastaveno programem. Změnou vzoru upravíte vzhled Sériového Saténového typu. Jak můžete vidět na obrázku níže, existuje více vzorů, které lze aplikovat. Rovněž máte možnost změnit Podklad, Ofset, Hustotu stehu a Kompenzaci.

Šířka obrysů

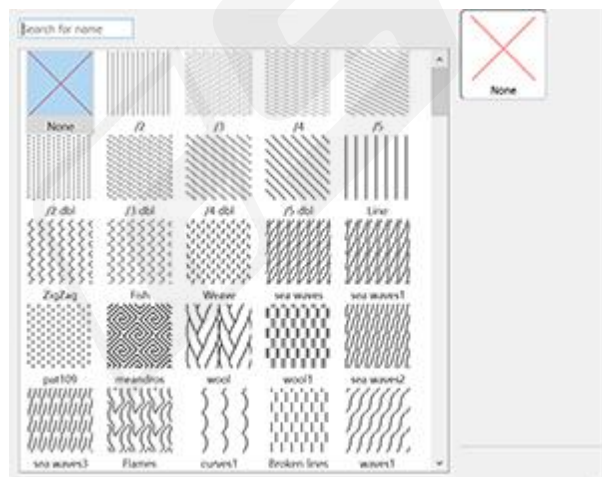
Outline width

0,4 mm

Změnou této hodnoty můžete vybranému objektu přidat obrysy případně změnit šířku existujících obrysů. Pokud je hodnota obrysů v číselném poli 0, do objektu budou přidány obrysy o konkrétní šířce. Hodnotu šířky obrysů můžete změnit přepsáním stávající hodnoty. Stará hodnota zmizí a zadána bude nová, kterou můžete potvrdit klávesou Enter či Return nebo kliknutím mimo číselné pole. Změna hodnoty se okamžitě projeví na obrysech vybraného objektu.

Vzory

Oblast vzorů obsahuje všechny dostupné vzory. Vzory jsou tvary tvořenými ze stehů. Vzory můžete aplikovat pouze do širokých či hraničních obrysů. Pokud máte tenký obrys, změna vzorů se neprojeví.



Kliknutím vyberte požadovaný vzor. Ten se okamžitě objeví v motivu. Pokud žádný nechcete, klikněte na Žádný. Váš výběr se okamžitě objeví v oblastech motivu, díky čemuž s ním můžete experimentovat. Vybrat si můžete z 165 vzorů.

Ruční rohy

Povolením této funkce budou všechny sériové saténové rohy vypadat jako ručně dělané.

Ofset

Ofset


Funkci ofset aktivujete kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete vložit požadovanou hodnotu ofsetu, od -8 mm do 8 mm. Hodnotu můžete upravit také klikáním na směrové šipky nebo kolečkem myši po kliknutí do číselného pole. Vámi nastavená hodnota určuje přesné posunutí sériových saténových obrysů z jejich původní pozice. Pokud je hodnota negativní, objekt se posune dovnitř a naopak. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se projeví na motivu.

Vlastnosti obsahují pouze metrický systém.

Jsou zde také čtyři další možnosti, které vám pomohou upravit vyšívací parametry motivu. Všechny čtyři se nachází ve spodní části panelu Vlastnosti. U Sériového saténového typu jsou jimi Podklad, Hustota, Ofset a Kompenzace. Níže si popíšeme jejich vliv na vyšivkový motiv.

Hustota:

Density

Tuto funkci můžete aktivovat kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. V číselném poli upravujete hustotu saténových stehů. Změnu můžete po kliknutí na hodnotu provést kolečkem myši . Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a potvrdíte je kliknutím mimo číselné pole nebo klávesou Enter/Return.

Kompenzace:

Compensation

Funkci můžete aktivovat kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Do číselného pole zadejte hodnotu kompenzace, která se pohybuje od 0mm do 2,0mm. Po kliknutí na hodnotu ji můžete provést také kolečkem myši.

Vložená hodnota upravuje šířku saténových stehů. Výchozí hodnota kompenzace závisí na vámi použité látce. Pokud změňte látku, kompenzace se přizpůsobí automaticky. Změny jsou okamžitě viditelné v oblasti motivu a potvrdit je můžete kliknutím mimo číselné pole nebo klávesou Enter/Return.










Podklad:



Možnost Podkladu aktivujete kliknutím na checkbox vedle jejího názvu. Klikněte na požadovaný podklad a ten se okamžitě aplikuje na vybraný objekt. Pokud nechcete podklad nastavit ručně, program automaticky vybere ten nejvhodnější pro vás. Podkladové stehy jsou na látku umístěny kvůli vytvoření základu pro krycí stehy, které budou následovat. Podklad je velice důležitý pro kvalitu vyšivaných motivů.


Pro Saténové stehy jsou dostupné tyto podklady:

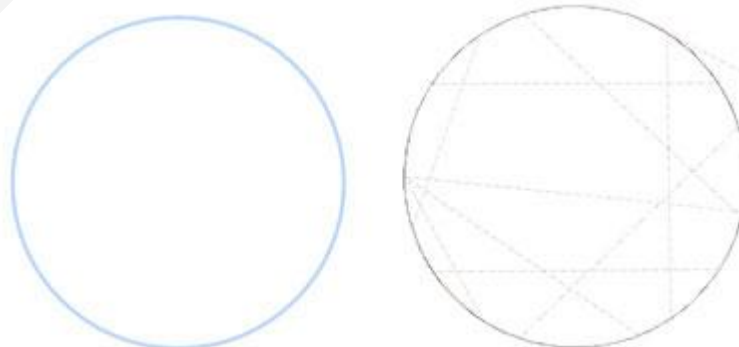
	Přichycení – Je-li vybráno přichycení, nebude aplikován žádný podklad a program spojí jednu pozici s druhou průběžnými stehy a pokryje oblast stehy krycími.
	Jediný - Je-li vybrán jediný podklad, program vytvoří jednu přímku průběžných stehů poblíž středu tvaru objektu a poté ji pokryje krycími stehy.
	Dvojitý - Je-li vybrán dvojitý podklad, program vytvoří průběžné stehy podél tvaru objektu a blízko obrysů vytvoří dvojitý podklad.
	Cikcak - Je-li vybrán cikcak podklad, program vytvoří sofistikovaný cikcakový vzor, který automaticky mění směr (dle směru krycích stehů), a tvar překryje krycími stehy.
	Křížkový - Je-li vybrán křížkový podklad, program vytvoří silnější sofistikovaný cikcakový vzor, který automaticky mění směr (dle směru krycích stehů), a tvar poté pokryje krycími stehy.
	Cikcak+ - Je kombinací cikcakového a dvojitého podkladu.
	Křížkový+ - Je kombinací křížkového a dvojitého podkladu.

	Síťový - Je-li vybrán síťový podklad, program dvakrát pokryje oblast objektu silnějším sofistikovaným cikcakovým vzorem, který automaticky mění směr (dle směru krycích stehů), a poté pokryje tvar krycími stehy.
	Síťový+ - Je kombinací síťového a dvojitého podkladu.
	Dvojitý cikcak - Pokud je zvolen dvojitý cikcak podklad, cikcakový podklad je umístěn v obou směrech.
	Dvojitý cikcak+ - Je kombinací dvojitého cikcaku a dvojitého podkladu.
	3D-1 - První úroveň 3D vzhledu saténových stehů.
	3D-2 - Druhá úroveň 3D vzhledu saténových stehů. (Doporučena pro většinu případů).
	3D-3 - Třetí úroveň 3D vzhledu saténových stehů.
	3D-4 - Čtvrtá úroveň 3D vzhledu saténových stehů.
	3D-5 - Pátá úroveň 3D vzhledu saténových stehů.

Pro aplikaci 3D vzhledu na saténové objekty musíte zvolit jeden z 5 dostupných 3D podkladů. Každý z nich poskytne vašim tvarům 3D vzhled. Doporučeno je použití podkladu 3D-2 nebo 3D-3, které poskytují výtečné výsledky.

Vyřezávání

Vyřezávání  je speciálním typem, který se používá pro vyřezání látky či jiných měkkých materiálů. Vyřezávání umožňuje přidat speciální řezy, které vyžadují 4 nože.




Vyřezávané obrysy

Výřez

Řezací jehly umožňují, aby byl každý řez, doslova každé říznutí, provedeno na vyšívacím stroji. Instalace čtyř jehel do stroje umožňuje provedení jakéhokoli řezu. Systém se sestává ze 4 řezacích jehel, které nahrazují běžné vyšívací jehly. Nainstalovány jsou po 45 stupních od sebe (0- 45 - 90 - 135). Běžné tvary jako jsou obdélníky, čtverce atd. vyžadují pouze dvě řezací jehly. Se všemi čtyřmi jehlami však můžeme dosáhnout těch nejkompexnějších tvarů. Jejich použití nevyžaduje žádnou změnu přímo ve stroji. Je pouze nutné vypnout senzor "přetrhnutí niti".

Pro aktivaci této funkce musíte digitalizovat křivku či uzavřený tvar, kteří bude přiřazen funkci Vyřezávání, kterou najdete v záložce Obrysy na panelu Vlastnosti. Jeho délka by neměla překročit 1 mm. Řezací jehla je široká 1,2 mm. Vyřezávání lze naprogramovat nezávisle, buďto před nebo po vyšívání.

Tvorba výřezu

Pro tvorbu výřezového motivu můžete pomocí nástrojů jednoduše vytvořit tvar obrysu, který bude výřez mít, a poté kliknout na ikonu Výřez  ve nabídce Vlastnosti > Ohraničení.

Po přiřazení Vyřezávání obrysům můžete upravit způsob, jakým bude výřez proveden, a to pomocí všech dostupných možností v panelu vlastností.

Outline width	<input type="text" value="0,4 mm"/>
<input type="checkbox"/> Running before	
Length	<input type="text" value="0,3 mm"/>
Cutting offset	<input type="text" value="0,0 mm"/>
<input type="checkbox"/> Running	
<input type="checkbox"/> Net fill	
<input type="checkbox"/> Satin serial	
Discard part	Internal ▾
Sequence	Auto ▾
Remove overlaps	Auto ▾

Šířka obrysu:

Pomocí této možnosti můžete specifikovat šířku obrysů vyřezávaného motivu. Vložená hodnota neovlivní výřez, ale motiv. Do políčka vepište požadovanou hodnotu a potvrďte ji klávesou Enter/Return.

Délka řezu:

Díky této funkci můžete specifikovat rozsah pohybu nože při řezání. Maximální délka je 2mm, avšak doporučená délka je méně než 1mm. Změnu délky provedete přepsáním stávající hodnoty a potvrdíte ji klávesou Enter/Return.

Průběžné stehy před

<input checked="" type="checkbox"/> Running before	
Offset	<input type="text" value="0,0 mm"/>
Length	<input type="text" value="2,5 mm"/>
Passes	<input type="text" value="1"/>

Díky této možnosti můžete specifikovat, kolik průběžných stehů chcete vyšít na látce před vyřezáváním. To je důležité pro stabilizaci látky a lepší vzhled výřezu bez páráni. Většinou stačí před výřezem vytvořit 3-5 průběžných stehů s různým ofsetem. Možnosti, které při tvorbě těchto stehů máte, jsou vypsány níže:

- Ofset:

Do políčka Ofset můžete vložit požadovanou hodnotu ofsetu. Ta může být mezi -15 mm a 15 mm. Lze ji nastavit i pomocí kolečka myši. Hodnota definuje přesnou vzdálenost průběžných stehů od obrysů v původní pozici. Pokud je hodnota negativní, průběžné stehy budou uvnitř obrysů a naopak. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakákoli změna se automaticky projeví na motivu. Ofset se používá pro přesunutí Průběžných stehů z pozice, kde bude proveden výřez, aby nedošlo k jejich přerезání. Funkce Průběžné stehy před podrží látku na místě a ochrání ji před posunutím při vyřezávání.

- Délka:

Do políčka Délka můžete specifikovat délku průběžných stehů u funkce Průběžné stehy před. Délku lze nastavit také pomocí směrových šipek vedle políčka nebo kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložit je můžete kliknutím mimo políčko. Minimální délka stehy je 0,8 mm, přičemž maximální pak 99,9 mm.

- Protáhnutí:

Touto možností můžeme nastavit počet protáhnutí, které stehy před výřezem pro stabilizaci látky vykonají. Maximální hodnota je 9, minimální pak 1. Pro změnu hodnoty můžete buďto využít směrových šipek vedle políčka, přímo ji vypsát a potvrdit klávesou Enter/Return, popřípadě využít kolečka myši. Změny se okamžitě projeví na motivu. Každé provedené protáhnutí penetruje látku v jiné pozici než to předchozí, čímž látku ještě více stabilizuje. Jakákoli hodnota protáhnutí je viditelná pouze pokud vyšívání motivu simulujete ve funkci Pomalé překreslení. Změny jinak vidět nejsou.

Ofset výřezu

Pomocí této funkce můžete specifikovat vzdálenost, vnitřní či vnější, v rámci které bude výřez posunut. Na příklad: nastavíte-li hodnotu Ofsetu výřezu na 3 mm, obrys výřezu se roztáhne o 3 mm. Na druhou stranu, pokud hodnotu nastavíte na -3 mm, se smrskne o 3 mm.

Do políčka Ofset výřezu můžete hodnotu vepsat, přičemž nejnižší hodnota je -9 mm a nejvyšší 9 mm. Rovněž ji můžete upravovat pomocí směrových šipek vedle ní nebo kolečkem myši. Hodnota, kterou vkládáte, přesně definuje vzdálenost Průběžných stehů před od své původní pozice. Pokud je hodnota negativní, průběžné stehy se přesunou směrem dovnitř a naopak. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se automaticky projeví na motivu.

Průběžné stehy

Running

Offset

Length

Passes

Stitches

Touto možností můžete specifikovat, kolik průběžných stehů chcete mít na látce po aplikaci výřezu. To se provádí buďto kvůli stabilizaci látky (někteří lidé preferují stabilizovat látku až po výřezu, nikoli před) nebo pro její přípravu pro Sítkovou výplň či dekorativní výřez. Pro stabilizaci látky se většinou používá 2-5 protáhnutí s ofsetem. Po aplikaci výřezu bude látka správně držet. Při tvorbě stehů jsou dostupné tyto možnosti:

- Ofset:

Do číselného políčka Ofset můžete hodnotu přímo vepsat, přičemž nejnižší hodnota je - 9 mm a nejvyšší 9 mm. Rovněž můžete použít směrové šipky vedle něj, popřípadě kolečko myši. Hodnota definuje přesnou vzdálenost Průběžných obrysů od jejich původní pozice. Je-li hodnota negativní, průběžné stehy se stáhnou směrem dovnitř a naopak. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se okamžitě projeví na motivu. Ofset se používá pro přesunutí Průběžných stehů z pozice, kde bude proveden výřez, aby nedošlo k jejich přerušení. Navíc stehy podrží látku na místě a zabrání jejímu páráni v případě, že nebyly aplikovány žádné stehy před výřezem.

- Délka:


Do číselného políčka Délka můžete specifikovat délku průběžných stehů. Hodnotu lze nastavit také klikáním na směrové šipky, případně kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a potvrdíte je kliknutím mimo číselné pole. Minimální délka stehu je 0,8 mm a maximální pak 99,9 mm. Délka je velice důležitá při aplikaci stehů na Průběžné objekty a dekoraci výřezu. Změnou hodnoty měníte také rozměry stehů. Po aplikaci stehů je proto velice důležité nesnížit délku pod potřebné minimum, délka stehů by pak dosahovala nulové hodnoty, což by vedlo k nechtěným přistřihnutím konečného výsledku. Prodlužovat ale můžete dle libosti.

- Protáhnutí:

Touto možností nastavíte počet protáhnutí, které Průběžné stehy provedou pro stabilizaci či dekoraci látky. Maximální hodnota je 9, minimální 1. Hodnotu můžete změnit směrovými šipkami vedle ní, vypsát ji přímo z klávesnice a potvrdit klávesou Enter/Return, nebo použít kolečko myši. Změny se okamžitě projeví na motivu. Každé protáhnutí penetruje látku v jiné pozici než to předchozí, díky čemuž je látka ještě více stabilizována. Jakákoli změna je viditelná pouze při simulovaném vyšívání motivu v režimu Pomalého překreslení. Změny jinak viditelné nejsou.

- Stehy:

Oblast Stehy obsahuje všechny dostupné stehy, které lze aplikovat při funkci Průběžné stehy. Stehy jsou typem pohybu z jednoho místa do druhého, který je běžně prováděn jedním stehem. Při aplikaci jsou stehy umísťovány jeden za druhým. Aplikací různých stehů můžete vytvořit úžasně dekorativní vzory pro váš výřez.

Kliknutím vyberete požadovaný steh. Váš výběr se okamžitě objeví v oblasti motivu, díky čemuž s ním můžete experimentovat. Kliknutím na Žádný, nebude aplikován žádný steh. Vybrat si můžete ze 325 stehů. Stehy, které jsou v ikoně filmu (např. ) , jsou sérií různých stehů v jednom.

Sítková výplň

<input checked="" type="checkbox"/> Net fill	
Cell size	<input type="text" value="2,0 mm"/>
Offset	<input type="text" value="0,0 mm"/>
Angle	<input type="text" value="0,0 °"/>

Po aplikaci vyplní tato možnost oblast výřezu Sítkovou výplní. Sítková výplň je speciálním typem výplně, který přidává dvě přímky, jež se paralelně protínají s rovnoběžnými průběžnými stehy. Tyto dvě přímky tvoří síť, která je použita pro vyplnění výřezu a vytvoření překrásných motivů.

Sítková výplň zahrnuje více možností, které vám umožňují upravit způsob, jakým bude na objekt umístěna. Možnosti jsou následující:

- Velikost buňky:

Touto možností specifikujete délku každé strany čtverečků, ze kterých se Sítková výplň skládá. Nastavíte-li hodnotu například na 2,0 mm, všechny čtverečky budou mít stranu o velikosti 2,0 mm. Maximální hodnota je 9,9 mm a minimální 0,5 mm. Změnu provedete buďto pomocí směrových šipek vedle políčka, vepsáním přímo z klávesnice a potvrzením klávesou Enter/Return, případně kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví na motivu. Změnou této hodnoty vytvoříte síť s většími či menšími čtverečky dle požadavků.

- Ofset:

Touto možností specifikujete vzdálenost, vnitřní či vnější, o kterou se Sítková výplň do všech směrů roztáhne. Pokud například nastavíte hodnotu Ofset na 3 mm, Sítková výplň se roztáhne do všech směrů o 3 mm. Nastavíte-li hodnotu na -3 mm, síťka se ve všech směrech smrskne o 3 mm. Maximální hodnota ofsetu je 9,0 mm, minimální pak -9,0 mm. Změnu ofsetu provedete pomocí směrových šipek vedle políčka, přepsáním současné hodnoty a potvrzením klávesou Enter/Return, případně kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví na motivu. Změnou hodnoty můžete upravovat velikost Sítkové výplně, což je velice užitečné v případě, že chcete překrýt výřez a ujistit se, že síťka bude vyšita na látce, nikoli přímo v díře. Díky této funkci můžete vytvářet přesné Sítkové výplně.

- Úhel:

Touto možností můžete upravit úhel, ve kterém bude Sítková výplň umístěna. Pokud je úhel například 0 stupňů, Sítková výplň bude srovnána na osách X a Y, čímž vytvoří pravé úhly. Pokud změňte hodnotu na 30 stupňů, Sítková výplň se otočí o 30 stupňů proti směru hodinových ručiček a úplně změní směr. Hodnotu lze nastavit v rozmezí 0 až 360 stupňů. Změnu provedete pomocí směrových šipek vedle políčka, vepsáním hodnoty z klávesnice a potvrzením klávesou Enter/Return, případně kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví na motivu. Změnou Úhlu Sítkové výplně ji můžete natočit dle tvaru, na který bude aplikována. To vám umožní vytvářet lepší a hezčí vyšivky.

Sériové saténové stehy

Díky této možnosti můžete na výřez aplikovat Sériové saténové stehy a pokrýt jimi okraje vyřezané látky. Rovněž se dají použít pro přichycení Sítkové výplně na místě a zabezpečení látky proti páráni. Aplikované Saténové sériové stehy mají takovou šířku, jako je hodnota Obrysů na panelu Možnosti nástrojů. Program vám rovněž dává možnost změnit některé z jejich parametrů dle vašich požadavků. Změnit lze následující parametry:

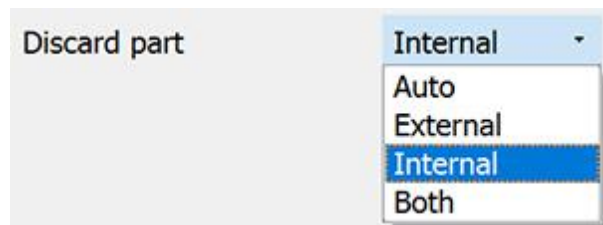
- Ofset:

Do číselného pole Ofset můžete vepsat požadovanou hodnotu ofsetu od -8 mm do 8 mm. Tu lze nastavit i pomocí směrových šipek či pomocí kolečka myši. Hodnota udává přesnou vzdálenost Sériových saténových obrysů od jejich původní pozice. Je-li hodnota negativní, obrysy se přesunou směrem dovnitř a naopak. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se okamžitě projeví na motivu.

- **Hustota:**

Do políčka Hustota můžete specifikovat hustotu přidávaných Sériových saténových stehů. Tu lze nastavit také pomocí směrových šipek, případně kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a aplikujete je kliknutím mimo políčko.

Odstranit část látky

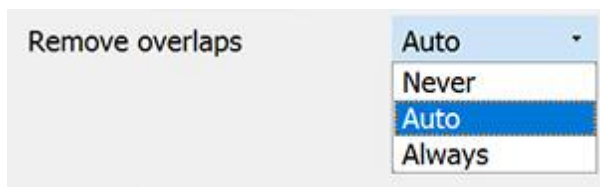


Nabídka Odstranit část látky vám dává možnost specifikovat, která část látky bude po výřezu odstraněna. Tato možnost je velice nápomocná, protože označuje látku, která bude po výřezu odstraněna a vizualizuje motiv s aplikovaným výřezem.

- **Auto:** Je-li nastavena hodnota Auto znamená to, že program automaticky rozhodne, která část látky bude odstraněna. Software se rozhodne mezi Externí, Interní či oběma, což jsou zároveň součásti nabídky odstranění a jsou popsány níže. Tato rozhodnutí probíhají automaticky a můžete je měnit přesně dle vašich potřeb.
- **Externí:** Je-li vybrána možnost Externí, bude látka vně obrysů výřezu označena sítkou (grafickou, nejedná se o stehy). To znamená, že část motivu, která bude po výřezu zachována, zůstane na látce uvnitř obrysů výřezu. Zbytek (označený sítkou) bude odstraněn (Odstraněná část látky).
- **Interní:** Možnost Interní je výchozím nastavením, což znamená, že bude označena látka uvnitř obrysů výřezu. To znamená, že část motivu, která se bude po výřezu zachována, zůstane mimo obrysy výřezu. Zbytek (opět označen sítkou) bude odstraněn (Odstraněná část látky).
- **Obě:** Je-li zvolena funkce Obě, látka/stehy uvnitř či vně obrysů výřezu nebudou označeny sítkou, ale objeví se pouze obrysy/volný výběr s malými nůžkami. Malé nůžky vám ukazují, že na konkrétním místě bude proveden řez na látce, ale žádná látka/steh nebude odstraněna. Tato možnost se používá v případě, že aplikujete výřez na otevřené tvary nebo pokud se nachází vyšívka uvnitř či vně definované oblasti výřezu.

Oblast Odstranění části je vždy zobrazena vizuální sítkou, která pokrývá oblast, jež bude odstraněna a objeví se pouze v případě, že na ni najedete myši. Pokud chcete, aby byla Odstraněná část vždy viditelná, musíte přejít do nabídky Nástroje > Možnosti > Zobrazení a zde kliknout na checkbox Vždy zobrazovat odstraněnou část. To poté potvrdíte kliknutím na Ok a část bude vždy zobrazena pomocí sítky.

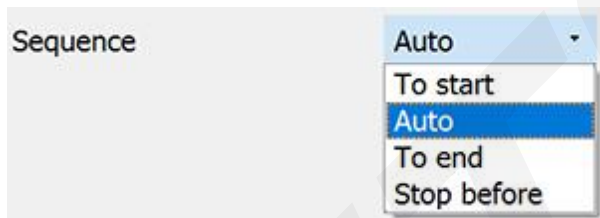
Odstranit překrytí:





Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látku. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastříženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odštíženy všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odštížení, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Sekvence:



Je-li nastavena na Automaticky , můžete díky tomuto nástroji provádět změny vyšivací sekvence. Můžete nastavit, aby byly dané objekty motivu vyšity na začátku či na konci vyšivacího procesu. To vám dává možnost šít motivy přesně dle vašich představ. Nabídka Sekvence má 3 možnosti Automaticky, Na začátku a Na konci. Výchozím nastavením je možnost Automaticky, díky které program vytvoří ty nejlepší výsledky. Pro ruční změnu vyšivací sekvence použijte zbylé dvě možnosti. Možnost Na začátku umístí vybraný objekt na začátek vyšívání. To znamená, že pokud měl být v rámci sekvence vyšit na pátém místě, nyní bude na prvním. Opakem je možnost Na konci. Je-li aplikována, vybraný objekt motivu bude okamžitě umístěn na konec sekvence. Sekvenci můžete měnit pouze těmito dvěma funkcemi.

Nastavení automatické sekvence  je velice užitečné pro vyšívání na pokrývky hlavy a křehké látky, které vyžadují zvláštní péči při rozmísťování objektů.

Vyberete-li více objektů Na začátek nebo Na konec, program automaticky rozhodne, který z nich bude vyšit první a který z nich poslední.

Například pokud máte motiv s 20 objekty a vyberete 5, které mají být vyšity na začátku a 5 na konci, program nejdříve vyšije ty, které byly nastaveny Na začátek, přičemž automaticky rozhodne o jejich pořadí, poté ty (10), které mají Automatickou sekvenci, poté objekty Na konci, u kterých rovněž určí jejich pořadí.

Možnost Zastavit před objektem, je zvláštním příkazem sekvence, který můžete přidat do zvoleného motivu v případě, že si přejete zastavit stroj před vyšitím daného objektu. Tento nástroj je užitečný u motivů využívajících více rámečků, nášivek, motivů s pojmenováním a každého motivu, u kterého potřebujete zastavit stroj pro vykonání konkrétního úkonu.


Výtisk s výřezem

Výtisk s výřezem motivu je velice důležitý pro proces vyšívání. Na výtisku najdete kromě běžných informací také přehled o tom, jaký Nůž musí být umístěn do konkrétního držáku jehly (jinak se stroj zastaví), aby funkce Vyřezávání fungovala jak má. V závislosti na tom, kdy chcete řezy provést (před nebo po vyšívání), můžete změnit pořadí vyřezávání v sekvenci vyšivacího procesu.

Abyste se vyhnuli chybám, umístěte nože dle vodítek.

- Nůž — = Umístěte 0o nůž do příslušného držáku jehly.
- Nůž / = Umístěte 45o nůž do příslušného držáku jehly.
- Nůž | = Umístěte 90o nůž do příslušného držáku jehly.
- Nůž \ = Umístěte 135o nůž do příslušného držáku jehly.

Vektor


Vektorové obrysy  jsou speciálním vyšivacím typem, který vytváří efekt saténové výplně umístěním obrysového (vzorového) tvaru na saténovou výplň. Jakýkoli obrysový tvar je možné nastavit na vektorový. Vektorové obrysy musí být umístěny na Krokový či Saténový objekt, následně je provedeno vykreslení ze stehů utvořených na Krokovém/Saténovém objektu. Na následujícím obrázku můžete vidět, že kromě stehů na kraji, jedinými stehy objektu zůstávají stehy na obrysech vektorového obrysu.

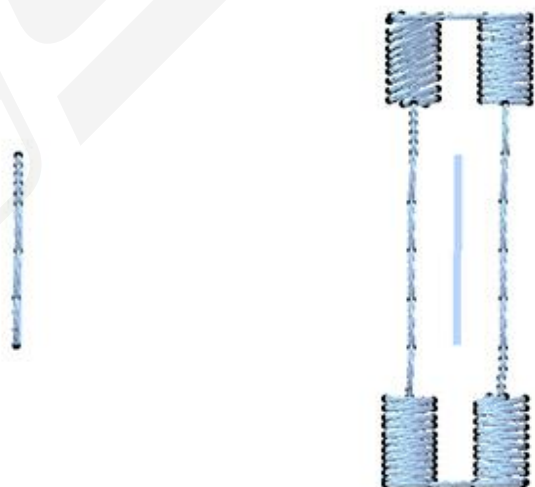


Krokový objekt Vektorová výplň Aplikovaná vektorová výplň

Na Saténový či Krokový objekt můžete přidat libovolný objekt, tvar, písmeno či volný tvar a udělat z něj tak Vektorové obrysy, čímž vytvoříte umělecký dojem a saténový vzhled i tvar se vzorem vektorového obrysu.

Knoflíkové dírky

Knoflíkové dírky  jsou speciálním typem, který můžeme využít pro vytváření knoflíkových dírek na látku. Mohou být použity v kombinaci s digitalizačním nástrojem, kde můžete vytvořit malé linky přímo tam, kde budou dírky umístěny, a poté na tyto linky aplikovat nástroj Knoflíkové dírky. Dírky budou vytvořeny okolo digitalizovaných linek.



Linka dírky

Knoflíková dírka

Pro aplikaci více knoflíkových dírek, které jsou zarovnané a dodržují od sebe konkrétní vzdálenost, můžete digitalizovat linku s danou délkou mezi knoflíkovými dírkami. Pokud chcete přidat více knoflíkových dírek, můžete je buďto přidat separovaně nebo digitalizovat dlouhou linku a na ni použít nástroj Knoflíkové dírky. Program na linku umístí Knoflíkové dírky v závislosti na výchozích Vlastnostech.

Parametry knoflíkových dírek lze nastavit v sekci Vlastnosti.

Rotace položky

Item rotation

Díky této možnosti můžete Knoflíkové dírky otáčet. Lze nastavit hodnoty mezi 0 a 360 stupni. Vepište požadovanou hodnotu do políčka a stiskněte Enter/Return. Knoflíková dírka se natočí proti směru hodinových ručiček.

Odsazení

Spacing:

Touto možností můžete specifikovat minimální vzdálenost mezi aplikovanými knoflíkovými dírkami na lince. Funkce je dostupná pouze v případě, že jste vytvořili více knoflíkových dírek.

Po vložení knoflíkových dírek na digitalizovanou linku se program pokusí na ni vložit tolik knoflíkových dírek, kolik bude možné. Jednu vloží na začátek a druhou na konec a mezi ně vtísí co nejvíce dalších. Program se postará o to, aby mezi nimi byla stejná vzdálenost, ale nebude menší než ta, kterou jste specifikovali v Odsazení. Pokud je vzdálenost mezi dírkami větší než požadovaná, upravte délku linky.

Délka dírky

Slit length

Touto možností specifikujete, jak velká bude "štěrbina" knoflíkové dírky. Velikost knoflíkové dírky poté program upraví automaticky.

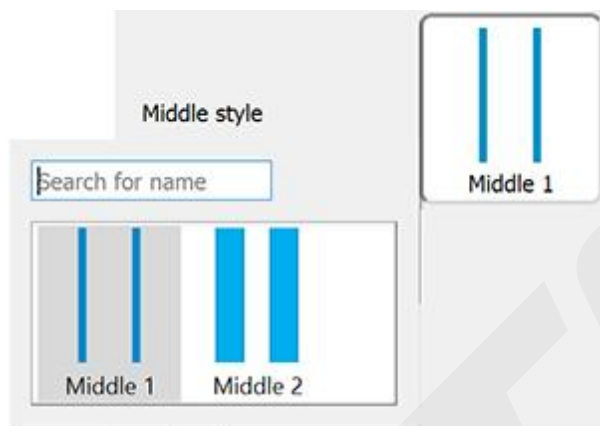
Počáteční tvar



Touto možností můžete upravit "tvar počátku" dírky. Tím máme na mysli její horní část. Změnu provedete kliknutím na tlačítko Počáteční tvar a výběrem z dostupných možností.

Typ počátku můžete také vyhledat vepsáním jeho názvu do vyhledávacího políčka.

Tvar středu



Touto možností můžete upravit "tvar středu" dírky. Tím máme na mysli její střední část. Změnu provedete kliknutím na tlačítko Tvar středu a výběrem z dostupných možností.

Typ středu můžete také vyhledat vepsáním jeho názvu do vyhledávacího políčka.

Tvar zakončení





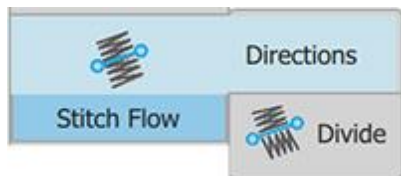
Touto možností můžete upravit "tvar zakončení" knoflíkové dírky. Tím máme na mysli její spodní část. Změnu provedete kliknutím na tlačítko Tvar zakončení a výběrem z dostupných možností.


Typ zakončení můžete také vyhledat vepsáním jeho názvu do vyhledávacího políčka.




Nástroje Rozdělit a Směry


Na panelu Nástrojů se nachází další dva nástroje, které vám pomohou zlepšit kvalitu vyšívání. Naleznete je v sekci Průběh stehu a jsou jimi Rozdělit  a Směry .



Režim Směrů aktivujete buďto kliknutím na příslušnou ikonu  nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl+Shift+D (u Mac OS Cmd+Shift+D).

Režim Rozdělení aktivujete buďto kliknutím na příslušnou ikonu  nebo pomocí klávesové zkratky Shift+D (u MAC OS Shift+D).

Rozdělit


Díky tomuto nástroji je možné rozdělit saténové objekty a spravovat způsob, jakým jsou jeho obrysy rozděleny do saténových sloupků. Objekty nejsou zvětšeny, ale rozděleny do vnitřních větví. Tento nástroj vám dává flexibilitu při úpravách způsobu vyšívání saténových objektů a vytváření dokonalých motivů. Abyste přidali linku rozdělení, klikněte na ikonu Rozdělit . Poté klikněte na objekt, jenž má být rozdělen (vyberete jej). Kliknutím a tažením z jedné strany objektu na druhou vytvoříte linku rozdělení. Pro její smazání klikněte na ikonu X v jejím středu. Jakoukoli existující linku můžete změnit kliknutím a tažením jejích bodů. Linka rozdělení má zelenou barvu, aby se odlišila od linek směrů, které jsou červené.

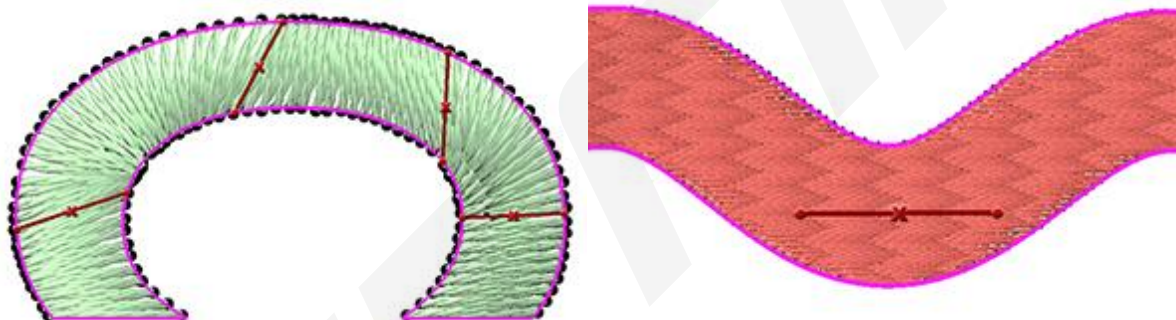
Nástroj Rozdělit lze stejným způsobem aplikovat i na objekty Řadové výplně. Řadová výplň je speciálním typem stehu, u kterého musíte být po aplikaci rozdělení velice opatrní a dávat si pozor na jeho charakteristickou a předejít tak nechtěným výsledkům vyšívání.

Nástroj je velice užitečný také při tvorbě uměleckých textových motivů a při vyšívání motivu konkrétním způsobem. Můžete jím rozdělit saténové znaky a definovat tak způsob, jakým budou vyšity.





Směry

S tímto nástrojem je možné měnit směr Krokových a Saténových stehů či Řadové výplně. Pro přidání směru nejprve klikněte na ikonu Směry . Poté klikněte na objekt, jehož směry si přejete změnit (tím jej vyberete). Kliknutí m a tažení m specifikuje směr stehů. Pro vymazání vytvořeného stehu klikněte na ikonu X uprostřed linky. Jakýkoli existující cí směr můžete změnit tažením jednoho z jeho bodů.



Změnou Směrů v motivu můžete organizovat i napětí při vyšívání. Jeden objekt sníží napětí ostatních objektů, což povede k perfektním výsledkům.

U saténových objektů a objektů řadové výplně můžete změnit více než jeden směr stehu, což vám pomůže vytvořit požadovaný výsledek. Na druhou stranu u krokových objektů máte možnost změnit pouze jeden směr.

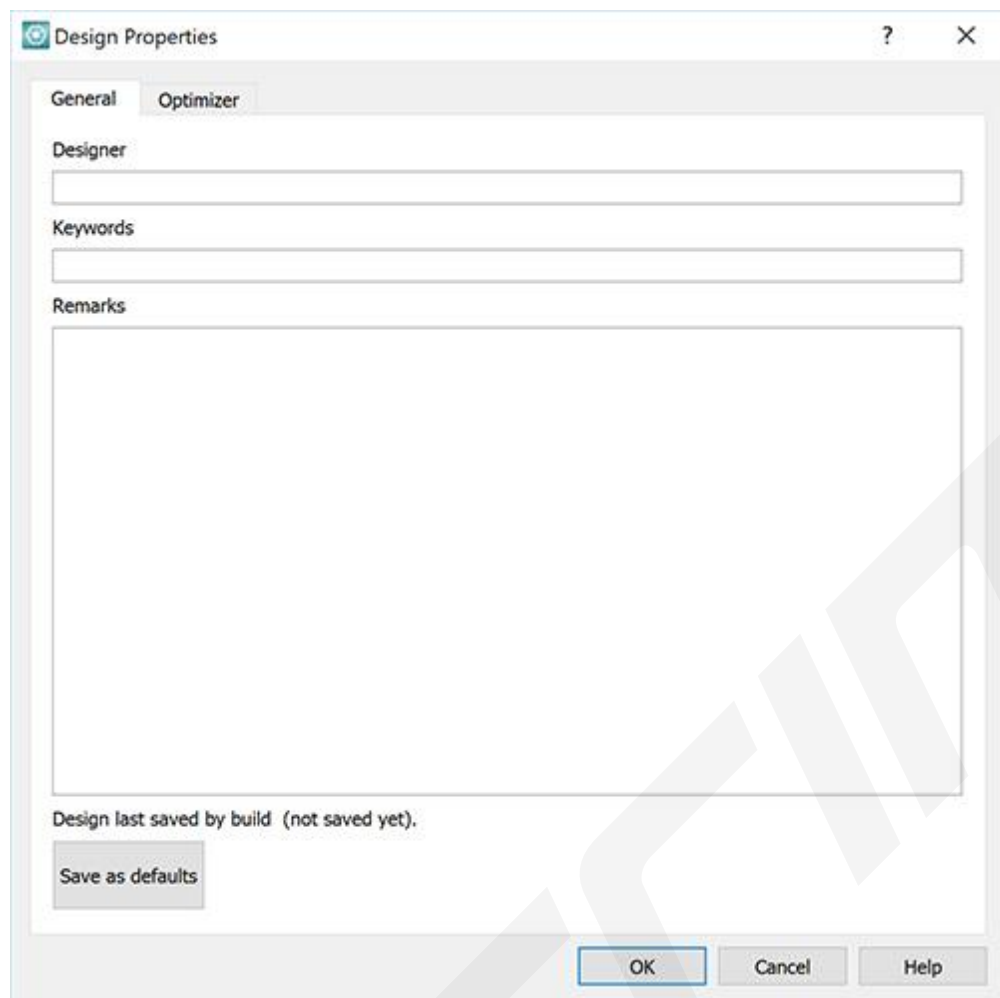
Zkombinováním Směrů  a Rozdělení  můžete vytvořit unikátní motivy, které mají mnoho podobjektů (větví) a dané směry stehů.

Poznámka: Při práci s nástroji Směry či Rozdělit mezi nimi můžete přepínat pomocí klávesy D. Pokud používáte Směry, stiskněte D a přepnete se do nástroje Rozdělit a naopak.

Vlastnosti motivu

Kromě změn stehů, které můžete u vašich motivů provést, je také možné upravit vlastnosti celého motivu. Můžete o něm přidat obecné informace či optimalizovat způsob vyšívání. Do vlastností motivu se dostanete přes nabídku Soubor > Vlastnosti motivu. Ve vyskakovacím okně můžete upravit vlastnosti nabídek Obecné a Optimalizace.

Obecné



V záložce Obecné můžete přidávat informace o Jméno návrhář, Klíčová slova a Poznámky o motivu.

- Návrhář

Do políčka Návrhář můžete přidat informace o návrhář (jméno, společnost, atd.) Tato políčka jsou užitečná pro vedení záznamů.

- Klíčová slova

Do políčka Klíčová slova můžete přidat slova, která motiv popisují. Klíčová slova lze použít pouze při ukládání motivu ve formátech .NGS nebo .DRAW.

Formát souborů NGS lze otevřít pomocí digitalizačních programů WINGS SYSTEMS LTD - eXPerience® a Wings' modular®. Tyto programy obsahují prohlížeč, kde můžete klíčová slova využít pro filtrování při vyhledávání. Pokud pracujete se stovkami motivů, může se jednat o skutečně nezbytnou funkci pro rychlé vyhledávání. Mnoho lidí považuje za jednodušší vypsát si seznam klíčových slov a tím umožnit ostatním uživatelům vložit stejná data do jiných motivů.

- Poznámky

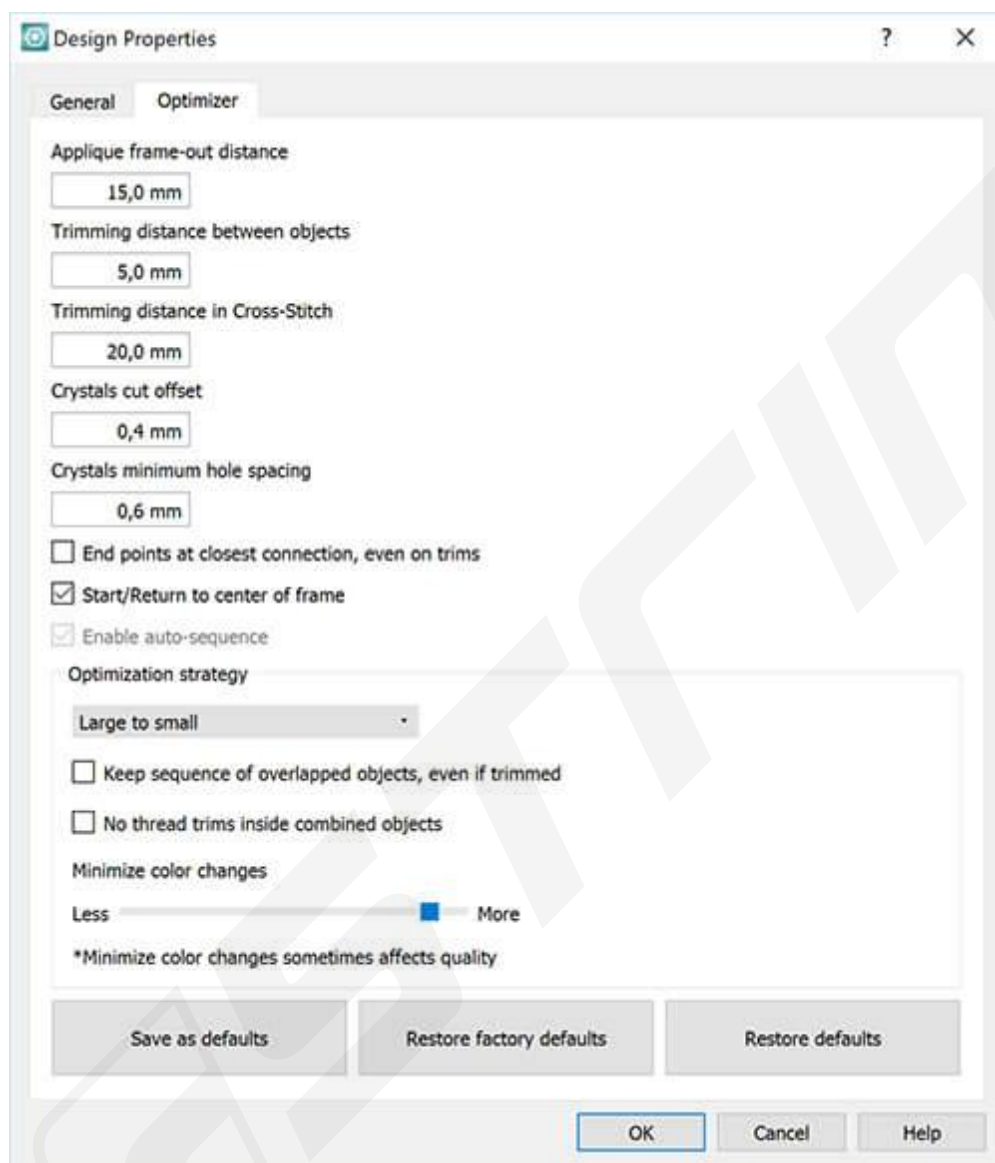
Do tohoto textového pole můžete přidat jakékoli poznámky o vašem motivu a poskytnout rychlý přehled komukoli, kdo je bude využívat. Například informace o typu stehů, barevné paletě, typu látky a počet nití, které byly při tvorbě motivu využity. Rovněž můžete přidat instrukce týkající se vyšivacího procesu.

Jakékoli změny v záložce Obecné mohou být uloženy jako výchozí kliknutím na tlačítko Uložit jako výchozí, což znamená, že při každém novém motivu se zobrazí právě tyto informace.

Optimalizace

Optimalizace je velice důležitým způsobem úpravy konečné výšivky. Zahrnuje také možnosti pro úpravu umístění Krystalů/Drahokamů.

Všechny možnosti, které naleznete v záložce Optimalizace, odkazují na vyšivací proces a jsou důležité pro kvalitní výsledek. Do nabídky se dostanete také přes možnosti Optimalizace na panelu nástrojů nebo klávesovou zkratkou Ctrl+Shift+J.



Možnosti Optimalizace jsou popsány níže:

Vysunutí rámečku

Toto nastavení je důležité pro motivy obsahující nášivku. Při vyšívání motivů s nášivkou nastane fáze, kdy stroj zastaví, vysune rámeček a požádá vás o vložení nášivky do určené oblasti. Pohyb, který v rámci této fáze provede rámeček, je v milimetrech definován ve Vysunutí rámečku. Změnou této hodnoty nastavujete vysunutí rámečku z místa, kde zastavil.

Odstrihnutí nití mezi objekty

Tento nástroj je možné aplikovat pouze na vyšívané objekty (Technika Vyšívání by měla být aktivní). S odstrihnutím nití mezi objekty bude vyšívání trvat déle, protože kdykoli stroj odstrihává nit, zabere to čas, než začne znovu vyšívat.

I bez těchto odstrihnutí mezi objekty však dosáhnete kvalitního vyšívání, navíc v kratším čase. Objekty budou propojeny skokovým stehem bez odstrihnutí nití. Tyto stehy poté můžete ručně odřezat nebo je nechat na motivu. V případech, kdy jsou objekty příliš blízko u sebe, nejsou pro většinu výšivek skokové stehy problémem a jedná se o nejlepší způsob vyšívání. Záleží také na stylu výšivky.

Toto nastavení je důležité pro odstrihování nití při vyšívání. Tímto nástrojem nastavujete vzdálenost, kterou program použije při kontrole každého skokového stehu mezi objekty. Pokud program nalezne delší, odstrihne jej.

Pokud chcete mít jistotu, že bude na celý motiv aplikováno odstrihnutí, nastavte hodnotu na 0,5 mm.

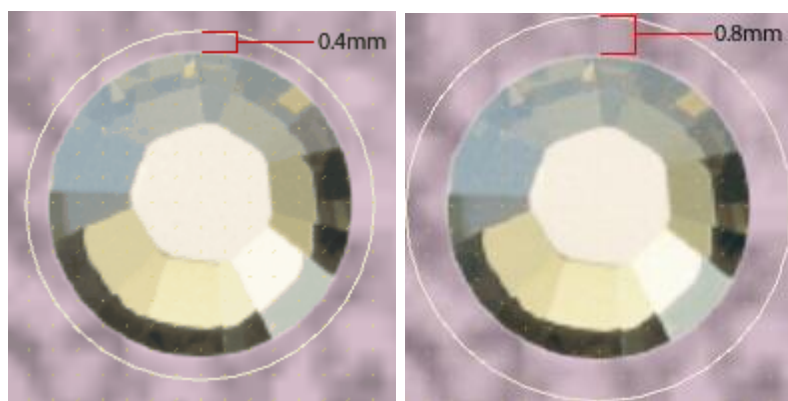
Odstrihnutí u Křížkových stehů

Tento nástroj je možné aplikovat pouze na vyšívané objekty (Technika Vyšívání by měla být aktivní).

Tato možnost upravuje vzdálenost odstrihnutí mezi objekty křížkových stehů. V programu je s motivy křížkového stehu zacházeno jako s jedním objektem. V motivech křížkových stehů můžeme upravovat barvy, které motiv vyplňují, jako by se jednalo o objekty. Motivy Křížkových stehů jsou ve většině případů posety křížky stejné barvy, které znesnadňují výpočty odstrihnutí. Možnost Odstrihnutí křížkových stehů vám dává schopnost definovat vzdálenost, po které chcete odstrihnout nit mezi barevnými objekty motivu. Potřeby na odstrihnutí jsou u různých motivů odlišné, proto musíte být při nastavování velice opatrní.

Ofset ořezu krystalu

Tato možnost upravuje ofset ořezu krystalu. Ofset ořezu krystalu je vzdálenost mezi krystalem a hranou ořezu kruhu, který vytváří nůž. Vzdálenost mezi těmito dvěma objekty nám dává dostatek prostoru pro snadné umístění krystalových dírek.

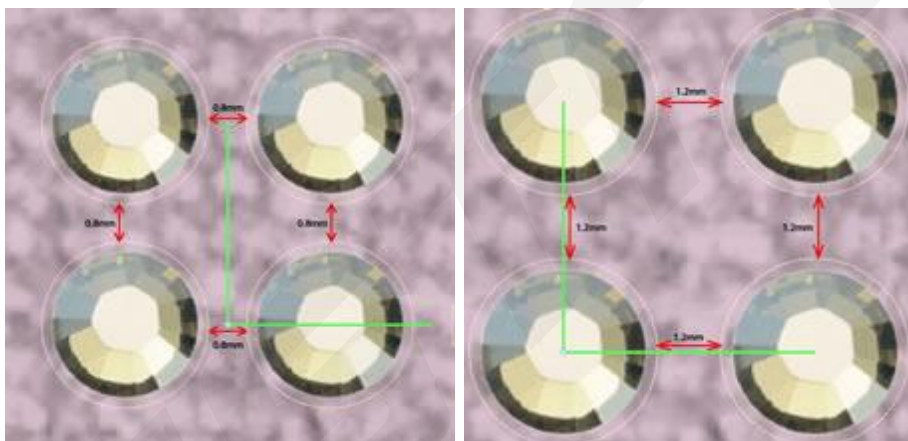


Změnit ofset výřezu krystalu proto můžete v závislosti na velikosti používaného krystalu a vašich preferencích. Výchozí hodnotou je 0,6 mm, která se pro většinu běžných krystalů považuje za dostatečnou.

Tato hodnota je automaticky zahrnuta v hodnotách Odsazení a Vertikální odsazení, které jsou dostupné na panelu Vlastnosti při tvorbě objektů krystalové výplně.

Minimální odsazení krystalových dírek

Tato možnost upravuje minimální odsazení dírek pro krystaly. Jedná se o výchozí vzdálenost mezi dvěma krystaly (počítána od jejich ofsetu) v rámci objektu krystalové výplně/obrysů. Ofset ořezu krystalů je vzdálenost mezi krystalem a hranou ořezu, který vytváří nůž, není tedy zahrnuta do minimálního odsazení.



V závislosti na vašich preferencích a krystalovém vzoru můžete měnit minimální odsazení krystalových dírek. Výchozí hodnotou je 0,4 mm, což se pro většinu krystalů považuje za dostatečné.

Minimální odsazení dírek krystalů je automaticky zahrnuto v nastaveních Odsazení a Vertikálním odsazení, která můžete nalézt v panelu Vlastností kdykoli při tvorbě Krystalové výplně.

Důležité: U některých vzorů krystalové výplně není možné tuto vzdálenost dodržet, jinak by nedošlo k jejich vytvoření. Například: Vzory vyplňující tvar.



Nejbližší spoje, i při odstřihnutí

Tato možnost je důležitá pro způsob vyšívání motivu. Je-li checkbox zaškrtnut, program prohledá celý motiv a najde nejbližší spoje mezi objekty, i když je provedeno odstříhnutí. Tato funkce vám poskytuje lepší spojení mezi objekty a lepší průběh vyšívání. Navíc snižuje počet odstříhnutí, protože objekty stejné barvy jsou propojeny nejbližším spojením.


Začít/přesunout se na střed rámečku

Tato možnost je důležitá pro způsob vyšívání motivu. Je-li checkbox zaškrtnut, program přinutí vyšivací stroj přesunout se na střed rámečku po dokončení vyšivacího procesu. Vyšivací stroj také začne právě z jeho středu.

Povolit Auto sekvenci

Tato možnost ukazuje, zda je Auto  sekvence aktivní nebo ne (slouží tedy jako indikátor). Pokud je aktivní, sekce Optimalizační strategie bude dostupná. Pokud nastavíte tlačítko Sekvence  na Ručně, políčko Povolit autosekvenci bude nezaškrtnuté.

Optimalizační strategie

Tento nástroj je dostupný pouze pokud je povolena autosekvence  (musí být aktivní technika Vyšívání).

Díky tomuto nástroji můžete definovat způsob, jakým budou objekty v motivu vyšity. Jedná se o automatického tvůrce sekvence. Tímto nástrojem můžete definovat způsob/sekvenci, ve které budou objekty umístěny na látku. Optimalizační strategie jsou velmi důležité při vyšívání na pokrývky hlavy, které musíme vyšívat od středu doprava a doleva. Rovněž je vhodný pro citlivé látky, které potřebují zvláštní péči při rozmisťování objektů. Možnosti pro definování sekvence objektů jsou následující:

- Shora dolů:

Je-li aplikována tato možnost, objekty motivu budou vyšity shora dolů. To znamená, že program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat z nejhornější pozice a bude pokračovat směrem dolů.

- Zespoda nahoru:

Jedná se o opak předchozí funkce. Pokud je tedy aplikováno toto nastavení, program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat od nejnižších po vrchní.

- Zleva doprava:

Je-li aplikována tato možnost, objekty v motivu budou vyšívány zleva doprava. To znamená, že program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat od těch nejvíce vlevo na motivu a bude pokračovat ve směru, ve kterém jsou motivy umístěny v nejzazší pozici vpravo.

- Zprava doleva:

Jedná se o opak předchozí funkce. Pokud je tedy aplikováno toto nastavení, program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat od těch nejvíce vpravo do nejzazší pozice vlevo.

- Od malých po velké:

Je-li aktivní tato možnost, program změní vyšivací sekvenci a začne vyšívat nejprve malé objekty, poté velké.

- Od velkých po malé:

Jedná se o opak předchozí funkce. Pokud je tedy aplikováno toto nastavení, program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat od největších až po ty nejmenší.

- Zevnitř ven:

Je-li aktivní tato možnost, objekty motivu budou vyšity zevnitř ven. To znamená, že program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat ze středu motivu směrem ven. Tato možnost se často používá při vyšívání na pokrývky hlavy.

- Zvenku dovnitř:

Jedná se o opak předchozí funkce. Pokud je tedy aplikováno toto nastavení, program změní vyšivací sekvenci a začne objekty/tvary vyšívat zvenku dovnitř. Program zkontroluje současnou sekvenci a přepočítá ji tak, aby odpovídala vámi zvolenému nastavení.

Jakákoli změna v okně Optimalizace ovlivní také nastavení Optimalizační strategie. Proto si vždy pamatujte, že kombinace Optimalizačních možností se projeví i na samotném motivu, nikoli pouze v Optimalizační strategii. Se správnou kombinací obou dosáhnete perfektních výsledků.


Zachovat sekvenci překrytí, i při odstřihnutí

Tato možnost je dostupná pouze v případě, že je aktivována autosekvence (technika Vyšívání musí být aktivní).

Tato možnost je důležitá pro vyšívání sekvence motivu. Je-li povolena, všechny tvary vektorového motivu budou vyšity i s překrytím. To znamená, že pořadí vyšívání zachová posloupnost překrývání vektorového motivu. Aplikací této možnosti bude možné lépe upravovat způsob, jakým bude motiv vyšit.

Změny, které v sekvenci překrytí provedete se následně vypočítávají programem. Pořadí překrytí nebude dodrženo v případě, že je na motiv aplikováno více nastavení, která ovlivňují sekvenci vyšívání.

Žádná zastřižení v kombinovaných objektech

Tato možnost je dostupná pouze v případě, že je aktivována autosekvence  (technika Vyšívání musí být aktivována).

Tato možnost zakáže všechna zastřižení u kombinovaných objektů. Je možné ji tedy aplikovat pouze na kombinované objekty (nikoli seskupené).

Aby bylo možné tuto funkci správně použít, musíte vybrat objekty, které chcete zkombinovat, a následně kliknout pravým tlačítkem a vybrat možnost Kombinovat. Objekty se zkombinují a nyní reagují jako jeden objekt, přičemž převzaly všechny vlastnosti z posledního vybraného objektu. Pokud se pokusíte motiv simulovat, uvidíte kombinované objekty (jako objekty uměleckého textu) propojené skokovým stehem. S funkcí Žádná zastřižení v kombinovaných objektech budou všechny objekty s tímto skokovým stehem vyšiti i v případě, že jste nastavili Odstřihnutí nití mezi objekty na nejkratší možnou vzdálenost. Pokud tuto možnost nezvolíte, všechna odstřižení budou vypočítána normálně.

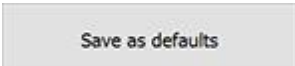
Kombinovaný objekt: Je objekt vytvořený kombinací dvou a více objektů a jejich převedením na jeden křivkový objekt. Kombinovaný objekt přebírá vlastnosti výplně a obrysů z posledního vybraného objektu.


Minimalizovat změny barev


Tato možnost je dostupná pouze v případě, že je aktivována autosekvence (technika Vyšívání musí být aktivována).

Tato možnost je důležitá pro omezení změn barev při procesu vyšívání. Změny barev jsou spojeny s výměnou nití, která musí být provedena při vyšívání jednotlivých objektů motivu. Čím více změn barev, tím přesnější je postup sekvence, ale zároveň proces trvá déle. Na druhou stranu pokud máte méně barevných změn, sekvence se přizpůsobí Minimalizaci změn barev, ale vyšívání je kratší. Změna v sekvenci by mohla vést k nepřesným výsledkům, avšak nemusí. Záleží to na vyšívaném motivu, stroji a látce. Změny barev můžete upravit pomocí posuvníku.

Hodnotu na posuvníku můžete změnit také pomocí levé a pravé směrové šipky na klávesnici.

Jakékoli provedené změny se týkají pouze současného motivu. Pokud chcete své změny uložit jako výchozí klikněte na tlačítko Uložit jako výchozí  v záložce Optimalizace.

V případě, že jste změnil výchozí nastavení softwaru vlastním nastavením a chcete vše vrátit zpět, klikněte na tlačítko Zpět do továrního nastavení  .

Pokud jste změnil nastavení v záložce Optimalizace a chcete vrátit vaše původně uložené nastavení, klikněte na tlačítko Výchozí  . Takto obnovíte poslední uložené nastavení, které jste dříve uložili.

Výměna rámečku

Můžete vložit či změnit současně použitý rámeček kliknutím na nástroj Stroj/rámeček na panelu nástrojů.



Nejdříve zvolte model vyšivacího stroje, který budete používat a poté model rámečku, který do specifického stroje sedí.

Je důležité vybrat správný rámeček a ujistit se, že motiv do vámi použitého rámečku sedí. Pokud motiv do rámečku nesedí, oblast pro vyšívání zčervená.

Stroj vás také často požádá o vložení vybraného rámečku hned, jakmile načtete motiv.

Pokud není vámi vybraný rámeček viditelný v pracovním prostoru, musíte jej povolit vybráním možnosti Rámeček z nabídky Zobrazení. Pokud je možnost Rámeček povolena a rámeček přesto viditelný není, zkuste jej Oddálit pomocí dostupného zoomovacího nástroje nebo pomocí kolečka myši se stisknutou klávesou Ctrl.

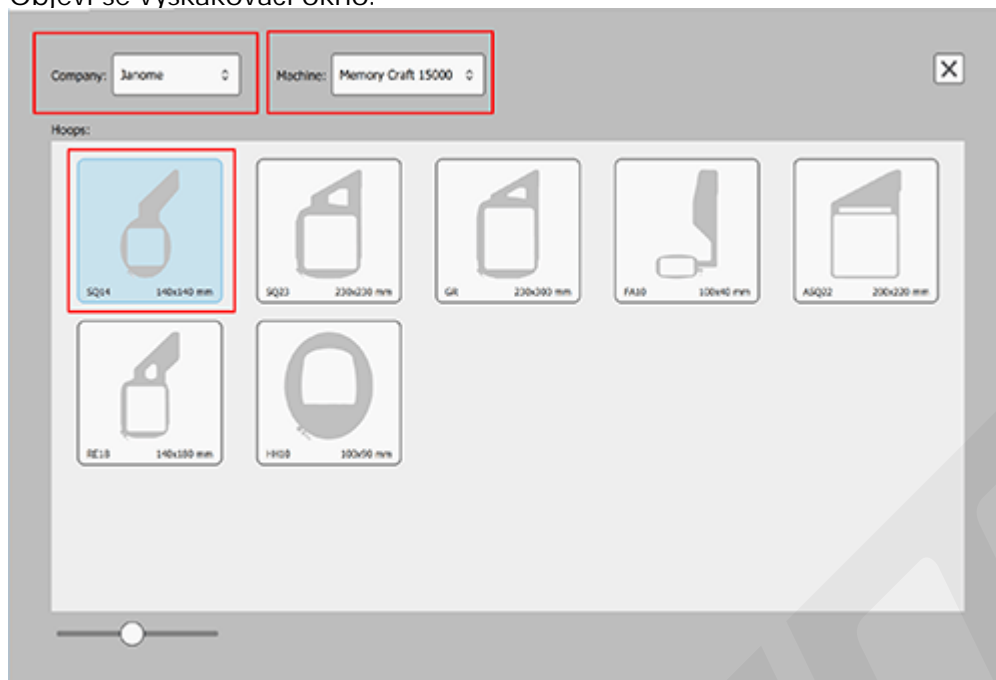
Nastavit výchozí rámeček

Výchozí rámeček můžete nastavit pouze na uvítací obrazovce programu.



1. Klikněte na tlačítko Výrobce - Stroj, kde vyberete rámeček.

2. Objeví se vyskakovací okno.



3. Zvolte značku vyšívacího stroje kliknutím na nabídku Výrobce.

4. Vyberte mód vyšívacího stroje kliknutím na nabídku Stroj. Rámečky, které vybraný stroj podporuje, se objeví v oblasti Rámečky.

5. Vyberte používaný rámeček. Vyskakovací okno se zavře a vybraný rámeček se nastaví jako výchozí.

6. Každý motiv, který od teď vytvoříte, bude vytvořen s tímto rámečkem.

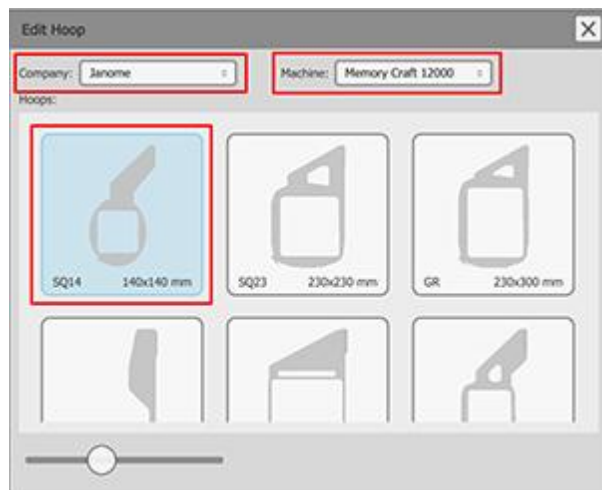
Změnit - přidat rámeček

Klikněte na nástroj Stroj/Rámeček. Lišta Sekvence se změní a zobrazí současný rámeček nebo značku +, která vám umožní přidat rámeček do motivu.



1. Dvojitým kliknutím na současný rámeček či na značku + změňte/přidáte nový rámeček.

2. Objeví se vyskakovací okno Editace rámečku



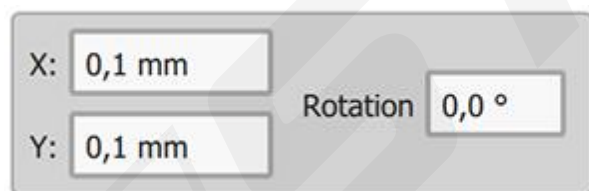
3. Kliknutím na nabídku Výrobce vyberte značku vyšivacího stroje.

4. Kliknutím na nabídku Stroj vyberte režim vyšivacího stroje. Podporované rámečky se objeví v oblasti Rámečky.

5. Vyberte používaný rámeček. Ten se okamžitě nastaví a okno se automaticky zavře.

Na spodní straně okna Editace rámečku se nachází posuvník, kterým můžete upravit velikost rámečku.

Vlastnosti stroje/rámečku



V nástroji Stroj/rámeček můžete změnit pozici rámečku a pootočit jej přenastavením příslušných hodnot na panelu Možnosti nástrojů.

Změnou hodnot v políčkách X a Y umístíte rámeček přesně na pracovní prostor. Klikněte na políčko a vepište hodnotu. Stiskněte Enter/Return a program okamžitě zarovná rámeček dle vámi zadaných hodnot.

Pomocí možnosti Rotace můžete rámeček pootočit. Vepište hodnotu a stiskněte klávesu Enter/Return. Rámeček se pootočí proti směru hodinových ručiček. Nastavená hodnota může být mezi 0 a 359 stupni.

Přidat více rámečků

Program má funkci vícero rámečků, která vám umožní vyšít velké motivy ve více rámečcích. U funkce jsme se pokusili vložit motiv do co nejmenšího počtu rámečků. Proto je doporučeno vybrat největší dostupný rámeček a "vecpat" do něj co nejvíce částí motivu.

Přidat více rámečků

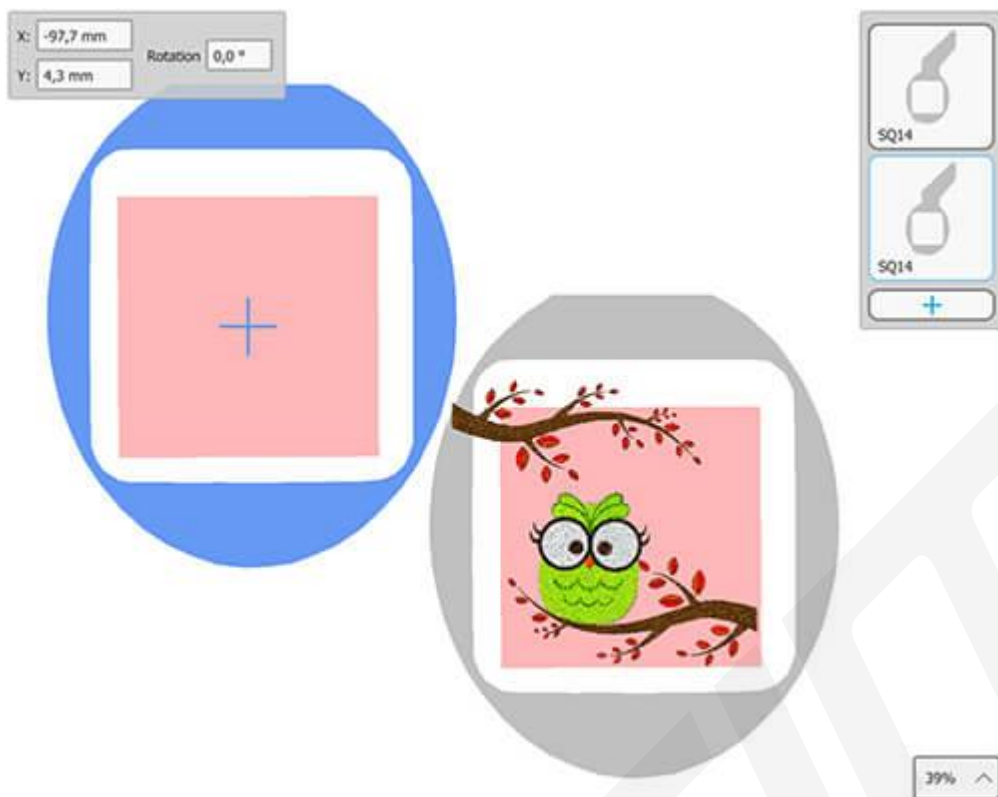
Klikněte na nástroj Stroj/Rámeček. Změní se lišta Sekvence a zobrazí současný rámeček, případně značku +, pomocí které můžete rámeček do motivu přidat.



1. Pokud již je rámeček přidáný, klikněte na značku + pro přidání dalšího.
2. Objeví se okno Editace rámečku

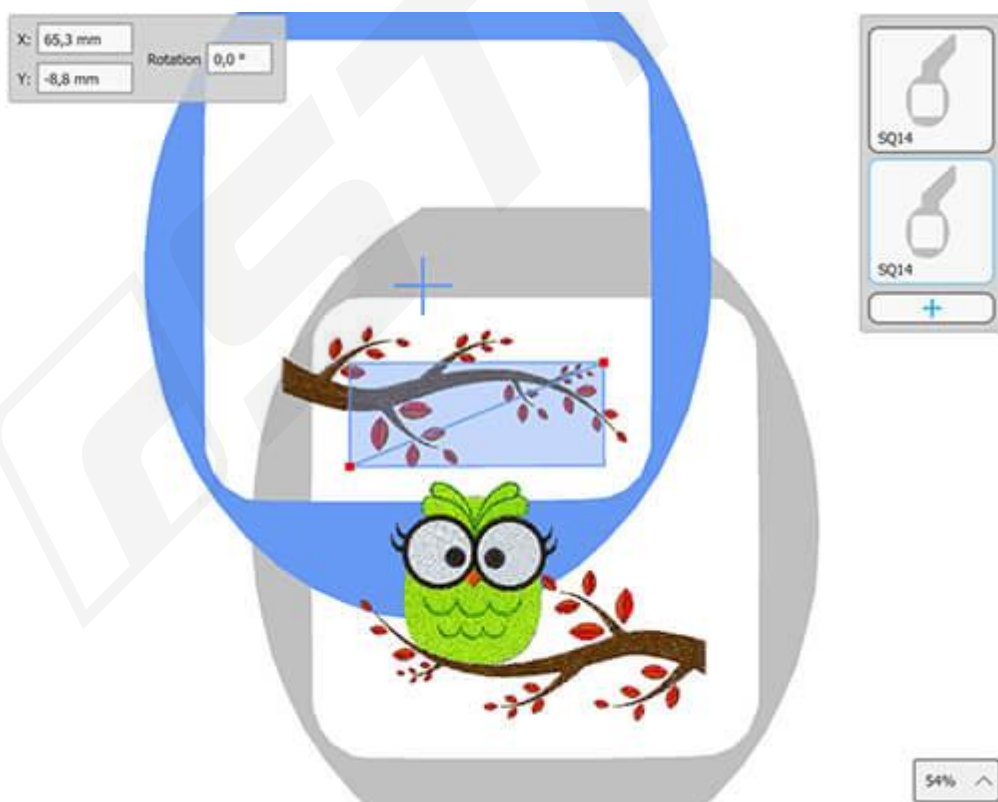


3. Vyberte druhý rámeček.



4. Okno se zavře a aplikuje rámeček na pracovní prostor. Při zapnutém nástroji Stroj/Rámeček můžete změnit jeho pozici jednoduchým přetažením.

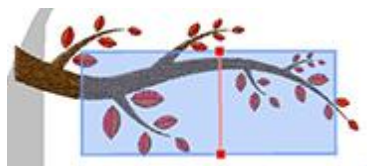
5. Umístěte vyšívací oblast rámečku nad motivy, které se nevezly do původního rámečku.



6. Motiv teď bude bez problémů vyšit. Přesto je nutné provést další nastavení. Průsečková oblast, která je zvýrazněna průhlednou modrou barvou, zahrnuje diagonální linku, jež specifikuje, které objekty budou odřezány v případě, že se nevezou do jednoho či druhého rámečku. V našem případě je jediným takovým objektem hnědá větev.



7. V tomto případě musíme větev v půlce odříznout. Přesuneme linku na místo, kde chceme větev rozdělit. Přetáhněte pravý řídicí bod ke středu horní strany a levý ke středu spodní strany.

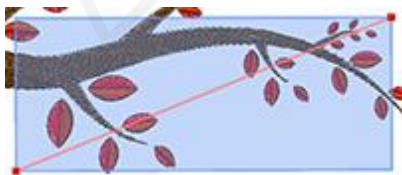


Obecně se program snaží vyhnout stříhání objektů/tvarů a udržet vysokou kvalitu vyšívání. To však není možné vždy. Linkou můžete specifikovat, kde budou objekty odříznuty.

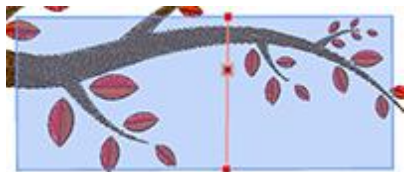
8. Větev bude odříznuta přesně v místech, kde se s ní linka protíná.
9. Motiv je připraven. Uložte soubor do formátu, který váš stroj podporuje, přes nabídku Soubor > Uložit.
10. Program uloží dva soubory. První obsahuje hlavní motiv a druhý motiv, který bude vyšit v druhém rámečku.
11. Klikněte na nástroj Pomalé překreslení, čímž simulujete průběh vyšívání. Vyberte požadovaný rámeček ze správce rámečků a klikněte na tlačítko Play.
12. Nakonec si udělejte výtisk, na kterém se budou nacházet všechny informace o tom, jak bude motiv vyšit. To se vám bude později hodit.

Úprava linie řezu

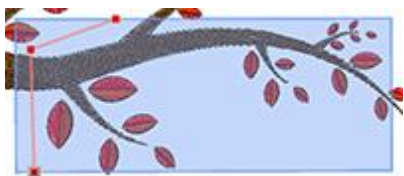
Průsečková oblast dvou či více rámečků je zobrazena průhlednou modrou barvou a obsahuje diagonální linku. Diagonální linka specifikuje, které objekty a jak budou odřezány, pokud se celé nevezou do jednoho či druhého rámečku. Pokud objekty sedí, objekt odřezán nebude, ale bude vyšit pomocí rámečku, do kterého sedí.



Rovná linka není vždy vhodná, zvláště pak u komplexních motivů. Z tohoto důvodu na ni můžete dvojitým kliknutím přidat uzly, případně je odstranit dvojitým kliknutím na existující uzel.



Můžete uzly přetáhnout do místa, kde bude proveden řez. S uzly navíc můžete vytvořit komplexní linky a snížit počet řezů.



Vyšívací sekvence

V této sekci zanalyzujeme nástroje, které program využívá pro úpravu vyšívací sekvence vytvářených motivů. Program obsahuje automatické i manuální nástroje pro tvorbu vyšívací sekvence. Dostupné nástroje můžete kombinovat a docílit tak požadovaných vyšívacích výsledků.

Automatická vyšívací sekvence



Ruční vyšívací sekvence



Automatická vyšivací sekvence

Program obsahuje mechanismus pro tvorbu automatické sekvence, která vytváří perfektní výsledky v závislosti na vámi zvolených nastaveních. Existují dva nástroje, které jsou odpovědné za úpravu automatické sekvence. Jsou jimi:

1. Nástroj autosekvence
2. Nástroj Sekvence

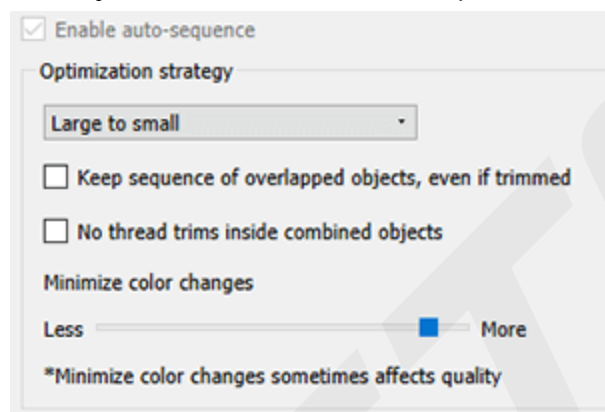
Těmito nástroji můžete upravit automatickou vyšivací sekvenci vytvořenou programem.

Povolit autosekvenci



Nástroj autosekvence se nachází na běžném panelu nástrojů a defaultně je povolen. To znamená, že jakýkoli vámi vytvořený či převedený motiv bude mít povolenou automatickou sekvenci dle vašich preferencí.


Nástroj autosekvence lze nastavit pomocí okna Možnosti optimalizace, které najdete pod nabídkou Nástroje.



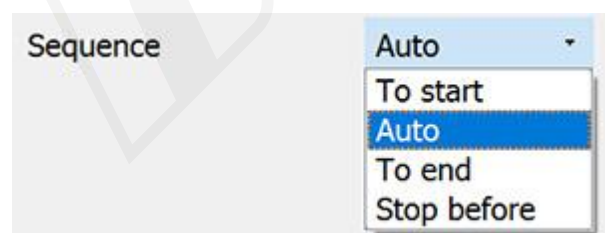
Možnost autosekvence je zaškrtnutá a všechny možnosti lze přenastavit. Těmito možnostmi jsou:

- Optimalizační strategie: Díky této možnosti můžete definovat způsob, jakým budou objekty vyšity. Jedná se o automatického tvůrce sekvence. Tímto nástrojem definujeme, jak budou objekty motivu umístěny na látce. Vyšivací možnosti pro definování sekvence objektů jsou následující: Od velkých po malé, Od malých po velké, Zleva doprava, Zprava doleva, Shora dolů, Zesponu nahoru, Zevnitř ven, Zvenku dovnitř. Všechny tyto možnosti vyšívají objekty tak, jak definuje jejich název. Chcete-li tedy upravit způsob vyšívání, musíte vybrat konkrétní Optimalizační strategii.

- Zachovat sekvenci překrytí, i při odstříhnutí: Tato možnost je důležitá pro sekvenci motivu. Je-li zaškrtnutá, všechny tvary vektorového motivu budou vyšity s ponecháním pořadí překrytí. To znamená, že při vyšívání se budou vektorové objekty překrývat dle zadaného pořadí. Filtr funguje, i když jsou překryty pouze malé oblasti objektů a program se rozhodne mezi nimi přidat odstříhnutí niti. Pokud není tato možnost aktivována, program přeskládá objekty tak, aby více vyhovovaly optimalizační strategii a jiným nastavením.
- Žádná zastřížení v kombinovaných objektech: Je-li tato možnost aktivní, nepovoluje odstříhávání uvnitř kombinovaných objektů. Tato možnost se vztahuje pouze na kombinované objekty (nikoli se skupené). S touto možností budou všechny kombinované objekty vyšity se skokovým stehem mezi nimi, i když nastavíte Zastříhnutí na nejnižší hodnoty.
Pokud tuto možnost nezaškrtnete, všechna zastříhnutí budou normálně vypočítána a objekty budou přeskládány v závislosti na Optimalizační strategii a jiných nastaveních (jako je Odstříhnutí mezi objekty).
- Minimalizovat změny barev: Tato možnost je důležitá pro omezení počtu barev při vyšívacím procesu. Změny barev se týkají změn barev niti, které vyšívací stroj provádí u jednotlivých objektů. S více změnami barev je sekvence přesnější, ale čas vyšívání delší. Při menším počtu změn se vyšívání přizpůsobí nastavení Minimalizace změn barev a snižuje čas k procesu potřebný. Tato možnost je vhodná pro snížení počtu barevných změn, ale nedokáže změnit pořadí překrývajících se objektů tak, aby došlo k jedné změně u každé použité barvy. Rozhodnutí této možnosti jsou rovněž spojeny s jinými optimalizačními nástroji, jako Optimalizační strategie, Odstříhnutí mezi objekty, Zachování sekvence překrývání a Sekvence, které se nachází v panelu Vlastnosti.

Je důležité si pamatovat, že optimalizační nastavení jsou propojena a vyšívací sekvence je vypočítána v závislosti na všech těchto nastaveních nikoli jen na jednom. Kdykoli upravíte optimalizační nastavení musíte zvážit, jak prováděné změny spolu s ostatním nastavením ovlivní sekvenci vyšívání. Provedené změny můžete sledovat přes nástroj Pomalého překreslení  (najdete na panelu nástrojů), který simuluje vyšívací proces vámi vytvořeného motivu.

Nástroj Sekvence



Nástroj sekvence má schopnost přeradit konkrétní objekt či více objektů tak, aby byly vyšity na začátku či na konci vyšivacího procesu. Nástroj sekvence najdete po výběru objektu/ů ve spodní části panelu Vlastnosti.

Sekvence nabízí následující možnosti: Na začátek, Na konec, Zastavit před a Auto.



Výchozím nastavením je Auto, které umožní programu rozhodnout o vyšivací sekvenci motivu. Pokud chcete změnit pořadí objektu a vyšít jej první či poslední, musíte využít funkce Na začátek, respektive Na konec. V případě, že jste vybrali více objektů a zařadili je Na začátek či Na konec, uskuteční se zcela jiný proces. Program změní objekty, které jsou například nastaveny Na začátek, přesune je na začátek vyšivacího procesu, ale v pořadí, o kterém program rozhodne sám v závislosti na ostatních nastaveních okna Možnosti optimalizace. Stejný proces proběhne i v případě nastavení Na konec. Program objekty zpracuje a přesune je na konec vyšivací sekvence, ale o jejich pořadí bude rozhodnuto automaticky. Objekty, které mají stále automatické nastavení, budou vyšity po objektech Na začátku a před objekty Na konci, přičemž o pořadí opět rozhodne program automaticky.

Objekty tedy lze v rámci sekvence rozdělit do 3 skupin:


- Ty, které budou vyšity první (Na začátek),
- Ty, které budou vyšity uprostřed (Auto) a
- Ty, které budou vyšity na konci (Na konec).

Pokud nechcete sekvenci nijak upravovat, program automaticky vytvoří nejlepší možnou sekvenci v závislosti na ostatních nastaveních, která jste provedli v okně Možnosti optimalizace.



Možnost Zastavit před je speciálním příkazem sekvence, kterým určíte, e má stroj před ušitím daného objektu zastavit. Jedná se o velice užitečný nástroj při použití více rámečků, šití nášivky, motivů s pojmenováním a každého motivu, u kterého potřebujete vykonat specifický úkon.


Kdykoli chcete simulovat vyšivací sekvenci, využijte nástroj Pomalé překreslení  a rozhodněte se, zda není nutné provést více změn. Lišta správce sekvence vám se sekvencí nepomůže v případě, že je aktivována autosekvence. 

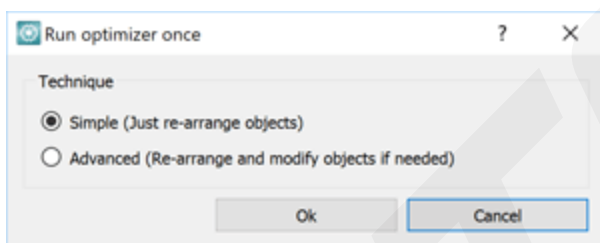
Manuální sekvence

Program obsahuje manuální sekvenční mechanismus, který vám umožní přeorganizovat vyšití motivu dle vašich preferencí. Výchozím nastavením programu je automatické sekvencování, které je velice užitečné pro nezkušené uživatele a ty, kteří nejsou s vyšívací sekvencí seznámeni. Pro přechod na manuální sekvenci, musíte na běžném panelu nástrojů vypnout automatickou sekvenci .

Optimalizace

Nástroj Optimalizace  je dostupný pouze při zakázané autosekvenci a nastavené ruční sekvenci. 

Kliknutím na ikonu Optimalizace  se otevře vyskakovací okno Spustit jednu optimalizaci, které vám umožní spustit optimalizaci sekvence a dává vám schopnost volně přeorganizovat objekty v sekvenci přes Správce sekvence. Jakákoli provedená změna se týká pouze objektů vyšívání, nikoli objektů, které mají jinou výplň/obrysy (výřez, šablona, barva, atd.)





V okně můžete vidět 2 možnosti:

- Jednoduchá (přeorganizování objektů)

Po výběru této možnosti klikněte na tlačítko OK a vytvořená sekvence ve Správci sekvence bude vycházet z nastavení, které jste provedli v podsekcí Autosekvence, kterou najdete v nabídce Nástroje > Optimalizace. Jedná se o velice užitečnou funkci, protože program vykoná všechnu těžkou práci za vás aplikací preferované Optimalizační strategie a vám zanechá pouze minimální změny.

- Pokročilá (přeorganizování objektů a jejich potřebné modifikace)


Po výběru této možnosti klikněte na tlačítko OK, na motiv se aplikuje Optimalizace, ale v případě potřeby dojde k modifikaci objektů. To znamená že Výplně  a Obrýsy/Pera  budou odděleny a separovaně přeorganizovány v závislosti na nastaveních v okně Možnosti optimalizace, které najdete v nabídce Nástroje. Ve Správci sekvence se objeví více objektů, které můžete volně přeorganizovat. Vytvořená sekvence bude vycházet z nastavení, která jste provedli v podsekcí Autosekvence, kterou najdete v okně Nástroje>Možnosti optimalizace. Jediným rozdílem od Jednoduché sekvence je, že objekty výplně a obrýsů/pera budou upraveny a přeorganizovány separovaně pro ultimátní výsledky vyšívání. Musíte si však pamatovat, že bude vytvořeno více objektů. Díky tomu bude jejich přeorganizování složitější, zvláště u bitmapových objektů.

I přes zapnutí manuální sekvence nebude aplikováno žádné nastavení z okna Možnosti Optimalizace, které není nastaveno v Autosekvenci, dokud neuložíte motiv na stehový soubor (.dst, .pes, atd) nebo nepoužijete funkci Pomalé překreslení pro simulaci procesu vyšívání. To znamená, že možnosti Vysunutí rámečku, Odstřihnutí mezi objekty, Odstřihnutí křížkových stehů a Nejbližší spojení nebudou vy počítány při vypínání či zapínání funkce Autosekvence.

Správce sekvence - Manuální

Pro plnou kontrolu nad posloupností objektů můžete zakázat Autosekvenci



To provedete kliknutím na ikonu Auto  na panelu nástrojů. Pro plnou kontrolu nad vyšivací sekvencí musíte vypnout všechny inteligentní mechanismy.

Pokud motiv pochází z čistě vektorového artworku, bude se v něm nacházet pouze pár objektů a nebude problém jej přeorganizovat. Pokud však pochází z bitmapového souboru, počet objektů může být od několika až po tisíce objektů, jež bude velice složité spravovat a pracovat s nimi. Proto musíte být při manuálním sekvencování velice opatrní a připravit se na velké množství objektů. Z tohoto důvodu má program mnoho nástrojů, které vám umožňují zvolit objekty podle barvy (výplně, obrýsů, obojího) nebo typu stehu a usnadnit vám tak jejich přeorganizování.


Přeorganizovat objekty je ve Správci objektu velice jednoduché. Jedinou věcí, kterou musíte udělat, je vybrat objekt(y), které chcete přeorganizovat, pomocí libovolné metody výběru nacházejících se v programu. Poté je ve Správci sekvence tažením přemístěte na novou pozici. Přeorganizování se projeví v pracovním prostoru.

Pokud se vám výsledky nelíbí a zdá se vám, že jste udělali chybu, můžete vše vrátit Zpět (Ctrl/Cmd+Z).



Při organizování je velice důležité mít na paměti, že některé objekty se mohou změnit v důsledku funkce Odstranit překrytí, jež je použita automaticky. Možnost Odstranit překrytí je dostupná na panelu Vlastností a odstraňuje přebytečné části motivu, které jsou umístěny pod jinými objekty, čímž se sníží počet a tloušťka stehů. Neodstraní je permanentně (jako nástroj Odstrihnutí), ale zachová jejich artworkové informace, dokud motiv neuložíte do stehového souboru (.dst, .pes, atd.). Proto můžete přesunout větší objekt ze spodku motivu (díky funkci Odstranit překrytí se bude chovat jako hranice/obrysy) a umístit jej na horní stranu motivu, jakmile tak však učiníte, zjistíte, že se změnil na velký objekt výplně překrývající ostatní objekty. Pro odstranění tohoto efektu musíte nejdříve využít nástroj odstřížení z panelu nástrojů pro zastřížení objektu a jeho následného přeorganizování. To vše je při Autosekvenci vypočítáno automaticky.

Krystaly - Tvorba motivů s krystaly

Program vám umožňuje zkrášlit motivy pomocí krystalů. To zahrnuje různé metody pro jejich přidání. Můžete tak tvořit krystalové výplně či umělecké obrysy z krystalů. Každá metoda nabízí mnoho možností, které vám pomohou dosáhnout požadovaného výsledku. Není nic jednoduššího než převést obyčejný motiv na krystalový. Hlavním rozdílem je, že musíte zaslat Řezací šablonu do digitálního plotru a následně aplikovat krystaly.

Aby bylo možné krystaly vytvářet, musíte mít ze sekce Techniky  aktivovány Krystaly.

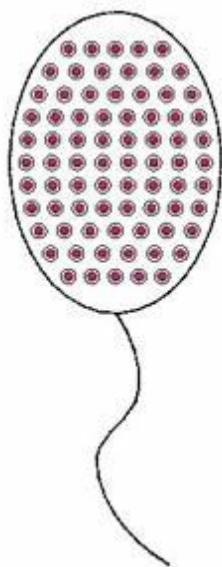
Tvorba krystalové výplně

1. Vyberte nástroj Elipsa  a tažením po pracovním prostoru nakreslete ovál.
2. Zvolte nástroj Tvary obrysů  ze sekce Digitalizace na panelu nástrojů a nakreslete křivkovou linku tak, aby vypadala jako šňůrka balonku.

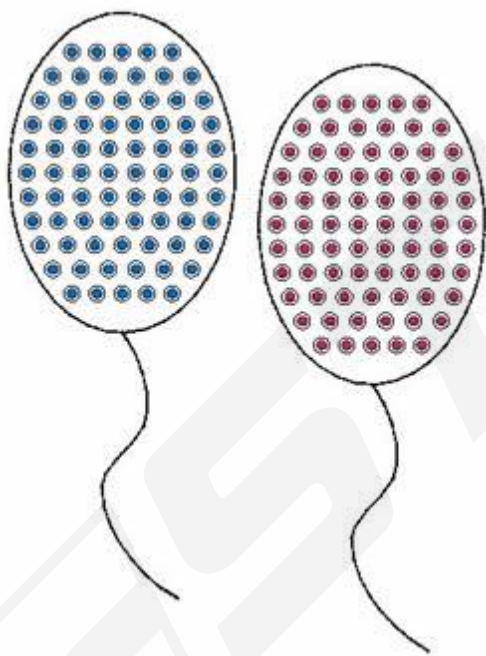


3. Vyberte vytvořený ovál a v záložce Vlastnosti -> Výplň klikněte na ikonu Krystaly.

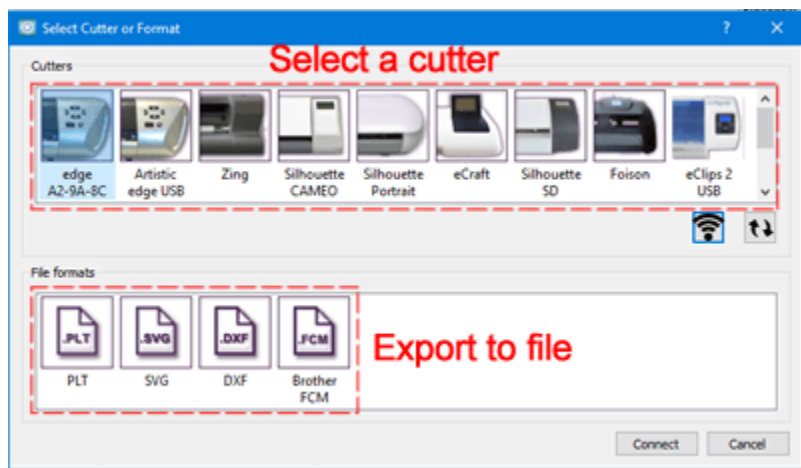




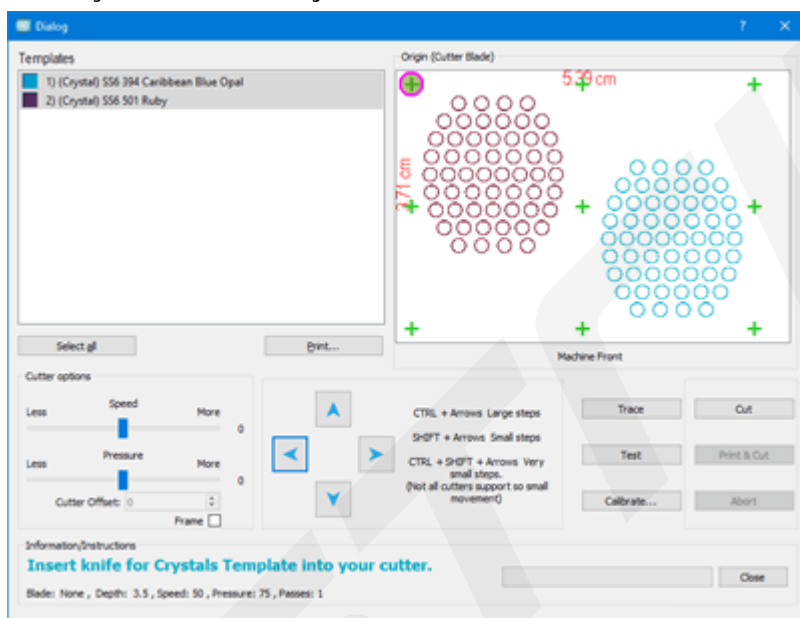
4. Vyberte vytvořený balonek a zduplikujte jej kliknutím na tlačítko Duplikovat na panelu nástrojů.
5. Přesuňte duplikát a z Vlastností mu vyberte odlišnou barvu.



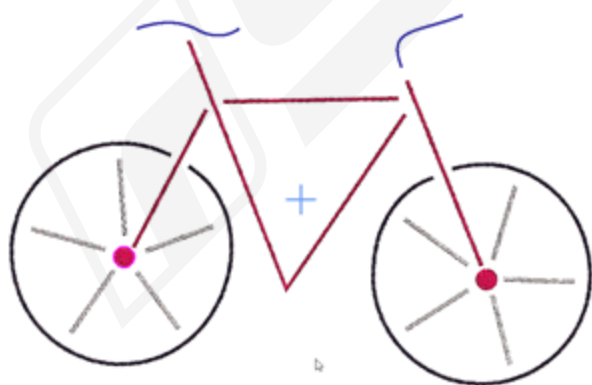
6. Stejným způsobem můžete vytvořit libovolný počet balonků různých velikostí a krystalových barev.
7. Posledním krokem při práci s krystaly je export Řezací šablony či připojení digitálního plotru pro její vyřezání.



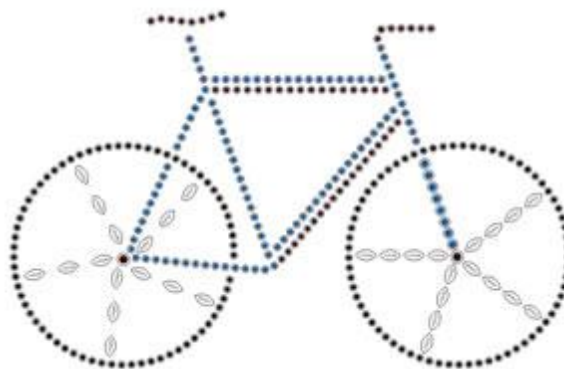
8. Připojíte-li se přímo k digitálnímu plotru, umístěte materiál k vyřezu na řezací podložku a pokračujte k vyřezávání šablony.



Takhle jednoduché je přidat krystaly a vyplnit jimi libovolný objekt. Stejným způsobem můžete krystaly použít na obrysy, jen ve Vlastnostech zvolte Obrysy.



Saténový motiv



Krystalový motiv

K vytvoření řezací šablony potřebujete tento materiál:

Materiál pro šablonu

Pevnou podložku pro umístění šablony

Štětec pro umístění krystalů

Přenosovou pásku pro přesun Krystalů/Drahokamů na váš

projekt a samozřejmě samotné krystaly.


Metody pro tvorbu krystalového motivu budou popsány v této sekci.

Jeden krystal


Krystalová výplň

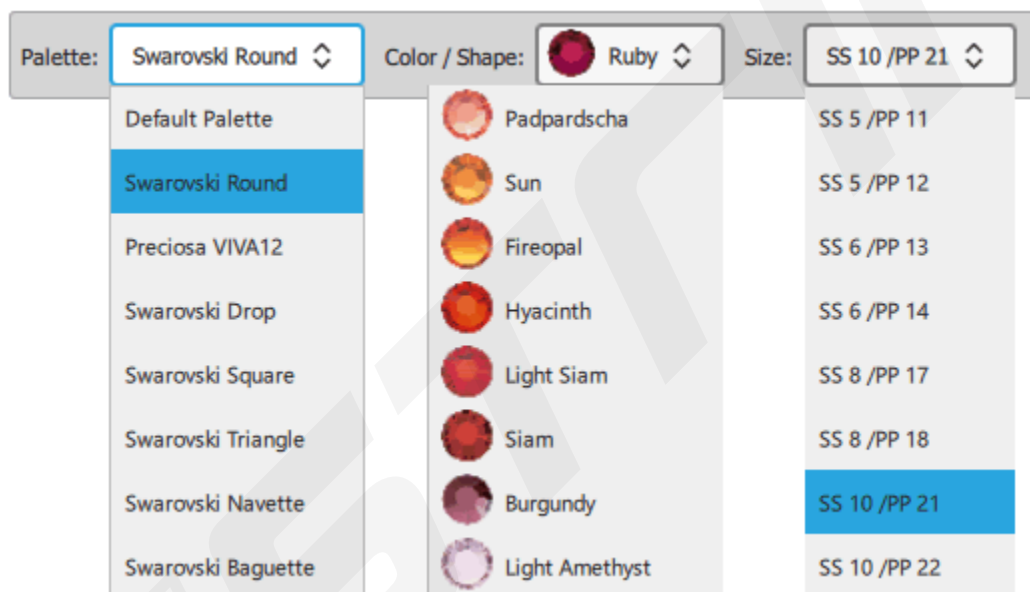
Krystalové obrysy

Jeden krystal

Pomocí nástroje Tvar krystalu  můžete libovolně umisťovat krystaly do motivu jednoduchým kliknutím na místo, kde jej chcete mít.

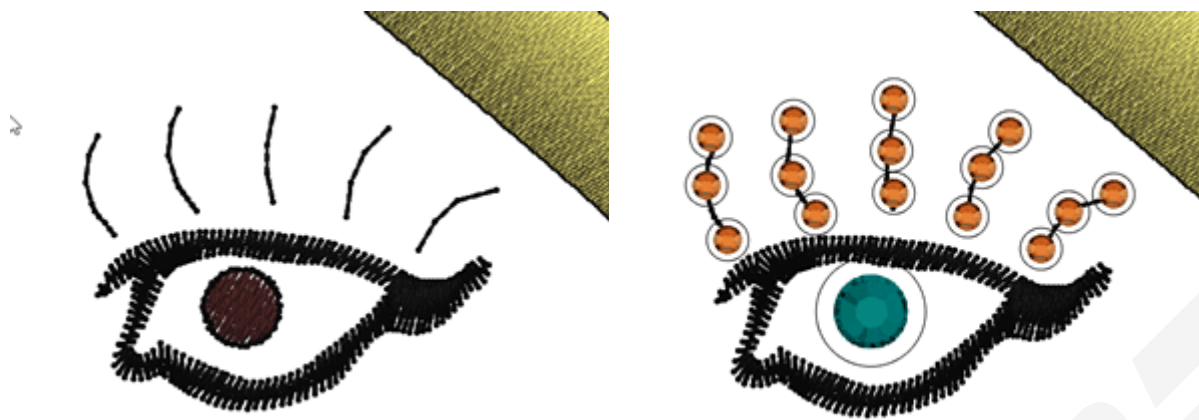
Poznámka: Aby bylo možné Krystaly použít, musí být aktivována technika Krystaly.

Jakmile je technika Krystaly aktivní, nástroj Tvar krystalu  naleznete na panelu nástrojů a můžete pomocí něj manuálně přidávat krystaly do motivu. Když nástroj spustíte, krystal se připne ke kurzoru myši a můžete jej kliknutím umístit kdekoli do motivu. Před jeho uložením jej můžete upravit na liště Možnosti nástrojů. Můžete vybrat jednu z dostupných palet. Některé palety mají jiné tvary krystalů, v tuto chvíli však použijeme kruhové krystaly. Poté můžete z příslušného seznamu vybrat barvu a nakonec jejich velikost.



Palette:	Color / Shape:	Size:
Swarovski Round	Ruby	SS 10 /PP 21
Default Palette	Padpardscha	SS 5 /PP 11
Swarovski Round	Sun	SS 5 /PP 12
Preciosa VIVA12	Fireopal	SS 6 /PP 13
Swarovski Drop	Hyacinth	SS 6 /PP 14
Swarovski Square	Light Siam	SS 8 /PP 17
Swarovski Triangle	Siam	SS 8 /PP 18
Swarovski Navette	Burgundy	SS 10 /PP 21
Swarovski Baguette	Light Amethyst	SS 10 /PP 22

Nyní můžete přidat dodat vašemu motivu krystalový nádech. Chcete-li nástroj zavřít, klikněte jednou pravým tlačítkem. Krystal umístíte jediným kliknutím na libovolné místo v motivu. Chcete-li vkládání ukončit, klikněte pravým tlačítkem nebo z panelu nástrojů vyberte jiný nástroj, např. Obdélníkový výběr. Z nabídky Vlastnosti můžete krystal po uložení dále upravovat.



Pravým kliknutím na barvu krystalů a možností Přidat do výběru, můžete vybrat všechny krystaly stejné barvy a měnit jejich vlastnosti, barvu, velikost či je přesunout.

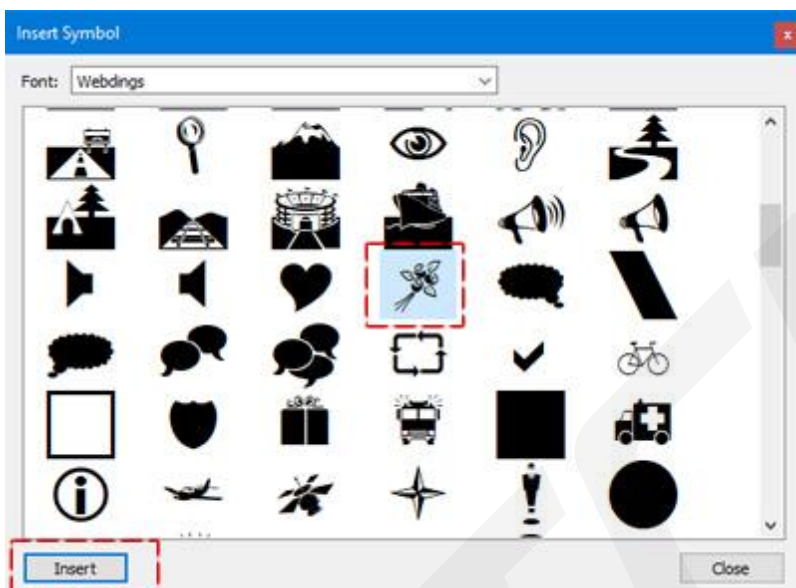
Nyní je motiv připraven a musíte vyřezat šablonu pro vytvořené krystaly. Aby to bylo možné, je nutné exportovat ji do plotru.

Tvorba motivu s krystaly

Každou krystalovou výplň můžete upravit pomocí možností, které se objeví v nabídce Vlastnosti. Můžete změnit vzor výplně, odsazení mezi nimi, velikost krystalu, jejich barvu/tvar a jiné možnosti, které budou dále vysvětleny.

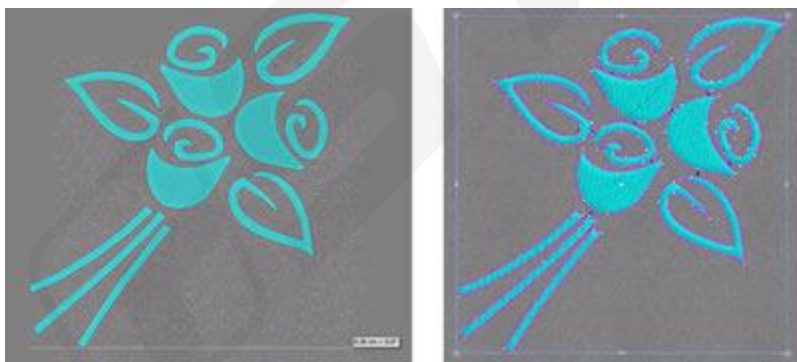
Dostupné možnosti si rozebereme pomocí procesu tvorby motivu s krystaly. Využijeme symbol a přetvoříme jej do překrásného motivu.

1. Z nástrojů vyberte možnost Vložit symbol.
2. Ze seznamu fontů vyberte Webdings a následně pugét květin.




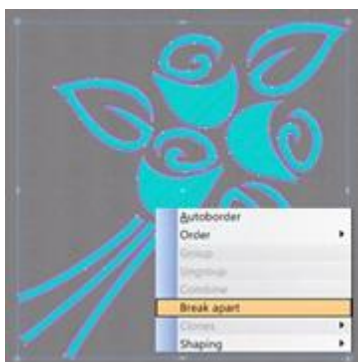
Okno Vložení symbolu

3. Vložte pugét do pracovního prostoru kliknutím na tlačítko Vložit a poté tažením specifikujte jeho velikost.



Symbol pugétu

4. Odstraňte z motivu obrysy nastavením prázdné barvy pera  a z kontextové nabídky zvolte možnost Roztrhnout.



Roztrhnutí motivu

5. Vyberte celý motiv a v nabídce Vlastnosti klikněte na ikonu Krystaly

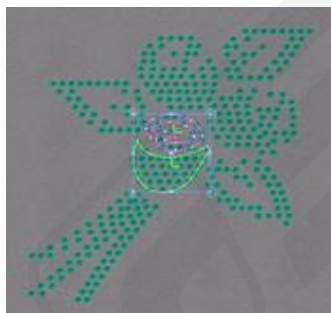


6. Motiv se automaticky vyplní krystaly. Na první pohled není výsledek příliš atraktivní, ale program vám poskytne vše potřebné pro jeho vylepšení.



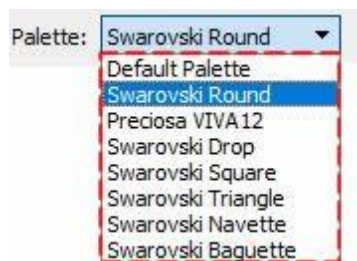
Pugét vyplněný krystaly

7. Nejdříve změním Barvu/Tvar krystalů, které jsou v motivu umístěny. Vyberte poupě přidržením klávesy Shift a kliknutím na první spodní objekt a na horní objekt.



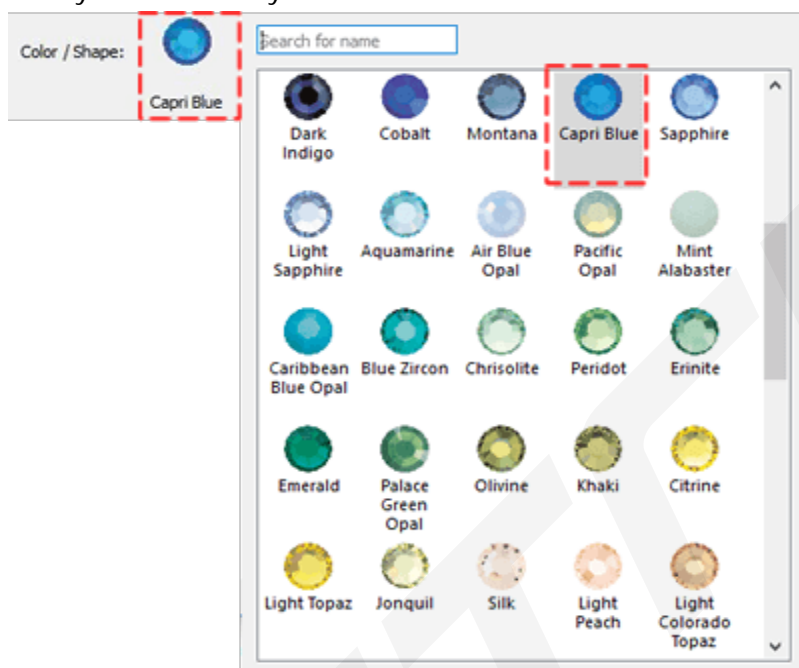
Vyberte poupě

8. Z Vlastností vyberte vámi používanou paletu. Nyní máme dostupné tři. Výchozí paletu, Swarovski Round a Preciosa VIVA12.



Vyberte paletu

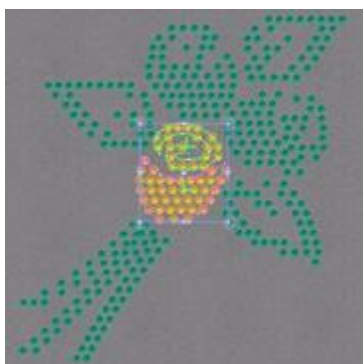
Každý paleta výrobce obsahuje pouze krystaly, které jsou zahrnuty ve specifické kolekci. Po výběru například palety Swarovski Round se krystaly zahrnuté v ní objeví na seznamu Barva/Tvar, kde můžete krystal jednoduchým kliknutím vybrat.



Barva/Tvar

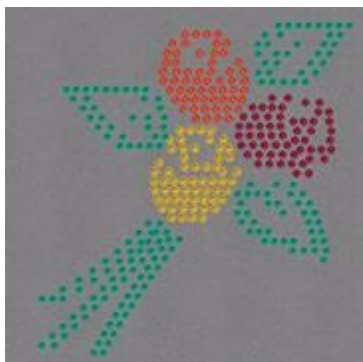
Pokud nemáte dostupné žádné palety, vaší jedinou možností je využít Výchozí paletu. Výchozí paleta obsahuje pouze jeden krystal. Tento krystal můžete využít pro vyplnění všech vašich motivů a jeho barvu měnit jednoduchou změnou barvy tvaru, na který bude krystal umístěn. U tohoto krystalu tak můžete barvu změnit změnou barvy tvaru.

Pro náš příklad využijeme paletu Swarovski Round a na vybrané poupě aplikujeme Topaz.



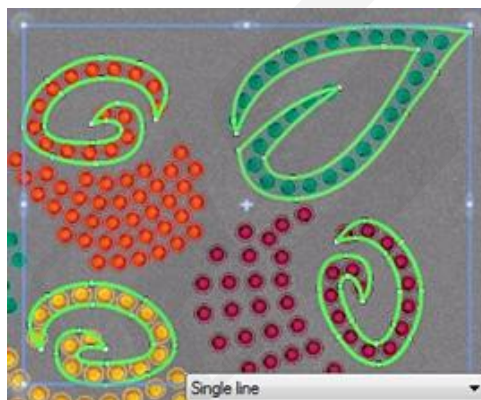
Aplikace Topazu ze seznamu Barva/Tvar

9. Pomocí jiných krystalů ze seznamu změním všechna poupata.

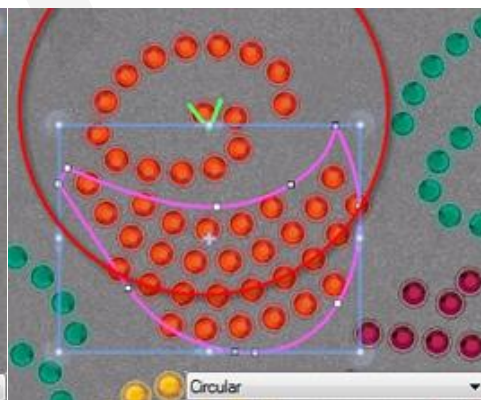


Změna barvy/tvaru

10. Dále náš motiv vylepšíme úpravou vzoru výplně. To je velice důležité protože ne všechny vzory perfektně sedí do všech tvarů. V závislosti na tvaru a požadovaném vzhledu nastavíme výplňový vzor. Výchozím nastavením vzoru je Do tvaru. Pro změnu musíme zvolit požadovaný objekt a z nabídky Vzor výplně vybrat jiný. T



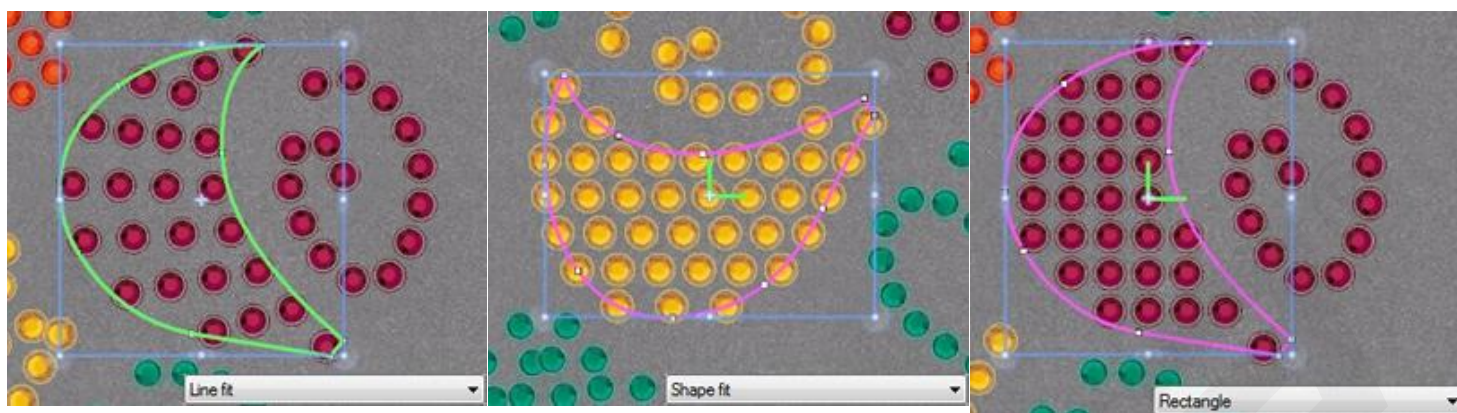
Vzor jedné linky



Kruhová výplň



Konturová výplň



Výplň Na linku

Výplň Do tvaru

Obdélníková výplň

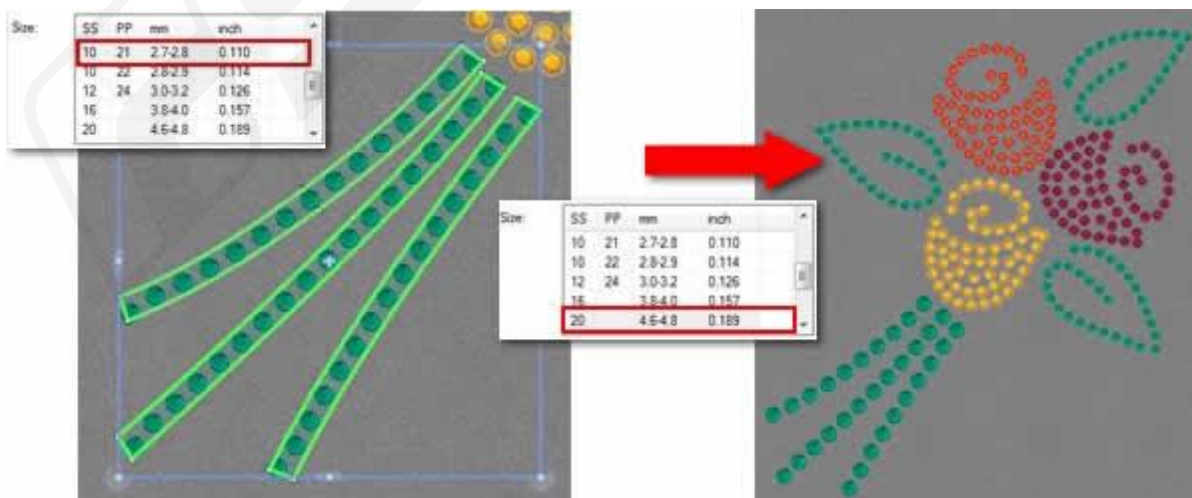
Každý vzor krystalové výplně má jiné parametry, které je možné upravit v závislosti na požadovaném vzhledu. Každou výplň a její možnosti si vysvětlíme dále v této kapitole. Nyní nastavíme všechna poupata na Konturovou výplň a zbytek objektů vyplníme Jednou linkou.



Konturová výplň a výplň Jedné linky

11. Pokud chcete, můžete editovat každý vzor výplně úpravou vertikálního a horizontálního odsazení krystalů, Počátečního úhlu a Úhlu zkosení (pouze Obdélníková výplň), zvýšit počet Kroků (pouze Kruhová výplň) a ofsetu, kterým zvýšíte či snížíte vzdálenost krystalů od obrysů tvaru.

12. Poslední úpravu, kterou na našem motivu vykonáme, je změna velikosti krystalů. Vyberte tři objekty stonku a nastavte velikost krystalů na VK20 výběrem příslušné možnosti z panelu Vlastnosti.



Změna velikosti krystalů

Seznam velikostí se mění v závislosti na vámi vybrané paletě. Velikosti dostupné na seznamu jsou ty, které daná paleta podporuje. Pouze Výchozí paleta obsahuje všechny velikosti krystalů.

13. Motiv je nyní připraven. Několika jednoduchými kroky jsme vytvořili překrásný motiv, který dokáže vytvořit opravdu každý.

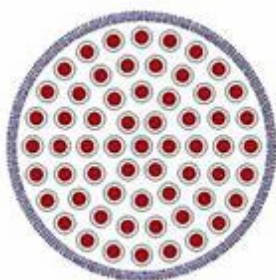
14. Nyní zbývá pouze motiv exportovat do řezacího stroje a vytvořit tak dírky v místech, kde budou motivy umístěny.

Vlastnosti krystalové výplně

Jak již bylo zmíněno, program nabízí možnost vyplnit objekty krystaly jediným kliknutím. Vyberte-li libovolnou část motivu a kliknete na Krystaly v nabídce Vlastnosti -> Výplň, objekt se automaticky vyplní krystaly s daným vzorem. Použijeme-li například kruh z následujícího obrázku, vlevo vidíme jeho krokovou výplň. Následně použijeme Krystaly a objekt se jimi vyplní.



Kroková výplň

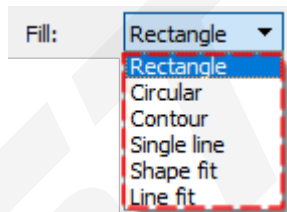


Krystalová výplň

Vzor výplně

Krystalová výplně má několik vlastností, které můžete upravit, nejdůležitější z nich však je její vzor. Výběrem Vzorů výplně můžete upravit rozmístění krystalů ve vzoru. Existuje 6 vzorů a každý z nich má unikátní možnosti nastavení, které upravují vzor, k němuž náleží. Každou z nich si projdeme jednotlivě, abychom si ujasnili jak fungují a jak je lze upravovat. Vzory výplně jsou následující:

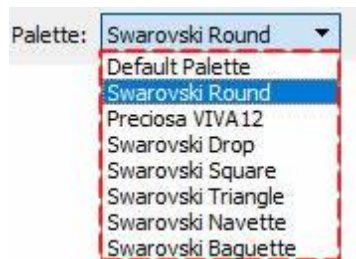
- Obdélní kový
- Kruhový
- Konturový
- Jedna linka
- Do tvaru
- Na linku



V této sekci si představíme možnosti Krystalů, které jsou pro všechny krystalové objekty běžné.

Paleta

Nejdříve si z nabídky Vlastnosti musíte zvolit Paletu. Výběr palety je velice důležitý, protože po nastavení palety uvidíte pouze velikosti a barvy dostupné pro danou paletu.



Paleta Swarovski Round obsahuje 85 krystalů a Preciosa Viva12 pak 59. Existují i jiné palety Swarovsky s jinými tvary: Kapka, Trojúhelník, Čtverec, Člunek a Baguette.



Pokud nemáte dostupné palety, vaší jedinou možností je použít Výchozí paletu. Výchozí paleta obsahuje pouze jediný krystal. Tento krystal můžete použít pro vyplnění vašich motivů a jeho barvu měnit změnou barvy tvaru, na který bude umístěn. Na krystal tak můžete aplikovat jakoukoli barvu změnou barvy tvaru.

Velikost

Poté musíte vybrat jednu z dostupných Velikostí. Dostupné velikosti závisí na vámi vybrané paletě. Například paleta Swarovski Round má 15 různých velikostí, Preciosa má 4 a Výchozí paleta obsahuje všechny velikosti, které je možné vyřezat plotrem, konkrétně 33. Tabulka pro výběr velikosti zahrnuje různé hodnoty, díky kterým je pro uživatele jednodušší vybrat tu, která odpovídá zamýšlenému krystalu/drahokamu.

- VK: znamená Velikost Kamene. Toto označení je použito pro ploché a ostřejší kameny.
- P: znamená Perly. Toto označení je použito pro kameny a vychází z technik pro rozměry perel. Průměrná velikost je $1/2 P = SS$.
- mm: Tato hodnota ukazuje průměrnou velikost krystalů v milimetrech.
- palec: Tato hodnota ukazuje přesnou velikost krystalů v palcích.

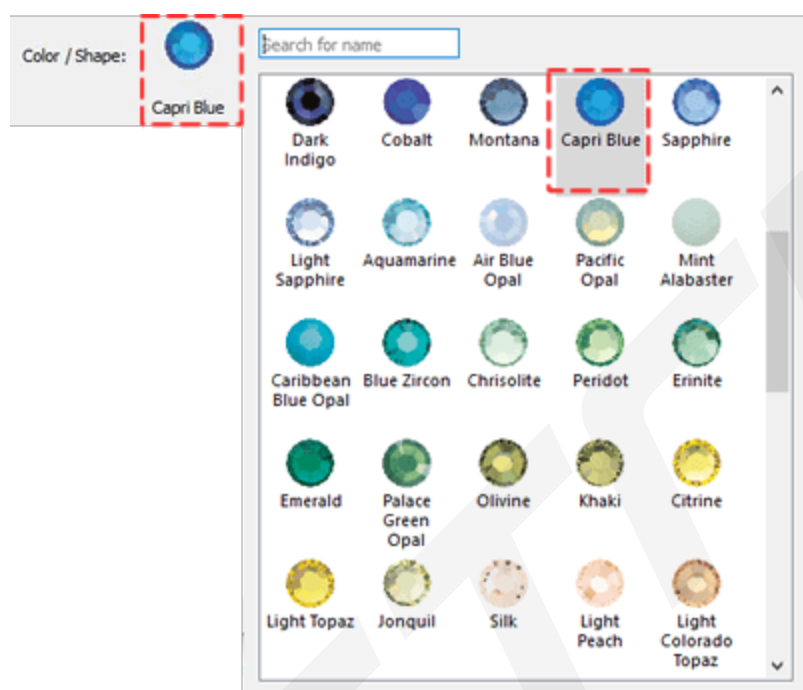
Většinou balíčky krystalů ukazují přesnou velikost každého z nich. Velikost je velice důležitá protože program vypočítává velikost dírek pro krystaly v závislosti na této hodnotě. Pokud například vyberete větší než skutečnou velikost krystalů, dírky budou větší a po umístění krystalů nebude vzor vypadat dobře. Pokud uděláte opak, krystaly nebudou sedět do vyřezaných dírek. Výchozí velikost je SS10 nebo PP21 - PP22.

Size:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

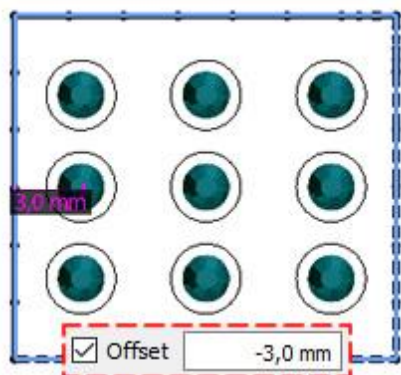
Barva/Tvar

Poté klikněte na ikonu zvolené barvy krystalu a objeví se seznam barev dostupných pro vybranou paletu.



Ofset

Parametr Ofset specifikuje minimální vzdálenost mezi obrysy objektu a středem krystalu. Ofset aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete vepsat přesnou hodnotu od -15mm po 15mm. Hodnotu lze rovněž měnit pomocí kolečka myši. Vámi nastavená hodnota definuje přesnou vzdálenost, kterou bude obrys mít od své původní pozice. Výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakákoli změna se okamžitě projeví na motivu. Ofset se měří od obrysu po střed krystalu. Při nastavování hodnoty proto pamatujte na způsob, jakým jej program vypočítává.



Rotace položky

Pomocí Rotace položky máte možnost otočit krystaly vložené do motivu. Hodnotu můžete buďto vepsat nebo použít kolečko myši. Vámi vložená hodnota definuje přesný úhel, ve kterém budou krystaly otočeny. Výchozí hodnota je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se okamžitě projeví na motivu. Natočení krystalů probíhá vždy proti směru hodinových ručiček.



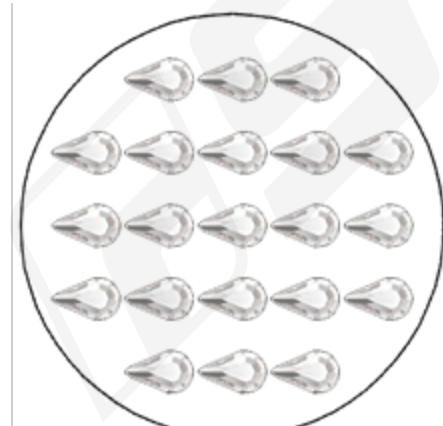
Item rotation

0,0 °



Item rotation

25,0 °



Item rotation

90,0 °

Nastavení plotru

Jelikož každý vámi vytvořený krystalový motiv bude odeslán do digitálního plotru pro vytvoření šablony, je dobré vědět jak upravit jeho nastavení, ať už pomocí přednastavených hodnot nebo, v případě, že jste s plotrem a použitým materiálem seznámeni, pomocí manuální úpravy nastavení. Následující možnosti (Přítlak plotru, Rychlost, Protáhnutí, Barva čepele a Hloubka) musí být nastaveny naprosto přesně.

Následující možnosti musí být upraveny každý objekt zvlášť pomocí Vlastností nebo v okně Export do plotru.

Abychom vám usnadnili nastavení s ohledem na použitý materiál a typ operace, připravili jsme několik předem nastavených možností. Klikněte na tlačítko Přednastavení plotru a z nabídky vyberte jakékoli dostupné přednastavení pro plotr a materiál, jež budete používat. Tento výběr ovlivní pouze vybraný objekt. Vámi vybrané nastavení bude použito pro vybrané objekty při exportu motivu do digitálního plotru.

Cutter presets

Cutter speed

Cutter pressure

Cutter passes

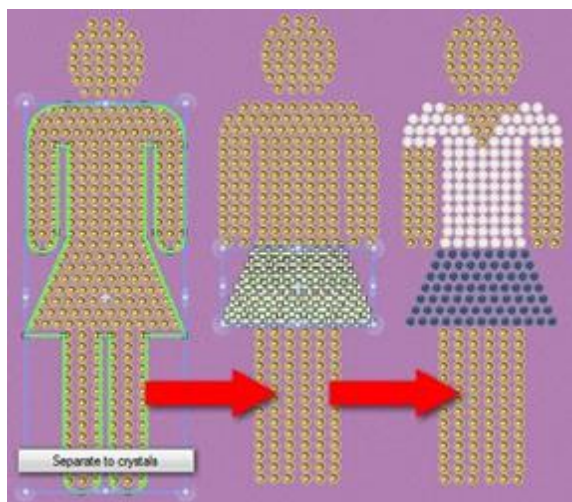
Blade depth

Blade color Blue

Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

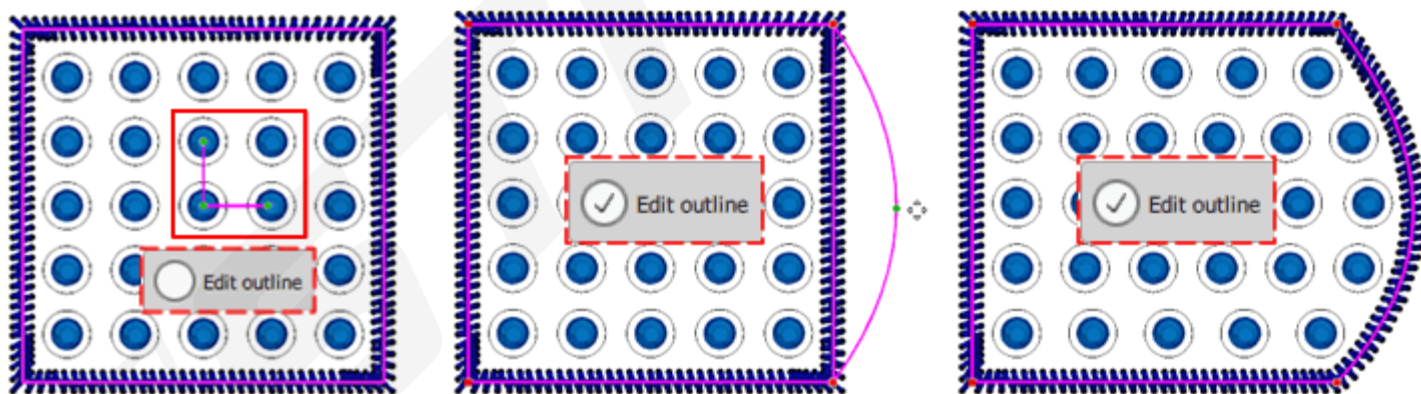
Rozdělit na krystaly

Pomocí tlačítka Rozdělit na krystaly můžete vybrané objekty rozdělit do jednotlivých krystalů. To znamená, že můžete krystaly mazat, přesunovat či manuálně přidávat. Tato možnost se používá především pro odstranění překrytí a doladění detailů. Rovněž je velice užitečná, pokud chcete vytvořit tvar vyplněný krystaly a poté konkrétním částem motivu přiřadit jinou Barvu/Tvar. Pamatujte si však, že krystaly nelze seskupit zpět do objektu výplně. Proto si možnost Rozdělit na krystaly nechte jako poslední možnost, případně si vytvořte duplikát objektu, který chcete na krystaly rozdělit, aby bylo následně možné celou akci zvrátit a začít s úpravami odz-
novu.



Úprava uzlů - Upravit obrysy

Jedním z velice užitečných nástrojů programu je možnost editace tvaru vytvořeného objektu pomocí režimu Úprava uzlů. Ve výchozím nastavení nelze upravovat ohraničení objektů s krystalovou výplní. Když přepnete do režimu úpravy uzlů, můžete editovat vzor výplně pomocí dostupných řídicích prvků. Použití těchto prvků bude předmětem následujících kapitol. V případě, že chcete upravit obrysy krystalového objektu, musíte na panelu Možnosti nástrojů povolit možnost Upravit obrysy, která je dostupná při editaci tvaru objektu s krystalovou výplní. Je-li tato možnost povolena, můžete libovolně editovat tvar jakéhokoli objektu.



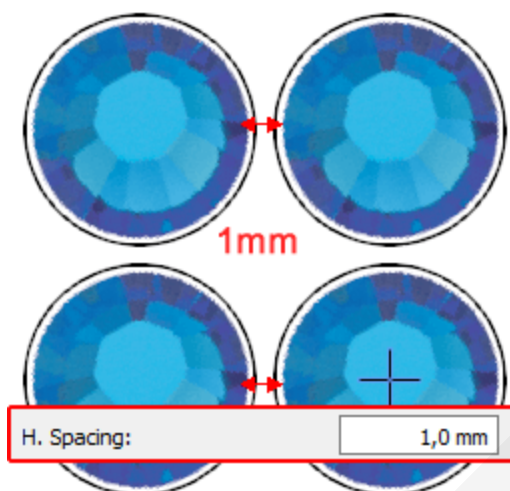
Obdélníková výplň

Obdélníkový vzor výplně má následující parametry:

- Horizontální odsazení
- Vertikální odsazení
- Počáteční úhel
- Úhel zkosení

Horizontální odsazení

Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obrysy krystalů. Tato hodnota nebere v potaz Ofset krystalů (bílý kroužek okolo krystalů).

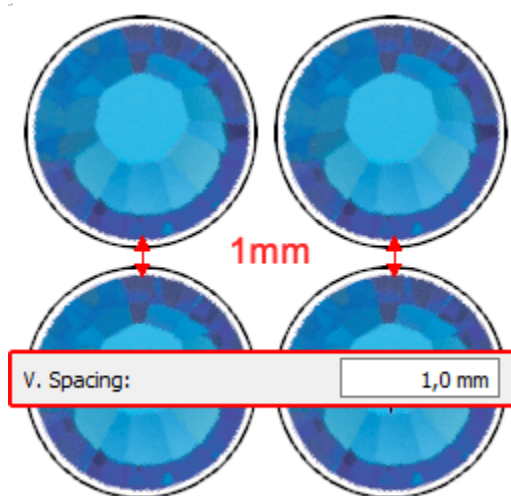


Horizontální odsazení

Výchozí hodnotou Horizontálního odsazení je 0,8 a je vypočítána přidáním Ofsetu krystalů (0,4 mm) k minimálnímu odsazení krystalové dírky (0,4 mm). Tyto hodnoty lze upravit pomocí okna Nástroje > Možnosti optimalizace.

Vertikální odsazení

Parametr Vertikální odsazení specifikuje vertikální vzdálenost mezi obrysy krystalů. Tato hodnota nebere v potaz Ofset krystalů (bílý kroužek okolo krystalů).



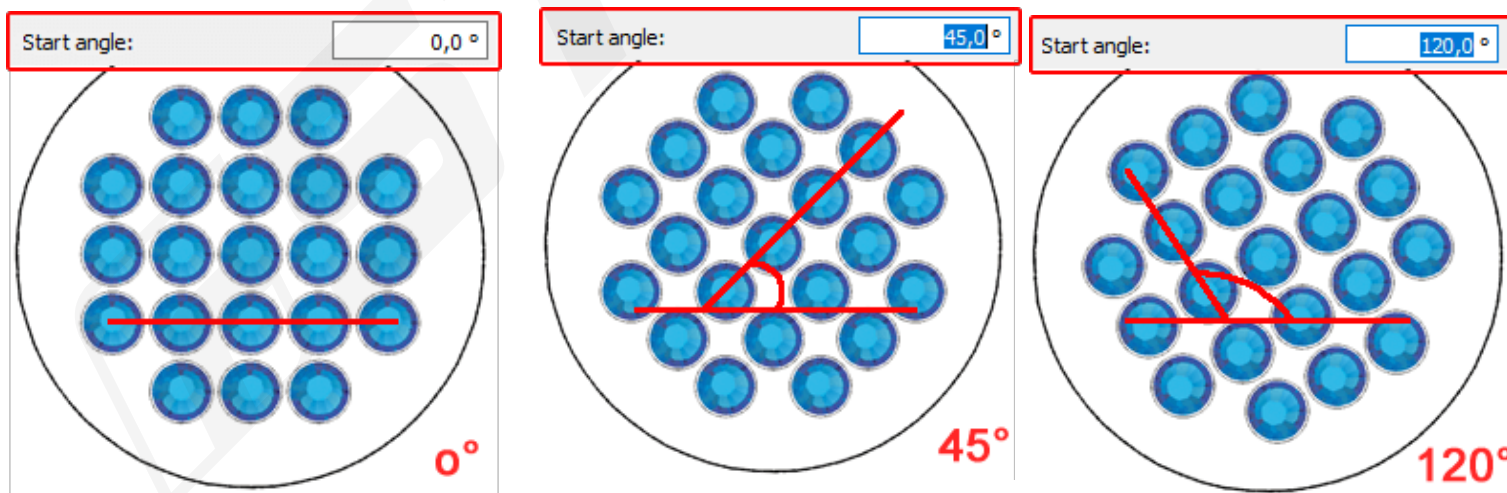
Vertikální odsazení

Výchozí hodnotou Vertikální ho odsazení je 0,8 a je vypočítána přidáním m Ofsetu (0,4 mm) k minimálnímu odsazení dířky krystalu (0,4 mm). Tyto hodnoty lze upravit v okně Nástroje > Možnosti optimalizace...

Počáteční úhel

Parametr počáteční úhel specifikuje úhel horizontálních linií s krystaly, které vyplňují vytvořený objekt. Je-li počáteční úhel 0, linie budou horizontální. Změnou úhlu dosáhnete zcela rozdílného rozestavení Obdélníkové výplně. Každý jednotlivý tvar bude mít odlišný počáteční úhel, aby do něj výplň seděla. Je proto dobré vyzkoušet více hodnot, dokud nedosáhnete takové, jež se do daného motivu hodí.

Pro lepší výsledky je nutné upravit rovněž horizontální a vertikální odsazení. Díky těmto funkcím dosáhnete vzoru, jaký si přejete.


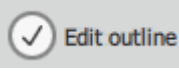


Počáteční úhel 0o

Počáteční úhel 45o

Počáteční úhel 120o

Parametr Počáteční úhel je v motivu znázorněn horizontálním zeleným řídicím prvkem. Tento prvek lze

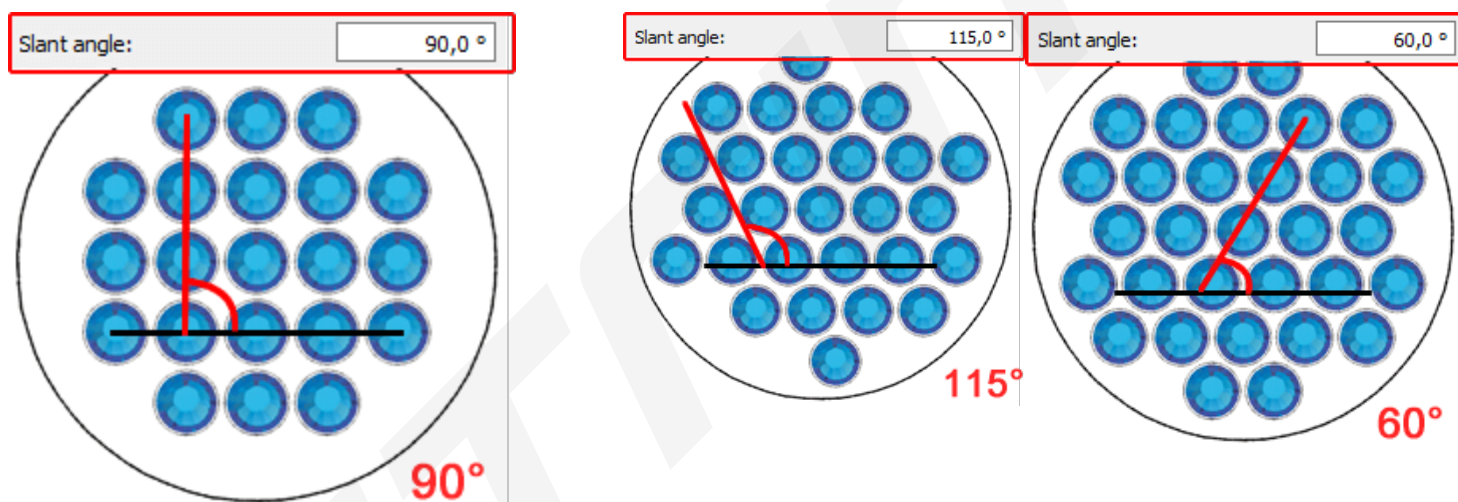
upravit v režimu Úprava uzlů  při zakázané možnosti Úprava obrysů  na panelu Možnosti nástrojů.

Tento parametr je užitečný zvláště v případě, že chcete, aby byl vzor situován v určitém úhlu a lépe tak seděl do konkrétního tvaru.

Úhel zkosení

Úhel zkosení specifikuje způsob, jakým budou krystaly vertikálně rozloženy. Je-li úhel zkosení nastaven na 90 stupňů, krystaly budou rozmístěny na vertikálních liniích. Hodnotu tohoto parametru lze nastavit od 10 do 170 stupňů. Změnou úhlu zkosení kompletně změníte vzor tak, aby lépe seděl do vámi vytvořeného tvaru.

Pro lepší výsledky je nutné nastavit i horizontální a vertikální odsazení. Díky tomu dosáhnete požadovaného vzoru.



Úhel zkosení 90o


Úhel zkosení 115o

Úhel zkosení 60o

Parametr Úhel zkosení je v motivu znázorněn zeleným vertikálním řídicím prvkem. Tento prvek lze

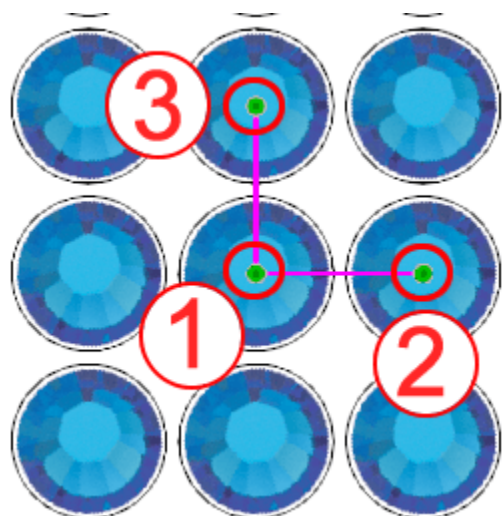
upravit v režimu Úprava uzlů  při zakázané možnosti Úprava obrysů  na panelu Možnosti nástrojů.

Úprava uzlů v Obdélníkové výplni

Kliknete-li po výběru objektu vyplněného krystaly na ikonu režimu Úpravy uzlů , můžete pomocí řídicích prvků upravovat rozmístění krystalů. Pokud se vám řídicí prvky nezobrazí jako na obrázku níže,

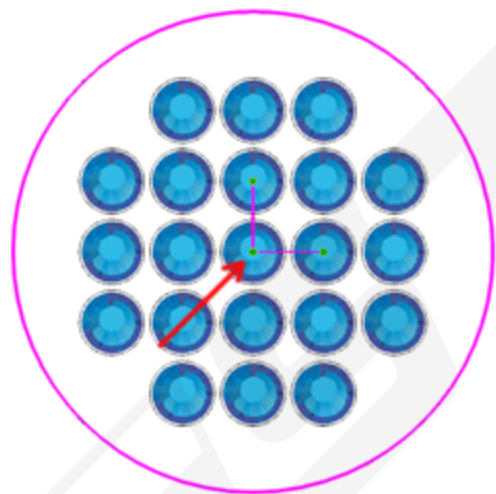
musíte na panelu Možnosti nástrojů zakázat funkci Úprava obrysů . Poté se uprostřed motivu objeví zelené body uložené v pravém úhlu.

Existují 3 řídicí body:

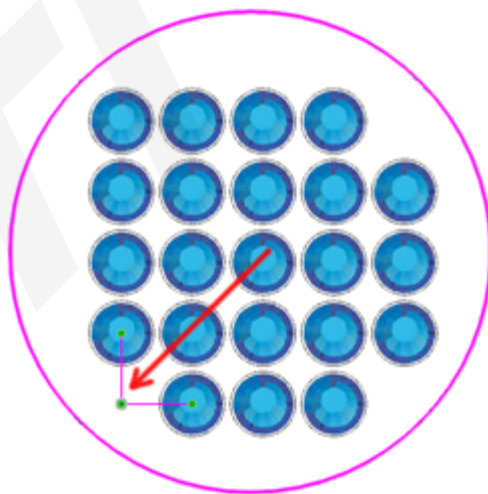


Řídící prvky

1. Řídící prvek 1 představuje pozici prvního krystalu v motivu. Všechny ostatní krystaly budou uloženy v závislosti na prvním krystalu a parametrech krystalové výplně, které naleznete ve Vlastnostech. Počáteční bod lze přetáhnout a změnit tak rozmístění krystalů v motivu. To je možné provést i pomocí směrových šipek na klávesnici, stačí vybrat bod. Podržením klávesy Ctrl při použití kláves bude pohyb probíhat po větších, rychlejších krocích. Rozmístění krystalů ve tvaru se okamžitě změní.

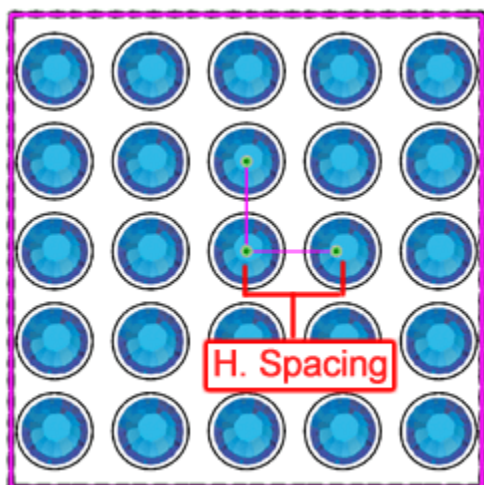


Počáteční bod

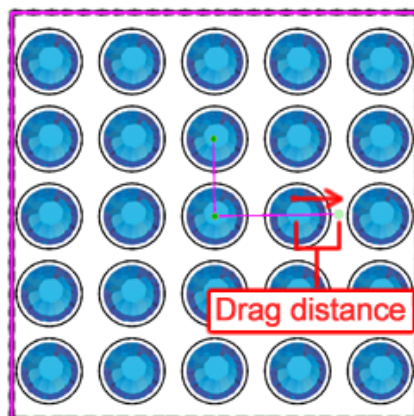


Počáteční bod vlevo dole

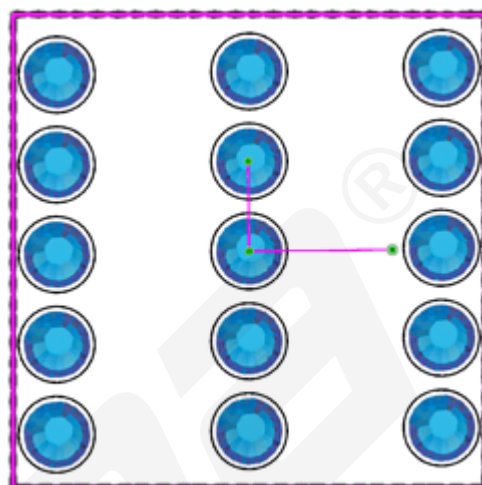
2. Vzdálenost mezi body 1 a 2 představuje parametr horizontálního odsazení. To znamená, že přetažením bodu 2 můžete změnit Horizontální odsazení krystalů.



Úprava Horizontálního odsazení



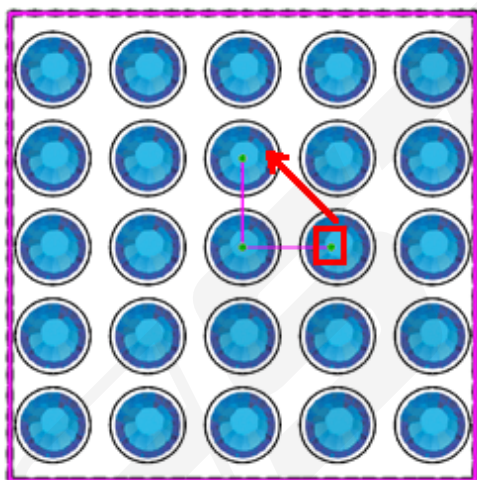
Tažená vzdálenost



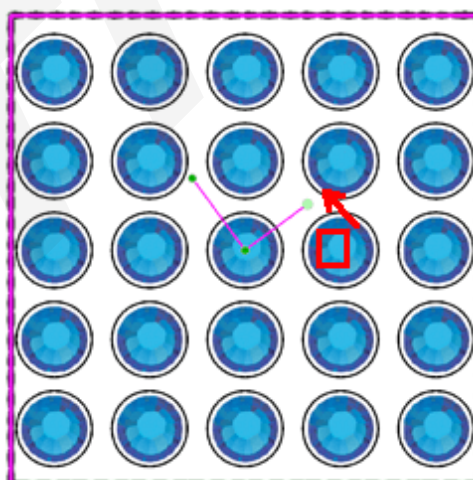
Větší H. odsazení

Důležité: Vzdálenost mezi body 1 a 2 nepředstavuje skutečnou hodnotou nastavenou u parametru Horizontální odsazení, ale přetažením bodu 2 můžete tento parametr změnit.

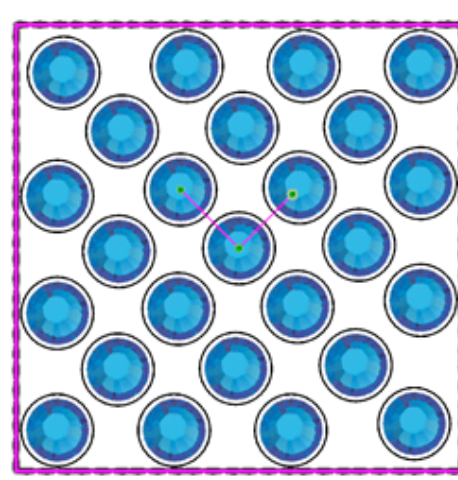
3. Úhel úsečky mezi body 1-2 představuje Počáteční úhel. Natočením bodu 2 po směru či proti směru hodinových ručiček můžete změnit Počáteční úhel krystalové výplně.



Natočení bodu 2



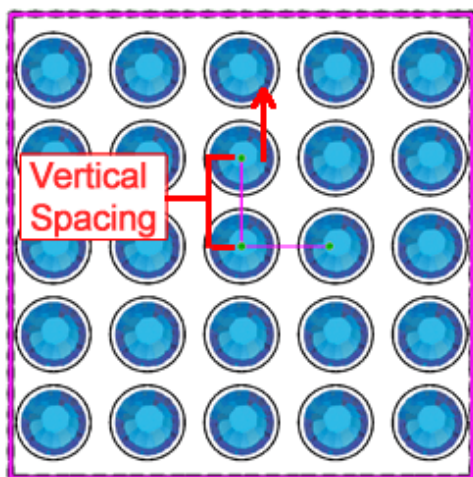
Při podržení Ctrl pohyb probíhá po 22.5o



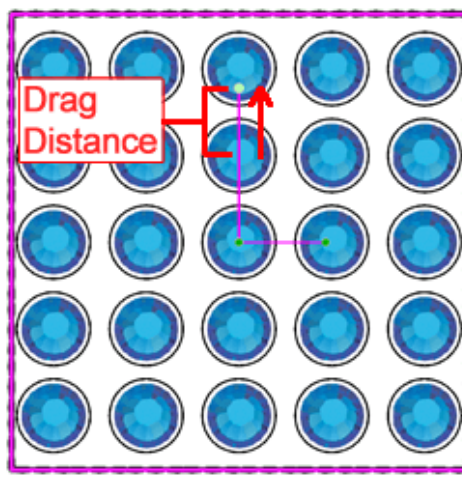
Otočení o 45o

Podržíte-li klávesu Ctrl (u Mac OS Cmd), bod se bude otáčet po 22,5 stupních. Pokud podržíte klávesu Alt, otáčení bodu se bude řídit podle mřížky.

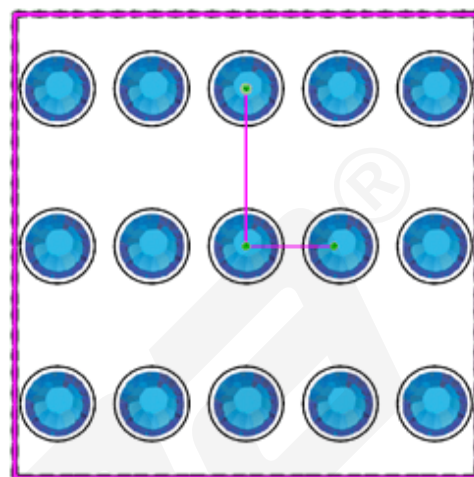
4. Vzdálenost mezi body 1 a 3 specifikuje parametr Vertikální odsazení. To znamená, že přetažením bodu 3 můžete změnit vertikální odsazení krystalů.



Úprava vertikálního odsazení



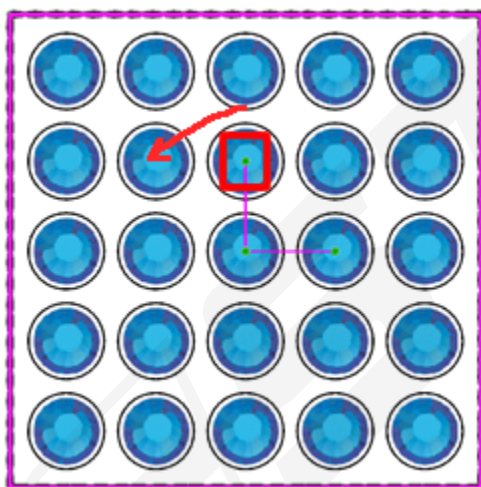
Tažená vzdálenost



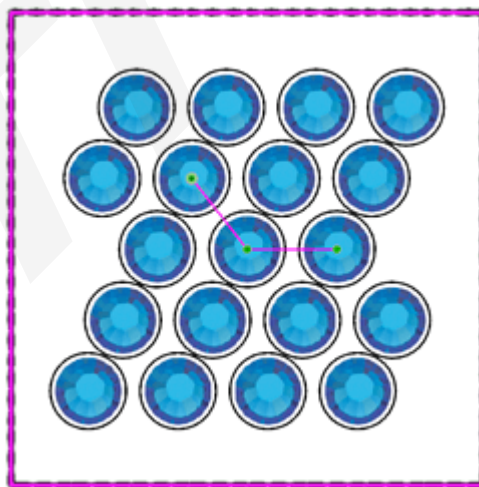
Větší V. odsazení

Důležité: Vzdálenost mezi body 1 a 3 nepředstavuje skutečnou hodnotou nastavenou u parametru Vertikálního odsazení, ale přetažením bodu 3 můžete tuto hodnotu změnit.

5. Úhel přímky mezi body 1-3 představuje Úhel zkosení. To znamená, že přetažením bodu 3 můžete změnit vzor krystalové výplně.



Přetáhněte prvek



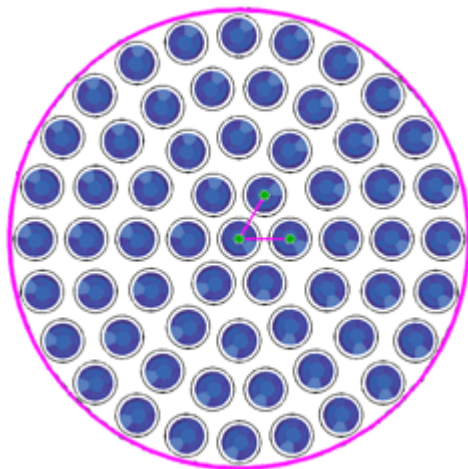
Nový úhel zkosení

Podržíte-li klávesu Ctrl (u Mac OS Cmd), bod se bude otáčet po 22,5 stupních. Pokud podržíte klávesu Alt, otáčení bodu se bude řídit podle mřížky.

Kruhová výplň

Kruhová výplň je velice užitečná zvláště u zakulacených tvarů či křivkových tvarů. Se speciálními parametry, které tato funkce obsahuje, můžete vytvořit unikátní a komplexní vzory krystalů. Kruhová krystalová výplň obsahuje následující parametry:

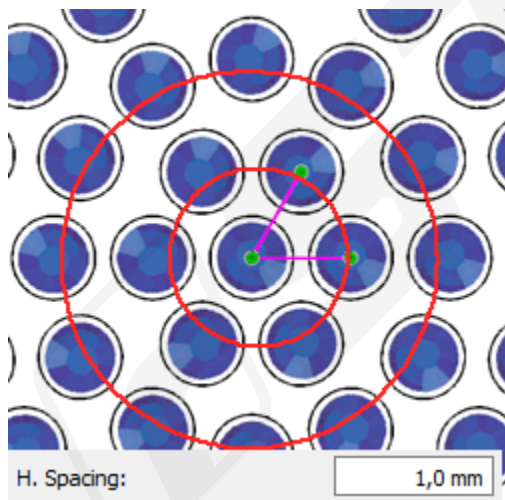
- Horizontální odsazení
- Počáteční úhel
- Krokování



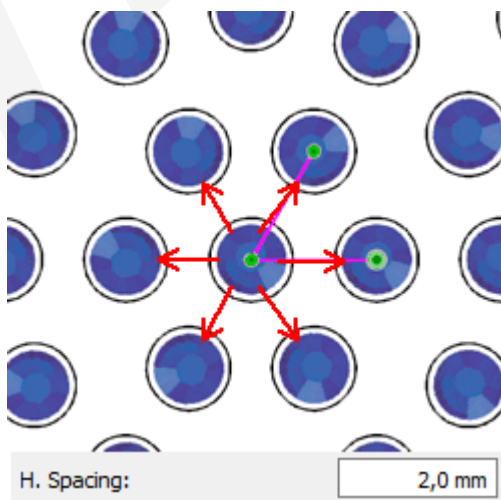
Horizontální odsazení

Spacing:

Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost obrysů krystalů na rozdílných kruzích. Vzdálenost mezi krystaly na jednom kruhu je definována parametrem Krokování. Pro výpočet odsazení není ofset krystalu zohledněn (bílý kroužek okolo krystalů).



Odsazení 0,8mm



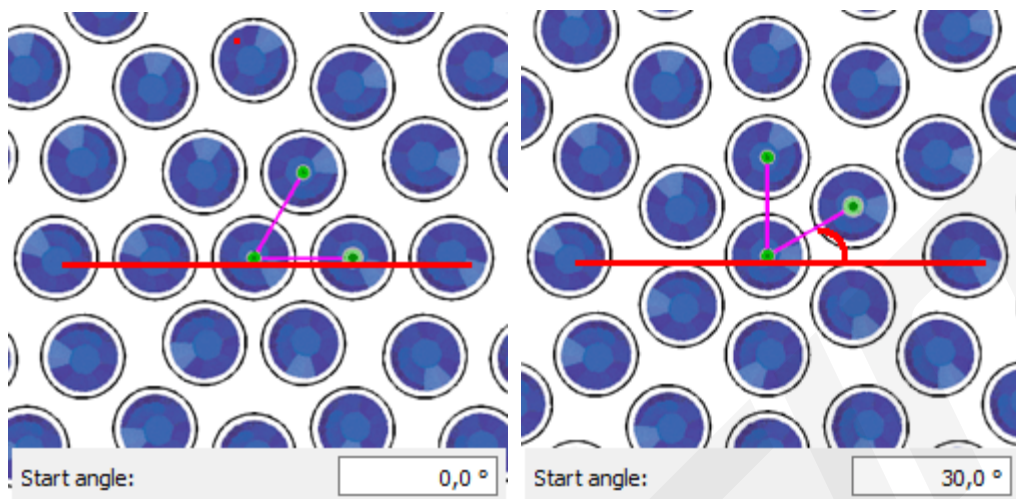
Odsazení 1.5mm

Výchozí hodnotou odsazení je 0,8mm, která je vypočítána přidáním ofsetu (0,4 mm) k minimálnímu odsazení dírek pro krystal (0,4 mm). Tyto hodnoty lze upravit v okně Nástroje > Možnosti optimalizace...

Počáteční úhel

Start angle: °

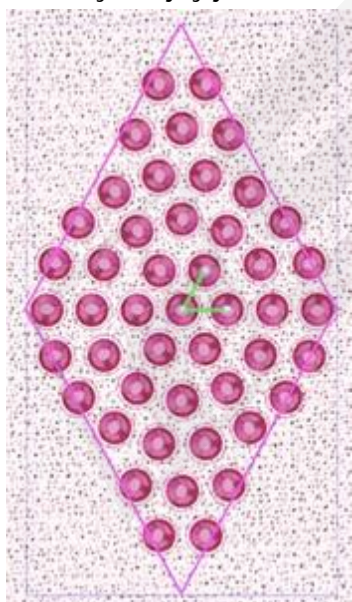
Parametr Počáteční úhel specifikuje úhel horizontálních linií, které vyplňují vámi vytvořený objekt. Je-li počáteční úhel 0 stupňů, linky budou horizontální. Počáteční úhel je rovněž znázorněn zeleným horizontálním prvkem v Kruhové výplni.



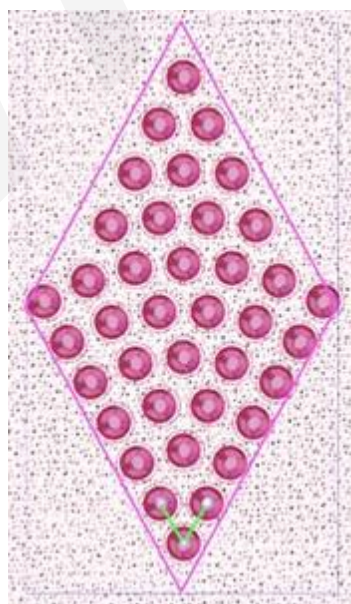
Počáteční úhel 0

Počáteční úhel 30 stupňů

Tento parametr je zvláště užitečný, pokud chcete, aby byl vzor rozmístěn pod určitým úhlem, který více odpovídá konkrétnímu tvaru. Pokud například chcete přidat kruhovou výplň do rovnoběžníku a určit střed tvaru ve spodním rohu a počáteční úhel nastavit paralelně ke straně útvaru, musíte využít této funkce. Počáteční úhel musí být stejný jako úhel, který má strana rovnoběžníku.



Počáteční úhel 0



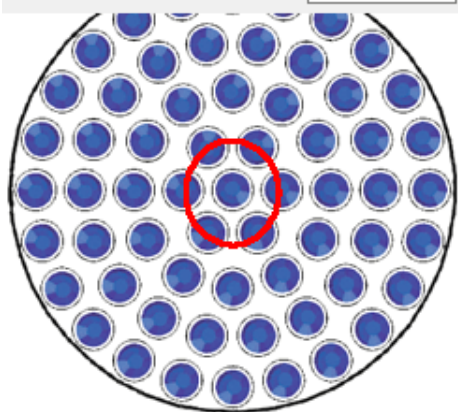
Počáteční úhel 60

Krokování

Steps:

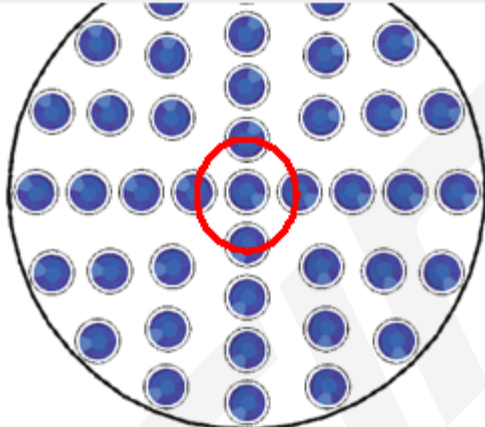
Parametr Krokování specifikuje počet krystalů, které budou přidávány na každý kruh počínaje středem objektu směrem ven. Ve středu objektu umístí program jeden krystal. Pokud poté nastavíte hodnotu krokování například na 6, na prvním kruhu se bude nacházet 6 krystalů, na dalším pak 12, na dalším 16, atd. Krystaly budou na každém kruhu rozmístěny rovnoměrně.

Steps:



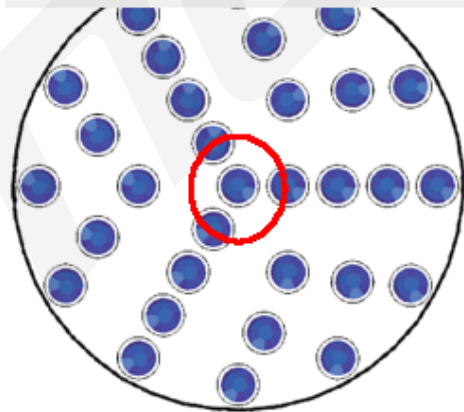
Krokování - 6

Steps:



Krokování - 4

Steps:



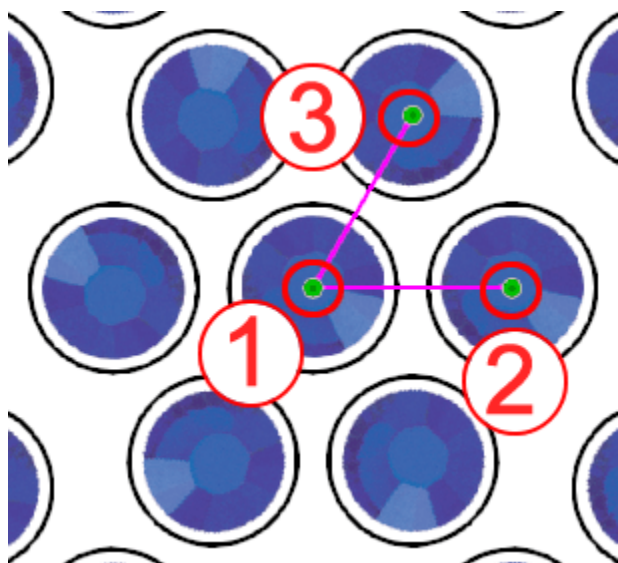
Krokování - 3

Pomocí různých hodnot krokování kompletně změníte celý vzor.

Úprava uzlů v Kruhové výplni

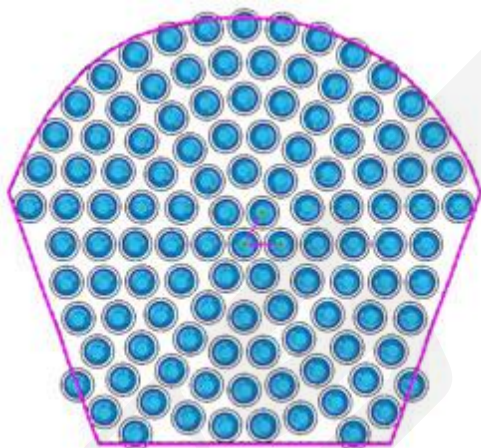
Po zvolení objektu s Kruhovou výplní a kliknutí na ikonu Úpravy uzlů můžete upravovat řídicí prvky a měnit rozmístění krystalů. Pokud se neobjeví řídicí prvky tak, jak je znázorněno na obrázku níže,

musíte na panelu Možnosti nástrojů zakázat Úpravu obrysů Edit outline . Poté se uprostřed motivu objeví zelené řídicí prvky rozmístěné do úhlu 90 stupňů. Existují 3 řídicí prvky:

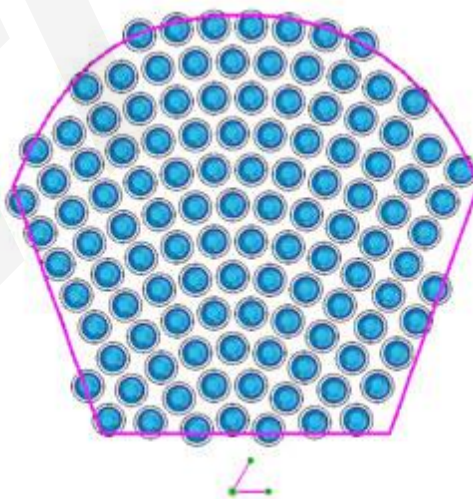


Řídící prvky

1. Řídící prvek 1 představuje pozici prvního krystalu v motivu. Všechny ostatní krystaly budou uloženy v závislosti na prvním krystalu a parametrech krystalové výplně, které naleznete ve Vlastnostech. Počáteční bod lze přetáhnout a změnit tak rozmístění krystalů v motivu. To je možné provést i pomocí směrových šipek na klávesnici, stačí vybrat bod. Podržením klávesy Ctrl při použití kláves bude pohyb probíhat po větších, rychlejších krocích. Rozmístění krystalů ve tvaru se okamžitě změní.

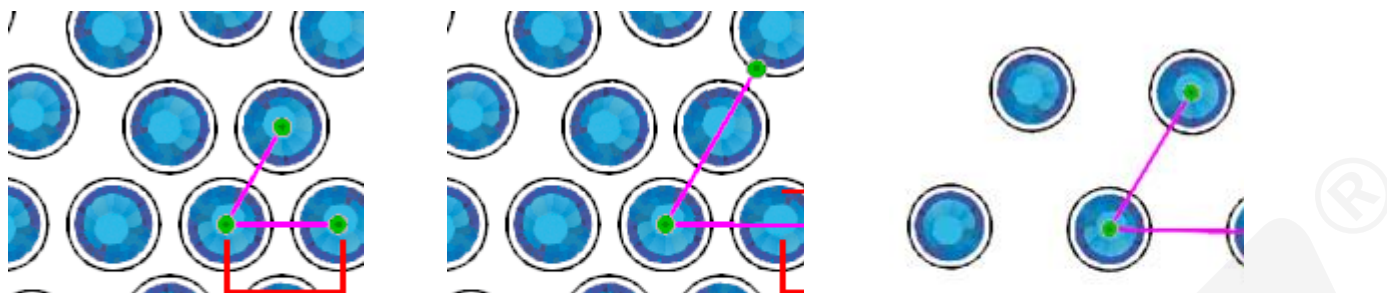


Počáteční bod



Počáteční bod pod tvarem

2. Vzdálenost mezi body 1 a 2 představuje parametr horizontálního odsazení. To znamená, že přetažením bodu 2 můžete změnit Horizontální odsazení krystalů.

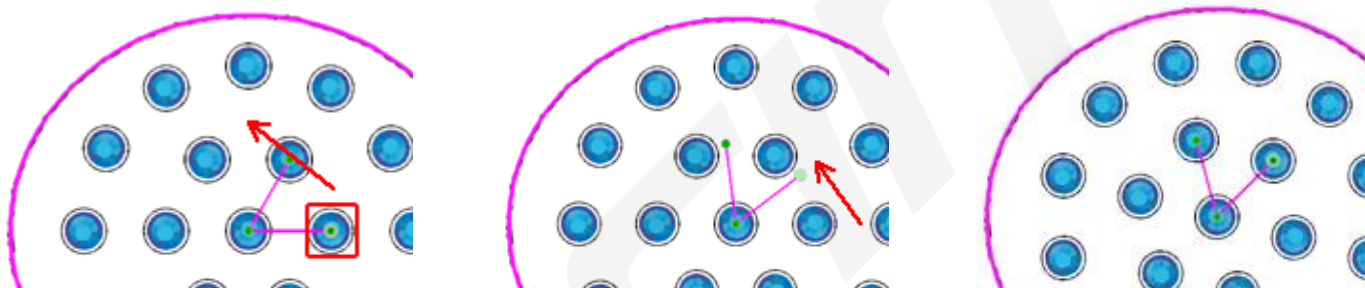


Úprava Horizontálního odsazení

Tažená vzdálenost

Větší horizontální odsazení

3. Úhel úsečky mezi body 1-2 představuje Počáteční úhel. Natočením bodu 2 po směru či proti směru hodinových ručiček můžete změnit Počáteční úhel krystalové výplně.



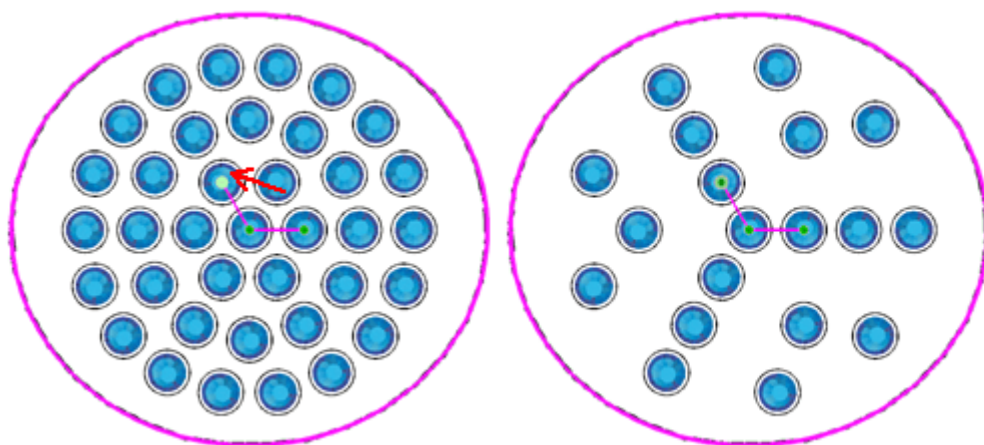
Otočte bodem 2

Při podržení Ctrl bude pohyb probíhat po 25o

Otočeno o 45 stupňů

Podržíte-li klávesu Ctrl (u Mac OS Cmd), bod se bude otáčet po 22,5 stupních. Pokud podržíte klávesu Alt, otáčení bodu se bude řídit podle mřížky.

4. Úhel úsečky mezi body 1-3 představuje parametr Krokování. Přetažením bodu 3 můžete změnit počet kopií v rámci kruhové výplně.



Změna z 6 kroků na 3

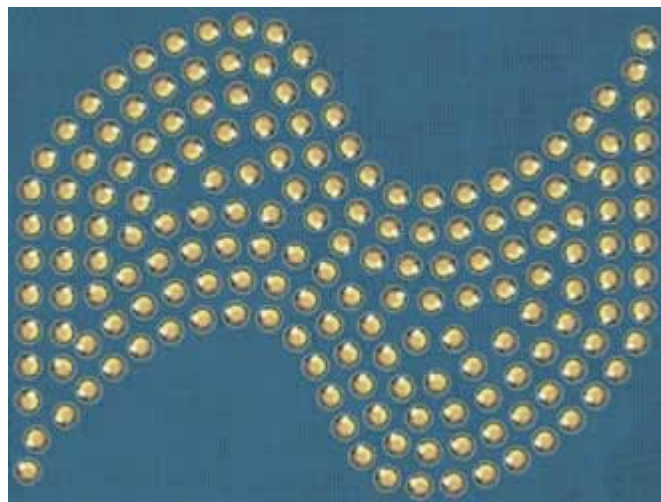
3 kroky

5. Pokud chcete upravit obrysy objektu, musíte na panelu Možnosti nástrojů povolit parametr Úprava obrysů.

Konturová výplň

Vzor Konturové výplně je velice užitečným výplňovým vzorem, který dodává motivům konzistentní efekt. Můžete jím jednoduše vyplnit komplexní motivy a dosáhnout tak unikátních výsledků. Konturová výplň má následující parametry:

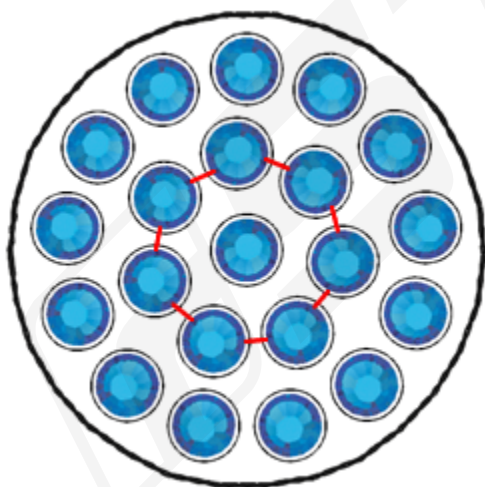
- H. odsazení
- V. odsazení



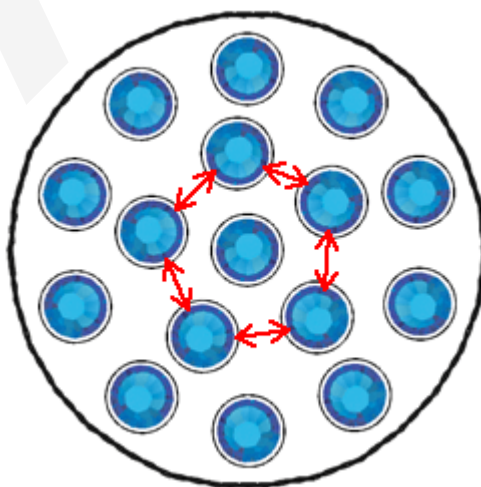
H. Odsazení

H. Spacing:

Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi krystaly na stejné kontuře. Horizontální odsazení nemusí být v tomto případě přesné, protože krystaly na jedné kontuře musí být rozmístěny rovnoměrně. Pokud tedy nastavíte hodnotu horizontálního odsazení, vždy pamatujte na výkyvy ve vzdálenosti mezi krystaly.



Horizontální odsazení 1.0 mm



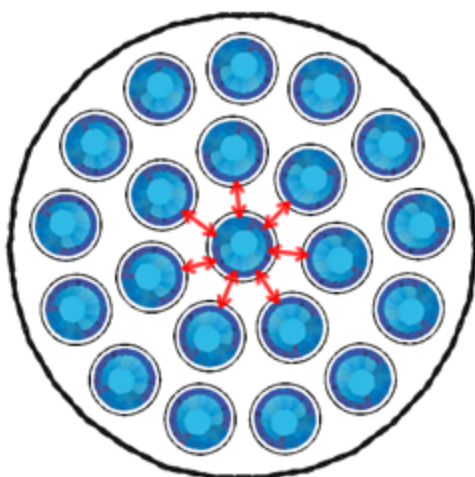
Horizontální odsazení 2mm

V. Odsazení

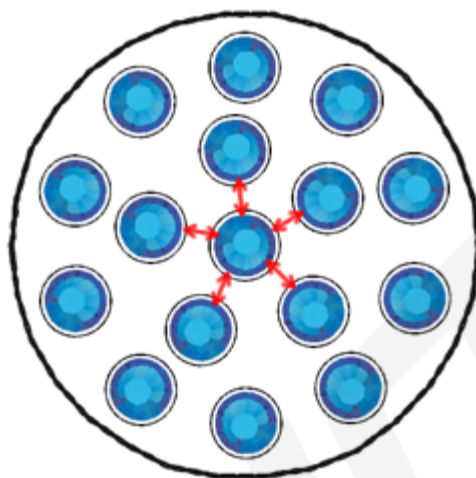
V. Spacing:

0,0 mm

Parametr Vertikální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obrysy krystalů, které jsou na jiných, ale přiléhajících konturách. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože kontury musí být umístěny tak, aby ve středu objektu nevznikaly velké mezery.




Vertikální odsazení 1,0mm

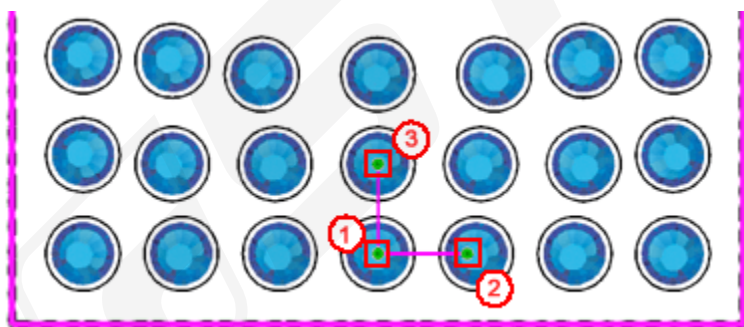


Vertikální odsazení 2mm

Je-li zvolena konturová výplň, vertikální odsazení nemůže být přesné, protože program musí vytvořit kontury tak, aby odpovídaly průměrné vzdálenosti mezi krystaly. Proto se může nastavené vertikální odsazení od skutečného odsazení v motivu lehce lišit.

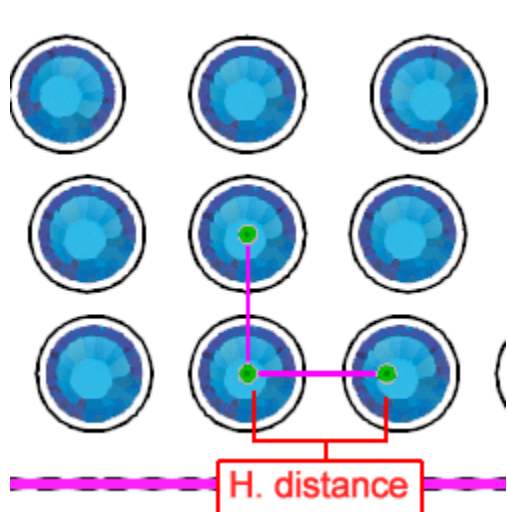
Úprava uzlů v Konturové výplni

Po zvolení objektu s Konturovou výplní a kliknutí na ikonu Úprava uzlů  můžete upravovat řídicí prvky krystalů. Existují 3 řídicí prvky:

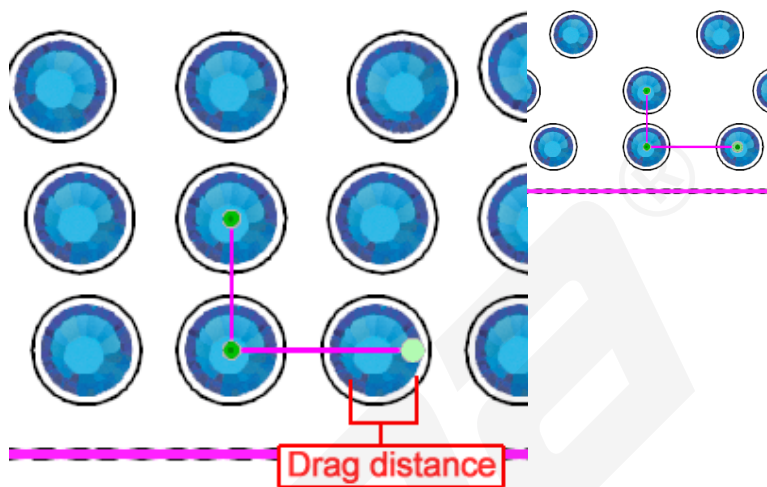


Řídicí prvky

1. Řídicí bod 1 specifikuje ofset parametru, na něm je umístěna první kontura.
2. Vzdálenost mezi body 1 a 2 představuje parametr Horizontální odsazení. To znamená, že přetažením bodu 2 změňte Horizontální odsazení krystalů.



Úprava H. odsazení

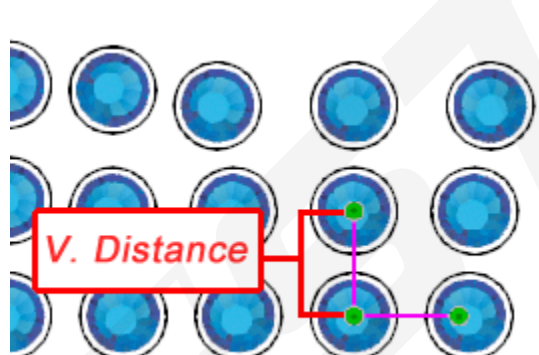


Tažená vzdálenost

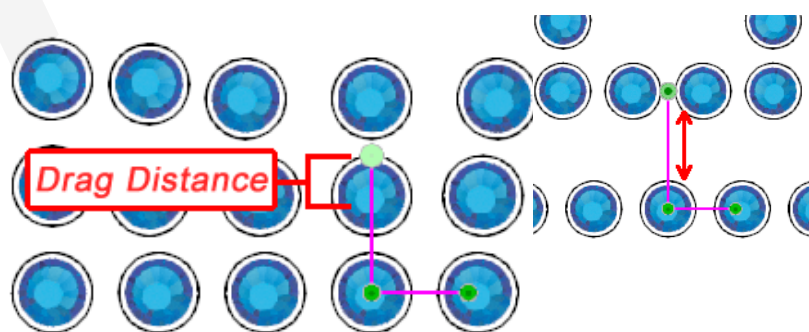
Větší H. odsazení

Důležité: Vzdálenost mezi body 1 a 2 nepředstavuje skutečnou hodnotou nastavenou u parametru Horizontální odsazení, ale přetažením bodu 2 můžete tento parametr změnit.

3. Vzdálenost mezi body 1 a 3 představuje parametr Vertikální odsazení. To znamená, že přetažením bodu 3 můžete změnit vertikální odsazení krystalů.



Úprava V. odsazení



Tažená vzdálenost

Větší V. odsazení

Důležité: Vzdálenost mezi body 1 a 3 nepředstavuje skutečnou hodnotou nastavenou u parametru Vertikálního odsazení, ale přetažením bodu 3 můžete tuto hodnotu změnit.

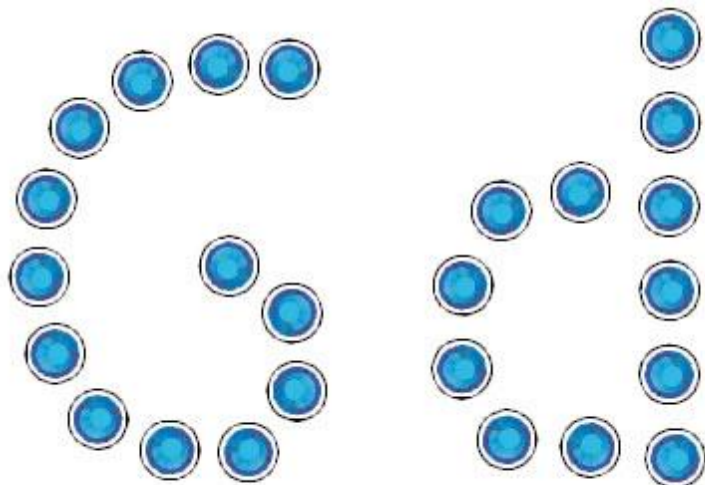
4. Bodu 1-2 a 1-3 nelze rotovat, protože u konturové výplně nemá změna počátečního úhlu či úhlu zkosení smysl. Jediné změny, které můžete na kontrolních prvcích provádět, se týkají jejich os. Vaším jediným omezením je nemožnost roztáhnout body tak, aby se krystaly překrývaly.
5. Pokud chcete upravit obrysy objektu, musíte na panelu Možnosti nástrojů povolit parametr Úprava obrysů.

Jedna linka

Ve vzoru Jedné linky jsou krystaly rozmístěny podél linky a lze v něm upravit pouze jeden parametr:

- Horizontální odsazení

Jedná se o velice užitečný nástroj při vyplňování textu uměleckých motivů, které by bylo jinak velice složité.



Výplň jedné linky

Horizontální odsazení

H. Spacing:

Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obrysy krystalů. V tomto případě nemusí být horizontální odsazení přesné, protože musí být uvnitř tvaru rozmístěny rovnoměrně. Proto musíte mít vždy při nastavování tohoto parametru u výplně Jedné linky na paměti odchylky ve vzdálenosti mezi krystaly.



H. Spacing:

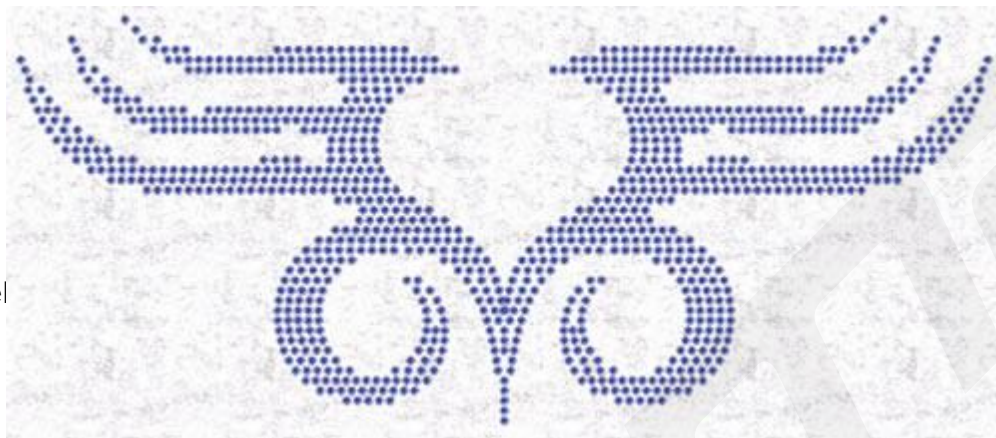


H. Spacing:

Horizontální odsazení

Výplň Do tvaru

Výplň do tvaru je výchozím nastavením krystalové výplně, protože nejlépe sedí na více motivů, jež chcete krystaly vyplnit. Její hlavní předností je, že upravuje způsob jakým budou krystaly usazeny do objektu bez zachování původní vzdálenosti mezi objekty a s dodržením tvaru objektu. U výplně Do tvaru lze upravit tyto parametry:

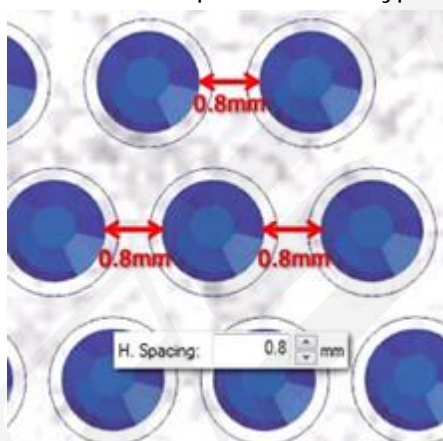


- H. odsazení
- V. odsazení
- Počáteční úhel

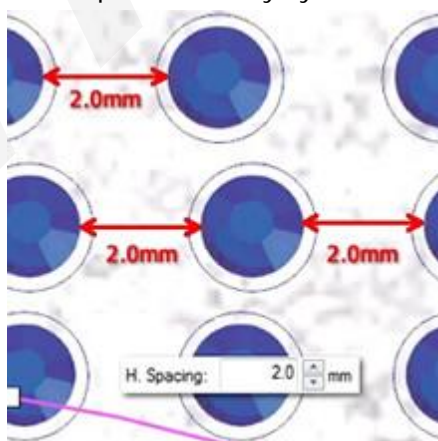
H. odsazení

H. Spacing:

Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi krystaly. Horizontální odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože krystaly musí být rozmístěny rovnoměrně. Proto musíte mít vždy při nastavování tohoto parametru u výplně Do tvaru na paměti odchylky ve vzdálenosti mezi krystaly.



Horizontální odsazení 0,8 mm

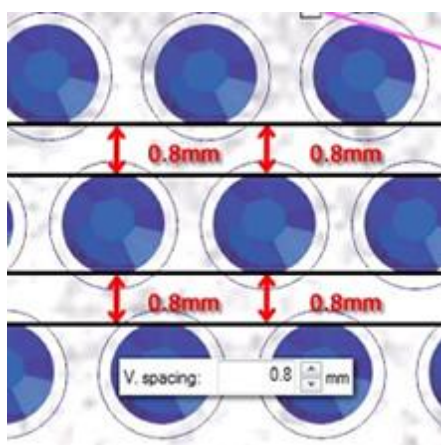


Horizontální odsazení 2mm

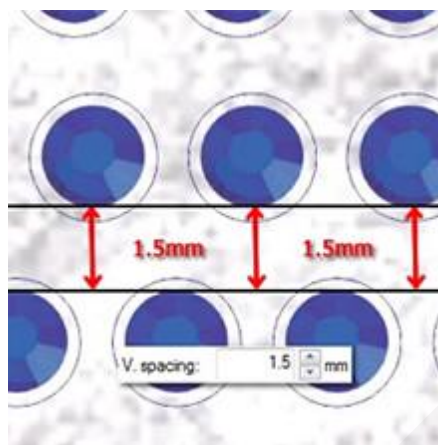
V. odsazení

V. Spacing:

Parametr Vertikální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obrysy krystalů, které se nachází na jiných, avšak přidružených konturách. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože kontury musí být umístěny tak, aby se uprostřed objektu netvořily velké mezery.



Vertikální odsazení 0,8 mm



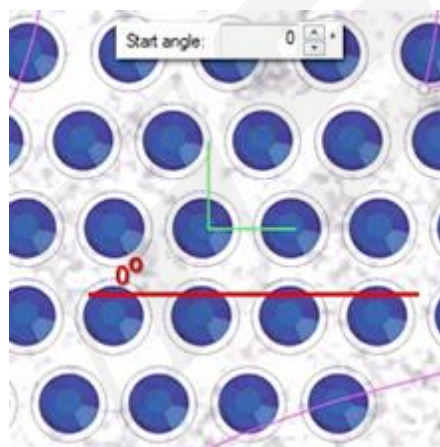
Vertikální odsazení 1,5 mm

Je-li zvolena výplň Do tvaru, vertikální hodnocení nemusí být přesné, protože software nedokáže přesně zprůměrovat vzdálenosti krystalů v motivu. Vertikální odsazení tak občas nepředstavuje stejnou velikost, jakou má v konečném motivu.

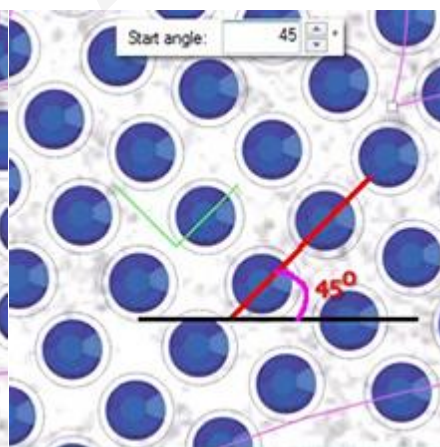
Počáteční úhel

Parametr Počáteční úhel definuje úhel horizontálních linií krystalů, které vyplňují vámi vytvořený objekt. Je-li počáteční úhel 0 stupňů, linky budou horizontální. Změnou úhlu úplně změníte vzor výplně. Aby výplň do tvaru seděla, je nutné jej vždy upravit. Proto vždy zkoušejte různé hodnoty, dokud nenajdete tu nejlepší pro váš motiv.

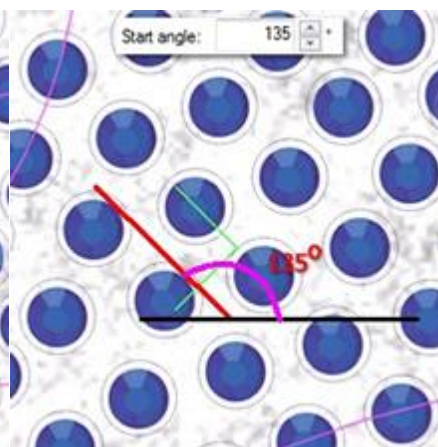
Pro lepší výsledky také budete muset upravit hodnoty Vertikální a Horizontální odsazení. Úpravou odsazení mezi krystaly vytvoříte požadovaný vzor.





Počáteční úhel 0o




Počáteční úhel 45o

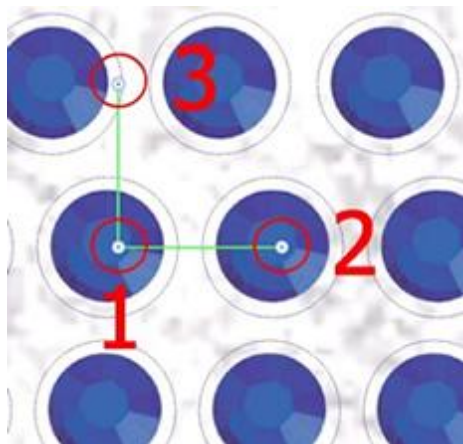


Počáteční úhel 135o

Parametr Počáteční úhel je v motivu znázorněn horizontálním zeleným řídicím prvkem. Tento prvek lze upravit v režimu Úprava uzlů  při zakázané možnosti Úprava obrysů  na panelu Možnosti nástrojů. Tento parametr je užitečný zvláště v případě, že chcete, aby byl vzor situován v určitém úhlu a lépe tak seděl do konkrétního tvaru.

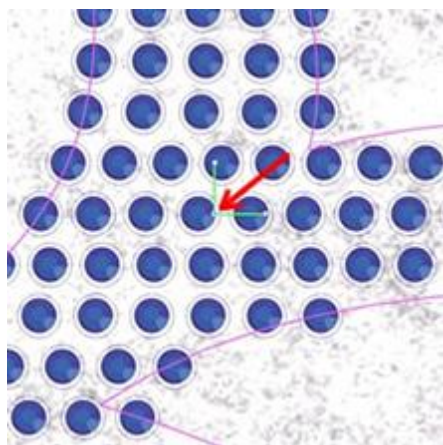
Úprava uzlů u výplně Do tvaru

Po výběru objektu s výplní Do tvaru a kliknutí na ikonu Úprava uzlů můžete upravovat řídicí prvky pro rozmístění krystalu. Pokud se vám prvky nezobrazí tak, jak je znázorněno na obrázku níže, musíte na panelu Možnosti nástrojů zakázat možnost Úprava obrysů . Poté se uprostřed motivu objeví zelené řídicí prvky rozmístěné do úhlu 90 stupňů. Existují 3 řídicí prvky:

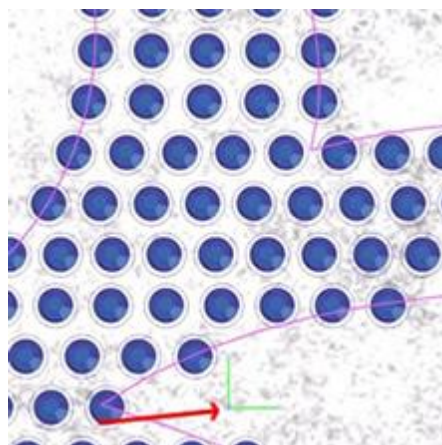


Řídicí prvky

1. Řídicí prvek 1 představuje pozici prvního krystalu v motivu. Všechny ostatní krystaly budou uloženy v závislosti na prvním krystalu a parametrech krystalové výplně, které naleznete ve Vlastnostech. Počáteční bod lze přetáhnout a změnit tak rozmístění krystalů v motivu. To je možné provést i pomocí směrových šipek na klávesnici, stačí vybrat bod. Podržením klávesy Ctrl při použití kláves bude pohyb probíhat po větších, rychlejších krocích. Rozmístění krystalů ve tvaru se okamžitě změní.

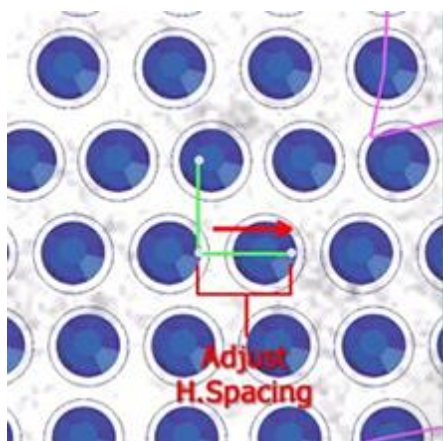


Počáteční bod

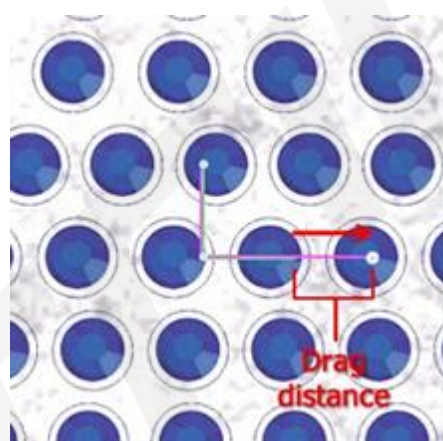


Počáteční bod v levém spodním rohu

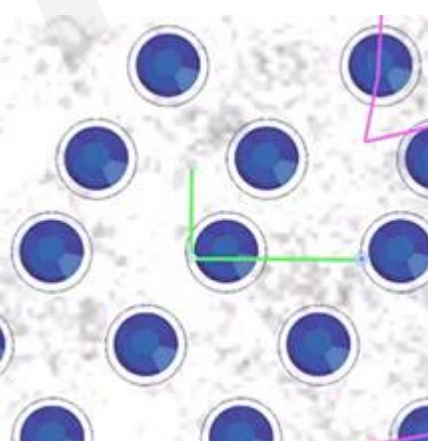
2. Vzdálenost mezi body 1 a 2 představuje parametr Horizontální odsazení. To znamená, že přetažením bodu 2 změníte Horizontální odsazení krystalů.



Úprava H. odsazení



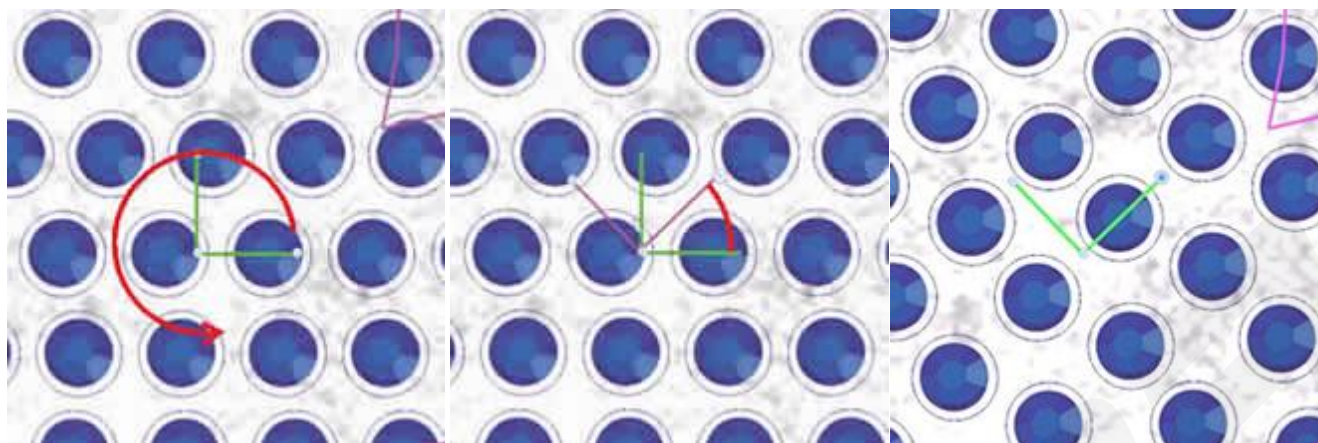
Tažená vzdálenost



Větší H. odsazení

Důležité: Vzdálenost mezi body 1 a 2 nepředstavuje skutečnou hodnotou nastavenou u parametru Horizontální odsazení, ale přetažením bodu 2 můžete tento parametr změnit.

3. Úhel úsečky mezi body 1-2 představuje Počáteční úhel. Natočením bodu 2 po směru či proti směru hodinových ručiček můžete změnit Počáteční úhel krystalové výplně.



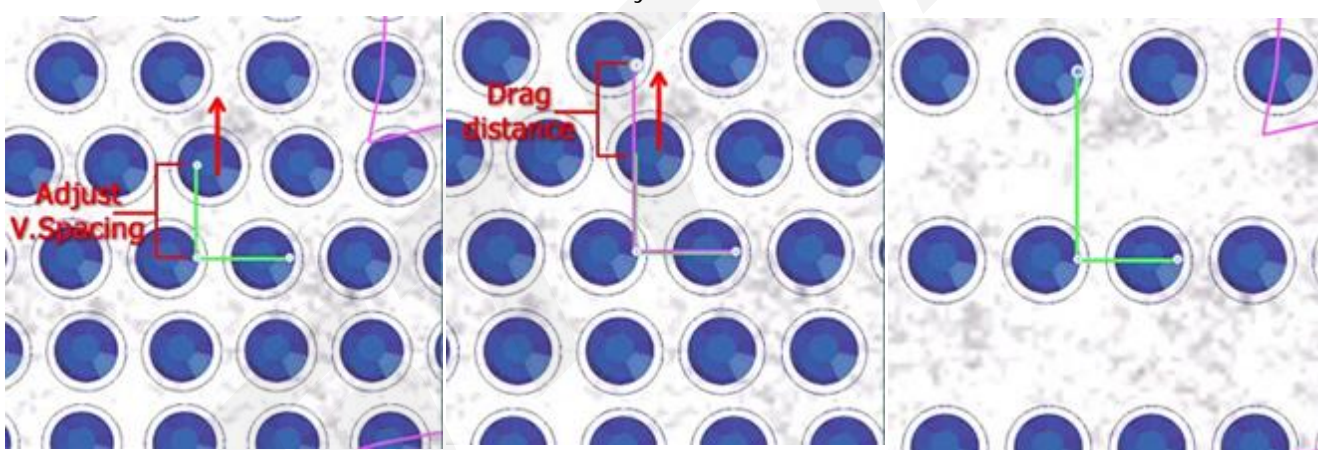
Otočte prvek 2

Pro skoky po 22.5o podržte klávesu Ctrl

Natočení o 45o

Podržíte-li klávesu Ctrl (u Mac OS Cmd), bod se bude otáčet po 22,5 stupních. Pokud podržíte klávesu Alt, otáčení bodu se bude řídit podle mřížky.

4. Vzdálenost mezi body 1 a 3 představuje parametr Vertikální odsazení. To znamená, že přetažením bodu 3 můžete změnit vertikální odsazení krystalů.



Úprava V. odsazení

Tažená vzdálenost

Větší V. odsazení

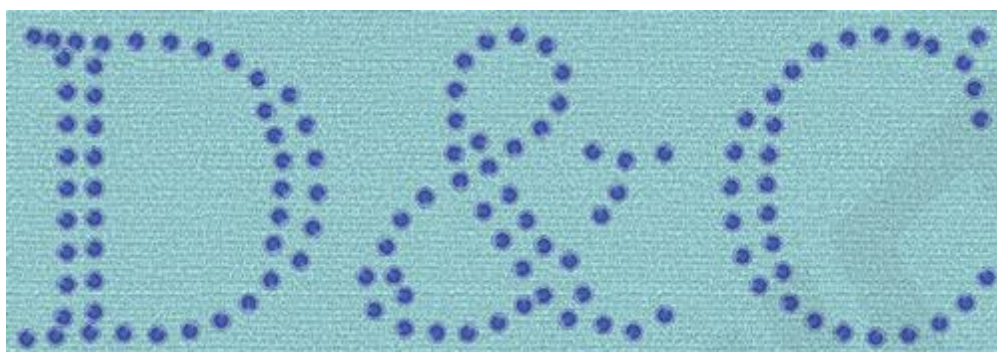
Důležité: Vzdálenost mezi body 1 a 3 nepředstavuje skutečnou hodnotou nastavenou u parametru Vertikálního odsazení, ale přetažením bodu 3 můžete tuto hodnotu změnit.

Na linku

Výplň na linku rozmisťuje krystaly na linku a kde je to třeba, přidává linek více. Tento vzor obsahuje jeden parametr:

Horizontální odsazení

Jedná se o velice užitečný nástroj při vyplňování textových motivů, jejichž vyplnění by jinak bylo velice složité. Výplň na linku přidá jednu linku v úzkých oblastech a zdvojnásobí/ztrojnásobí ji v širších. Díky tomu bude výplň lépe sedět do textových motivů či jiných motivů s úzkými a širokými oblastmi.

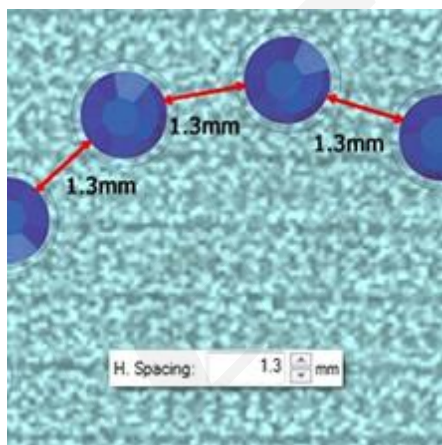


Výplň Na linku

Horizontální odsazení

H. Spacing:

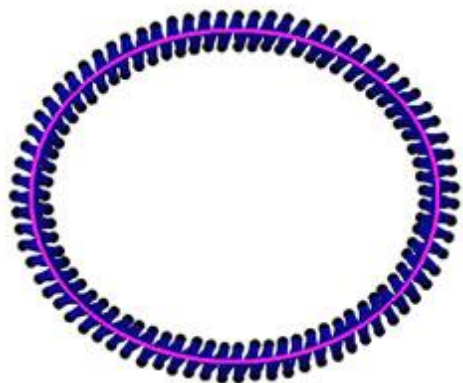
Parametr Horizontální odsazení specifikuje vzdálenost mezi obrysy krystalů. V tomto případě nemusí být horizontální odsazení přesné, protože krystaly musí být uvnitř tvaru rozmístěny rovnoměrně. Při nastavování tohoto parametru u výplně Na linku vždy pamatujte na odchylky vzdáleností mezi krystaly.



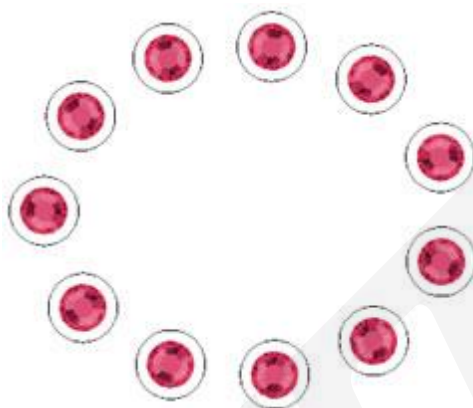
Horizontální odsazení

Krystaly na obrysech

Krystaly je možné aplikovat také na obrysy, přičemž jsou po aplikaci rozmístěny po obrysech objektu. Pokud například využijeme kruh z následujícího obrázku, vlevo vidíme Sériové saténové obrysy. Vpravo pak použití krystalů z nabídky Vlastnosti > Obrysy > Krystaly. Pro úpravu krystalů aplikovaných na obrysy je dostupná řada možností, které jsou popsány níže.



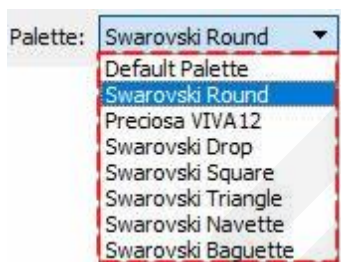
Sériové saténové obrysy



Krystalové obrysy

Paleta

Nejdříve musíme z nabídky Vlastnosti zvolit Paletu. Výběr palety je důležitý, protože po výběru palety budou dostupné pouze velikosti a tvary zvolené palety.



Paleta Swarovski Round obsahuje 85 krystalů, zatímco Preciosa Viva12 jen 59. Existují rovněž palety Swarovski s různými tvary: Kapka, Trojúhelník, Čtverec, Člunek či Baquette.



Pokud nemáte dostupné palety, vaší jedinou možností je použít Výchozí paletu. Výchozí paleta obsahuje pouze jediný krystal. Tento krystal můžete použít pro vyplnění vašich motivů a jeho barvu měnit změnou barvy tvaru, na který bude umístěn. Na krystal tak můžete aplikovat jakoukoli barvu změnou barvy tvaru.

Velikost

Poté musíte vybrat jednu z dostupných Velikostí. Dostupné velikost závisí na vámi vybrané paletě. Například paleta Swarovski Round má 15 různých velikostí, Preciosa má 4 a Výchozí paleta obsahuje všechny velikosti, které je možné vyřezat plotrem, konkrétně 33. Tabulka pro výběr velikosti zahrnuje různé hodnoty, díky kterým je pro uživatele jednodušší vybrat tu, která odpovídá zamýšlenému krystalu/drahokamu.

- VK: znamená Velikost Kamene. Toto označení je použito pro ploché a ostřejší kameny.
- P: znamená Perly. Toto označení je použito pro kameny a vychází z technik pro rozměry perel. Průměrná velikost je $1/2 P = SS$.
- mm: Tato hodnota ukazuje průměrnou velikost krystalů v milimetrech.
- palec: Tato hodnota ukazuje přesnou velikost krystalů v palcích.

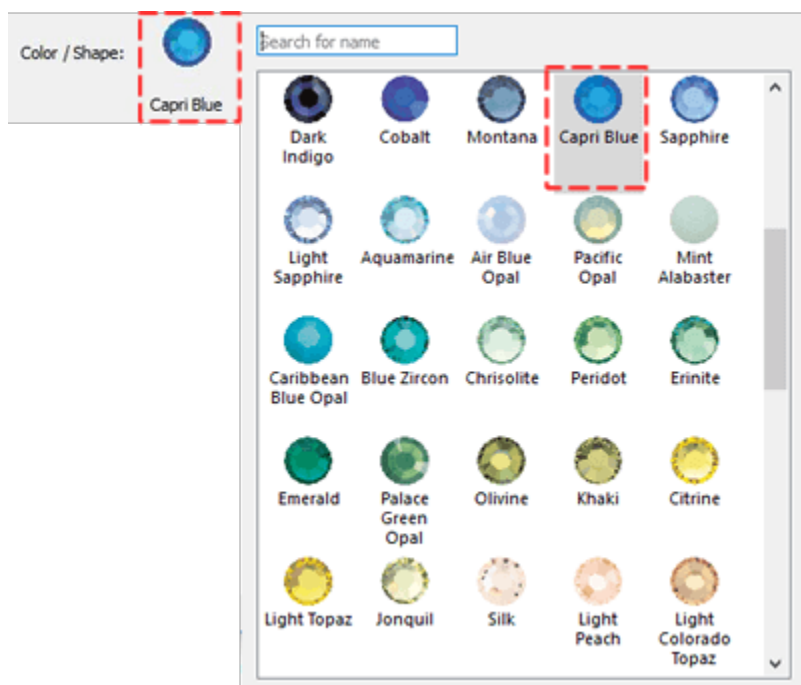
Většinou balíčky krystalů ukazují přesnou velikost každého z nich. Velikost je velice důležitá protože program vypočítává velikost dírek pro krystaly v závislosti na této hodnotě. Pokud například vyberete větší než skutečnou velikost krystalů, dírky budou větší a po umístění krystalů nebude vzor vypadat dobře. Pokud uděláte opak, krystaly nebudou sedět do vyřezaných dírek. Výchozí velikost je SS10 nebo PP21 - PP22.

Size:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

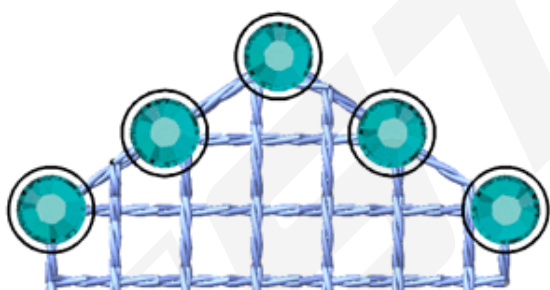
Barva / Tvar

Poté klikněte na ikonu zvolené barvy krystalu a objeví se seznam barev dostupných pro vybranou paletu.



Ofset

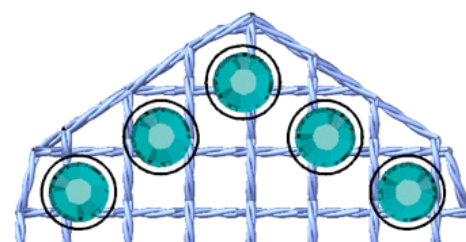
Parametr Ofset specifikuje vzdálenost mezi obrysy a středem krystalu. Je možné jej nastavit i na negativní hodnoty od -15 do + 15 mm. Jedná se o velice užitečnou funkci v případě, že chcete krystaly na obrysech přesunout ven z motivu a naopak. Obvykle když aplikujete krystaly na obrysy, jsou umístěny podél obrysů, díky čemuž se překrývají s výplní tvaru. K tomu je zde hodnota ofsetu, která vám umožňuje jednoduše prová-



Ofset 0mm



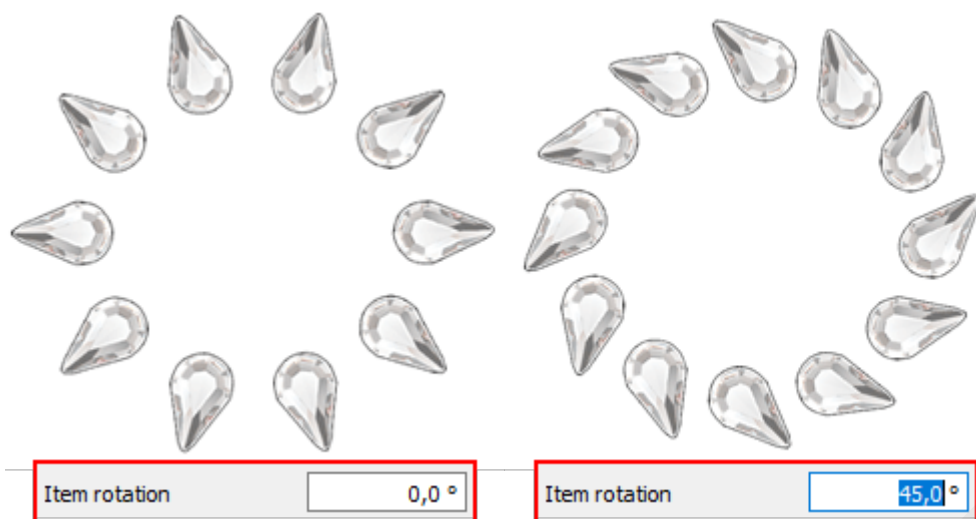
Ofset 2.0mm



Ofset -2.0mm

Rotace položky

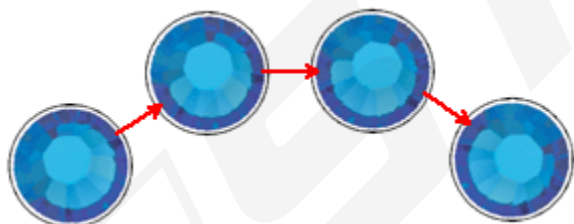
Díky rotaci položky můžete otáčet krystaly vložené do tvaru.



Hodnotu můžete buďto vepsat nebo použít kolečko myši. Vámi vložená hodnota definuje přesný úhel, ve kterém budou krystaly otočeny. Výchozí hodnota je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se okamžitě projeví na motivu. Natočení krystalů probíhá vždy proti směru hodinových ručiček.

Odsazení

Parametr Odsazení specifikuje vzdálenost mezi krystaly na obrysech. U jeho výpočtu není ofset krystalů (zelený kroužek okolo nich) vzat v potaz. Odsazení v tomto případě nemusí být přesné, protože krystaly na jednom obryse musí být uspořádány rovnoměrně a program navíc přidává krystaly v ostrých úhlech. Jedná se o velice důležitou funkci, protože vám umožňuje vytvářet přesné dírky pro krystaly na libovolném materiálu a předchází překrytí krystalů.



Horizontální odsazení

Nastavení plotru

Jelikož každý vámi vytvořený krystalový motiv bude odeslán do digitálního plotru pro vytvoření šablony, je dobré vědět jak upravit jeho nastavení, ať už pomocí přednastavených hodnot nebo, v případě, že jste s plotrem a použitým materiálem seznámeni, pomocí manuální úpravy nastavení. Následující možnosti (Přítlak plotru, Rychlost, Protáhnutí, Barva čepele a Hloubka) musí být nastaveny naprosto přesně.

Následující možnosti musí být upraveny každý objekt zvlášť pomocí Vlastností nebo v okně Export do plotru.

Abychom vám usnadnili nastavení s ohledem na použitý materiál a typ operace, připravili jsme několik předem nastavených možností. Klikněte na tlačítko Přednastavení plotru a z nabídky vyberte jakékoli dostupné přednastavení pro plotr a materiál, jež budete používat. Tento výběr ovlivní pouze vybraný objekt. Vámi vybrané nastavení bude použito pro vybrané objekty při exportu motivu do digitálního plotru.

Cutter presets		Name	Material	Blade color	Blade depth
Cutter speed	50	Edge	Vinyl	Red	2.0
Cutter pressure	60	Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Cutter passes	1	Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Blade depth	50,0	Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Blade color	Blue	Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
		Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
		Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
		Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
		Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
		Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
		Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
		Edge	Contact paper	Red	2.0
		Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
		Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
		Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
		Edge	Plastic	Red	5.0
		Edge	Paint/Draw	None	0.0

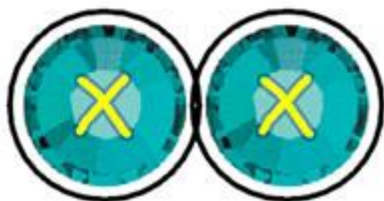
Rozdělit na krystaly

Separate to objects

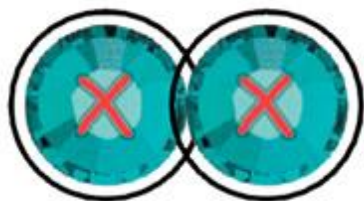
Pomocí tlačítka Rozdělit na krystaly můžete vybrané objekty rozdělit do jednotlivých krystalů. To znamená, že můžete krystaly mazat, přesunovat či manuálně přidávat. Tato možnost se používá především pro odstranění překrytí a doladění detailů. Rovněž je velice užitečná, pokud chcete vytvořit tvar vyplněný krystaly a poté konkrétním částem motivu přiřadit jinou Barvu/Tvar. Pamatujte si však, že krystaly nelze seskupit zpět do objektu výplně. Proto si možnost Rozdělit na krystaly nechte jako poslední možnost, případně si vytvořte duplikát objektu, který chcete na krystaly rozdělit, aby bylo následně možné celou akci zvrátit a začít s úpravami odznovu.

Překrývající se krystaly

Tato funkce je velice užitečná, když vytváříte motivy s krystaly. Tuto možnost můžete aktivovat v nabídce Zobrazení výběrem Překrývající se krystaly nebo stisknutím klávesy O. Aktivací tohoto zobrazení se všechny překrývající se krystaly označí písmenem "X", aby byla jejich reorganizace co nejjednodušší. Pokud je překrytí krystalů limitováno pouze na jejich okraje, "X" bude žluté.



Překrývající se obrysy krystalů
Pokud se překrývají samotné krystaly, "X" bude červené.



Překrytí krystalů samotných

Pokaždé, když dokončíte motiv s krystaly, je dobré pomocí této funkce zkontrolovat, zda se žádné krystaly nepřekrývají a nemusí být proto opraveny.

Poznámka: Nedoporučujeme nechávat funkci Překrývající se krystaly aktivovanou po celou dobu prací, mohlo by dojít ke zpomalení PC.

Vyřezávání - Tvorba výřezů

Program implementuje funkci vyřezávání tak, aby byla maximálně jednoduchá. V následujících kapitolách si ukážeme, jak Vyřezávání funguje. Připojte digitální plotr a vaše možnosti jsou neomezené. Můžete se připojit k celé škále digitálních plotrů (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-Sd, eCraft, Foison, eClips USB 2, Redsail a GCC Jaguar) nebo exportovat soubor na formát podporovaný vaším PC (*.HPGL, *.SVG, *.DXF, *.Brother FCM). V programu můžete vytvářet tvary a motivy, vinyly na košile, skleněné výrobky, stěny či zrcadla, magnety na auto či lednici, přebaly knih či projekty z papíru. Připravte se na experimentování s novými techniky, materiály a motivy! V následujících kapitolách vám představíme několik příkladů toho, jak se dají výřezové vzory tvořit. Obecně lze jakýkoli motiv převést na výřezovou linku a použít vyřezávané obrysy.

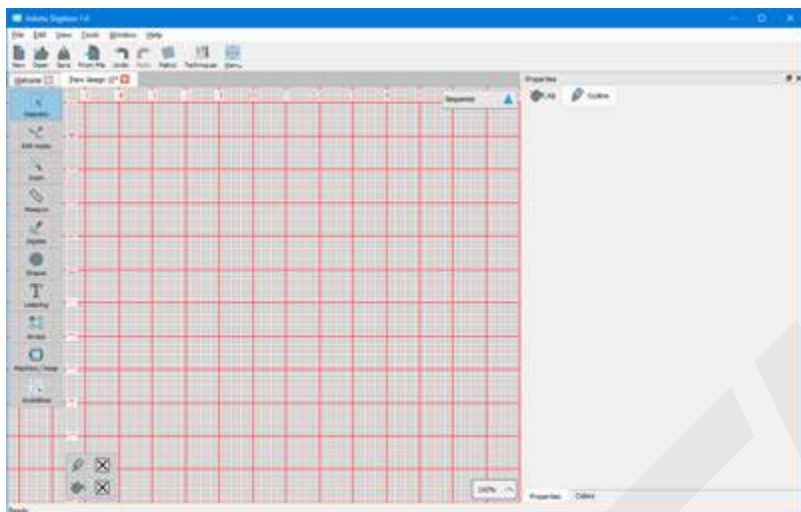
Všechny funkce, kterou budou popsány v následujících sekcích, jsou dostupné pouze při aktivované technice Vyřezávání.


Tvorba výřezů

V této sekci vytvoříme motiv od píky, tedy bez jakéhokoli zdroje artworku. Pro tvorbu objektů využijeme dostupné nástroje a naučíme se je převést na objekty Výřezu.

1. Zapněte program a vytvořte nový motiv, objeví se nová prázdná oblast pro motiv.

2. Pomocí ikony technik  se ujistěte, že je aktivována technika Vyřezávání.




3. Vytvoříme si logo pomocí textového objektu se symboly, následně vyřezeme písmena a symbol v různých barvách. Z panelu nástrojů spustíte textový editor .

4. Klikněte do místa, kde chcete umístit textový objekt. Nyní na panelu Možnosti nástrojů vepište libovolný text a před uložením upravte jeho vlastnosti.



Upravte vlastnosti textu

5. My použijeme slovo Water (voda) a levým tlačítkem klikneme na Obdélníkový výběr , čímž vložený text dokončíme a vypneme textový editor.

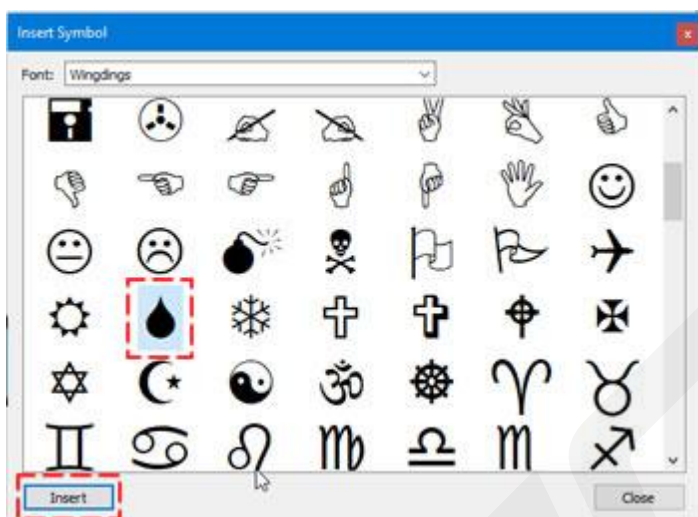
Water

Vložený text

6. Abychom lépe oddělili textové objekty, vybrali jsme světlou barvu výplně a tmavší barvu ohraničení. Jak můžete vidět na následujícím obrázku.

Water

7. Nyní z panelu nástrojů vybereme možnost Přidat symbol a vybereme tvar kapky. Zapněte funkci Vložit symbol, vyberte font Wingdings, ze seznamu vyberte symbol kapky a stiskněte tlačítko Vložit.





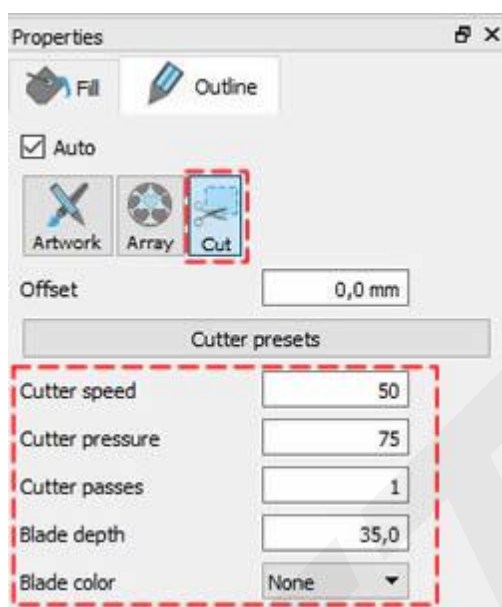
8. Okno vkládání symbolu se zavře a kurzor se změní, dokud symbol neumístíte. Tažením definiujete pozici a velikost symbolu.



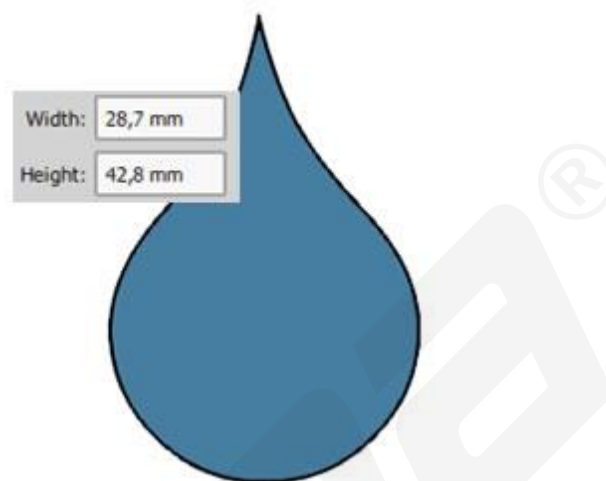
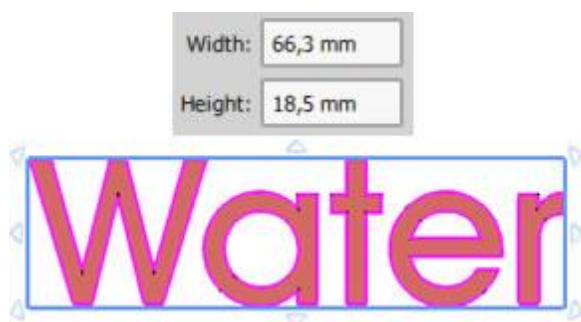
9. Pro vyplnění symbolu vybereme světle modrou barvu a tmavě modrou pro jeho obrys.



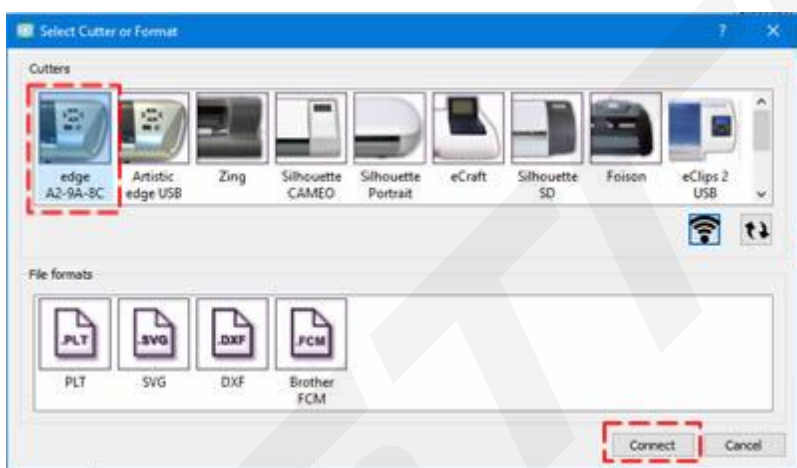
10. Jelikož máme aktivovanou pouze techniku Vyřezávání, motiv bude automaticky nastaven s obrisy  výřezu. Proto nemusíme dělat nic, vytvořené objekty již jsou objekty výřezu . Vyberte jak textový objekt tak symbol a zkontrolujte vlastnosti obrysů. Jak vidíte na následujícím obrázku, je možné upravit některé možnosti plotru, které si později rozebereme podrobněji.



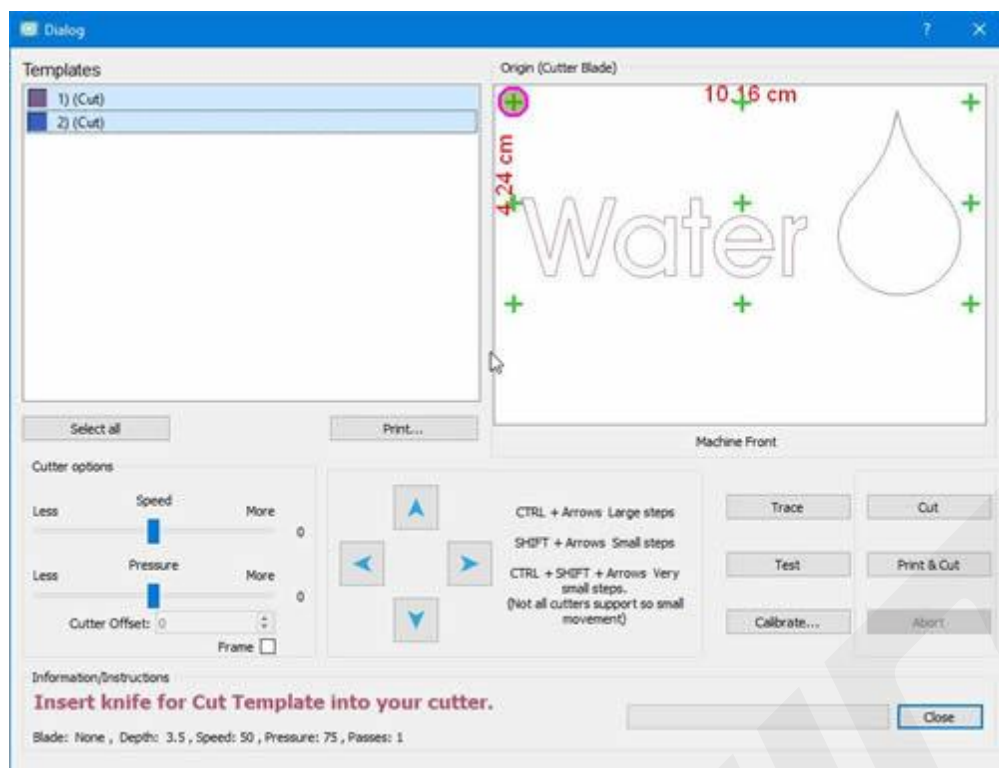
11. Předpokládejme, že je motiv hotový a připraven pro vyřezání v našem digitálním plotru. Text chceme vyřezat na motiv červené barvy a symbol na materiál barvy modré. Proto potřebujeme Červený přílnavý materiál s šířkou 66,3 mm a výškou 18,5 mm, dle velikosti textových částí, které budou umístěny na řezací podložku a velikost modrého materiálu přizpůsobíme velikosti symbolu kapky.



12. Z nabídky Soubor -> Export zvolte možnost Exportovat do plotru.
13. Ve vyskakovacím okně musíme zvolit jeden z připojených plotrů nebo vybrat formát souboru pro export a soubor poté ručně do plotru importovat. V našem příkladu jsme využili plotr Artistic Edge Cutter, klikneme tedy na jeho ikonu a pro pokračování klikneme na Připojit.

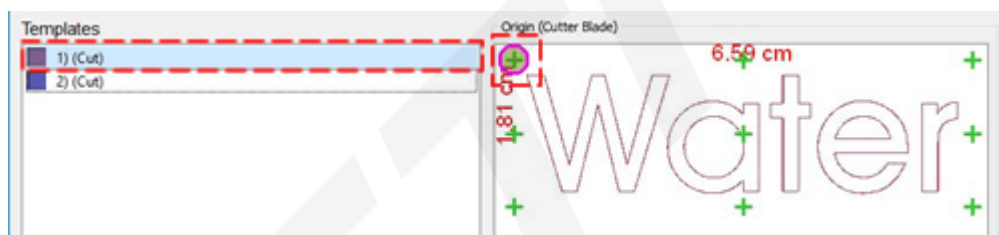


14. Objeví se okno Export do plotru. Pomocí něj můžeme vyřezat libovolnou část motivu. Pokud je digitální plotr řádně připojen a spuštěn, můžete s ním v tuto chvíli přímo komunikovat prostřednictvím otevřeného okna.





15. Před pokračováním musíte do plotru instalovat řezací podložku spolu s materiály.

16. Nejdříve budeme vyřezávat textovou část, která bude vyřezána z oblasti Šablon a počáteční bod zvolíme v levém horním rohu. To je bod, ve kterém bude vyřezávání začínat.



17. Pokud jste použili manuál dříve v plotru nepoužili, nejdříve proveďte testovací výřez a ověřte si, že jsou při řezu zachována všechna nastavení. Pomocí šipek přesuňte čepel do pozice, která nebude při ostrém výřezu použita a stiskněte tlačítko Test. Plotr provede testovací výřez materiálu. Odlopněte vyřezanou část a ujistěte se, že byla vyřezána správně. Pokud ne, upravte nastavení plotru tak, abyste dosáhli požadovaných výsledků.

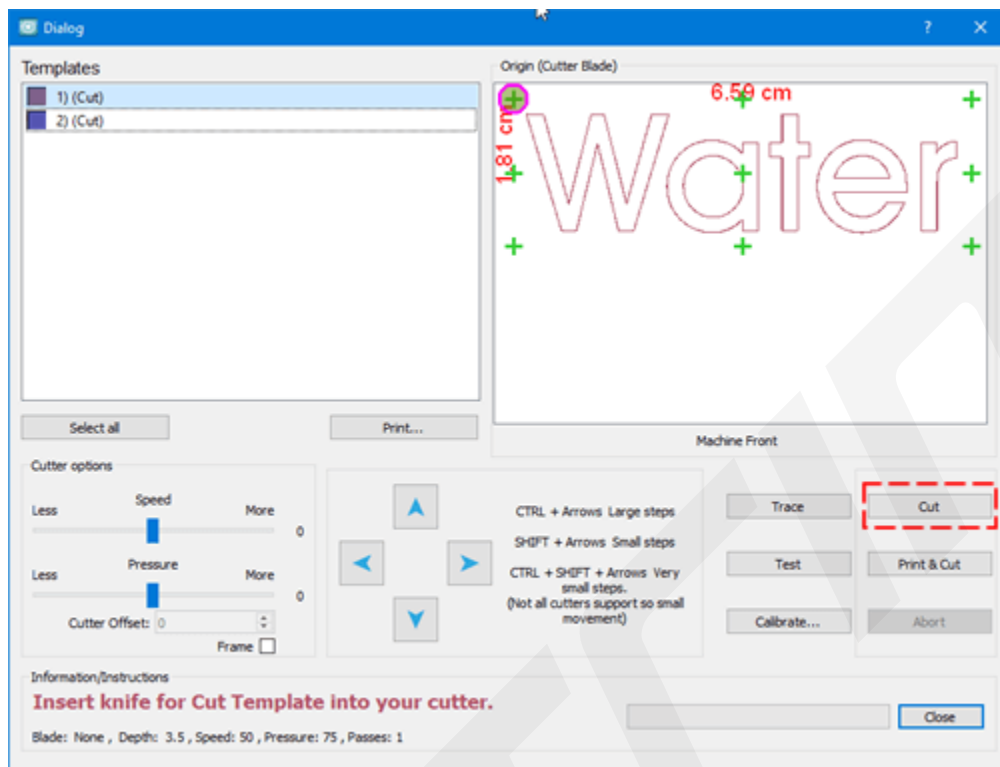
18. Nyní musíte umístit čepel pro ostrý výřez materiálu. V našem případě přesuneme čepel do blízkosti okraje v levé horní části materiálu, vzhledem k vybranému počátku. Pomocí směrových šipek přesuneme čepel do požadované pozice. Pokud potřebujete polohu jemně doladit, podržte klávesu Ctrl nebo Shift pro krokový pohyb.

- Pro malé kroky podržte klávesu Shift  .
- Pro pohyb po větších krocích podržte klávesu Ctrl (Cmd u MacOS)  .

- Stisknete-li klávesy dohromady (**Ctrl** + **Shift**) - MacOS použijte Cmd - pohyb bude probíhat po velice malých krocích.

19. Můžete také vykreslit oblast, kterou bude motiv potřebovat, a ujistit se tak, že bude sedět do použitého materiálu.

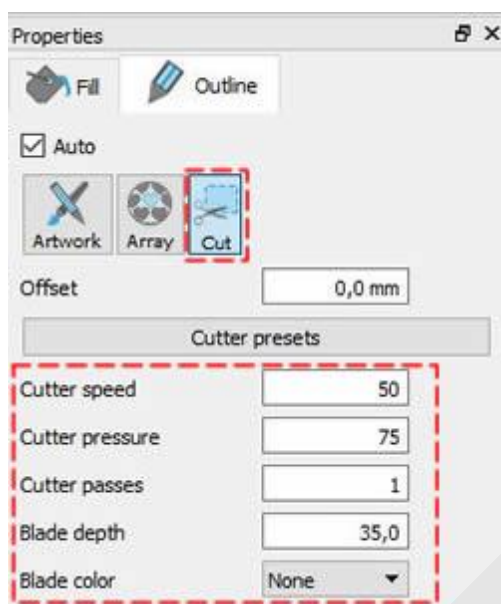
20. Nakonec stiskněte tlačítko Vyřezat, čímž zahájíte samotný proces vyřezávání.



21. Jakmile je vyřezávání textové části dokončeno, musíme vyřezat také část se symbolem. Vyberte šablonu symbolu, vyberte stejný počáteční bod a přesuňte čepel do levého horního rohu modrého materiálu pomocí směrových šipek. Stiskněte tlačítko Vyřezat a vyřežte symbol. Pokud jste se drželi všech instrukcí, musíte v tuto chvíli vyloupnout vyřezané části a použít je pro své projekty.

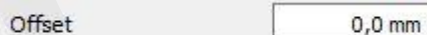
Vlastnosti výřezu

Jak jsme si popsali výše, můžeme jednoduše vytvořit jakýkoli motiv a pomocí vyřezávaných obrysů vybranou část určit pro vyřezávání a následně ji vyřezat pomocí digitálního plotru. Vyřezávané obrysy lze aplikovat pouze na objekty, které obrysy mají, v opačném případě nebudou dostupné.. Máme-li aktivovanou pouze techniku Vyřezávání a importujeme vektorový motiv, bude automaticky převeden na výřez. Máme-li aktivované i jiné techniky, program pro importovaný artwork vybere jiný typ obrysů. Vyřezávání lze na objekt aplikovat jednoduše výběrem daného objektu a kliknutím na Výřez v nabídce Vlastnosti > Obrysy.



U Vyřezávání můžeme nastavit ofset a vlastnosti plotru.

Ofset



Nastavením hodnoty ofsetu u vyřezávaných obrysů můžete specifikovat vnitřní či vnější rozměry, ve kterých chcete výřez roztáhnout/smrsknout. Příklad: pokud nastavíte hodnotu ofsetu na 3mm, výřez se do všech stran roztáhne o 3 mm. Na druhou stranu pokud nastavíte hodnotu na -3 mm, motiv se ve všech směrech smrskne o 3 mm. Do číselného pole ofsetu můžete vepsat libovolnou hodnotu od -15 do 15 mm. Rovněž jej lze upravovat pomocí kolečka myši. Vložená hodnota definuje přesnou změnu od původní velikosti. Pokud je hodnota negativní, výřez se smrskne a naopak. Výchozí hodnotou je 0 a upravit ji můžete pouze vy. Jakékoli provedené změny se okamžitě projeví na motivu.

Nastavení plotru

Všechny vyřezávané objekty jsou vytvářeny umístěním čepele do vašeho digitálního plotru a exportem motivů do něj. Následující nastavení (Přítlak plotru, Rychlosty, Průběhy a Hloubka) musí být nastaveny správně, abyste dosáhli požadovaných výsledku. Následující možnosti musí být nastaveny pro každý objekt, a to zde ve Vlastnostech nebo v okně Export do plotru. Abychom vám pomohli se správným nastavením vzhledem k materiálu a typu operace, připravili jsme různá přednastavení. Klikněte na tlačítko Přednastavení plotru a z nabídky vyberte libovolná dostupná přednastavení pro materiál a plotr, jež budete používat. Tato nastavení se týká pouze zvoleného objektu.

Cutter speed	<input type="text" value="50"/>
Cutter pressure	<input type="text" value="20"/>
Cutter passes	<input type="text" value="1"/>
Blade depth	<input type="text" value="20,0"/>
Blade color	<input type="text" value="Red"/>

Pokud například budete vyřezávat motiv na Vinyl pomocí plotru Artistic Edge, musíte zvolit správné přednastavení. Pokud vybereme přednastavení Okraj - Vinyl, všechny hodnoty budou totožné s těmi na obrázku výše.

Cutter presets			
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

V případě, že používáte speciální materiál nebo chcete zlepšit kvalitu výřezu, můžete nastavení plotru upravit ručně změnou následujících hodnot (Rychlost plotru, Přítlak, Průběhy, Hloubka čepele a Výběr čepele).

Rychlost plotru

Cutter speed

Pomocí této hodnoty specifikujeme rychlost, jakou stroj motiv vyřeže. Tato hodnota se liší stroj od stroje a některé stroje vám její změnu prostřednictvím programu vůbec neumožní. Změny však lze provádět přímo na panelu přístroje. Neváhejte si s rychlostí vyřezávání pohrát. Do políčka lze zadat hodnoty od 0 do 100.

Přítlak plotru

Cutter pressure

Je-li tato hodnota aktivována, můžeme pomocí ní specifikovat sílu, kterou bude stroj při vyřezávání motivu vykládat na čepel nebo na pero/štětec v případě kreslení motivu. Tato hodnota se liší stroj od stroje a některé stroje vám její změnu prostřednictvím tohoto programu vůbec neumožní. Změny však lze provádět přímo na panelu stroje. Přítlak plotru se bude rovněž lišit v závislosti na síle požadovaného materiálu. Silnější materiál bude vyžadovat větší přítlak a naopak. Hodnotu přítlaku lze nastavit od 0 do 100.

Průběhy

Cutter passes

Pomocí této hodnoty specifikujete počet průběhů na motiv. Ve skutečnosti toto pole specifikuje, kolikrát bude každý tvar proveden.

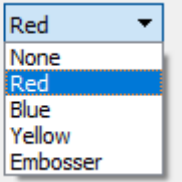
Hloubka čepel

Blade depth

Pomocí této hodnoty nastavíte hloubku čepel plotru. Hodnota se bude lišit stroj od stroje a závisí na zvolené čepeli (některé plotry mají více než jednu čepel). Tato hodnota je spíše informační, protože hloubku čepel musíte nastavit ručně při jejím vkládání do plotru. Hodnota se bude lišit rovněž v závislosti na materiálu. Silnější materiál potřebuje větší hloubku a naopak. Do pole lze zadat hodnoty od 1 do 12.

Barva čepel

Blade color



Pomocí této nabídky můžete vybrat barvu čepele, kterou potřebujete pro vyřezání konkrétního materiálu. Toto je užitečné u strojů, které obsahují více čepelí různých barev. Každá barva je většinou určena pro vyřezávání jiného materiálu. Pro více informací ohledně těchto čepelí si přečtěte uživatelskou příručku plotru.

U plotru Artistic Edge mají čepele následující použití:

- Čepele s modrým krytem jsou určeny pro silnější materiály
- Čepele s červeným krytem jsou určeny pro tenčí materiály
- Čepele s žlutým krytem jsou určeny pro látky

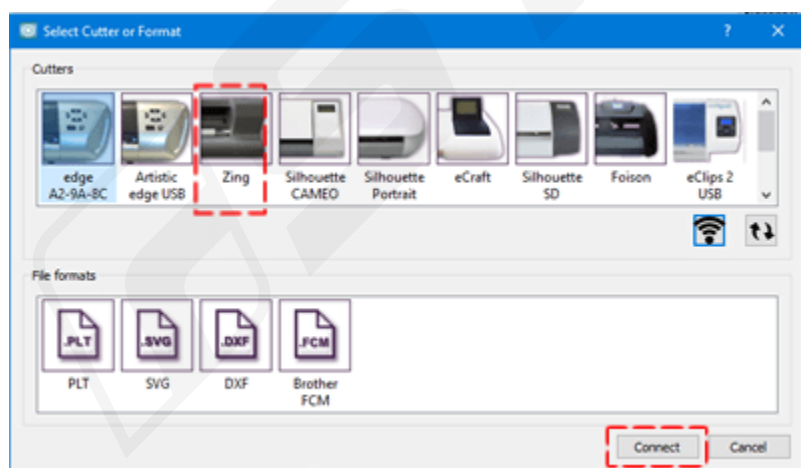
Vyberte barvu čepele, kterou budete pro vybraný objekt používat, díky čemuž vás během vyšívacího procesu program upozorní, že pro vyřezání daného objektu musíte využít čepel příslušné barvy.

Tisk & Řez

Nyní si krátce představíme, jak funguje funkce Tisk & Řez. Jak jsme již zmiňovali, funkci Tisk & Řez lze využít 2 způsoby, dle využitého plotru. U plotrů Artistic Edge, Zing a Foison Koala, které mají laserové zaměření, musíme tímto mířidlem (na potištěném papíru) během procedury označit některé specifické body, aby mohl být tisk a výřez správně zarovnán. Plotr Silhouette CAMEO obsahuje speciální optický mechanismus, musíme tedy umístit potištěný papír do plotru a ten rozezná speciální body pomocí optického rozpoznávání. Pro následující příklad jsme využili plotr Zing, který využívá laserového zaměřování. Začneme s motivem z následujícího obrázku.

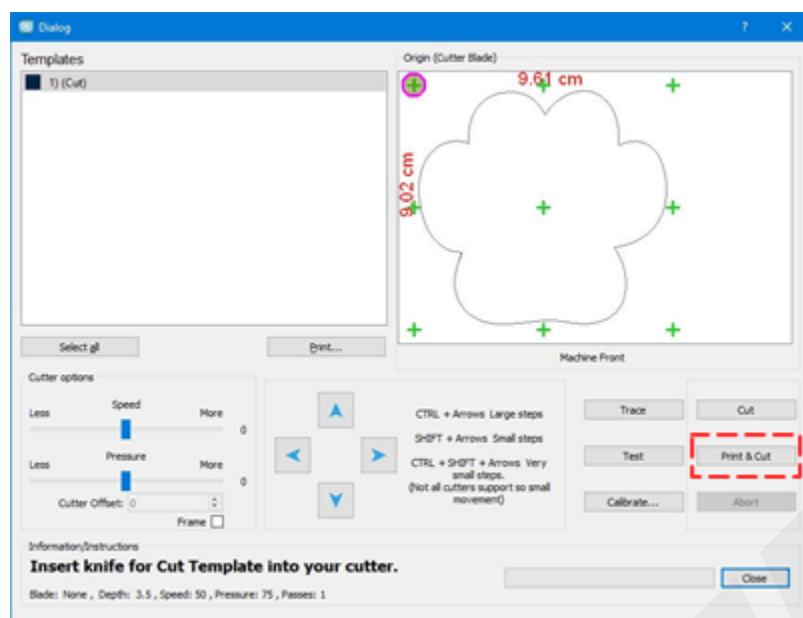


Linie obrysů je nastavena na Výřez. Z nabídky Soubor otevřete možnost Export a z otevřené nabídky vyberte možnost Do plotru. Ve vyskakovacím okně vyberte plotr, ke kterému se chcete připojit či formát souboru, do kterého chcete soubor importovat a později jej do plotru přenést ručně. V našem příkladu využijeme plotr Zing, klikneme na ikonu Zing a pro pokračování pak na Připojit.

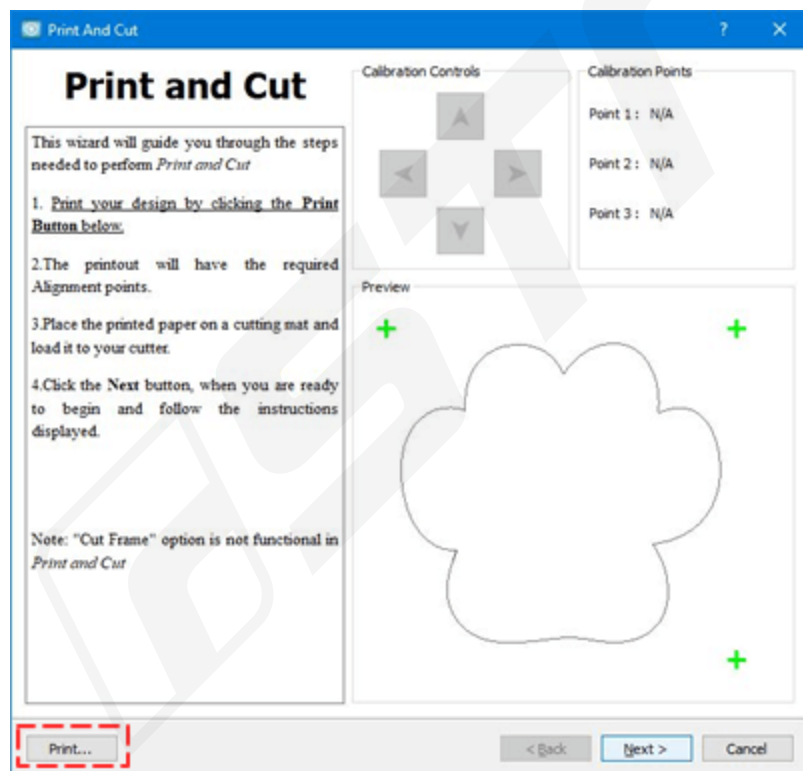


Vyberte plotr nebo exportujte formát souboru

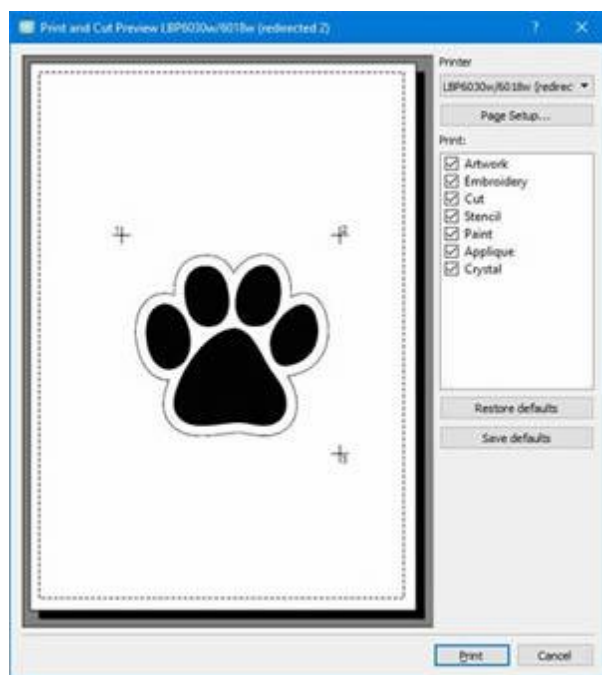
Objeví se okno Export do plotru, pomocí něj můžete vyřezat libovolnou část vašeho motivu. Pokud je digitální plotr správně připojen a zapnut, mělo by být v tuto chvíli možné komunikovat pomocí tohoto okna přímo s plotrem. Pro ukázkou vám představíme funkci Tisk & Řez.



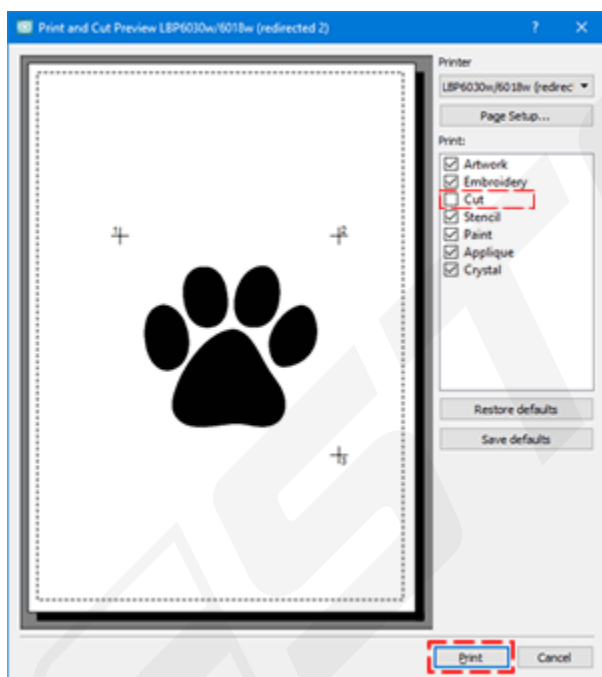
Objeví se pomocník, který vás procedurou provede. Nejprve musíte motiv odeslat do tiskárny.



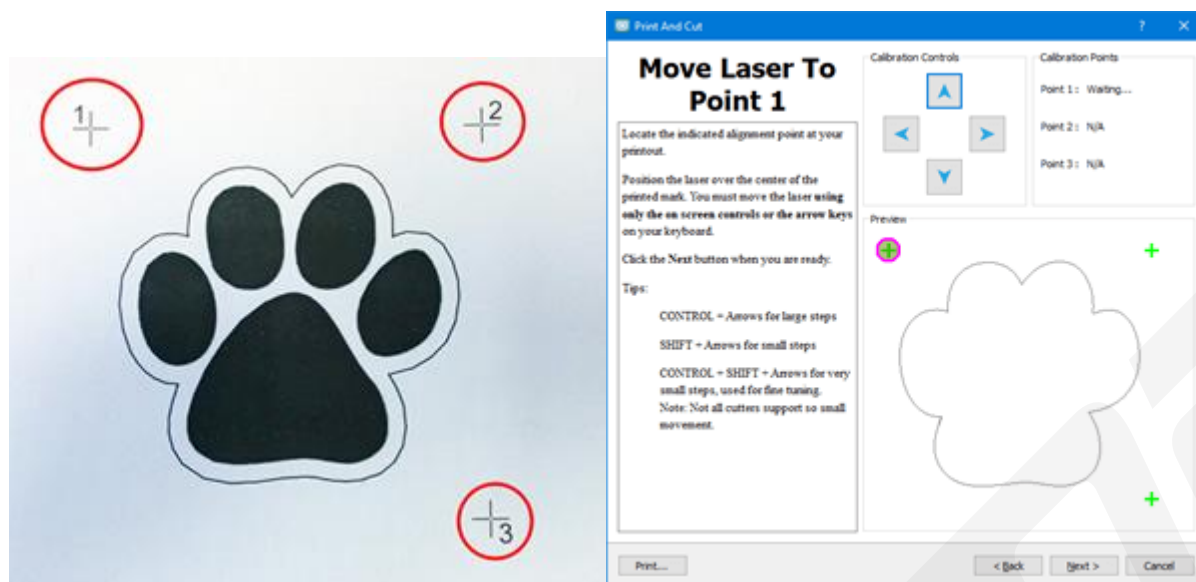
Upravte nastavení tisku a pomocí tlačítka Tisk odešlete motiv do tiskárny.



V tuto chvíli můžete odstranit linku výřezu z tisku, abyste dostali čistý artwork bez ní.



Nyní umístěte potištný papír na řezací podložku a tu pak vsuňte do plotru. Potištný papír se objeví jako na následujícím obrázku. Nyní pomocí směrových šipek a tlačítka Další najedeme do středu všech 3 bodů.



Pomocí tlačítka Další vyberte první bod a pomocí směrových šipek posuňte laserové ukazovátko do středu bodu.



Pomocí směrových šipek na vaší klávesnici přesuňte zaměřovač do středu os prvního bodu.

Pomocí tlačítka Další a směrových šipek se přesuňte do středu prvního bodu.



Stejným způsobem přesuňte ukazovátko do středu druhého bodu.

Nakonec můžete odstranit přebytečný papír a obrysy vašeho motivu je vyřezán.




Šablona - Tvorba šablon

V této sekci si popíšeme, jak program vytváří šablonové objekty. Šablona tvoří obrázek či vzor vybarvením povrchu meziprojektu, který obsahuje mezery, díky nimž vytváří vzor či obrázek, protože na povrch dopadne barva pouze v určitých místech. Existují šablonové motivy s velkými oblastmi výřezů, které musí být před vyřezáváním přemostěny, jinak vzor/tvar nebude aplikován správně. Aby to bylo možné, musíte do obrysů motivu přidat most a zvýšit tak podporu materiálu. V programu se nachází celá škála parametrů, které vám pomohou upravit šablonový motiv a dosáhnout požadovaných výsledků.

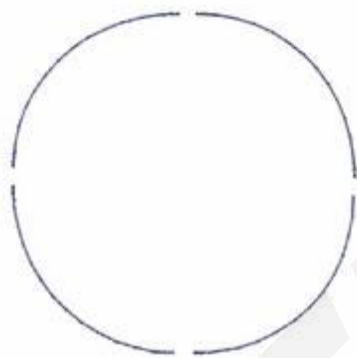
Aby bylo možné šablonu použít, musí být povolena technika Šablona.

Práce s šablonou

Program obsahuje speciální typ obrysů, díky němuž je možné jakýkoli otevřený tvar převést na šablonu.

Pro její aplikaci vyberte otevřený tvar a klikněte na ikonu Šablona  v nabídce Vlastnosti>Obrysy.

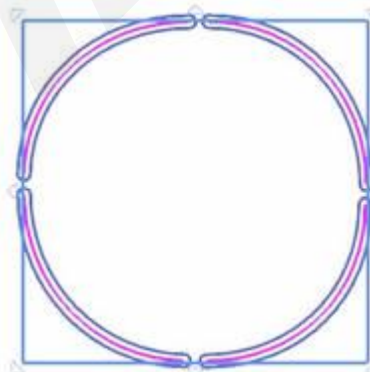
Otevřený tvar se změní na šablonu bez ovlivnění artworku. Kolem objektu se nakreslí křivkové obrysy, které specifikují oblast, jež bude vyřezána.



Otevřený tvar

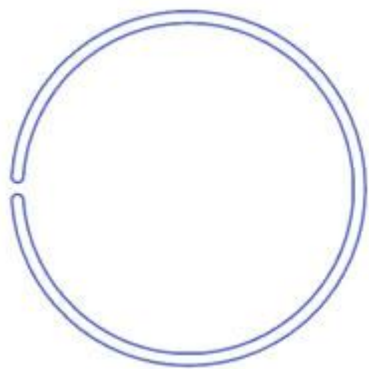


Aplikovaná šablona

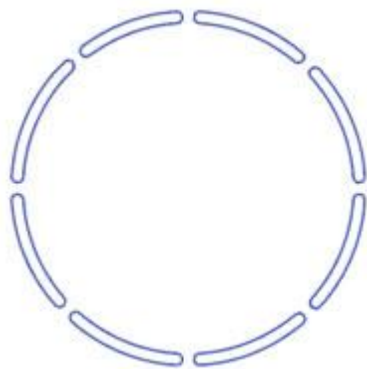


Obrysy jsou skryty

Pokuste-li se aplikovat šablonu na uzavřený objekt, nepoznáte žádný rozdíl. Pokud chcete vytvořit šablonu dle uzavřeného tvaru, musíte do něj přidat mosty šablony. Přejděte do režimu Úprava uzlů a klikněte na obrysy uzavřeného objektu pravým tlačítkem v místě, kde si přejete vložit most, a z nabídky vyberte možnost Most šablony. Uzavřený objekt se otevře a nyní vypadá jako šablona. Dle tvaru a jeho velikosti možná bude nutné přidat více mostů, aby byla šablona stabilnější. Pokud například máte šablonu ve tvaru kruhu, nemůžete přidat jen jeden most. Musíte jich přidat více a šablonu tak stabilizovat.



Jeden most šablony



Více mostů šablony

Je důležité si pamatovat, že pokud chcete aplikovat most na vestavěný uzavřený objekt, musíte jej nejdříve převést na křivky zvolením příslušné možnosti v kontextové nabídce a poté teprve přidávat mosty šablony.

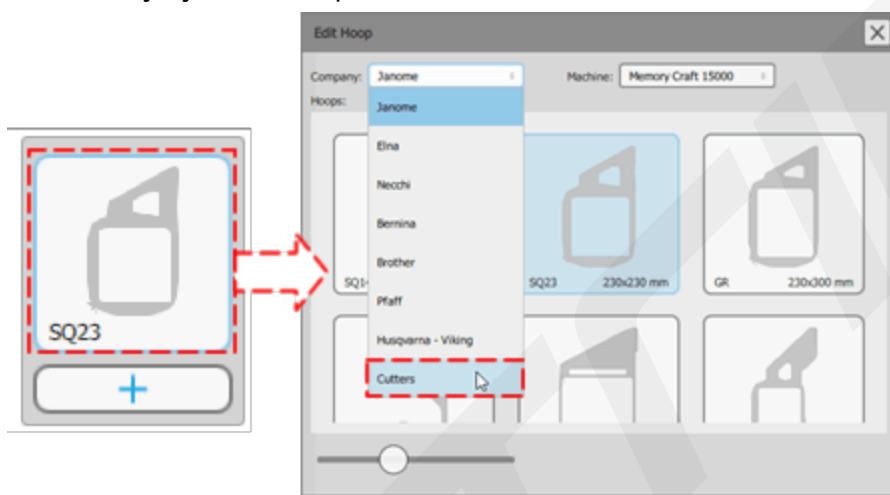
Tvorba šablon

Níže naleznete podrobný návod, jak vytvořit nový motiv, importovat vektorový soubor a převést jej na šablonu.

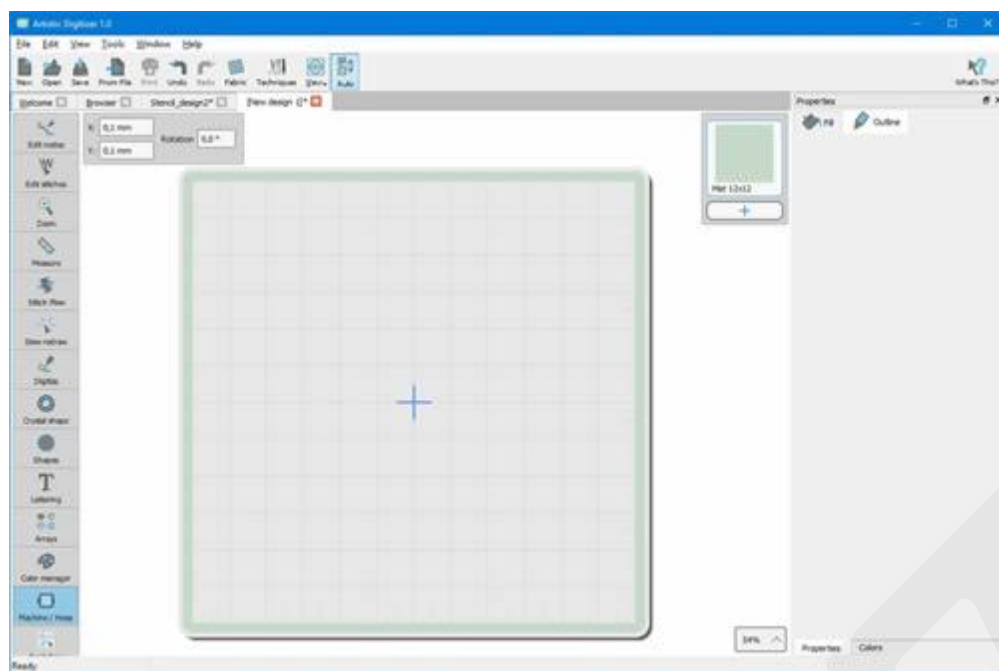
1. Spustíte program a na nové stránce vytvoříte motiv.

Ujistěte se, že je povolena technika Šablona.

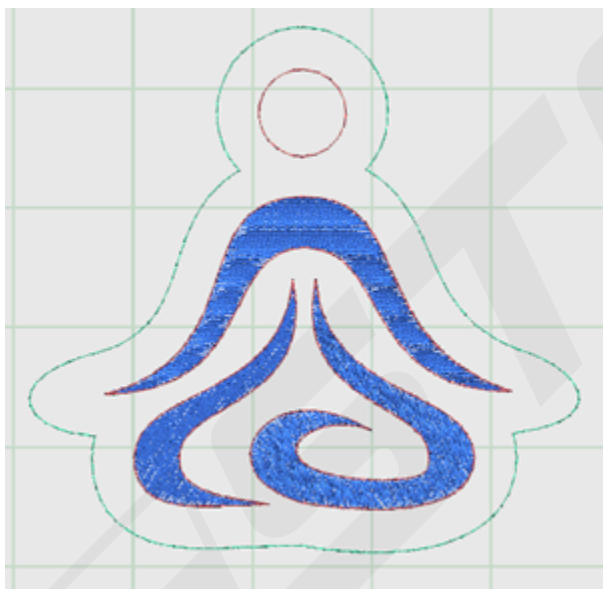
2. Pokud si chcete motiv na řezací podložce prohlédnout, vyberte z panelu nástrojů možnost Stroj / Rámeček a poté uvidíte panel rámečku v horní části motivu. Klikněte na rámeček a objeví se okno Úprava rámečku. Otevřete nabídku výrobce, ve které najdete možnost Plotry, poté vyberte libovolný dostupný stroj a jeho řezací podložku.




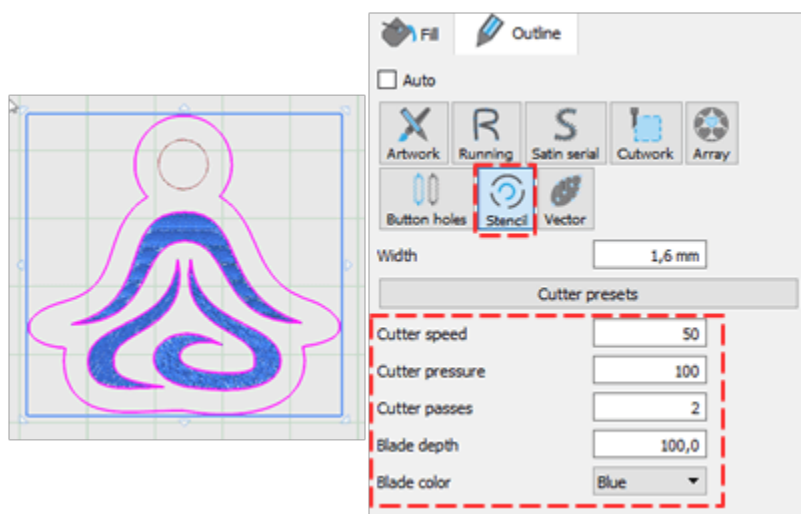
3. Pokud jste vše udělali správně, uvidíte nyní prázdnou oblast motivu s řezací podložkou v jejím středu.




4. Ikonou Otevřít otevřete motiv nebo jej importujte pomocí nabídky Soubor > Importovat z...
5. Pro účely naší ukázky použijeme importovaný obrysový motiv. Ten můžete vidět na následujícím obrázku.

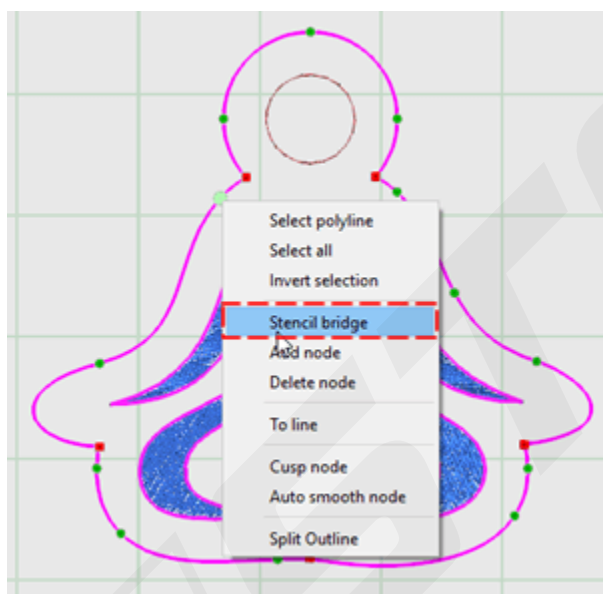


6. Vyberte zelené obrysy a klikněte na Šablonu  z nabídky Vlastnosti. Pro náš příklad použijeme plotr Artistic Edge.

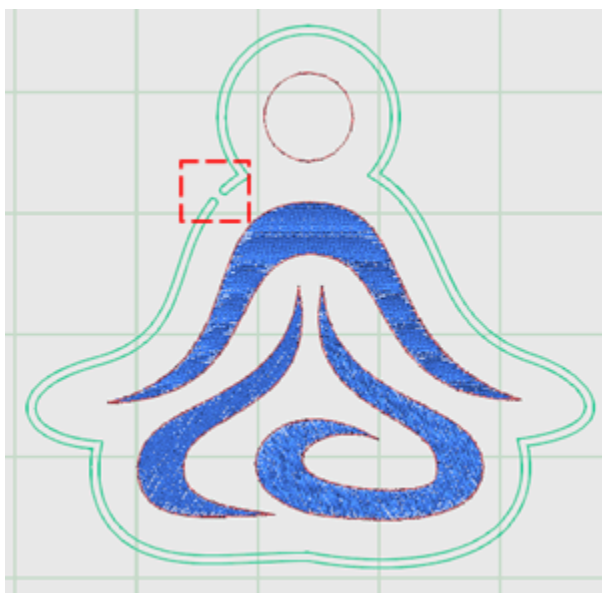


7. Motiv je uzavřený tvar a oblast výřezu šablony není viditelná. Aby bylo možné jej převést na šablonu, jej musíte převést pomocí mostů šablony.

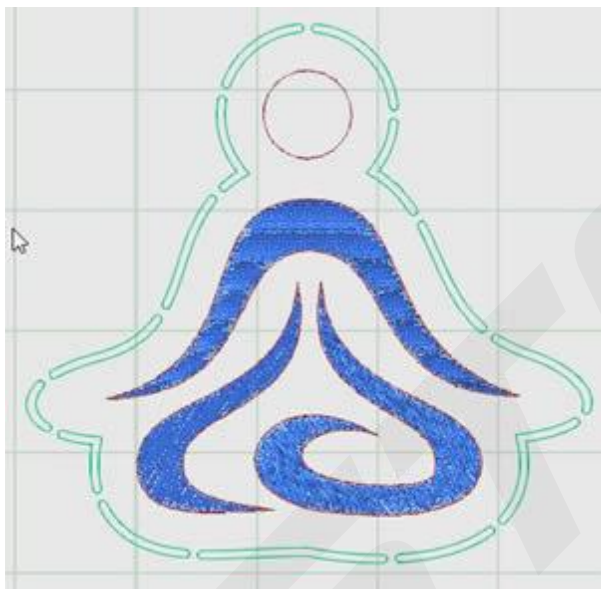
Z panelu nástrojů vyberte Úpravu uzlů , pravým kliknutím vyberte místa, na která chcete mosty umístit a z nabídky vyberte Mosty šablon.



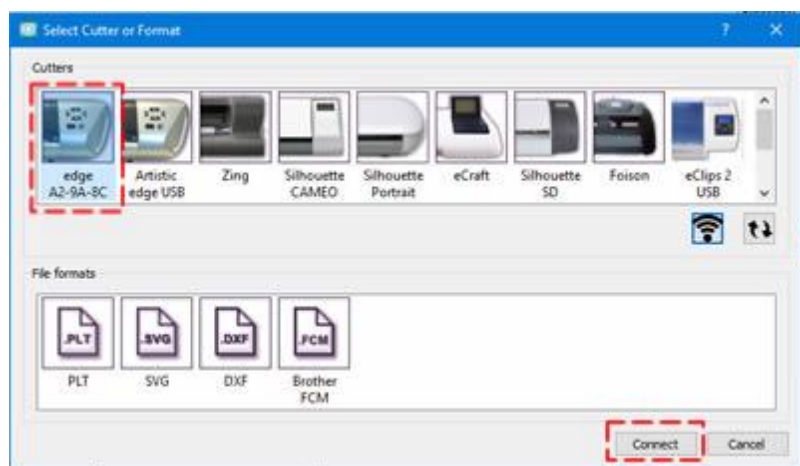
8. Tvar je nyní otevřený a na definovaných pozicích se nachází mosty šablon.



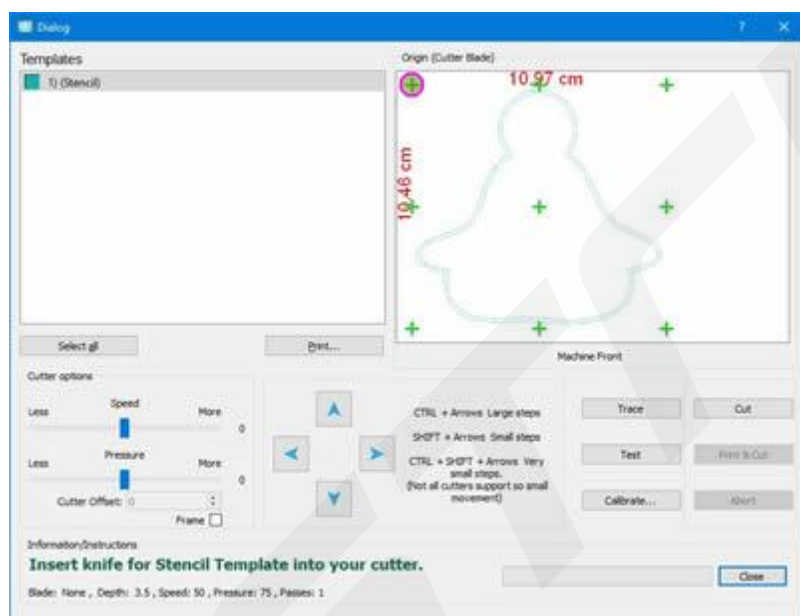
9. Pokračujte v přidávání mostů, obecně v krátkých vzdálenostech, aby byla šablona stabilnější.



10. Šablona je nyní připravená a můžete ji odeslat do plotru. Z nabídky Soubor vyberte Exportovat > Do plotru. Z otevřeného okna vyberte plotr, ke kterému se chcete připojit, nebo typ souboru, pokud chcete soubor importovat později ručně. V našem příkladu využijeme plotr Artistic Edge. Klikneme na ikonu Artistic Edge a pro pokračování pak na Připojit.



11. Máte-li k PC připojen plotr, objeví se v tuto chvíli okno Export do plotru, pomocí kterého můžete Šablonu vyřezat. Pokud je digitální plotr správně připojen a zapnut, měli byste být nyní schopni prostřednictvím tohoto okna komunikovat přímo s plotrem.

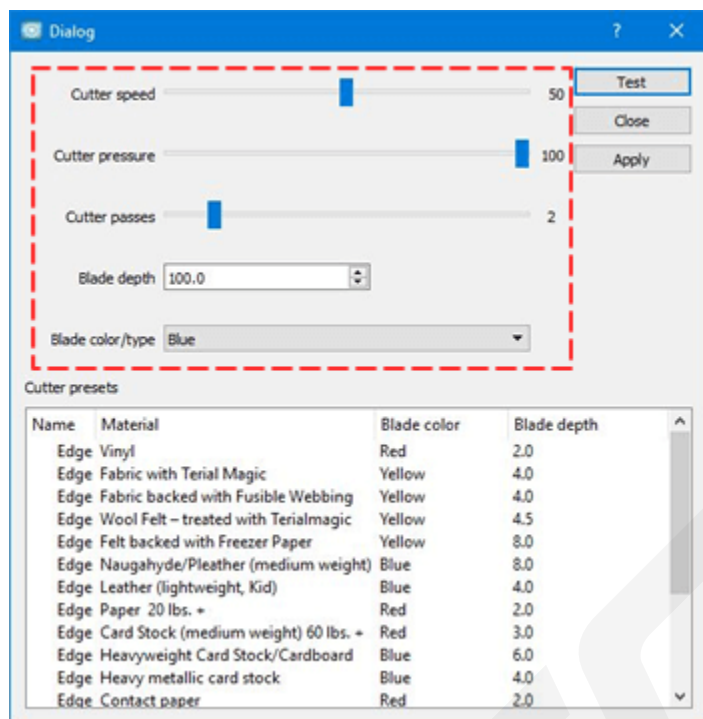


12. Nyní můžete odeslat motiv do plotru, před pokračování m do něj vložte řezací podložku s materiálem.

13. Z oblasti šablony nejprve vyberte části motivu, které chcete vyřezat. Máte pouze jednu šablonu, dalším krokem je tedy výběr jejího počátku. Jedná se o bod, ze kterého bude vyřezávání začínat.

14. Pokud jste nikdy daný materiál v plotru nepoužívali, musíte nejdříve provést testovací řez, abyste se ujistili, že materiál je s daným nastavením vyřezáván správně. Pomocí směrových šipek přesuňte čepel do části materiálu, která nebude pro skutečné vyřezávání použita, a klikněte na tlačítko Test.

15. Objeví se okno Testovacího řezu, ve kterém jsou zobrazena všechna nastavení plotru, jež lze upravit. Proveďte požadované úpravy nebo z dostupných možností vyberte přednastavení. Poté klikněte na Test, čímž provedete testovací výřez s daným nastavením. Odloupněte vyřezanou část a ověřte si, že byla vyřezána správně. Pokud jste s výsledkem spokojeni, uložte nastavení kliknutím na Použít. Nastavení bude na panelu Vlastnosti aktualizováno.

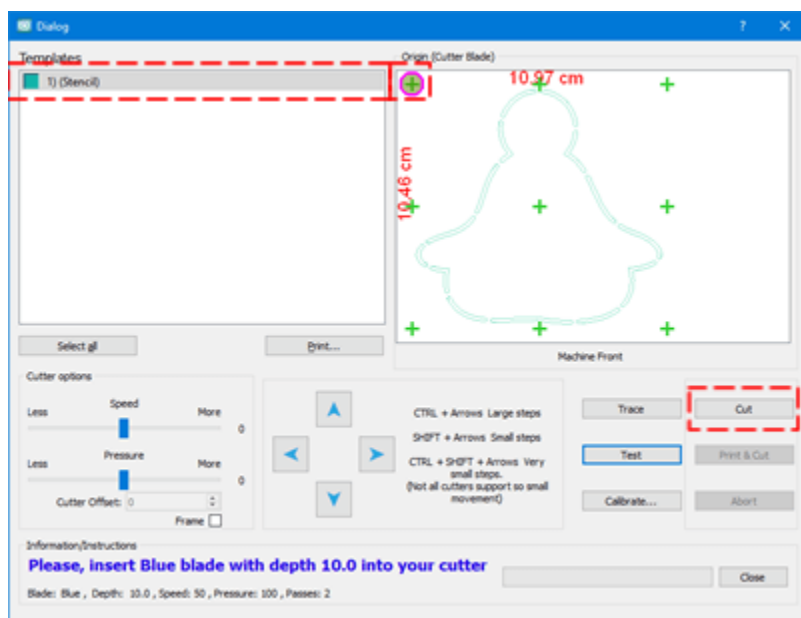


16. Nyní jste připraveni na zaslání motivu do plotru. Umístěte čepel pro vyřezávání. V našem případě musíme čepel přesunout na místo poblíž levého horního rohu materiálu, protože tam jsme zvolili počátek. Pomocí směrových šipek čepel do požadované pozice přesuneme. Pokud potřebujete usazení čepel jemně doladit, použijte klávesy Ctrl (u MacOS Cmd) a Shift, čímž přejdete do krokování.

- Podržením klávesy Shift bude pohyb probíhat po malých krocích.
- Podržením klávesy Ctrl (u MacOS Cmd) přejdete do pohybu po velkých krocích.
- Podržením obou kláves přejdete do velice pomalého krokového pohybu.

17. Rovněž můžete vykreslit oblast, kterou bude motiv potřebovat pro výřez, a ujistit se tak, že bude na použitý materiál sedět.

18. Nakonec stiskněte Vyřezat, čímž přejdete k samotnému procesu.

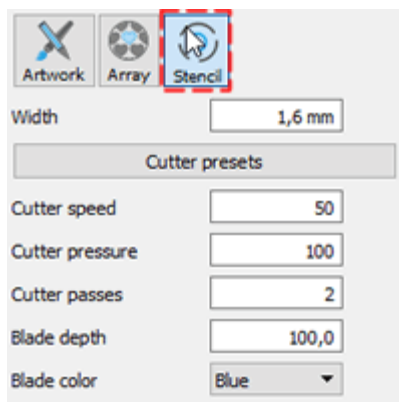


19. Po dokončení procesu odstraňte řezací podložku s materiálem a vyloupněte vyřezané tvary pro vytvoření konečné šablony. To je prozatím vše, pokud jste návod dodrželi, můžete nyní vytvořit vaši první šablonu.

Parametry šablony

U každé šablony, kterou vytváříte můžete provádět změny v její šířce a parametrech plotru, které ovlivní vyřezání šablony. Je proto velice důležité, aby byla nastavení provedena správně, čímž se zajistí nejlepší výsledky. Veškeré úpravy lze provést v nabídce Vlastnosti>Obrysy, kde se parametry šablony objeví po výběru objektu. Nastavitelné parametry jsou následující:

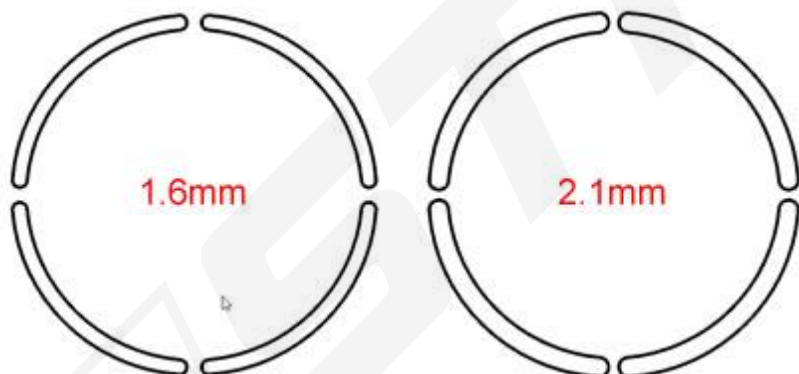
- Šířka
- Přednastavení plotru
- Rychlost plotru
- Přítlak plotru
- Průběhy plotru
- Hloubka čepel
- Barva čepel



Šířka

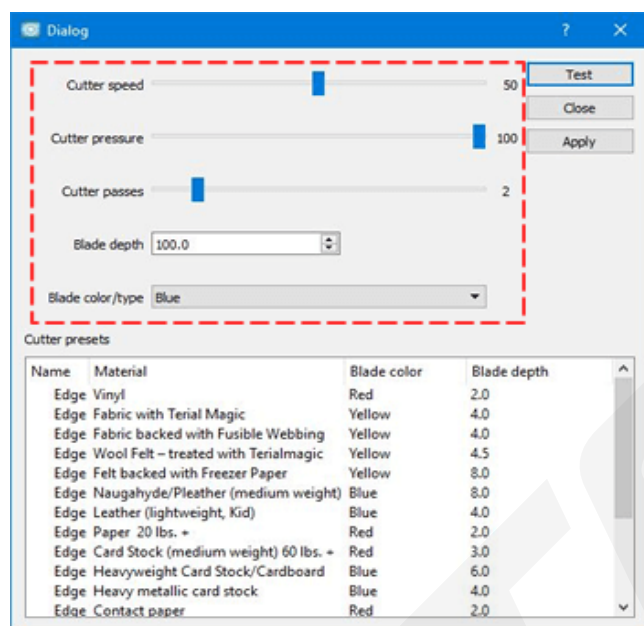
Width mm

Pomocí vlastnosti šířky můžete upravit šířku šablony. Výchozím nastavením je 1,6 mm, což je nejvhodnější nastavení pro většinu motivů. Minimální hodnotou je 0,5 mm, maximální pak 3,0 mm.



Čím vyšší hodnota šířky, tím menší jsou vytvořené mosty. Pokud nastavíte hodnotu na 3,0 mm, most bude opravdu malinký. Pokud chcete zachovat šířku šablony, ale zvětšit most, musíte upravit obrysy tvaru a manuálně most zvětšit.

Všechny možnosti, kromě Šířky, odkazují na nastavení výřezu. Některé stroje vám neumožní upravovat tyto parametry prostřednictvím našeho programu. Můžete je měnit pouze přes panel stroje. Tyto možnosti budou vždy dostupné na panelu Vlastnosti, protože není zvolen žádný plotr. Pokud chcete zjistit, které možnosti vám plotr umožňuje upravit, musíte vstoupit do okna průvodce přes Soubor > Exportovat > do plotru a z otevřeného okna vybrat připojený plotr. Klikněte na Připojit a z následujícího okna vyberte Test. Okno testu vám zobrazí pouze možnosti, které můžete na připojeném plotru upravovat. Pomocí tohoto okna je můžete upravit a vyzkoušet. Pokud jste s výsledky nastavení spokojeni, klikněte na Použít (panel Vlastnosti se automaticky aktualizuje).



Okno Testu

Přednastavení plotru

Tlačítko přednastavení plotru vám umožňuje vybrat přednastavení plotru v závislosti na materiálu a čepele, které budete při vyřezávání používat, a aplikovat je na aktuálně zvolený objekt. Kliknutím na přednastavení plotru otevřete vyskakovací okno s dostupnými přednastaveními. Přednastavení plotru v seznamu obsahují následující informace: Název, Materiál, Barva čepele a Hloubka čepele.

- **Název:** Seznam plotrů, pro ve kterých lze šablonu vyřezat
- **Materiál:** Seznam materiálů, které můžete pomocí daného nastavení vyřezat. Ty, které odkazují na Drahoukami, jsou většinou určeny pro vinyl.
- **Barva čepele:** Seznam Barev čepele, které musíte pro vyřezání specifického materiálu použít. Ty jsou dostupné pouze na konkrétních strojích, které obsahují různé čepele. Každá barva je většinou určena pro jiný materiál. Pro informace o tom, která čepel je pro který materiál, zkontrolujte manuál výrobce plotru.
- **Hloubka čepele:** Seznam hloubek čepelí, které jsou u plotru nastaveny. Hloubka čepele se většinou nastavuje manuálně, proto zkontrolujte manuál výrobce pro informace, jak ji upravit.

Cutter presets			
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

Pro aplikaci požadovaného přednastavení na něj jednoduše klikněte. Nastavení na panelu Vlastností se automaticky upraví.

Rychlost plotru

Cutter speed

Pomocí této hodnoty můžete specifikovat rychlost, kterou bude stroj vyřezávat motiv. Tato hodnota se stroj od stroje liší a některé stroje vám ji neumožní nastavit prostřednictvím našeho programu. Můžete ji tak upravit pouze na panelu stroje. Nebojte se s rychlostmi experimentovat. Nastavit ji lze na hodnoty od 0 do 100.

Přítlak plotru

Cutter pressure

Je-li tato hodnota aktivována, můžeme pomocí ní specifikovat sílu, kterou bude stroj při vyřezávání motivu vynakládat na čepel nebo na pero/štětec v případě kreslení motivu. Tato hodnota se liší stroj od stroje a některé stroje vám její změnu prostřednictvím tohoto programu vůbec neumožní. Změny však lze provádět přímo na panelu stroje. Přítlak plotru se bude rovněž lišit v závislosti na síle požadovaného materiálu. Silnější materiál bude vyžadovat větší přítlak a naopak. Hodnotu přítlaku lze nastavit od 0 do 100.

Průběhy plotru

Cutter passes

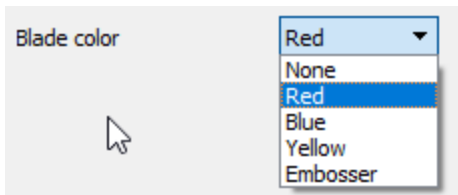
Pomocí této hodnoty specifikujete počet průběhů na motiv. Ve skutečnosti toto pole specifikuje, kolikrát bude každý tvar proveden.

Hloubka čepel

Blade depth

Pomocí této možnosti můžete upravit hloubku čepel plotru. Tato hodnota se stroj od stroje liší a některé stroje vám neumožní provádět změny prostřednictvím našeho programu. Můžete ji upravit pouze pomocí panelu stroje. Neváhejte hloubku čepel měnit v závislosti na vyřezávaném materiálu. Tato hodnota je spíše informační, protože vám připomíná, že pro daný objekt musíte změnit hloubku čepel. Hodnota se bude měnit v závislosti na materiálu. Čím silnější materiál, tím větší hloubku musíte nastavit a naopak.

Barva čepel



Pomocí této nabídky můžete vybrat barvu čepel, kterou potřebujete pro vyřezání konkrétního materiálu. Toto je užitečné u strojů, které obsahují více čepelí různých barev. Každá barva je většinou určena pro vyřezávání jiného materiálu. Pro více informací ohledně těchto čepelí si přečtěte uživatelskou příručku plotru.

U plotru Artistic Edge mají čepel následující použití:

- Čepel s modrým krytem jsou určeny pro silnější materiály
- Čepel s červeným krytem jsou určeny pro tenčí materiály
- Čepel s žlutým krytem jsou určeny pro látky

Vyberte barvu čepel, kterou budete pro vybraný objekt používat, díky čemuž vás během vyšívacího procesu program upozorní, že pro vyřezání daného objektu musíte využít čepel příslušné barvy.


Malování - Malování motivů

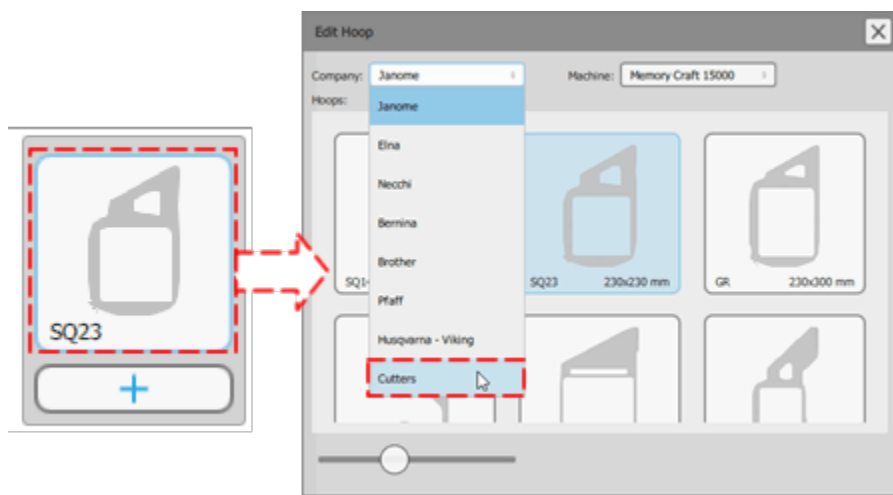
Program vám umožňuje vytvářet "malované" motivy za pomoci Pera/Štětce namontovaného ve vašem digitálním plotru. Jedná se o zcela nový způsob pro tvorbu malovaných motivů na látky či jiný materiál. Existuje celá řada malovaných výplní a malovaných obrysů. Každý motiv bude na materiál namalován dle vzoru, který jste v programu vytvořili. Digitální plotr posune Pero/Štětec k němu připojeně tam a zpět, čímž kreslí vámi vytvořený motiv objekt za objektem za dodržení stejné procedury, kterou běžně používáte při vyřezávání. Tentokrát však místo čepelí používáte barvy Pera/Štětce.



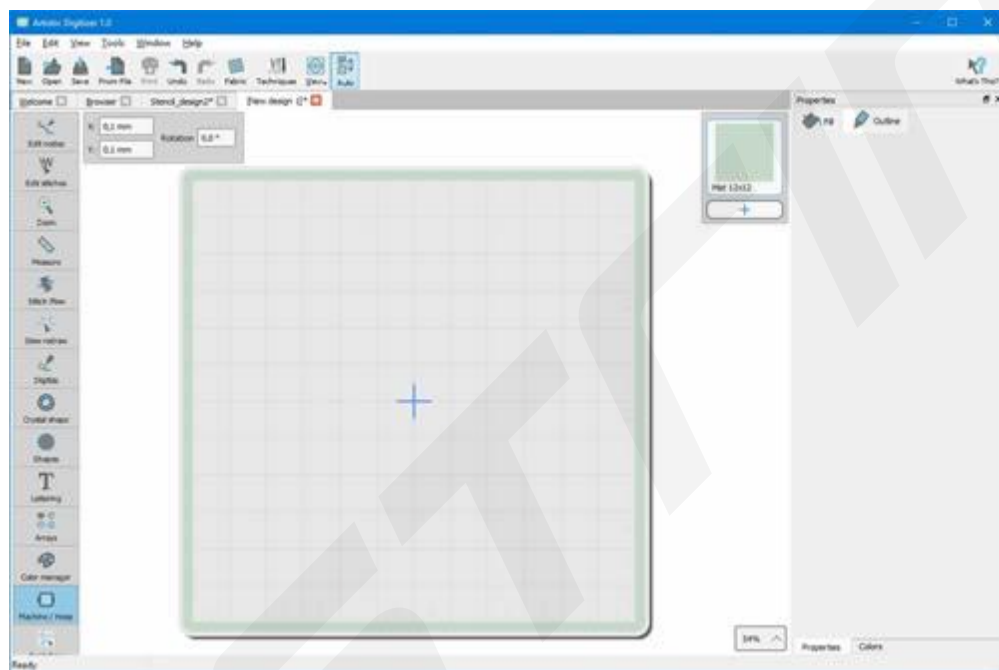
Aby bylo možné vytvářet malované motivy, musíte povolit techniku Malování.

Tvorba malovaného motivu

1. Spustíte program a vytvoříte nový motiv.
2. Pomocí ikony Techniky  aktivujete techniku Malování.
3. Pokud si chcete motiv zobrazit s řezací podložkou, stiskněte na panelu nástrojů možnost Stroj / Rámeček a v pravé části oblasti pro motiv uvidíte rámeček. Klikněte na něj dvakrát a objeví se okno Úprava rámečku. Otevřete nabídku Výrobce, ve které se nachází možnost Plotry, poté vyberte jeden z dostupných strojů a jeho řezací podložku.

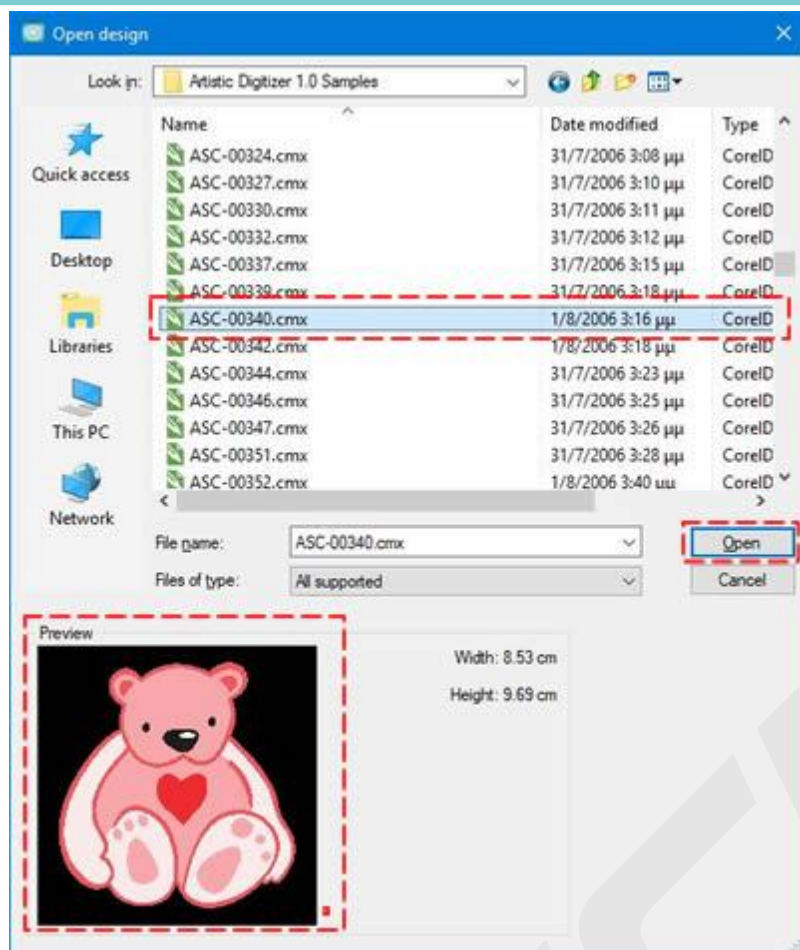


4. Pokud jste postupovali dle návodu, uvidíte prázdnou stránku s řezací podložkou v jejím středu.



5. Otevřete motiv pomocí příslušné ikony nebo jej importujte z nabídky Soubor > Import > Ze souboru.

6. Objeví se okno Otevření motivu, ve kterém můžete vyhledat bitmapový či vektorový obrázek, který bude importován do motivu.



7. Prolistujte složku Dokumenty a najděte v ní složku Výšivkové motivy. V ní se nachází celá řada různých vzorků. Z nich si můžete zvolit libovolný vektorový motiv, který můžete snadno importovat a převést na malovaný motiv. Jeden si vyberte a klikněte na tlačítko Otevřít.
8. Importovaný motiv se objeví v oblasti motivu a jelikož je povolena pouze technika Malování, software jej konvertuje pomocí typů a barev malování. Aktivací Realistické barvy získáte lepší přehled nad efektem malování.

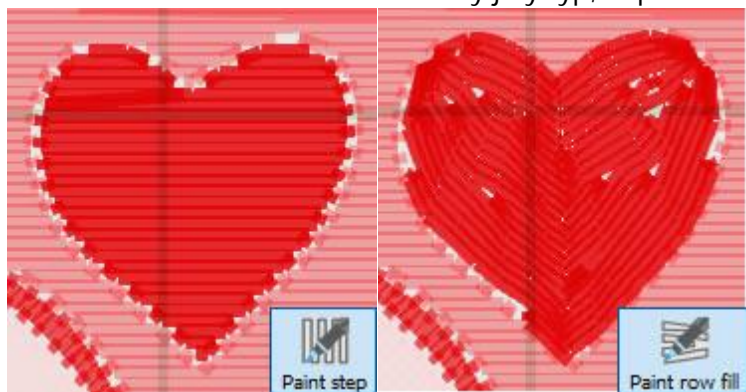


Importovaný motiv

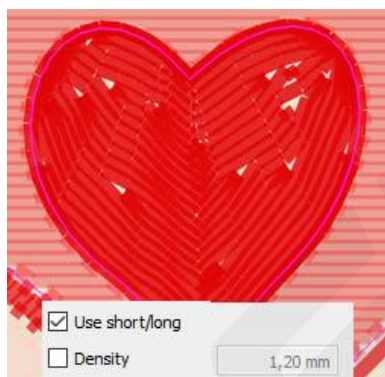


Zobrazení v Realistické barvě

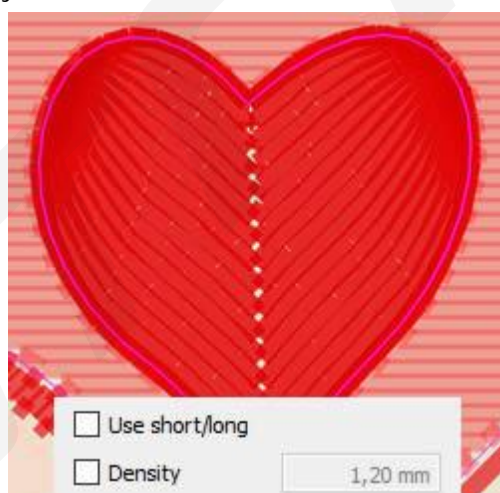
9. Vyberte libovolné části motivu a na panelu Vlastnosti uvidíte typy Výplně a Obrysů, které byly automaticky aplikovány. Při každém výběru objektu se jeho vlastnosti objeví na panelu Vlastnosti. Více objektů lze vybrat podržením klávesy Shift a klikáním na požadované objekty.
10. Vyberte například srdce. Jak můžete vidět, typ barevné výplně je Kroková. Typ výplně lze jednoduše změnit kliknutím na libovolný jiný typ, např. Řadová výplň.



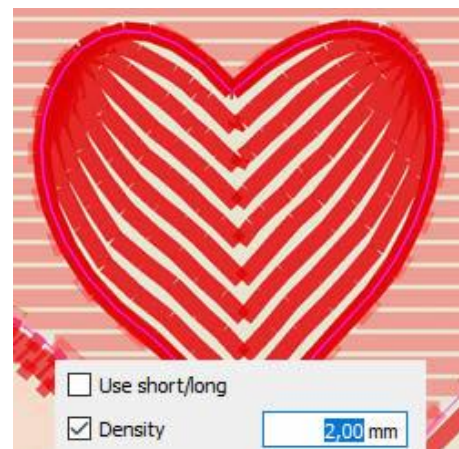
11. Pomocí dostupných editačních nástrojů můžete provádět různé úpravy artworku, v tuto chvíli se však budeme bavit pouze o použití Vlastností. Pro všechny barevné typy existuje velké množství vlastností. Například u Barevné řadové výplně z předchozího obrázku můžete upravit Hustotu a využít Krátkých/dlouhých pohybů.



Původní objekt



Krátké/dlouhé pohyby deaktivovány

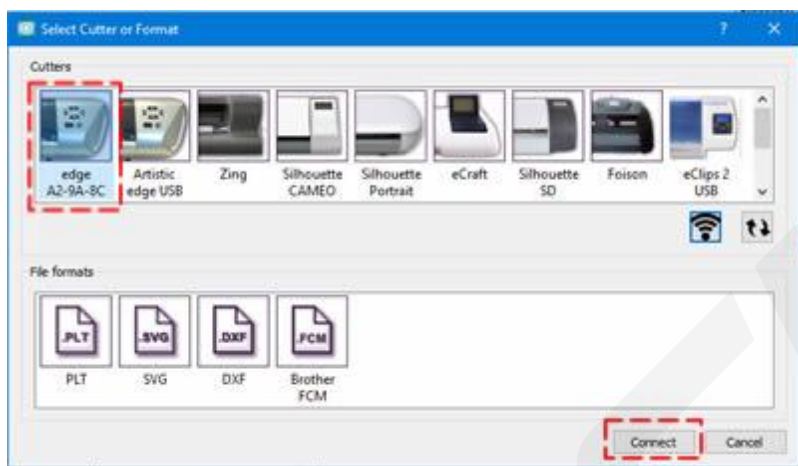


Vyšší hustota

12. Nyní si něco řekneme o nastavení plotru. Předpokládejme, že vlastníte digitální plotr Artistic Edge a váš motiv obsahuje pouze malované motivy. Vyberte všechny objekty a z Přednastavení plotru vyberte "Edge - Paint". Vybraná možnost upraví nastavení řezu (rychlost plotru, přítlak, průběhy) a bude použita na všechny objekty. Toto nastavení je vhodné pouze pro malované objekty.

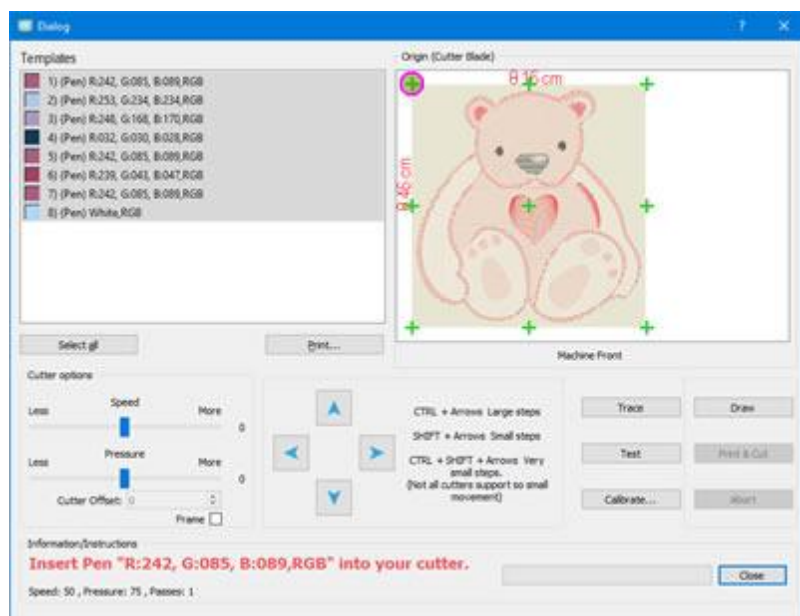
Cutter presets	
Cutter speed	100
Cutter pressure	19
Cutter passes	1

13. Jakmile je váš motiv hotov a jste připravení na jeho malování pomocí digitálního plotru (plotr musí podporovat umístění štětce místo čepele), použijte z nabídky Soubor > Exportovat možnost Do plotru. Z okna vyberte jeden z plotrů nebo formát souboru, pokud chcete soubor do plotru odeslat ručně. V našem příkladu použijeme plotr Artistic Edge, klikněte na jeho ikonu a pro pokračování pak na Připojit.



Motivy vždy ukládejte do souboru formátu .draw, abyste jej měli po ruce pro pozdější úpravy.

14. Objeví se okno Export do plotru, pomocí něj můžete vašim plotrem NAKRESLIT libovolnou část motivu. Pokud je digitální plotr řádně připojen a zapnut, můžete nyní pomocí tohoto okna komunikovat přímo s plotrem.



Máte-li aplikovanou nějakou paletu štětce, uvidíte v tuto chvíli kódový název barvy zvoleného štětce a v náhledu pak skutečné barvy palety štětce, kterou jste pro motiv zvolili. Některé barvy mohou být nahrazeny nejvíce podobnou barvou dostupnou na paletě.

15. Před pokračováním musíte do plotru instalovat řezací podložku s materiálem, na kterém bude malování probíhat.

Pokud jste nikdy daný materiál či nůž v plotru nikdy nepoužívali, měli byste nejdříve provést Test, díky kterému si ověříte, že Pero/Štětec kreslí na daný materiál dle vašich představ. Více informací o nastavení testu naleznete v samostatné kapitole.

16. Aby bylo možné začít se skutečným kreslením částí motivů na papírový či látkový materiál, musíte nejdříve zvolit všechny položky z oblasti Šablony a zvolit počátek malování. Počátečním bodem se rozumí bod, ve kterém chcete, aby malování začínalo.

17. Poté do držáku čepele umístíte příslušný štětec a hlavu plotru přesuňte nad oblast, na které bude malování probíhat. Hlavu musíte umístit poblíž levého horního rohu materiálu nebo dle vybraného počátečního bodu. Pomocí směrových šipek přesuňte hlavu do požadované pozice. Pokud potřebujete její pozici lehce doladit, můžete použít klávesy Ctrl či Shift, které vás přepnou do krokového režimu.

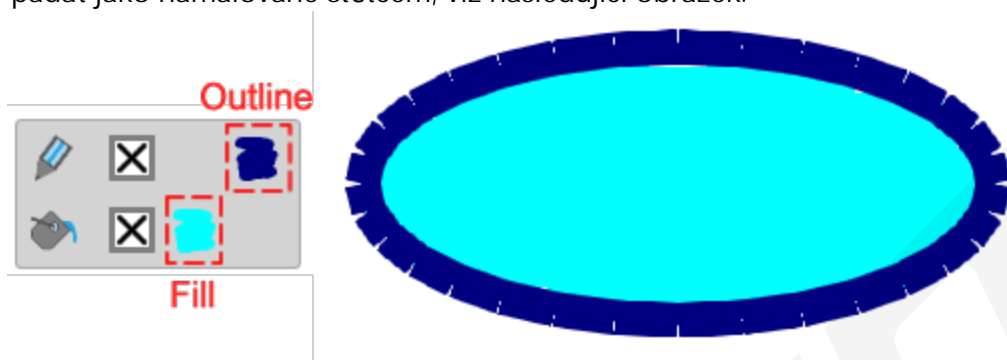
- Podržte klávesu Shift pro postup po malých krocích.
- Podržte klávesu Ctrl (u MacOS Cmd) pro postup po velkých krocích.
- Podržte obě klávesy zároveň pro postup po velmi malých krocích.

Rovněž můžete Vykreslit oblast, kterou bude motiv vyžadovat, a ujistit se tak, že bude sedět na vámi použitý materiál.

18. Nakonec klikněte na tlačítko Malovat, čímž spustíte samotný proces. Jakmile je dokončena část určena pro první štětec, plotr se zastaví a požádá vás o vložení dalšího pera/štětce do držáku.


Práce s barvami



V této sekci si ukážeme, jak při malování vašich projektů pracovat s barvami. Následující témata pracují s tím, že máte aktivovanou pouze techniku Malování a ukazují, jak pracovat s barvami pera/štetce. Při vytváření nového motivu je panel Použité barvy defaultně neaktivní. Rovněž je automaticky aplikována výplň a obrysy a jejich barvy vidíte na panelu Použité barvy. Máte-li aktivovanou pouze techniku Malování, barvy budou vypadat jako namalované štětcem, viz následující obrázek.

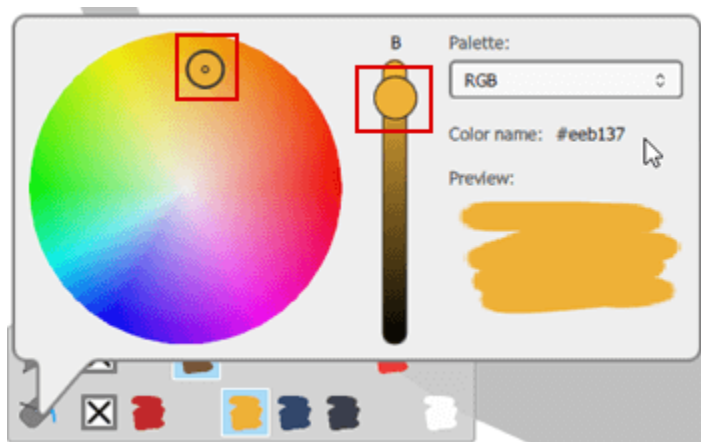


Na tomto panelu se nachází všechny barvy, které jsou již v motivu využité a vy tak můžete libovolnému objektu přiřadit jakoukoli barvu, odstranit výplň či obrysy, vybrat novou barvu či některou z dostupných upravit. Horní řada představuje barvy obrysů, spodní pak barvy výplně. Otevřete-li motiv s více objekty, v horní řadě uvidíte všechny barvy použité na obrysy, ve spodní zase všechny použité na výplň. Po vybrání objektu se barvy v něm použité zvýrazní. Kliknete-li na jinou barvu, než je v objektu použita (ať už barvu obrysů či výplně), vámi zvolená barva bude automaticky aplikována na vybraný objekt. V případě, že máte otevřený motiv s aktivovanou technikou Malování, všechny použité barvy budou barvy Štetce, jak je znázorněno na následujícím obrázku.

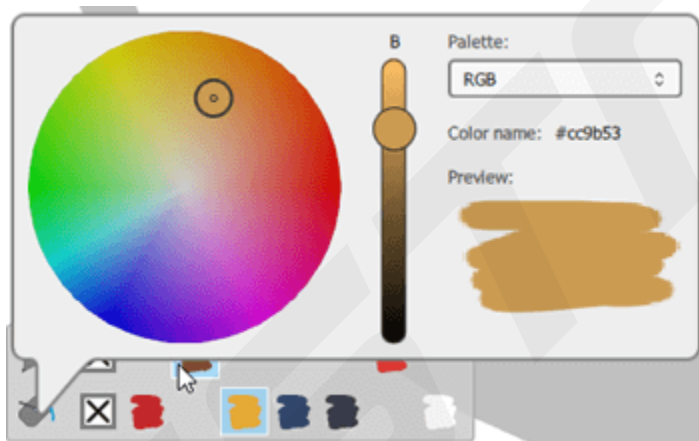


Klikněte na ikonu Žádná  (u výplně či obrysů) a odstraňte tak výplň či obrys.

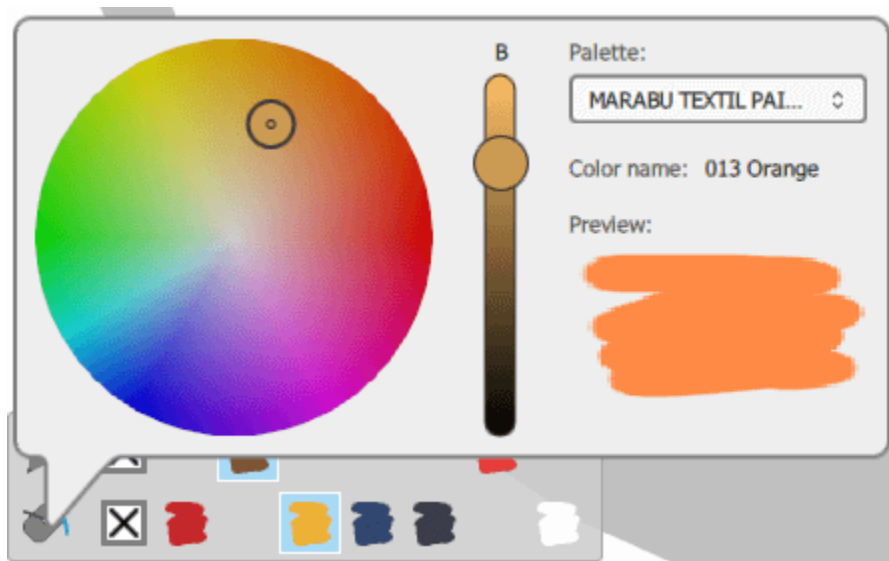
Vybranému objektu můžete přiřadit novou barvu kliknutím na ikonu Výplň  či Obrisy . Objeví se "vzorkovník", ze kterého můžete přiřadit vybranému objektu novou barvu. Stejným způsobem můžete libovolnou použitou barvu změnit. Nová barva bude automaticky nastavena u všech objektů s barvou předchozí. Potažmo můžete na barvu kliknout pravým tlačítkem a z nabídky vybrat možnost Upravit barvu.



Ve vzorkovníku můžete pohybovat malým kolečkem uvnitř barevného kola a vybrat tak jinou barvu nebo upravovat její světlou pomocí posuvníku vedle barevného kola. Tažením posuvníku nahoru objekt zesvětlíte. Náhled použité barvy vždy vidíte v oblasti náhledu.



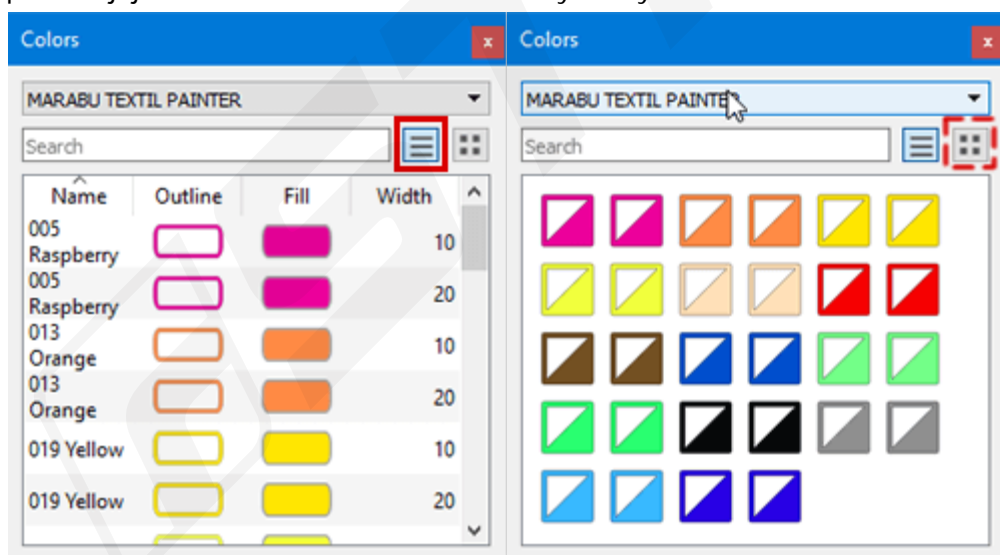
Výchozí paletou je RGB, pokud však vyberete libovolnou paletu od výrobce štětce, uvidíte ve vzorkovníku kódy barev dostupných na zvolené paletě.



Pamatujte si, že obecně mají palety nitě/štetce omezené množství barev. Pokud má motiv příliš mnoho barev, ne vždy je program schopen použít identické barvy z palety. Existuje však mechanismus, díky kterému software použije barvu nejpodobnější té z vybrané palety.

Záložka Barvy

V pravé části aplikace, hned vedle Vlastností, se nachází záložka Barvy. Na ní můžete vidět všechny dostupné barvy na zvolené paletě a kteroukoli z nich aplikovat na objekty motivu. Nejdříve musíte vybrat výrobce štetcové palety pomocí nabídky, která je dostupná v horní části záložky. Můžete vyhledat libovolnou paletu vypsáním jejího kódového označení. Všechny barvy lze zobrazit v miniaturách či jako seznam.



- Nacházíte-li se v seznamovém zobrazení, můžete vybrat požadovanou barvu obrysů ve sloupci Obrysy, případně barvu výplně ve sloupci Výplň. V tomto zobrazení vidíte vedle každé barvy její kódové označení.



- Nacházíte-li se v zobrazení v miniaturách, vidíte barevnou mřížku. Všechny barvy jsou rozděleny na 2 trojúhelníky. Pokud kliknete na horní část trojúhelníku, vyberete barvu obrysů a naopak.

Pokud není záložka Barvy viditelná, můžete ji aktivovat v nabídce Zobrazení > Panely nástrojů.

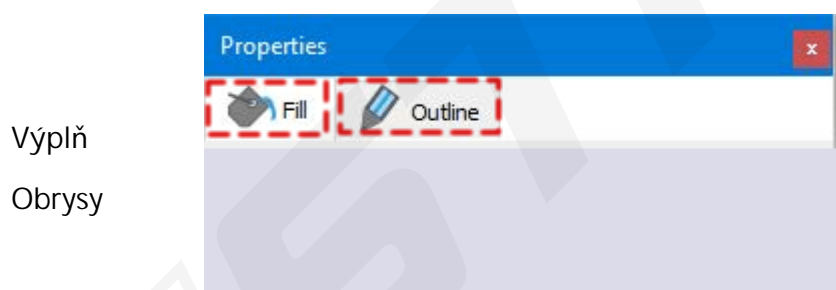
Rovněž si všimněte Správce barev, kterého můžete využít pro spravování či odstraňování barev v motivu nebo v něm použít Harmonie, které automaticky nahradí barvy motivu různými schémata. Při výběru výchozí barvy je automaticky nastaveno schéma RGB jak pro výplň, tak i pro obrysy, a to ne jen u techniky Malování, ale u všech technik. Rovněž zde můžete vybírat objekty podle barvy.

Vlastnosti Malování

Na panelu Vlastnosti se nachází vlastnosti všech dostupných objektů, jsou zde typy pro Vyšívání, Krystaly i Malování. V této kapitole mluvíme o technice Malování, proto se budeme věnovat vlastnostem Malování.

Typy malování jsou separovány do typů, které jsou určeny pro výplň oblasti (záložka Výplň ) nebo pro objekty Obrysů (záložka Obrysy ). Pokud nejsou Vlastnosti dostupné, můžete je aktivovat v nabídce Zobrazení nebo pomocí klávesové zkratky Alt + Enter. Pomocí dostupných možností můžete změnit výplň či obrysy libovolného motivu pomocí jednoduchého kliknutí.






Aby byly typy malování aktivní, musí být aktivována technika Malování.



Pro zobrazení vlastností jednotlivých sekcí (obr. výše) na ně klikněte

Typy výplně, jež v technice Malování naleznete, jsou Cikcak, Krokový a Síťková výplň, přičemž u obrysů to jsou Cikcak a Linka. Pomocí dostupných typů můžete vybrat způsob malování vašich objektů. Každý z nich využívá jinou metodu malování tvaru, čímž mu dodává nádech vyšívání.


Malovaná výplň

Dle povolené techniky můžete v záložce výplní vidět různé typy výplně: Vyšívání, Krystaly či Malování. V tuto chvíli si představíme typy malování, které jsou dostupné při aktivní technice Malování. U malovaných výplní se v jejich ikonách nachází štětec, čímž jsou označeny. Dostupné typy výplně nejsou dostupné, dokud z motivu nevyberete objekt či celý motiv. Je-li importován vektorový motiv a máme povolenou pouze techniku Malování, motiv bude malovanou výplní vyplněn automaticky. Do motivu můžete ručně aplikovat libovolnou výplň výběrem objektu a následným kliknutím na příslušnou výplň (pro Cikcak , pro Krokovou , pro Řadovou výplň , pro Síťkovou výplň ). Výchozím nastavením je Kroková .



Všechny typy malované výplně mají některé společné vlastnosti, například nastavení plotru a odstranění překrytí, které budou popsány na konci této kapitoly.

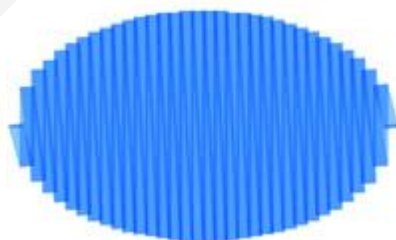
Cikcak

Tento typ malování je speciální v tom, že linky štětce jsou propojením dvou bodů z jedné strany na druhou. Tyto body se formují jako těsně uložené klikaté linky napříč tvarem objektu. Směr objektu definuje úhel stehů. Úhel Cikcakové výplně můžeme jednoduše upravit použitím nástroje Směry  z panelu nástrojů. Malé a obloukové objekty jsou obecně automaticky vyplněny cikcak výplní.

Výběrem Přednastavení plotru či úpravou řezacích parametrů (rychlost, přítlak a průběhy) můžete navíc určit parametry, které digitální plotr pro tento typ výplně využije.

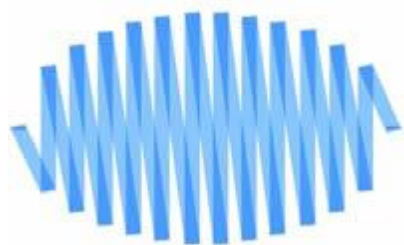


Artwork

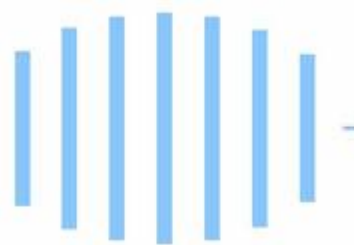


Malovaná cikcak výplň

Pokud povolíte vlastnost "hustota", můžete upravovat vzdálenost mezi linkami výplně. Do tohoto číselného pole můžete určit hustotu linek, které budou přidány. Hustotu můžete rovněž upravit otáčením kolečka myši, pokud ji máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a potvrdíte je kliknutím mimo číselné políčko. Výchozí hustotou je 1,20 mm která představuje průměr pokrytí oblasti. Zvýšíte-li hustotu cikcakové výplně přes 5 mm, výplň se změní na jednotlivé linky, které nebudou propojeny diagonálními přímkami. To znamená, že pokud od sebe budou dvě po sobě jdoucí linky vzdáleny na více než 2,5 mm, cikcaková výplň se změní na jednotlivé linky.



Cikcaková hustota 3.00mm



Cikcaková hustota 5.00mm

Kroková výplň

Kroková výplň je sérií štětcových linek, která se běžně využívá pro vyplnění větších oblastí. Úpravou úhlu a hustoty linek můžete vytvořit rozličné vzory. Velké objekty jsou obvykle vyplněny právě malovanou krokovou výplní. Jedná se o výchozí výplň pro každý objekt, který je vyplněn štětcovou barvou.



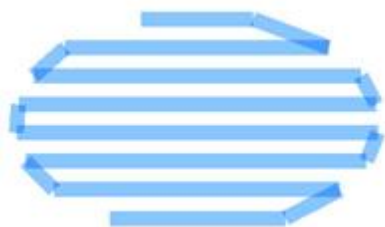
Artwork



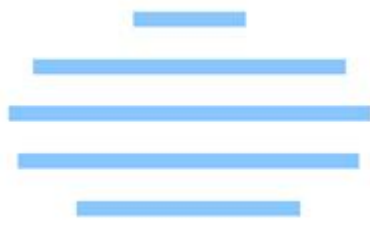
Kroková výplň

Pokud povolíte vlastnost "hustota", můžete upravovat vzdálenost mezi linkami štětce výplně. Do tohoto číselného pole můžete určit hustotu linek, které budou přidány. Hustotu můžete rovněž upravit otáčením kolečka myši, pokud ji máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a potvrdíte je kliknutím mimo číselné políčko. Výchozí hustotou je 1,20 mm která představuje průměr pokrytí oblasti.

Zvýšíte-li hustotu výplně na přes 5 mm, výplň se změní na jednotlivé linky, které nebudou propojeny diagonálními přímkami. To znamená, že pokud od sebe budou dvě po sobě jdoucí linky vzdáleny na více než 2,5 mm, výplň se změní na jednotlivé linky.



Hustota 3.00mm



Hustota 5.00mm

Řadová výplň

Řadová výplň je podobná Krokové. Jedná se o podélné štětcové linky z jedné strany na druhou, které jsou vertikální k programem automaticky definovanému směru. Řadová výplň se většinou používá pro fontánový efekt. Řadovou výplň lze uložit v jakémkoli úhlu s různými hustotami.



Artwork

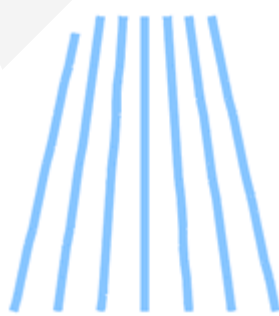


Řadová výplň

Pokud povolíte vlastnost "hustota", můžete upravovat vzdálenost mezi linkami štětce výplně. Do tohoto číselného pole můžete určit hustotu linek, které budou přidány. Hustotu můžete rovněž upravit otáčením kolečka myši, pokud ji máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a potvrdíte je kliknutím mimo číselné políčko. Výchozí hustotou je 1,20 mm která představuje průměr pokrytí oblasti. Zvýšíte-li hustotu výplně na přes 5 mm, výplň se změní na jednotlivé linky, které nebudou propojeny diagonálními přímkami. To znamená, že pokud od sebe budou dvě po sobě jdoucí linky vzdáleny na více než 2,5 mm, výplň se změní na jednotlivé linky.

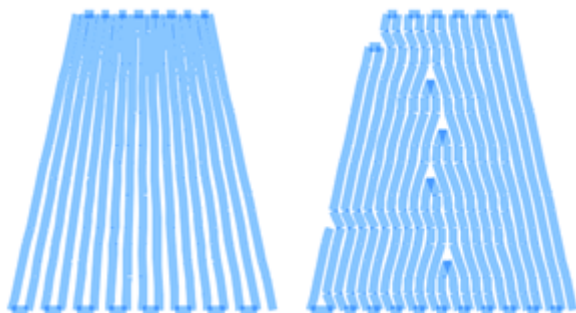


Hustota 3mm



Hustota 5m

U tohoto typu výplně existuje také další funkce, Krátké/dlouhé tahy, která vám umožňuje použít výplň podobnou stehům, jež uzpůsobí hustotu tvaru, do něhož je vložena. Tento parametr ovlivňuje linky, které prostupují širší či užší části tvaru a vytváří tak jakési potrubí. Pokud chcete zachovat hustotu napříč celým objektem, musí být tento parametr povolen. Takto bude v úzkých částech motivu méně linek, zatímco v širších jich bude více.



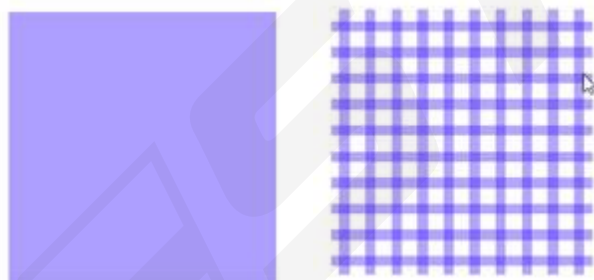
Hustota 3mm

Hustota 5m

Je-li tento parametr zakázán, každou částí Řadové výplně bude probíhat stejný počet linek. V některých úzkých částech tvaru tak nemusí být dostatek linek a výsledek nemusí naplňovat očekávání. Na druhou stranu pokud je tento parametr aktivován, Řadová výplň se pokusí tvar vyplnit nejlepším možným způsobem a pomocí krátkých/dlouhých tahů štětce se vyhnout oblastem, které již obarveny byly.

Síťková výplň:

Namalovaná síť je speciálním typem malování, který přidává dvě horizontální linky, které jsou protnuté rovnoběžnými vertikálními linkami. Tyto linky pak spolu tvoří linky Síťkové výplně. Pomocí dostupných vlastností můžete upravit velikost buněk, úhel sítě a přidat offset.



Vektorový objekt

Malovaná síťková výplň

Síťková výplň obsahuje některé možnosti, které vám umožňují upravit způsob její aplikace na objekt. Jedná se o tyto možnosti:

Velikost buňky: Díky této funkci můžete specifikovat velikost každého čtverečku, ze kterého se Síťková výplň skládá. Nastavíte-li Velikost buňky na 2,0 mm, budou mít všechny čtverečky síťky velikost strany 2,0 mm. Maximální hodnota je 9,9 mm, minimální pak 0,5 mm. Pro změnu této hodnoty můžete buďto použít směrových šipek vedle políčka nebo hodnotu vepsat přímo do políčka a potvrdit ji Enterem. Dalším způsobem je kliknout do políčka a hodnotu změnit kolečkem myši. Změny, které provedete, se okamžitě aplikují na motiv. Změnou této hodnoty můžete vytvořit síťku s většími či menšími čtverečky dle požadavků.

Úhel: Díky této možnosti můžete upravit úhel Síťkové výplně. Pokud například nastavíte hodnotu na 0 stupňů, Síťková výplň bude srovnána na osách X a Y tak, aby vytvořila pravý úhel. Pokud hodnotu změníte na 30 stupňů, výplň bude pootočena o 30 stupňů proti směru hodinových ručiček a naprosto změní svůj směr. Úhel můžete nastavit mezi 0 a 360 stupni. Změnu hodnoty provedete buďto klikáním na směrové šipky vedle políčka nebo ji můžete přímo vepsat a potvrdit klávesou Enter. Další možností je kliknout přímo do políčka a hodnotu změnit pomocí kolečka myši. Změny se okamžitě aplikují na motiv. Síťkovou výplň můžete natočit tak, aby se děla do použitého tvaru. Tato funkce vám umožňuje vytvářet lepší a hezčí motivy.

Ofset: Touto možností specifikujete vzdálenost, vnitřní či vnější, o kterou se Síťková výplň do všech směrů roztáhne. Pokud například nastavíte hodnotu Ofset na 3 mm, Síťková výplň se roztáhne do všech směrů o 3 mm. Nastavíte-li hodnotu na -3 mm, síťka se ve všech směrech smrskne o 3 mm. Maximální hodnota ofsetu je 9,0 mm, minimální pak -9,0 mm. Změnu ofsetu provedete pomocí směrových šipek vedle políčka, přepsáním současné hodnoty a potvrzením klávesou Enter/Return, případně kolečkem myši. Změny se okamžitě projeví na motivu.

Průběhy plotru

Všechny malované objekty jsou vytvářeny pomocí Štětce/Pera vloženého do vašeho digitálního plotru po exportu motivu do něj. Při exportu malovaných objektů musí být na plotru nastavená nižší rychlost a nižší přítlak, abyste dosáhli co nejlepších možných výsledků. Existují hodnoty (Přítlak, Rychlost, Průběhy plotru), které musíte před samotným procesem malování nastavit, a to buď ve Vlastnostech nebo v okně Export do plotru. Abychom vám výběr správné nastavení pro použitý materiál a typ operace usnadnili, připravili jsme pro vás několik přednastavení. Klikněte na tlačítko Přednastavení plotru a z nabídky si vyberte libovolné nastavení vhodné pro váš plotr a použitý materiál. Výběr předvolby ovlivní pouze vybraný objekt. Pokud vlastníte Artistic Edge, můžete vybrat přednastavení Edge - Paint. Po výběru předvolby uvidíte, jak se hodnoty (Rychlost, přítlak, průběhy).

Rychlost plotru: Touto hodnotou specifikujete rychlost, jakou bude motiv vytvořen. Hodnotu lze nastavit na 0-100, přičemž 100 představuje maximální rychlost vašeho plotru. Některé plotry vám upravení této hodnoty prostřednictvím tohoto programu neumožní a musíte je tak upravit přímo na panelu stroje. Kvůli tomu není možné u těchto strojů provádět úpravu rychlosti během samotného procesu.

Přítlak plotru: Touto hodnotou specifikujete přítlak (sílu), kterou plotr vyvine na jeho hlavu. V našem případě používáme štětec/pero pro namalování motivu, takže přítlak musí být nižší než při použití čepele. Hodnotu lze nastavit od 0 - 100, přičemž 100 je maximální podporovaný přítlak. Některé plotry vám neumožní hodnotu prostřednictvím našeho programu měnit, můžete ji však provést pomocí panelu přístroje. Hodnota se bude lišit v závislosti na materiálu, protože silnější materiál vyžaduje vyšší přítlak a naopak.

Průběhy: Pomocí této hodnoty specifikujete počet průběhů na motiv. Ve skutečnosti toto pole specifikuje, kolikrát bude každý tvar proveden.



Odstranit překrytí :


Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látku. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastřiženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odštířeny všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.

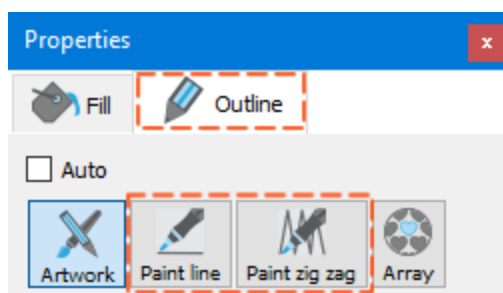
Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odštířnutí, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstranění obrysů na Nikdy.

Malované obrysy

V závislosti na aktivované technice můžeme využít obrysy pro Vyšívání, Krystaly, Vyřezávání, Šablonu či Malování. Zde si představíme typy obrysů u techniky Malování. Je-li v záložce Obrysy aktivována technika Malování, zpřístupní se typy obrysů Malovaná linka a Cikcak. Typy obrysů mají u malování ikony štětce, čímž je znázorněno, že jde o typy Malování. Dostupné typy obrysů nebudou zpřístupněny, dokud nevyberete objekt.

Zpřístupněte malované obrysy výběrem objektu a klikněte na požadovanou ikonu obrysů (Malovaná linka , Malovaný cikcak ).

Je-li importován vektorový motiv při aktivní technice Malování, program vybere typ obrysů automaticky. Výchozím nastavením je Malovaná linka . U motivů, které nejsou ohraničeny, není nastavení obrysů dostupné.



Klikněte na ikonu v horní řadě, čímž určíte, kam bude typ aplikován.

Malovaná linka

Malovaný typ se skládá z jedné štětcové linky mezi dvěma body. Používá se především pro obrysy, jemné dotahování a kompletaci motivu či pro vytváření redwork motivů. Program automaticky umístí linku u uměleckých motivů a objektů s tenkými obrysy. U všech Malovaných linek lze nastavit Ofset a různé parametry

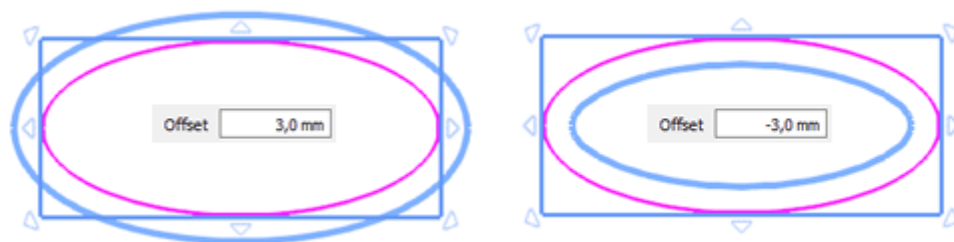


Obrys artworku



Obrys s Malovanou linkou

Pokud u Malované linky změňte hodnotu ofsetu, bude uložena ve specifikované vzdálenosti od původní pozice obrysů. Pokud je hodnota negativní, Malovaná linka se posune směrem dovnitř, a naopak. Výchozí hodnotou ofsetu je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se okamžitě zobrazí na motivu. Zadat můžete libovolnou hodnotu v rozmezí -15 mm až 15mm a potvrdit ji Enterem. Popřípadě ji můžete upravit kolečkem myši.



Cikcak

Tento typ je aplikován na silnější objekty obrysů pomocí hustých cikcakových linek podél nich. Obecně se používá pro vyplnění hranic a u uměleckých motivů. Obecně jsou všechny silnější umělecké motivy a obrysy objektů vyplněny typem Cikcak. Zde je možné upravit hustotu a vytvořit požadovaný motiv štětcem.



Artwork



Malovaný cikcak

Pomocí vlastnosti Hustota můžete upravovat vzdálenost mezi štětcovými linkami Cikcak obrysů. Jakmile je funkce Hustota aktivní, můžete vložit libovolnou hodnotu a potvrdit ji Enterem. Pro její nastavení lze použít také kolečko myši, pokud ji máte. Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a nastavit je můžete kliknutím mimo políčko s hustotou. Výchozí hodnotou je 1,20 mm, což představuje dobré pokrytí celé oblasti. Nastavíte-li hustotu vyšší než 5 mm, cikcakové obrysy se změny na samostatné linky, které nejsou spojeny diagonálou. To znamená, že pokud jsou od sebe dvě navazující linky vzdálené více než 2,5 mm, obrysy budou převedeny na oddělené linky.

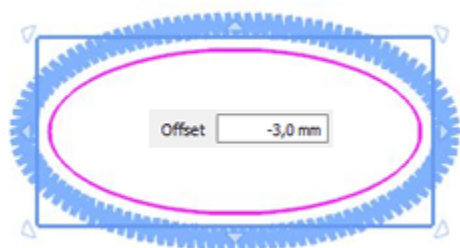


Hustota 3mm

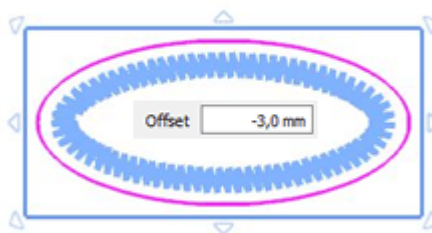


Hustota 5mm

Pokud u Cikcaku změňte hodnotu offsetu, bude uložen ve specifikované vzdálenosti od původní pozice obrysů. Pokud je hodnota negativní, Cikcak se posune směrem dovnitř, a naopak. Výchozí hodnotou offsetu je 0 a změnit ji můžete pouze vy. Jakékoli změny se okamžitě zobrazí na motivu. Zadat můžete libovolnou hodnotu v rozmezí -15 mm až 15mm a potvrdit ji Enterem. Popřípadě ji můžete upravit kolečkem myši.



Ofset Cikcaku 3,0 mm



Ofset Cikcaku - 3,0 mm

Přednastavení plotru

Všechny malované objekty jsou vytvářeny pomocí Štětce/Pera vloženého do vašeho digitálního plotru po exportu motivu do něj. Při exportu malovaných objektů musí být na plotru nastavená nižší rychlost a nižší přítlak, abyste dosáhli co nejlepších možných výsledků. Existují hodnoty (Přítlak, Rychlost, Průběhy plotru), které musíte před samotným procesem malování nastavit, a to buď ve Vlastnostech nebo v okně Export do plotru. Abychom vám výběr správné nastavení pro použitý materiál a typ operace usnadnili, připravili jsme pro vás několik přednastavení. Klikněte na tlačítko Přednastavení plotru a z nabídky si vyberte libovolné nastavení vhodné pro váš plotr a použitý materiál. Výběr předvolby ovlivní pouze vybraný objekt. Pokud vlastníte Artistic Edge, můžete vybrat přednastavení Edge - Paint. Po výběru předvolby uvidíte, jak se hodnoty (Rychlost, přítlak, průběhy).

Rychlost plotru: Touto hodnotou specifikujete rychlost, jakou bude motiv vytvořen. Hodnotu lze nastavit na 0-100, přičemž 100 představuje maximální rychlost vašeho plotru. Některé plotry vám upravení této hodnoty prostřednictvím tohoto programu neumožní a musíte je tak upravit přímo na panelu stroje. Kvůli tomu není možné u těchto strojů provádět úpravu rychlosti během samotného procesu.

Přítlak plotru: Touto hodnotou specifikujete přítlak (sílu), kterou plotr vyvine na jeho hlavu. V našem případě používáme štětec/pero pro namalování motivu, takže přítlak musí být nižší než při použití čepel. Hodnotu lze nastavit od 0 - 100, přičemž 100 je maximální podporovaný přítlak. Některé plotry vám neumožní hodnotu prostřednictvím našeho programu měnit, můžete ji však provést pomocí panelu přístroje. Hodnota se bude lišit v závislosti na materiálu, protože silnější materiál vyžaduje vyšší přítlak a naopak.



Průběhy: Pomocí této hodnoty specifikujete počet průběhů na motiv. Ve skutečnosti toto pole specifikuje, kolikrát bude každý tvar proveden.

Odstranit překrytí :


Jedná se o automatický filtr, který odstraní všechna překrytí mezi objekty ve vektorových motivech. Tento filtr používá umělou inteligenci, díky čemuž je uplatněn pouze tam, kde je potřeba. Výsledkem aplikace filtru je odstranění stehů, které jsou umístěny na látku. Překrývající se objekty lze upravit také ručně. U konkrétního objektu lze u filtru nastavit tři možnosti: Nikdy, Vždy a Automaticky. Možnost automaticky je výchozím nastavením a díky ní program vytváří ty nejlepší výsledky. Je-li povolena možnost Nikdy, u konkrétního objektu nebudou nikdy zastříženy objekty, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které jsou pod vybranými objekty, budou normálně vyšity, tedy jejich stehy budou na látce. Opakem je funkce Vždy. Je-li u konkrétního objektu aktivována, budou odštíženy všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem, nebudou vyšity.


Software využívá tento nástroj pro efektivnější a efektnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstráňnutí, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstráňnutí obrysů na Nikdy.

Nástroje Rozdělit a Směry

Na panelu Nástrojů se nachází další dva nástroje, které vám pomohou zlepšit kvalitu vyšívání. Naleznete je v sekci Průběh stehu a jsou jimi Rozdělit  a Směry .

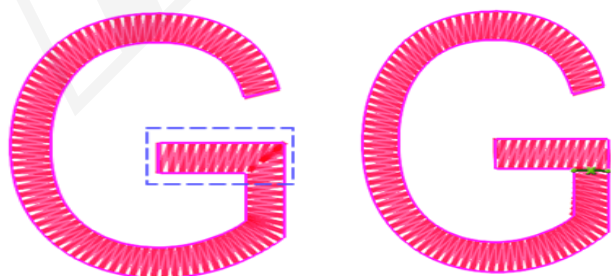
Rozdělit

Pomocí nástroje Rozdělit  je možné rozdělit malované cikcak objekty a objekty malované řadové výplně a upravovat je způsobem, ve kterém jsou jejich malované linky rozděleny do podsekcí. Objekty se nezvětší, ale rozdělí na více větví. Tento nástroj vám dává možnost upravit způsob, jakým budou objekty namalovány.

Abyste přidali linku rozdělení, klikněte na ikonu Rozdělit . Poté klikněte na objekt, jenž má být rozdělen (vyberete jej). Kliknutím a tažením z jedné strany objektu na druhou vytvoříte linku rozdělení. Pro její smazání klikněte na ikonu X v jejím středu. Jakoukoli existující linku můžete změnit kliknutím a tažením jejích bodů. Linka rozdělení má zelenou barvu, aby se odlišila od linek směrů, které jsou červené.

Nástroj Rozdělit lze stejným způsobem aplikovat i na objekty Řadové výplně. Řadová výplň je speciálním typem malování, u kterého musíte být po aplikaci rozdělení velice opatrní a dávat si pozor na jeho charakteristickou a předejít tak nechtěným výsledkům malování.


Nástroj je velice užitečný také při tvorbě uměleckých textových motivů a při malování motivu konkrétním způsobem. Můžete jím rozdělit malované znaky a definovat tak způsob, jakým budou namalovány.

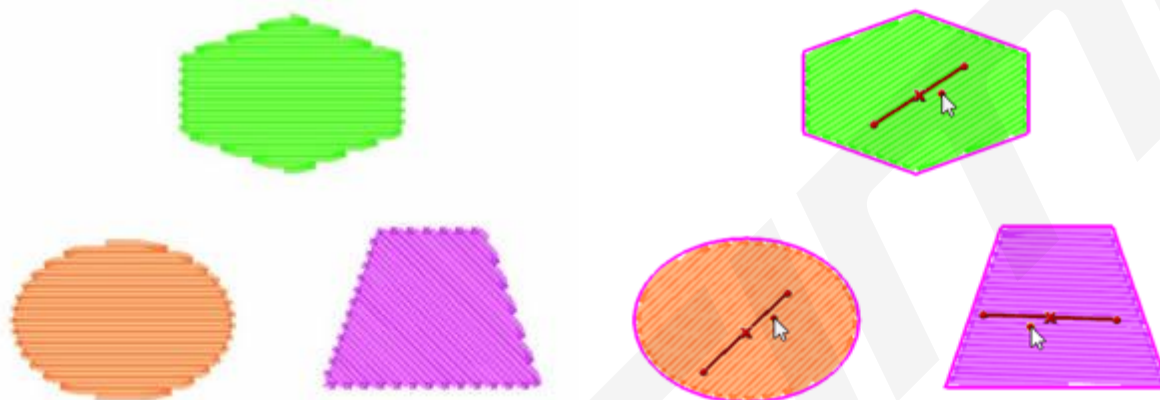


Před rozdělením Po aplikaci rozdělení

Směry

Pomocí nástroje Směry  je možné měnit směr všech typů malované výplně kromě Sítkové.

Pro přidání směru musí te nejdřív ve kliknout na ikonu  a poté na objekt, jehož směr si přejete změnit (musíte jej vybrat). Tažením specifikujete směr malovaných linek výplně. Pro smazání vámi vytvořeného směru jednoduše klikněte na ikonu X uprostřed zadaného směru. Existující směr můžete změnit jeho přetažením.



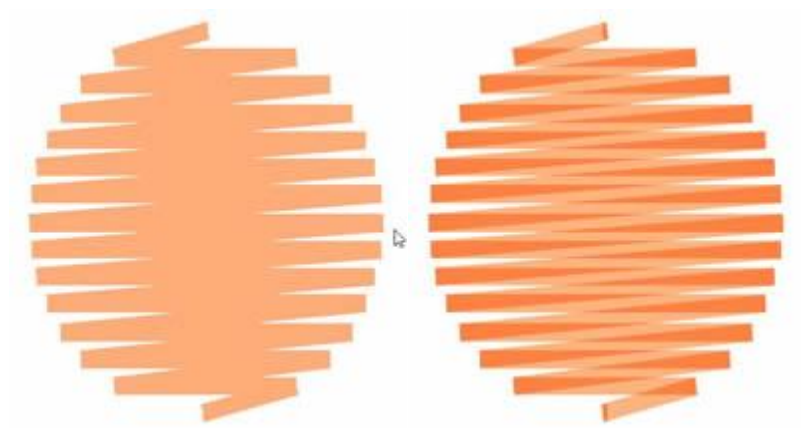
Krokové malování

Změna směrů

Změnou směrů v motivu můžete upravit způsob, jakým budou malované linky aplikovány, čímž dosáhnete rozdílných výsledků. U malovaných cikcak objektů a objektů malované řadové výplně máte k dispozici více než jeden směr, čímž je umožněno aplikovat do linek fluktuace. Na druhou stranu u malovaných krokových objektů je k dispozici pouze jeden směr. Kombinací obou nástrojů můžete vytvářet úchvatné motivy, které mají mnoho podobjektů a větví ve specifických směrech.

Realistická barva

V nabídce zobrazení můžete povolit či zakázat možnost Realistická barva. Po povolení této možnosti se program pokusí vytvořit realističtější náhled vytvořeného motivu. Linky štětce se zprůhlední tak, že jejich překrývající se oblasti vytvoří tmavší barvu. To vám dá přesnější pohled na konečný výsledek. Pokud však možnost zakážete, dostanete pohled na barevné pokrytí, což je výchozí způsob, jakým jsou objekty štětcem vyplněny. Jedná se o velice užitečný nástroj, který vám poskytne lepší náhled na konečný výsledek.



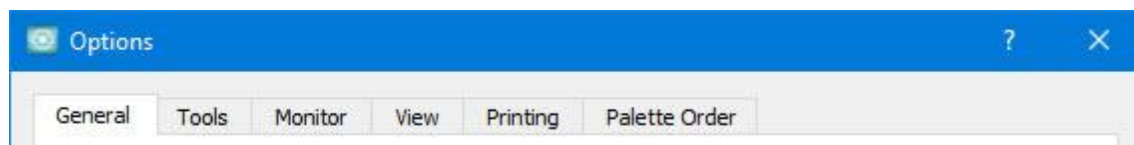
Realistická barva zakázána

Realistická malba povolena

DRAWSTITCH®

Nastavení programu

V této sekci představíme panel Nastavení a způsob, jakým lze upravit jednotlivá nastavení programu. Okno Nastavení můžete otevřít pomocí Nastavení na panelu nástrojů nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl + T. Uživatelé Mac OS musí přejít do nabídky Artistic > Nastavení nebo použít klávesu Cmd + T. V okně můžete upravit vlastnosti každé záložky v menu.



Klikněte na jednotlivé záložky pro zobrazení jejich nastavení.

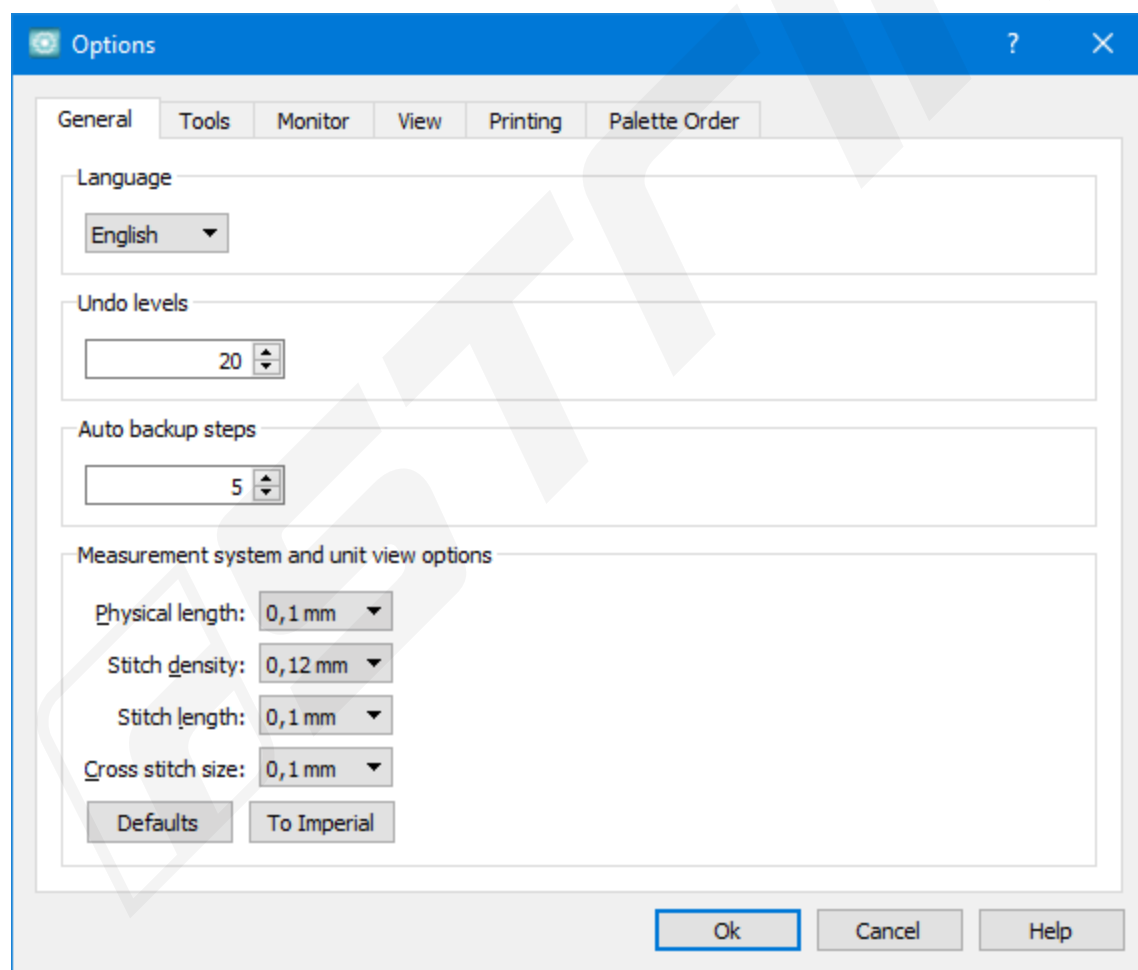
Obecné

V záložce Obecné můžete nastavit jazyk uživatelského rozhraní, upravit Úrovně funkce zpět a nastavit po kolika krocích bude probíhat Automatické zálohování a nakonec vybrat systém měření a jeho vlastnosti. V závislosti na vašich potřebách můžete definovat Úrovně funkce zpět. Definované číslo je počet kroků, o který se můžete vrátit.

Poznámka: Vyšší počet kroků vyžaduje větší systémovou paměť.

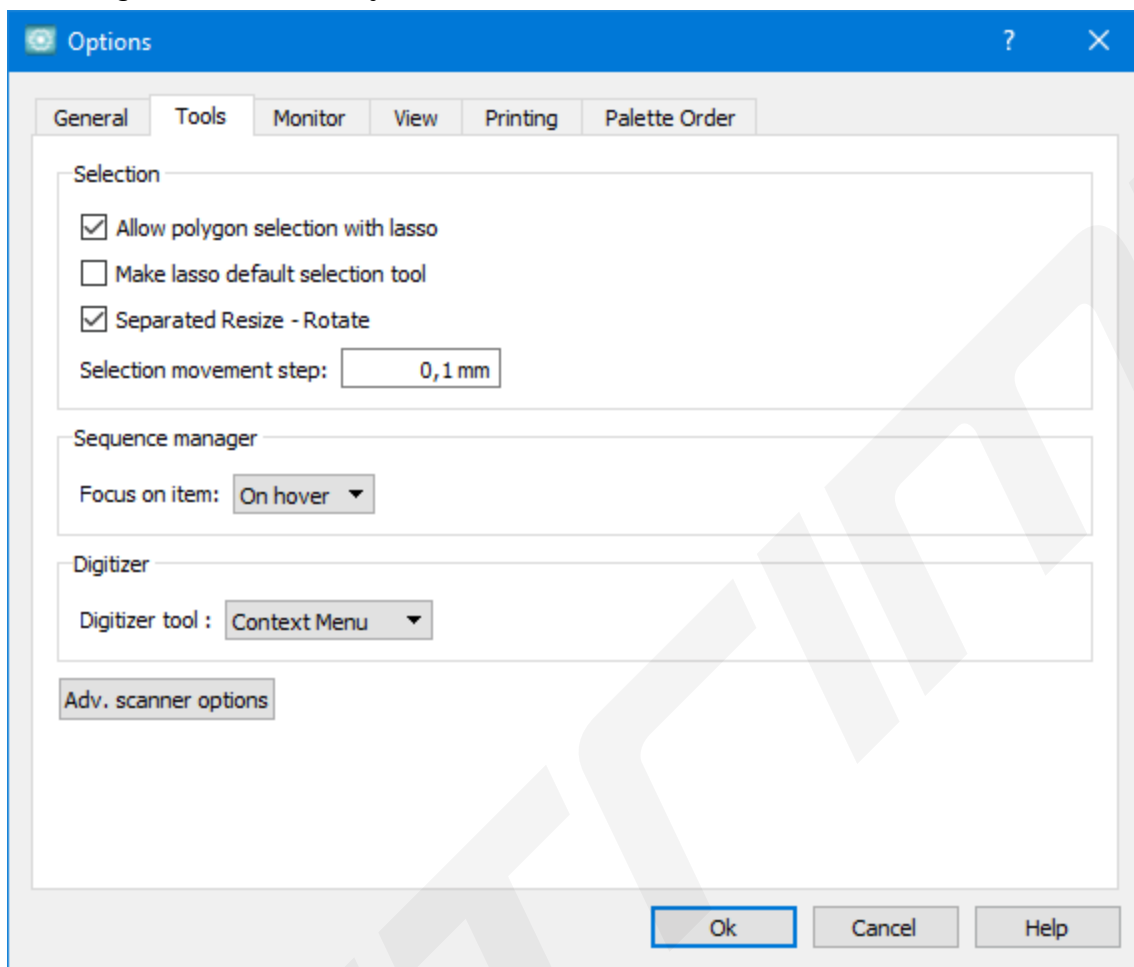
Pomocí Automatického zálohování nastavíte, po kolika krocích proběhne automatické uložení. Pokud je například automatické zálohování nastaveno na 5 kroků, program provede po 5 změnách vašeho motivu automatické uložení.

Nakonec můžete vybrat systém měření programu, výchozím nastavením je systém metrický (mm). Pokud chcete přepnout na palce, klikněte na tlačítko Na imperiální a všechny rozměry se budou zobrazovat v palcích.



Nástroje

V sekci nástroje můžete upravit některá nastavení výběrových nástrojů, zaměření správce sekvence a režim digitalizačního nástroje.



Výběr

- Pokud zaškrtnete Umožnit polygonální výběr lasem, aktivujete extra funkci laso. Tato funkce vám umožní kreslit rovné rohové segmenty hranice výběru. Aby bylo možné nakreslit takový útvar, spusťte nástroj laso a na libovolném místě vytvořte linii, klikněte jednou pro vytvoření počátečního bodu linky a podruhé pro koncový bod. Jakmile koncový bod poslední linky dosáhne počátečního bodu, váš polygonální výběr je dokončen. Vybrány budou všechny objekty uvnitř něj.
- Pomocí Výchozí nástroj výběru - Laso můžete z Lasa udělat výchozí nástroj pro výběr.
- Program má 2 operační režimy pro úpravy. Výchozím nastavením je Oddělená změna rozměrů - rotace, což znamená, že když vyberete objekt, dostanete řídicí prvky, kterými můžete upravovat jeho rozměry a musíte na něj kliknout, abyste přepnuli na prvky otáčení/zkosení. Více informací naleznete v sekci Úprava objektů.


- V poli Kroky výběru můžete specifikovat vzdálenost, v rámci které bude objekt přesunut pokaždé, když stisknete směrovou šipku na vaší klávesnici. Výchozím nastavením je 1 mm.

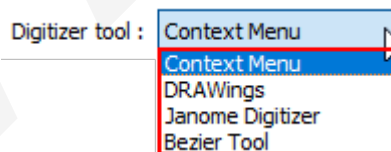
Správce sekvence

Pomocí nabídky Soustředit na položku můžete specifikovat, kdy se bude Správce sekvence zaměřovat na daný objekt v rámci pracovního prostoru. Pro aktivaci tohoto nastavení klikněte na tlačítko OK a restartujte program.

- Při přesunutí: Kdykoli po výběru tohoto nastavení přesunete objekt v Správce sekvence, bude zaměřen (zvýrazněn a centralizován v oblasti zobrazení).
- Po kliknutí: Kdykoli po výběru tohoto nastavení kliknete na objekt ve Správci sekvence, bude zaměřen (zvýrazněn a centralizován v oblasti zobrazení).
- Nikdy: Po výběru této funkce bude zaměřovací funkce deaktivována.

Digitalizace

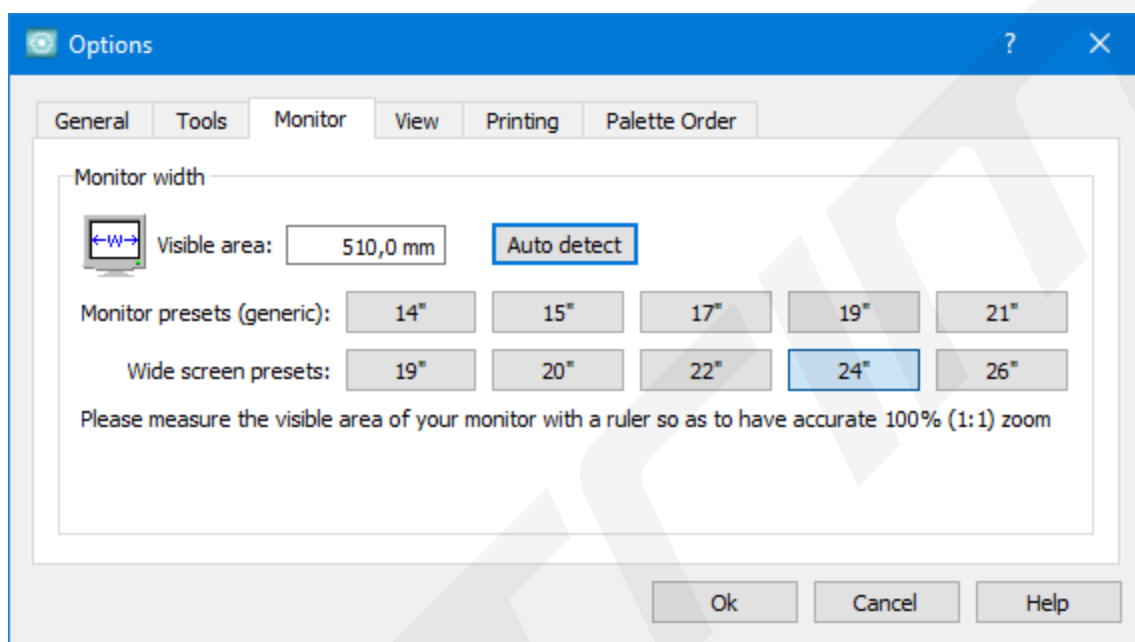
Obecně můžete pomocí nástroje Obrysy  vytvářet propojené křivkové či linkové objekty. Jelikož se jedná o nejpoužívanější digitalizační nástroj, zakomponovali jsme do něj několik operačních režimů, aby si na něj lehce zvykli i uživatelé jiných kreativních programů, kterými jsou různé programy pro tvorbu vektorů. Pomocí nabídky Digitalizační nástroj můžete zvolit operační režim pro nástroj Obrysy. Všechny operační režimy mají stejné schopnosti, rozdíl však tkví v jejich ovládní. Více informací o jejich ovládní a použití se dozvíte v sekci Tvary Obrysů.



Tlačítko Pokročilé nastavení skeneru obsahuje speciální funkce skeneru. Prosíme, abyste tato nastavení neměnili. Ta mohou být upravena pouze kvalifikovaným personálem za zvláštních podmínek.

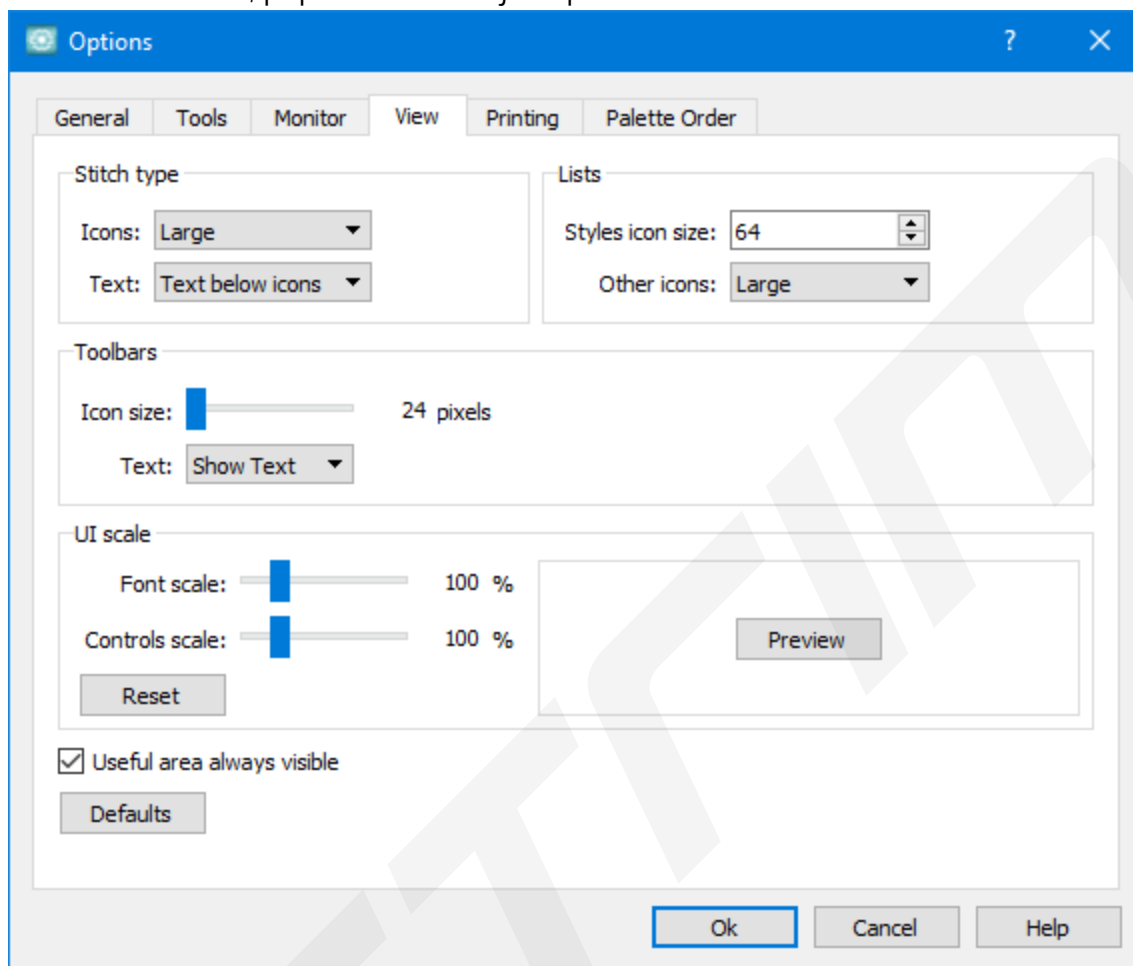
Monitor

V záložce Monitor můžete definovat skutečnou šířku vašeho monitoru. To je opravdu důležité v případě, že si chcete zobrazit motivy v jejich skutečné velikosti. Skutečnou velikost monitoru můžete zjistit přeměřením "oblasti zobrazení" pravítkem. Výsledek měření vepište do textového pole. Dalším způsobem nastavení šířky monitoru je jednoduché kliknutí na velikost úhlopříčky vašeho monitoru, pokud ji znáte. Pomocí tlačítka Auto detekce se program pokusí automaticky detekovat velikost vašeho monitoru. Pro aplikaci změn klikněte na tlačítko OK. Když po tomto nastavení spustíte z panelu nástrojů 100% zoom, uvidíte motiv v jeho skutečné velikosti.



Zobrazení


V záložce Zobrazení můžete upravit způsob, jakým se budou zobrazovat panely nástrojů. Můžete změnit ikony Stehových typů, Stylů a Standardního a Nástrojového panelu. Rovněž můžete zvolit, zda bude viditelný štítek textu nebo ne, případně nastavit jeho pozici.



Typ stehu

- Ikony: Z této nabídky si můžete zvolit, zda budou ikony na panelu Vlastnosti velké či malé. Pro aktivaci požadovaného nastavení klikněte na nabídku a vyberte jednu ze dvou dostupných možností.
- Text: Z této nabídky si můžete zvolit zda budou ikony Stehových typů opatřeny štítkem s textem a nastavit jeho umístění. Textový štítek může být umístěn "vedle" ikony, "pod" ikonou nebo nezobrazen. Po provedení příslušných změn tak můžete zobrazit ikony i s štítky přesně tak, jak si přejete.

Seznamy

- **Velikost ikon:** V tomto numerickém poli můžete specifikovat velikost ikon na panelu Vlastnosti. Číslo v poli specifikuje rozměry pixelů ikon. Přesnou velikost můžete vepsat, upravit ji pomocí směrových šipek vedle číselného pole nebo pomocí kolečka myši . Velikost nesmí překročit 64 pixelů.
- **Ostatní ikony:** Z této nabídky můžete nastavit, zda budou ikony v nabídce Vlastnosti Malé či Velké. Pro aktivaci této funkce musíte kliknout na nabídku, vybrat jednu ze dvou dostupných možností, kliknout na OK a restartovat program.

Panely nástrojů

Pomocí posuvníku Velikost ikon můžete definovat velikost ikon na běžném panelu nástrojů, který se nachází v horní části aplikace a panelu nástrojů, který se nachází v levé části aplikace. Vámi zadaná hodnota představuje velikost ikon v pixelech. Navíc si můžete vybrat, zda chcete mít vedle ikon štítek s jejich názvem či nikoli.

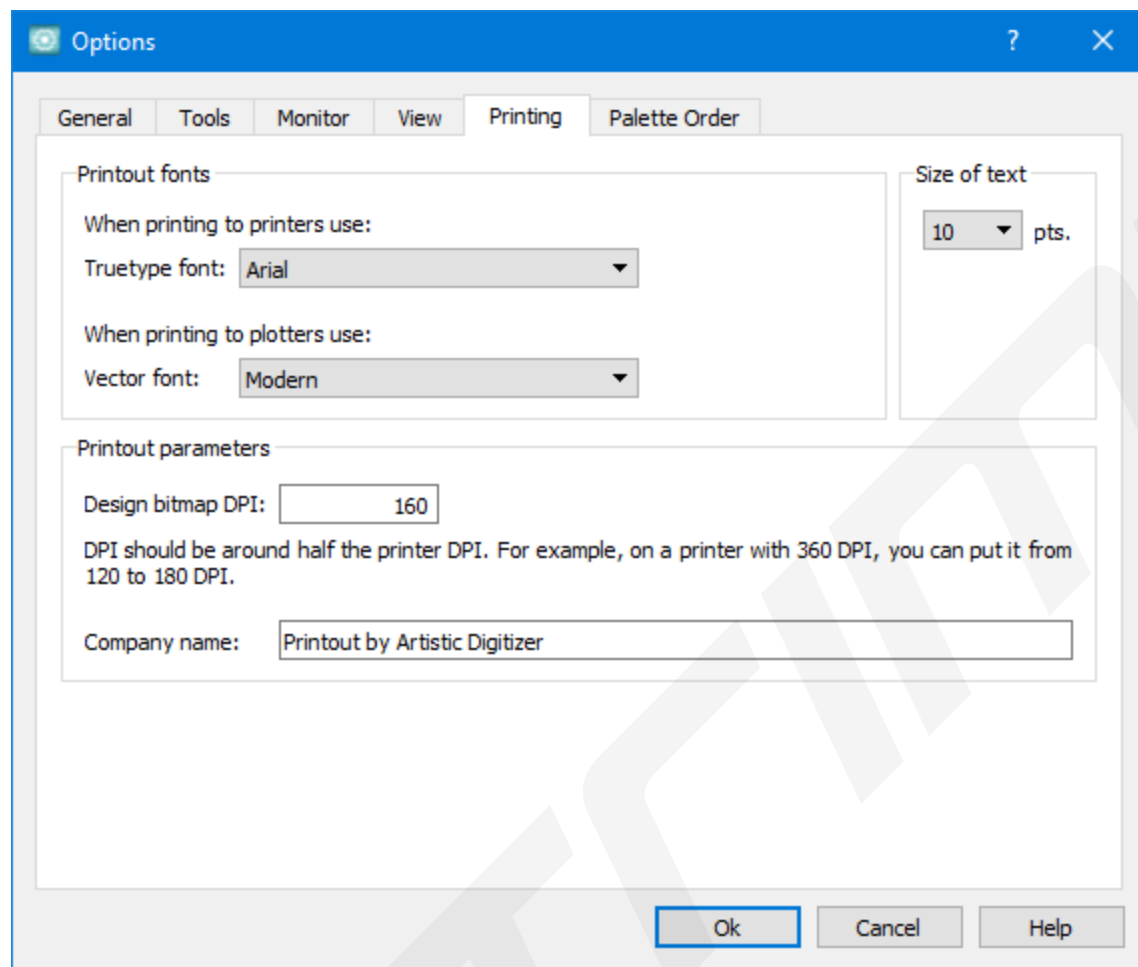
Rozměry UI

Pomocí posuvníků Velikost písma a Velikost ovládání můžete upravit velikost písma a ovládání programu. Pomocí tlačítka Reset můžete nastavit výchozí rozměry UI.

Pomocí tlačítka Výchozí můžete obnovit výchozí hodnoty v záložce Zobrazení, kromě hodnot Rozměrů UI, které mají své vlastní tlačítka Reset. Pro aplikaci všech provedených změn musíte kliknout na tlačítka OK a restartovat program. Jakmile jej pak znovu spustíte, všechny provedené změny budou aplikovány.

Tisk

V záložce Tisk můžete upravit Font výtisku, Velikost textu a Parametry tisku.



Font výtisku

Možností Font výtisku můžete definovat který True Type font bude tiskárna při tisku používat a jaký Vektorový font využije při tisku plotr. Rovněž můžete upravit Velikost textu. Klikněte na nabídku a vyberte.

Parametry výtisku

V Parametrech tisku můžete definovat DPI (Dots Per Inch - Pixely na palec) tisku a přidat do výtisku název - slogan. Nastavení DPI je pro tisk důležité, protože přímo ovlivňuje kvalitu výtisku. Hodnota DPI musí být zapísána do pole DPI motivu a měla by představovat asi polovinu DPI podporovaného vaší tiskárnou. Pokud tedy vaše tiskárna dokáže tisknout kvalitou 360 dpi, můžete hodnotu dpi nastavit od 120 do 180. Do pole Název společnosti můžete zadat název společnosti či slogan, který bude na výtisku vyobrazen.

Pořadí palet

Pomocí záložky Pořadí palet můžete vybrat, které palety budou dostupné v Paletách nití a změnit jejich pořadí ve Správci barev.

Pomocí checkboxů vedle výrobců palet můžete vybrat, které budou dostupné v seznamu Správce barev či na záložce Barvy.

Také můžete vybrat požadovanou paletu a přetáhnout ji na jinou pozici v rámci seznamu a jednoduše ji tak umístit do vám příjemnější polohy.

Palette order

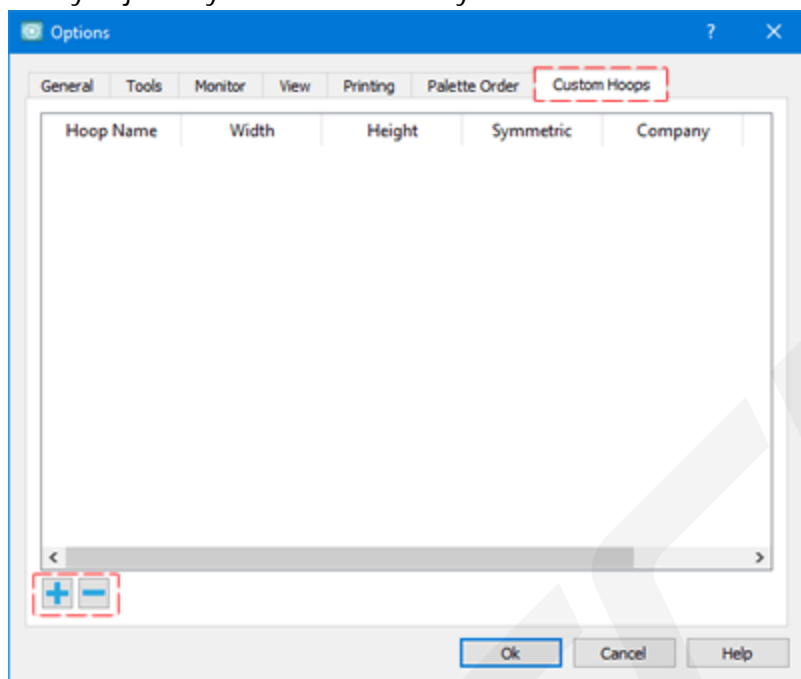
	Name	Visible
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	AMANN ISALON 40	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>

Palette order

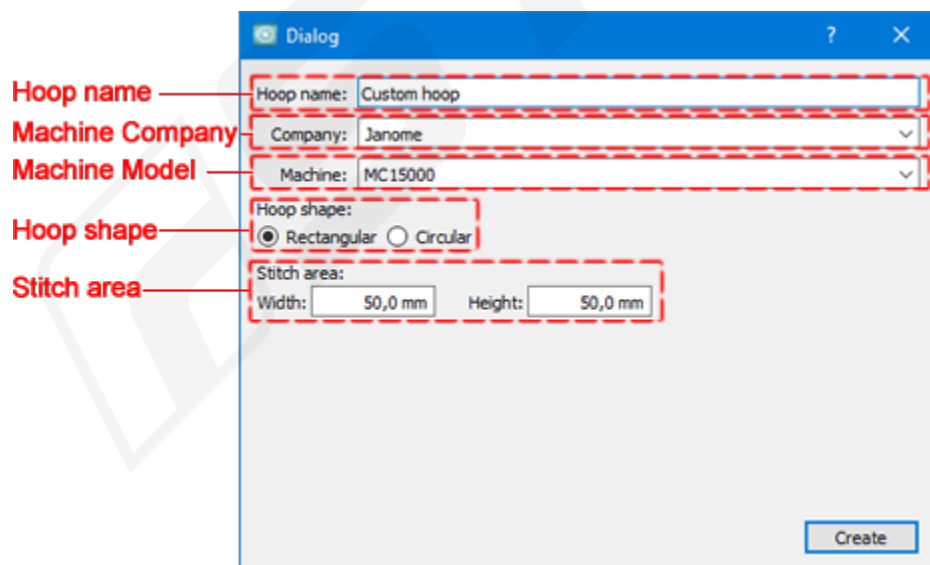
	Name	Visible
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	JANOME	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>
7	JANOME	<input checked="" type="checkbox"/>
8	ANGELKING 5 FEEL SOFT	<input type="checkbox"/>

Vlastní rámečky

V záložce Vlastní rámečky můžete vytvářet vlastní rámečky v případě, že používáte rámeček, který není dostupný na seznamu. Po kliknutí na tlačítko + se otevře nové okno, ve kterém můžete definovat nový vlastní rámeček s požadovanými rozměry. Rámeček se vytvoří a bude přidán do seznamu rámečků pro vybraný stroj, díky čemuž se k němu můžete vrátit tolikrát, kolikrát jen chcete. Vámi zadané rozměry musí odpovídat těm, ve kterých je daný rámeček dodán výrobcem.



Pro tvorbu vlastního rámečku musíte zadat požadované rozměry, vybrat jeho výrobce a model stroje, vybrat tvar rámečku a určit jeho název. Poté jej do seznamu přidáte kliknutím na tlačítko Přidat.



- ❖ **Název - popis rámečku:** Do příslušného políčka musíte nejdříve vyplnit Název - popis rámečku. Název - popis, který zadáte, bude zobrazen v nabídce Výběr rámečku. Pokud toto pole apomenete vyplnit, budete programem požádáni o nápravu. Doporučujeme do tohoto pole vždy přidávat popis rámečku (oválný, kulatý, obdélníkový atd.) a jeho rozměry, díky čemuž si velice usnadníte rozhodování, který rámeček použít.
- ❖ **Výrobce stroje:** Vyberte výrobce stroje, na kterém budete daný rámeček využívat.
- ❖ **Model stroje:** Vyberte model stroje, rámeček bude zařazen do seznamu dostupných rámečků pro vybraný stroj.
- ❖ **Tvar rámečku:** Vyberte, zda bude nový rámeček oválný či obdélníkový.
- ❖ **Šířka:** Do pole Šířka můžete zadat šířku používaného rámečku.
- ❖ **Výška:** Do pole Výška můžete zadat výšku používaného rámečku.

Po úpravě všech nastavení můžete rámeček uložit kliknutím na tlačítko Vytvořit, které přidá rámeček do seznamu dostupných rámečků pro vybraný stroj. Pro použití rámečku jej musíte vybrat prostřednictvím uvítací obrazovky nebo přes ikonu Stroj / Rámeček na panelu nástrojů.

Index

- A -

Zkratky 226
 Tvorba zkratk 228
 Úprava zkratk 228
 Vložit - odebrat uzly 180
 Vložit vodítk 126
 Vložit objekty jako klony 201
 Vložit text 224
 Zarovnání 202
 Nášivka
 Sekvence 338
 Vzdálenost rámečku 377
 Sestava 277
 Kruhov 158
 Uložen 305
 Na obrysech 296
 Obdélníková 158
 Sestavy a klony 301 Vzor
 výplně sestavou 280
 Kruhov 287
 Konturov 290
 Na linku 295
 Obde 283
 Do tvaru 293
 Jedna linka 292
 Sestava výplně 280
 Artistic edge 91
 Autohranice 174
 Automatická sekvence vyšívání 391
 Automatické obrysy 174
 Automatické rozměry objektů 205

- B -

Pozadí 56
 Vlastnosti pozadí 56
 Pozadí 337, 343
 Bitmapový obrázek 40
 Tučně 225
 Roztříštit 210
 Prohlížeč 54

- C -

Velikost buňky 337, 343
 Změna barev 250
 Výměna rámečku 384
 Kruhov 165

Knihovna klipartů 272
 Klony 201
 Uzavřené obrysy 180
 Správce barev 246, 484
 Správce barev 252
 Výběr barev 251
 Kombinovat 210
 Převést obrysy na objekt 211 Převést
 na křivky 46
 Kopírovat 189
 Vytvořit automatické tvary 139
 Tvorba nového vyřezávaného motivu 447
 Tvorba motivů s krystaly 404
 Tvorba oválů 143
 Tvorba objektů 130
 Tvorba rovnoběžníků 149
 Tvorba koláčů 145
 Tvorba mnohoúhelníků 151
 Tvorba trojúhelníků 147
 Tvorba hvězd 153
 Tvorba lichoběžníků 149
 Křížek 337, 343
 Křížkový steh 337, 343
 Pozadí 337, 343
 Velikost buňky 337, 343
 Křížky 337, 343
 Typ křížkového stehu 310
 Krystalové motivy 404
 Krystalová výplň
 Parametry 410
 Parametry krystalové výplně 410
 Vzory krystalové výplně
 Kruhov 422
 Konturov 428
 Na linku 438
 Obdélníková 416
 Do tvaru 433
 Jediná linka 432
 Krystalové obrysy / výplň perem 439
 Krystalové obrysy/výplň 439
 Krystalová výplň perem 439
 Krystaly 398
 Vložení tvarů s krystaly 402 Pře-
 krytí krystalů 444
 Vyřezávání 189, 446
 Roztříštit 453
 Ofset vyřezávání 453
 Zrušit část 453
 Sítková výplň 453
 Obrysy 453
 Průběžné 453

Vyřezávání 189, 446
 Průběžný před 453
 Sériový saténový 453
 Tvorba nového výřezu 447
 Vlastností výřezu 453

- D -

Výchozí barva výplně 250
 Výchozí barva obrysů 250
 Smazat 189
 Smazat stehy 221
 Prohlížeč motivu 54
 Vlastností motivu 374
 Optimalizace vlastností motivu 377
 Obecné 375
 Nástroje motivu 130
 Digitalizační nástroje 131
 Volné tvary 137
 Tvary obrysů 132
 Nástroje směru 372, 497
 Rozdělit 202
 Nástroj Rozdělit 372, 497
 Dvojitě protažení 352
 Dropbox 68
 DXF 81

- E -

Úprava snímku 239
 Úprava křivek 180
 Úprava šablony monogramu 240
 Úprava uzlů 178
 Úprava objektů 177
 Úprava uzlů tvaru 178
 Úprava stehů 216
 Úprava textu 225
 Úprava tvaru textu 230
 Ovály 143
 Vyšívání 309
 Těžké vyšívání 318
 Lehké vyšívání 318
 Běžné vyšívání 318
 Běžné lehké vyšívání 318
 Sekvence vyšívání 390
 Hladké vyšívání 318
 Ultra lehké vyšívání 318
 Nejbližší spoje, i při odstříhnutí 377 Obálka 236
 Exportovat
 do Dropboxu 68

Exportovat krystaly
 do DXF 81
 do HPGL 81
 do SVG 81
 Exportovat motiv 67
 Dxf 78
 Obrázek pro vyšívání 75
 Prošívkva 78
 Vektorový soubor 77
 Exportovat obrázek pro vyšívání 75 Ex-
 portovat do plotru 79, 82
 Exportovat do plotrů 79
 Artistic Edge 91
 Nastavení bezdrátového připojení 91
 Exportovat do Dropboxu 68
 Exportovat do dxf 78
 Exportovat do prošívkvy 78
 Exportovat do vektorového souboru 77

- F -

Výběr látky 318
 Formát souboru 59
 Správce souborů 100
 Výplň 250, 322, 488
 Název písma 225
 Velikost písma 225
 Z fotoaparátu 50
 Ze skeneru 48

- G -

Obecné 374
 Obecné - vlastnosti motivu 375
 Vyfotit obrázek 50
 Barva grafických objektů 250
 Mřížka 123
 Skupina 209
 Vodítka 126

- H -

Harmonie 255
 Výška 156
 Pomoc 21
 Rámeček 123
 HPGL 81

- I -

Fotografie 50
 Import
 Bitmap 38
 Výšivka 38
 Vektor 38
 Import bitmap. obrázku ze skeneru 48
 Import výšivkových souborů 46
 Import bitmap. obrázků 40
 Vložit krystaly 140
 Vložit tvary 142
 Vložit stehy 221
 Vložit symbol 271
 Instalace 12
 Obrácený výběr 108
 Kurzíva 225

- J -

Jamome 100
 Janome správce souborů 100
 Spojit uzly 185

- K -

Zachovat sekvenci u překrývajících se objektů 377

- L -

Délka 352
 Psaní 224
 Zdroj světla 122
 Načíst motiv 52

- M -

Kouzelná hůlka 139
 Stejná výška 205
 Stejná velikost 205
 Stejná šířka 205
 Manuální sekvence vyšívání 394
 Právítko 118
 Minimalizace změn barev 377
 Zrcadlit výšku 199
 Zrcadlit šířku 199
 Zrcadlení objektů 199
 Monogramy 237
 Úprava monogramu 239

Úprava šablony monogramu 240

Překrývající se oblasti 243

Přesunout uzly 180
 Přesunout objekty 188
 Přesunout stehy 219

- N -

Pojmenování 267
 Síťková výplň 346
 Nové objekty jako klony 201
 Bez zastřihnutí nití v kombinovaných objektech 377
 Editor uzlů 178
 Bez výplně 322
 Počet paprsků hvězdy 153
 Počet stran mnohoúhelníku 151

- O -

Vlastnosti objektu 321
 Křížek 337, 343
 Výplň 322, 488
 Bez výplně 322
 Obrysy 351, 494
 Bez obrysů 351
 Řadová výplň 333
 Průběžný 352
 Saténový 323
 Sériový saténový 355
 Krokový 328
 Otevřít jako pozadí 56
 Otevřít motiv 52
 Otevřít soubor DRAW 52
 Optimalizační strategie 377
 Zesponu nahoru 377
 Zevnitř ven 377
 Od malých po velké 377
 Zleva doprava 377
 Zvenku dovnitř 377
 Zprava doleva 377
 Od velkých po malé 377
 Shora dolů 377
 Optimalizace 374
 Možnosti optimalizace 377
 Nastavení
 Obecné 502
 Monitor 505
 Pořadí palet 509
 Tisk 508
 Nástroje 503
 Zobrazení 506

Obrysy 250, 351, 494 Séri-
 ové saténové 355
 Bez obrysů 351
 Tloušťka obrysů 156
 Obrysy na objekt 211
 Překrývající se oblasti monogramů 243
 Překrývající se krystaly 121, 444

- P -

Malování 477
 Úpravy v malování 487
 Malování motivů 477
 Rovnoběžníky 149
 Parametry krystalové výplně 410
 Vložit 189
 Pero 250
 Fotosteh 344
 Koláče 145
 Mnohouhelníky 151
 Tisk a řez 457
 Tisk artworku 66
 Tisk výřezu 96
 Tisk šablon pro vyřezávání 96
 Tisk motivu 62
 Instalace tiskárny 60
 Vlastnosti
 Nášivka 338

- Q -

Karta rychlých odkazů 32
 Prošívání 78

- R -

Velikost paprsku hvězdy 153
 Předpřipravené 142
 Realistická barva 498
 Obdélníky 147
 Obdélníková sestava 160
 Znovu 213
 Odstranit překrytí 214
 Přeorganizovat 259
 Přeorganizovat objekty 260
 Opakování 337, 343
 Otočit 197
 Zakulacení 147
 Řadová výplň
 Hustota 333

Délka 333
 Vzory 333
 Odstranit překrytí 333
 Sekvence 333
 Styly 333
 Typy stehů řadové výplně 310
 Průběžné
 Jedno protáhnutí 352
 Styly 352
 Tloušťka 352
 trojitě protáhnutí 352
 Průběžný steh 310

- S -

Stejná výška 205
 Stejná velikost 205
 Stejná šířka 205
 Saténový
 Kompenzace 323
 Hustota 323
 Vzory 323
 Odstranit překrytí 323 Sek-
 vence 323
 Styly 323
 Podklad 323
 Sériový saténový
 Kompenzace 355
 Hustota 355
 Vzory 355
 Podklad 355
 Sériový saténový steh 310
 Saténový steh 310
 Uložit 59
 Uložit jako 59
 Ukládání motivu 59
 Rozměry 193
 Vybrat vše 108
 Výběr dle barvy 251
 Výběr dle krystalu 112
 Výběr dle barvy výplně 251
 Výběr dle barvy pera 251 Vý-
 běr dle typu stehu 110 Výběr
 látky 318
 Výběr uzlu 179
 Žádný výběr 108
 Výběr stehů 217
 Výběr myší
 Laso 106
 Obdélníkový 106

Index

- Výběr myší
 - Kliknutím 106
 - Výběr dle barvy 111
 - Výběr ve správci sekvence 111
 - Výběr 105
 - Správce sekvence 262
 - Nastavit výchozí barvu 250
 - Nastavit barvu výplně 250
 - Nastavit zdroj světla 122
 - Nastavit barvu pera 250
 - Nastavení 501
 - Tvary 142
 - Tvarování
 - Průsečík 206
 - Odstříhnout 206
 - Svařit 206
 - Jednotlivé krystaly 140
 - Velikost 193
 - Zkosení 195
 - Nahnutí 195
 - Zkosení lichoběžníku 149
 - Pomalé překreslení
 - Procházení objektů - stehů 124 Si-
mulace 124
 - Krokový pohyb 220
 - Softwarový klíč 16
 - Rozdělit obrysy 185
 - Hvězdy 153
 - Počáteční úhel koláče 145
 - Počáteční úhel mnohoúhelníku 151
 - Počáteční úhel hvězdy 153
 - Šablona 463
 - Šablony 465
 - Most šablony 186
 - Parametry šablony 472
 - Krokový steh
 - Kompenzace 328
 - Hustota 328
 - Délka 328
 - Vzory 328
 - Odstranit překrytí 328
 - Sekvence 328
 - Styly 328
 - Podklad 328
 - Krokový steh 310
 - Editor stehů 216
 - Typ stehu 110
 - Typy stehů 310
 - Stehy
 - Obrácený výběr 217
 - Obdélníkový výběr 217
 - Vybrat vše 217
 - Odebrat vše 217
 - Výběr jedním kliknutím 217
 - Koncový úhel koláče 145
 - SVG 77, 81
 - Symbol 271
 - Systémové požadavky 12
- ## - T -
- Techniky 26
 - Text 224
 - Textový editor 225
 - Barva textových objektů 250
 - Text na cestě 231
 - Zobrazení tloušťky 120
 - Do pozadí motivu 260
 - O jedno dozadu 260
 - Na křivky 180
 - Do popředí motivu 260
 - O jedno dopředu 260
 - Na linku 180
 - Možnosti nástrojů 156
 - Panel nástrojů
 - Měření 118
 - Tisk 60
 - Vykreslit 40
 - Změnit 190
 - Změny 177
 - Lichoběžník 149
 - Odstříhnutí mezi objekty 377 Od-
stříhnutí v křížkových stezích 377
- ## - U -
- Zpět 213
 - Odsкупit 209
 - Aktualizace 17
 - Uživatelská příručka 21
 - Použití zkratk 227
- ## - V -
- Vektor 39, 368
 - Zobrazení
 - 3D náhled 119
 - Obrysy 119
 - Stehové body 119
 - Stehy 119
 - Zobrazit - skryt uzly 222

Index

Zobrazit mřížku 123
Zobrazit rámeček 123
Zobrazit tloušťku 120
Zobrazit nástroje 116

- W -

Šířka 156
Pracovní prostor 22
Práce se soubory 37

- X -

Osa X 156

- Y -

Osa Y 156

- Z -

Zoom
Najíždění 117
Přiblížit 117
Zoom na předchozí 117