

Automatisk digitalisering ”Udviet”

Fra: Software 9 Creator Workbook



Lektionen dækker:

- Automatisk digitalisering af farvet broderi
- Redigering af automatisk digitaliserede objekter
- Ændring af sømtype
- Ændring af stingvinkel
- Trækkompensation

Opsætning af filnoter:

Indstil rammen til størrelse 165x265

Vælg Nyt tomt design.



Vælg Indsæt illustration.



Naviger til C:

[Brugere>](#)

[Offentlige>](#)

[Offentlige billeder>](#)

[BERNINA 9 Billeder>](#)

[Kunstværk>](#)

[Kunstværk af Gaby Seeberg>](#)

[Vælg madlavning og bagning png>](#)

[Vælg 08](#)

(Users>

Public>

Public Pictures>

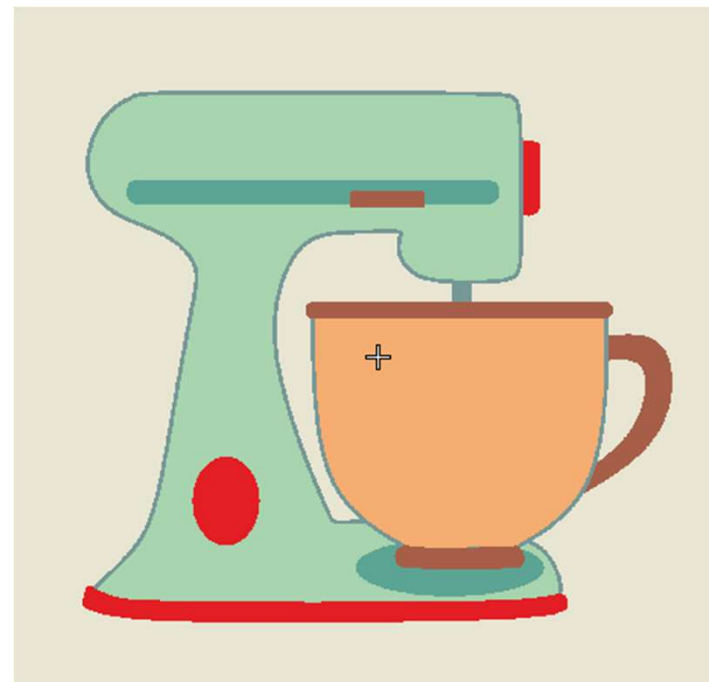
BERNINA 9 Pictures>

Artwork>

Artwork by Gaby Seeberg>

Vælg Cooking & Baking png>

Vælg 08.png.



Åbn billedet.

Tryk på 0 på tastaturet for at tilpasse designet til skærmen.

Auto digitalisering:

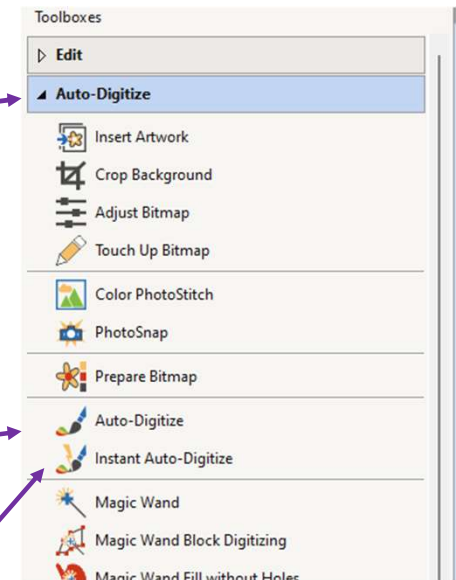
Mens illustrationen er valgt, skal du vælge Auto-digitaliser i auto - Digitaliser værktøjskasse.

Dialogboksen Bitmap Artwork Preparation kan man bruges til reducere farver i billedet. Dette billede har seks farver og behøver ikke reduceres. Klik på ok.

I dialogboksen Automatisk digitalisering kan du udelade bestemte farver eller ændre udfyldningerne til detaljer. Klik ok hvis du ikke vil rette noget

Du kan også tilføje konturer eller en kant rundt om designet.

Der foretages ingen ændringer med dette design, så klik på OK.



Bemærkninger:
Med automatisk digitalisering er alle sømme det samme trin #1 udfyldes med en 45° stingvinkel eller en satinsøm.

Redigering af designet

Fravælg designet. Klik så de sorte firkanter er væk

Vælg røreskålen. (vensteklik på den.)

Højreklik på Fancy Fill-ikonet .

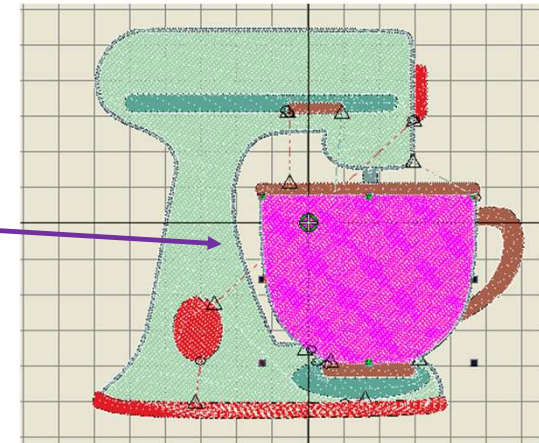
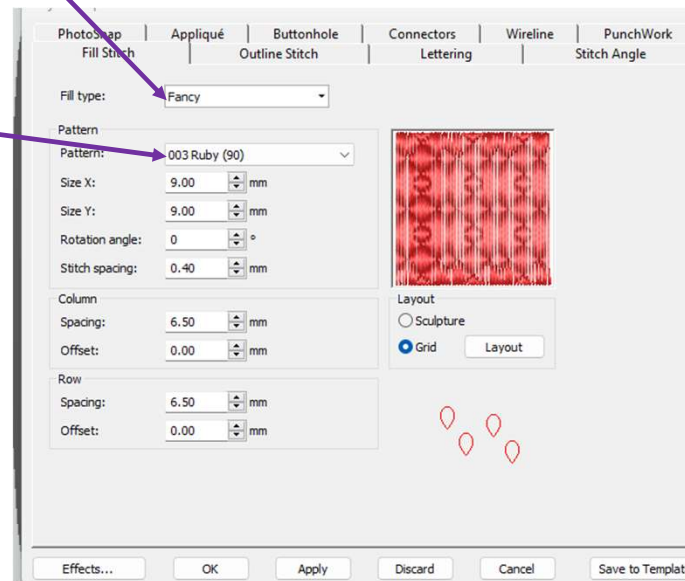


Dette åbner Objektegenskaber og anvender standard "Fancy" Fill til det valgte objekt.

Vælg 003 Ruby fra listen over mønstre.

Vælg Anvend.

Vælg ok



Bemærkning til sømde taljer:

Satin linjer skaber en jævn satin sy, mens Satin følger formen af objektet.

Anvend foretager ændringen af et design og beholder objektegenskaber åben; OK vil foretage ændringen, men lukker dialogboksen.

Der er 30 forskellige typer trin Udfylder softwaren. Der henvises til Bilag i referencemanualen for billeder af de forskellige typer af Step og Fancy Fills.

Vælg den røde oval knap.
Og tryk "Step fill"

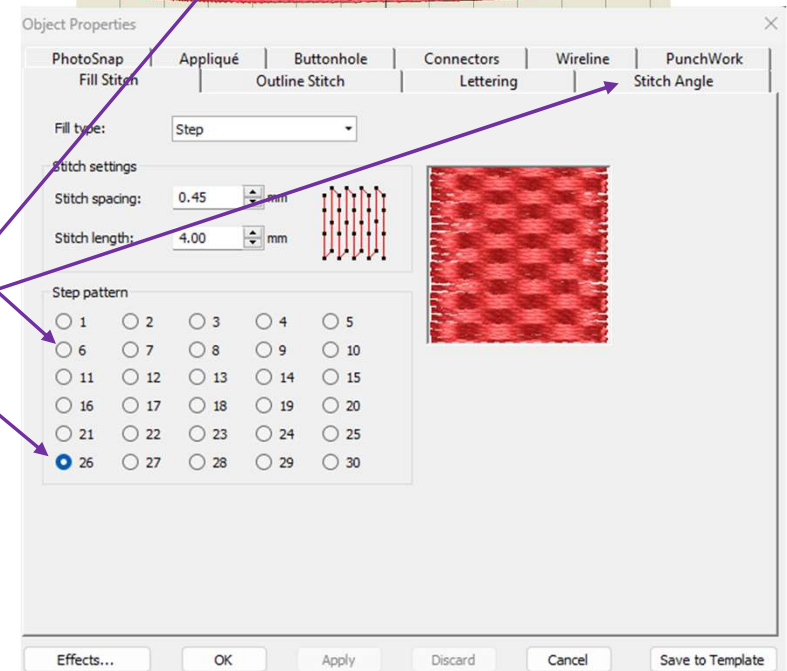
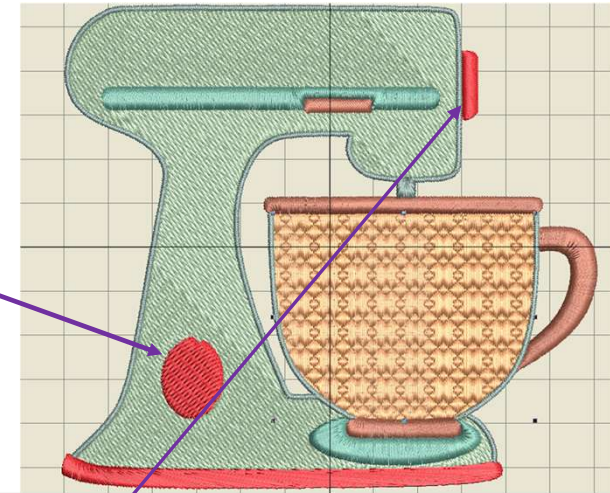


Skift trinmønsteret til #26 ved at klikke på prikken foran
#26. Klik på Anvend.

Vælg den grønne mixer. Placer et prik for trin mønster #6.
Klik på Anvend.

Klik på fanen "Sting Angle" (samme sted) og skift vinklen til
15°. klik på Anvend.

Vælg den røde knap på forsiden af mixeren. Skift
Stingvinkel til 0°. Vælg anvend.



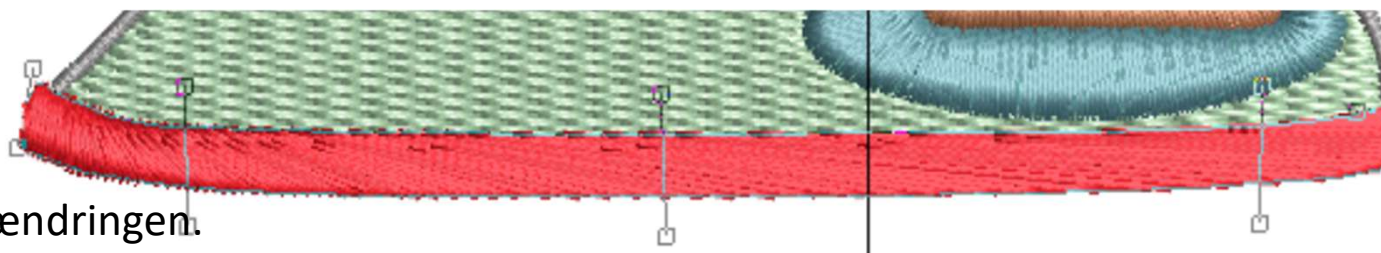
Tilføjelse af stingvinkler

Vælg køkkenmaskinens røde bund.

Vælg Tilføj søm i redigeringsværktøjskassen (Edit) vinkler.



Brug to venstreklik til at klikke hen over objektet som vist på illustrationen. Tre sæt med to venstreklik blev tilføjet.



Tryk på Enter for at aktivere ændringen.

Tryk på Esc.

Omformning af stingvinkler:

Vælg den blågrønne satinsøm. Klik på Omform.



I omformningstilstand vil du se gule firkanter, fersken firkanter, turkise cirkler, et rødt kors og en grøn firkant.

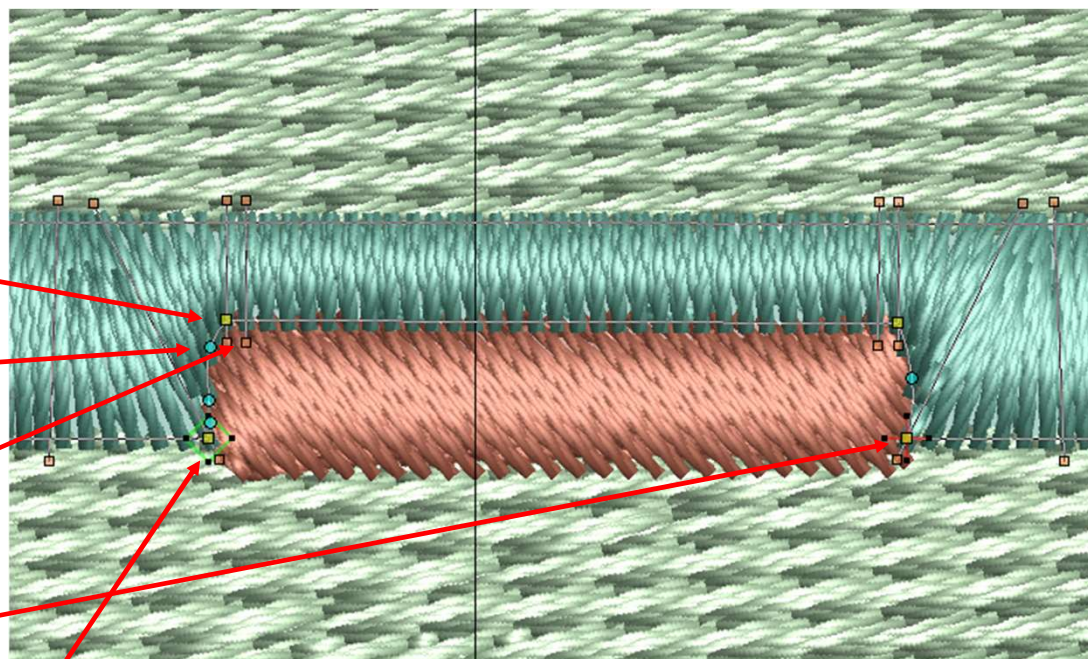
De gule firkanter er digitaliserede punkter, der bruges til at dreje en hjørne eller ændre retning.

De turkise cirkler skaber kurver.

Ferskenfirkanterne forbundet med en streg viser sting vinkel.

Det røde kryds er objektets slutpunkt.

Den grønne firkant er startpunktet for objektet.



Alle disse punkter kan ændres.

Zoom ind for større nøjagtighed.

Nogle af stingene er krydset på grund af stingvinklerne.

Flyt det røde kryds ud af vejen ved at klikke og trække på det. Du bør se et hvidt "hånd"-symbol, når dette punkt er valgt.

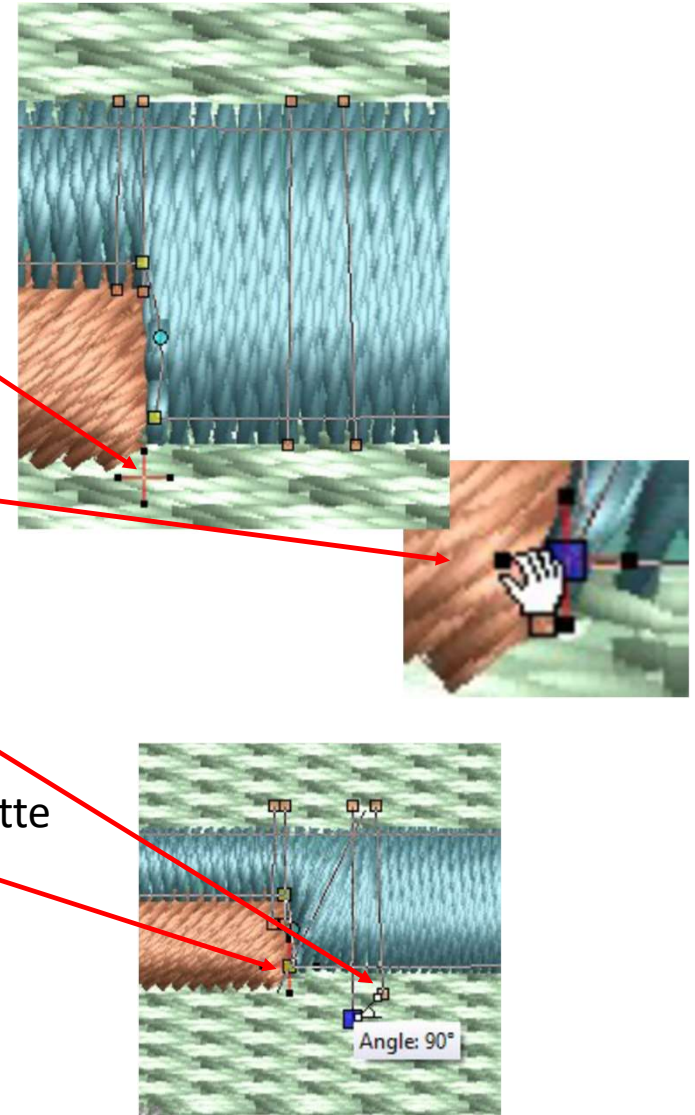
Klik på ferskenfirkanten og flyt stingvinklen til 90°.

Flyt stoppunktet tilbage på plads.

Gentag på den anden side af blågrøn bar. Denne gang vil du flytte startpunktet for at få adgang til ferskenfirkanten.

Flyt startpunktet tilbage på plads.

Tryk på Esc.



Skifte farve:

Vælg satinsømmene rundt om røreskålen i Farve Film.

Skift farven til farve #60.

Træk compensation

Skjul billedet ved at klikke på Bitmap.



Vælg den grønne mixer.

Åbn effekter.



Vælg fanen Andre.

Bemærk, at trækkompensationen er indstillet til 0,40 mm.

Softwaren justerer automatisk Pull Compensation af automatisk digitaliserede objekter.

Klik på OK.

Vælg Filer> Gem som, og navngiv filen: Køkkenmaskine.

Bemærkning:

Trækkompensation tilføjes til en design for at modvirke indtræk af stof, som det er broderet.

En prøvestikning er den sande test af om trækkompensationen skal ændres yderligere. Du kan finde, at nogle af noderne skal muligvis redigeres for at oprette mere overlap.