

# USER GUIDE

*Artistic*  
DIGITIZER

**JANOME**

# JANOME Artistic Digitizer

## Softwarový manuál

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 programu 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 nenesse 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 nebo pobočky nejsou za žádných okolností odpovědní 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 nenesse 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](http://www.artisticsewingsuite.com)

[www.drawstitch.com](http://www.drawstitch.com)

**Kontakt na DRAWstitch Ltd.**

[info@drawstitch.com](mailto:info@drawstitch.com)

**Copyright © 2018 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd. Všechna práva vyhrazena.**

*Poslední aktualizace,  
květen 2018*

<b>1. Začínáme</b>	<b>8</b>
1.1 Instalace .....	10
1.2 Údržba .....	13
1.3 Softwarový klíč.....	14
1.4 Aktualizace softwaru.....	15
1.5 Připojení externích zařízení .....	16
1.6 Pomoc .....	18
1.7 Pracovní plocha .....	19
1.8 Rychlé spuštění .....	23
1.9 Klávesové zkratky .....	27
<b>2. Pracujeme se soubory</b>	<b>30</b>
2.1 Tvorba motivu .....	31
2.2 Import artworku .....	32
2.2.1 Import vektorových obrázků .....	33
2.2.2 Import bitmapových obrázků .....	34
2.2.3 Import výšivkových souborů .....	37
2.2.4 Obrázek ze skeneru.....	39
2.2.5 Obrázek z webkamery .....	41
2.3 Otevřít motiv .....	43
2.4 Prohlížeč .....	45
2.5 Otevřít jako pozadí .....	47
2.6 Uložit motiv .....	50
2.7 Tisk motivu .....	51
2.7.1 Tisk motivu .....	53
2.7.2 Tisk artwork .....	57
2.8 Export motivu .....	58
2.8.1 Export do dropboxu .....	59
2.8.2 Export do SVG .....	65
2.9 Odeslat do stroje .....	66
<b>3. Výběry</b>	<b>70</b>
3.1 Výběr myší (kliknutím) .....	72
3.2 Výběr klávesovými zkratkami.....	74
3.3 Výběr dle typu stehu .....	76
3.4 Výběr dle barvy .....	77
3.5 Výběr ve správci sekvence.....	77
<b>4. Zobrazení motivů</b>	<b>78</b>

4.1	Nástroje zoomu .....	80
4.2	Měření .....	81
4.3	Zobrazení motivu.....	82
4.4	Zobrazení tloušťky .....	83
4.5	Nastavení zdroje světla .....	84
4.6	Zobrazit mřížku .....	85
4.7	Zobrazit rámeček .....	85
4.8	Pomalé překreslení (Shift+F11) .....	86
4.9	Vodítka .....	88
<b>5.</b>	<b>Úprava objektů</b> .....	<b>91</b>
5.1	Umístění objektů.....	94
5.2	Kopírovat - Duplikovat - Smazat .....	95
5.3	Úprava objektů .....	96
5.3.1	Úprava rozměrů objektu .....	99
5.3.2	Zkosení objektu .....	101
5.3.3	Rotace objektu .....	103
5.3.4	Zrcadlení objektu.....	105
5.4	Seskupit - Odskupit .....	107
5.5	Kombinovat - roztržít .....	108
5.6	Zpět - Znovu .....	108
5.7	Odstranit překrytí .....	109
<b>6.</b>	<b>Úprava stehů</b> .....	<b>110</b>
6.1	Výběr v editoru stehů .....	112
6.2	Přesunout stehy .....	114
6.3	Krokový pohyb .....	115
6.4	Vložit stehy .....	116
6.5	Smazat stehy .....	116
6.6	Zobrazit/skryt stehy .....	117
<b>7.</b>	<b>Psaní</b> .....	<b>118</b>
7.1	Přidat text .....	119
7.2	Upravit text .....	120
7.3	Změnit font a jeho velikost .....	120
7.4	Textové zkratky.....	121
7.4.1	Použití zkratk .....	122
7.4.2	Tvorba - úprava zkratk .....	123
7.5	Úprava tvaru textu .....	125

7.6	Text na cestě.....	126
7.7	Text na obálku .....	131
7.8	Monogramování .....	132
7.8.1	Úprava monogramu .....	134
7.8.2	Úprava šablony monogramu .....	135
7.8.3	Překrývající se oblasti .....	138
<b>8.</b>	<b>Pracujeme s barvami</b>	<b>140</b>
8.1	Záložka barev .....	144
8.2	Nastavení výchozí barvy .....	145
8.3	Výběr dle barvy .....	146
8.4	Správce barev.....	147
8.5	Harmonie .....	149
<b>9.</b>	<b>Změna uspořádání motivu</b>	<b>152</b>
9.1	Uspořádání objektů .....	154
9.2	Správce sekvence .....	156
<b>10.</b>	<b>Nástroje</b>	<b>159</b>
10.1	Vložit symbol .....	161
<b>11.</b>	<b>Vyšívání - Tvorba vyšívkových motivů</b>	<b>162</b>
11.1	Typy stehů - vyšívky .....	164
11.2	Výběr látky.....	167
11.3	Vlastnosti .....	170
11.4	Vlastnosti výplně .....	171
11.4.1	Artwork .....	171
11.4.2	Saténová .....	172
11.4.3	Kroková .....	177
11.5	Vlastnosti obrysů .....	180
11.5.1	Artwork .....	181
11.5.2	Průběžné .....	181
11.5.3	Saténové sériové .....	182
11.6	Nástroje Rozdělit a Směry .....	185
11.7	Vlastnosti motivu .....	186
11.7.1	Obecné .....	187
11.7.2	Optimalizace .....	189
11.8	Změnit rámeček .....	194
11.8.1	Přidat více rámečků .....	197
11.9	Sekvence vyšívání .....	200
11.9.1	Automatická sekvence vyšívání .....	201

11.9.2	Manuální sekvence vyšívání .....	204
<b>12.</b>	<b>Nastavení programu</b> .....	<b>207</b>
12.1	Obecné.....	209
12.2	Nástroje .....	210
12.3	Monitor .....	211
12.4	Zobrazení .....	212
12.5	Tisk .....	214
12.6	Pořadí palet .....	215
12.7	Vlastní rámečky .....	216
<b>Index</b>		<b>218</b>

Začínáme

MS THERM<sup>®</sup>



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 větší prostor pro radost z vašich výtvorů.

Vše na duální platformě pro MS Windows a Mac OS. Již žádné dilema s operačním systémem.



## Instalace

Prvním krokem k užívání softwaru je jeho vlastní instalace. Instalaci dostanete program na váš počítač, nejdříve 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 or 10 with the latest Service Packs MacOS latest and previous version, compared to the release date of this software
CPU:	2,0 GHz Intel or AMD processor
RAM:	4 GB of RAM
Pevný disk:	1.5 GB volného místa
Grafická karta:	3D DirectX 9c akcelerátor s alespoň 1 GB RAM, 32-bit color (pouze u 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.

Pokud váš počítač nepodporuje automatické spuštění z DVD mechaniky, otevřete Prohlížeč Windows a z DVD-ROM mechaniky spustíte "setup.exe".

Máte-li 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 zipovaného souboru pravým kliknutím na něj a výběrem Extrahovat vše... Držte se instrukcí pro extrakci souboru, poté přejděte do složky, kam byl soubor extrahován a dvojitým kliknutím na něj jej spustíte.

Spouštíte-li 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 již přihlášení jste.

1. Je-li to možné, mějte Hardwarový USB disk a plotr během instalace odpojeny. Pro pokračování klikněte na Další >

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 Další >

3. V následujícím dialogu můžete specifikovat, kam chcete software instalovat. Instalační složku změňte kliknutím na Procházet... a výběrem jiného adresáře. Pro pokračování klikněte na Další >

4. V dalším dialogu si vyberete, které komponenty programu chcete nainstalovat. Ve výchozím nastavení budou nainstalovány všechny. Ty, které nepotřebujete, odklikněte. Pro pokračování klikněte na Další >

5. Software je nyní připraven k instalaci. Klikněte na tlačítko Instalovat, čímž ji zahájíte. Během instalace můžete kliknout na tlačítko Zobrazit podrobnosti a zobrazit si tak podrobnosti o instalačním procesu.


6. Během instalace se může objevit několik vyskakovacích oken požadujících přístup k instalaci ovladačů vyšivacího stroje. Pro pokračování klikněte na Instalovat.

7. Na konci instalace budete informováni, že je instalace dokončena. Klikněte na Dokončit.

8. Program spustíte dvojitým kliknutím na zástupce (Artistic Digitizer), kterého najdete na ploše.

9. Objeví se zpráva informující vás o nutnosti připojení vašeho USB disku či stisknutí OK pro vložení aktivčního softwarového klíče. Pro pokračování klikněte na OK.

10. Objeví se okno Softwarový klíč. Do příslušných oken vepište sériové číslo a aktivční klíč, poté klikněte na Aktivovat. Byl-li celý proces úspěšný, objeví se zpráva "Aktivace klíče byla úspěšně dokončena".

11. Software spustíte dvojitým 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 s programem pracovat.

## 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 dvojitým kliknutím spustit Artistic.dmg. Následně pokračujte dle kroku 5.

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

[http://www.janome.co.jp/e/e\\_downloads/artistic\\_installation\\_user\\_guide.html](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, pro pokračování klikněte na Otevřít. 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 dvojitým kliknutím na ikonu Artistic Digitizer na ploše.
5. Pro provedení instalace programu Artistic Digitizer musíte přetáhnout ikonu do složky Aplikace.
6. Přetáhněte aplikaci Artistic na ikonu složky aplikací.  
Poznámka: Neklikejte na tuto ikonu, protože by došlo ke spuštění programu přes připojené médium 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 spustěte vyhledávač a v Aplikacích najděte ikonu Artistic 
9. Otevře se přihlašovací okno pro Softwarový klíč. Do příslušných políček musíte vypsát Sériové číslo a Aktivační kód. Pro postup v aktivaci musíte být připojeni k internetu. Po vyplnění klíče a aktivačního kódu klikněte na Aktivovat.
10. Po úspěšné aktivaci se objeví zpráva "Klíč úspěšně aktivován."
11. Nyní je vše připraveno pro použití programu, přejděte do složky Aplikace a ještě jednou najděte ikonu Artistic . Dvojitým kliknutím na ni program spustíte.
12. Nyní můžete Artistic Digitizer použít.

## Správa programu v MS Windows

---

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

Dalším způsobem 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.

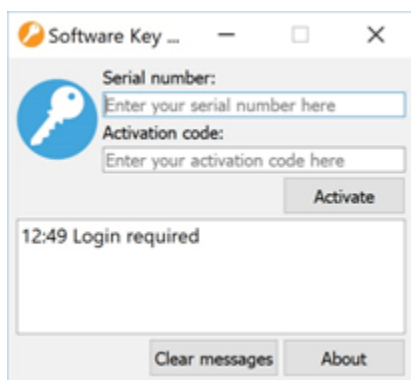
## Správa programu v Mac OS

---

Pokud chcete modifikovat instalaci programu 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. Tato 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. Pokud se objeví zpráva, že se proces zdařil, software byl aktivován a je připraven k použití. Opětovně software spustíte a můžete pracovat.

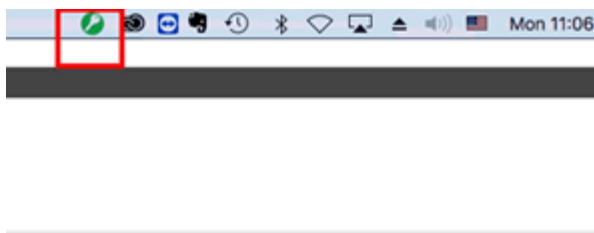
V tuto chvíli je třeba zmínit, že softwarový klíč je utilita, která byla nainstalována na vaše PC a je možné s k ní dostat prostřednictvím vašeho disku. V případě, že se program nespustil, otevřete softwarový klíč a zkontrolujete jeho stav. Pokud je neaktivní, musíte proces aktivace zopakovat.

## Použití softwaru na jiném počítači

1. Nejprve klikněte na nástroj Softwarový klíč, který naleznete v pravém spodním rohu vedle antiviru (Windows) nebo v pravém horním rohu Menu (Mac). Poté, připojení k internetu, klikněte na Odhlásit.



Windows



Mac OS

2. Okamžitě dojde k odhlášení.
3. Nyní můžete přejít na jiné PC. Zde otevřete nástroj Softwarový klíč prostým spuštěním samotného programu.

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 uživatele o dostupné aktualizaci informuje.

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

Kliknutím na ikonu otevřete průvodce instalací, který vás o dostupných aktualizacích informuje. Nainstalovat je můžete pomocí kroků zmíněných v průvodci.

Aktualizace rovněž můžete kontrolovat ručně. V programu klikněte 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. Nabízí se 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.

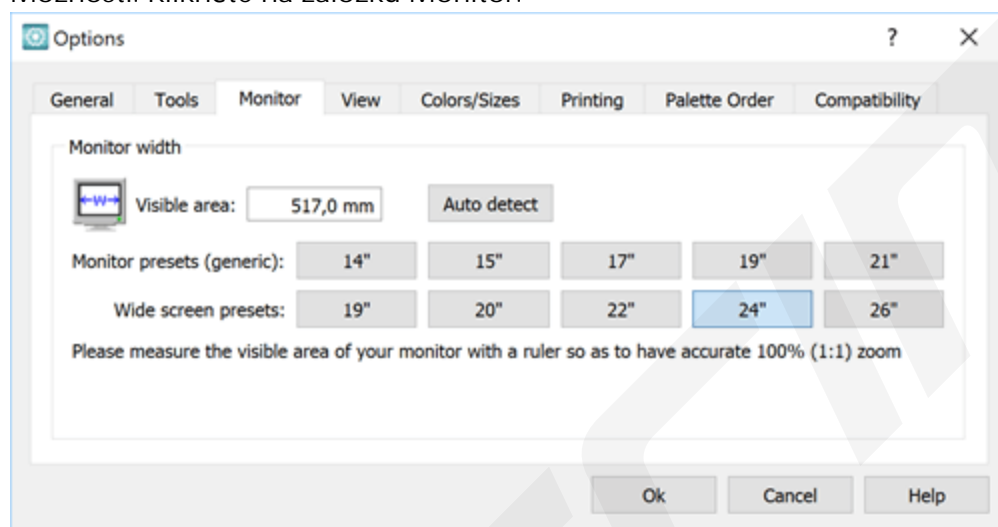
## Připojení externích zařízení

Software lze připojit k mnoha externím zařízením, 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. Klikněte na záložku Monitor.



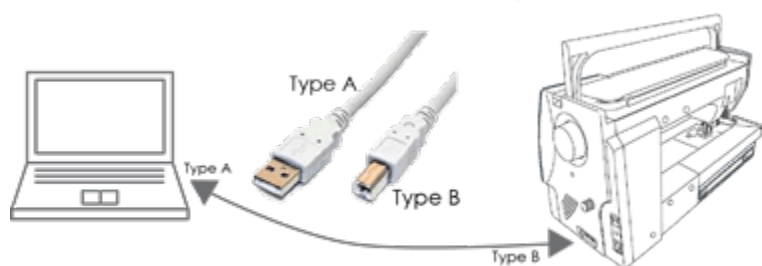
Změřte "viditelnou oblast" (šířku) monitoru (dle ikony) a zapište ji do příslušného pole. Pro uložení změn klikněte na OK. Jakmile znovu nastavíte zobrazení na 100%, uvidíte motiv na monitoru ve skutečné velikosti.

### Připojení vyšívacího stroje

#### MS Windows

Pro připojení vyšívacího stroje k PC použijte USB kabel. 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 dodáno se strojem. 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.

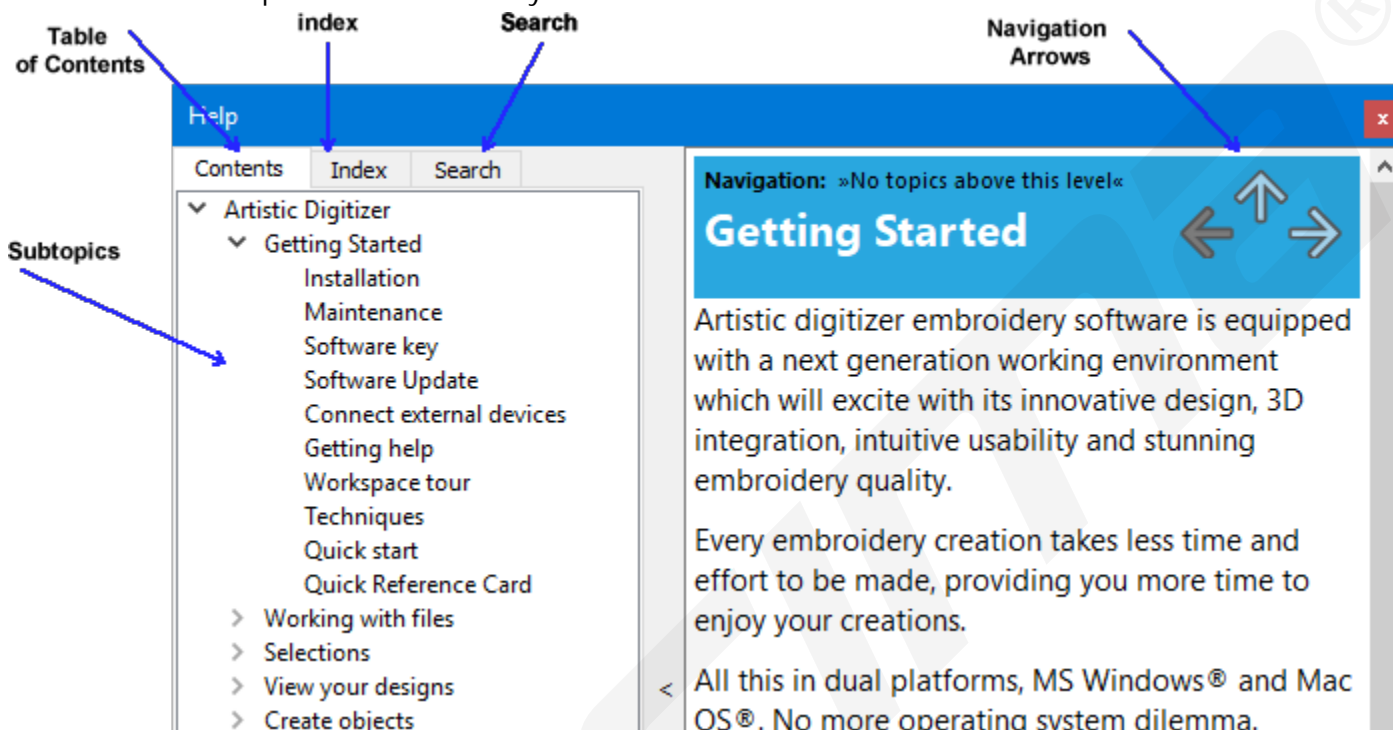
## Podporované vyšivací stroje

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

Stroj	Přípé 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	•	•	•

## Nápověda

Uživatelskou příručku můžete najít v nabídce Nápověda přímo v programu. Nazývá se Témata nápovědy a můžete do ní vstoupit stisknutím klávesy F1. Listovat v ní lze 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.
- 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 Tištěná 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.

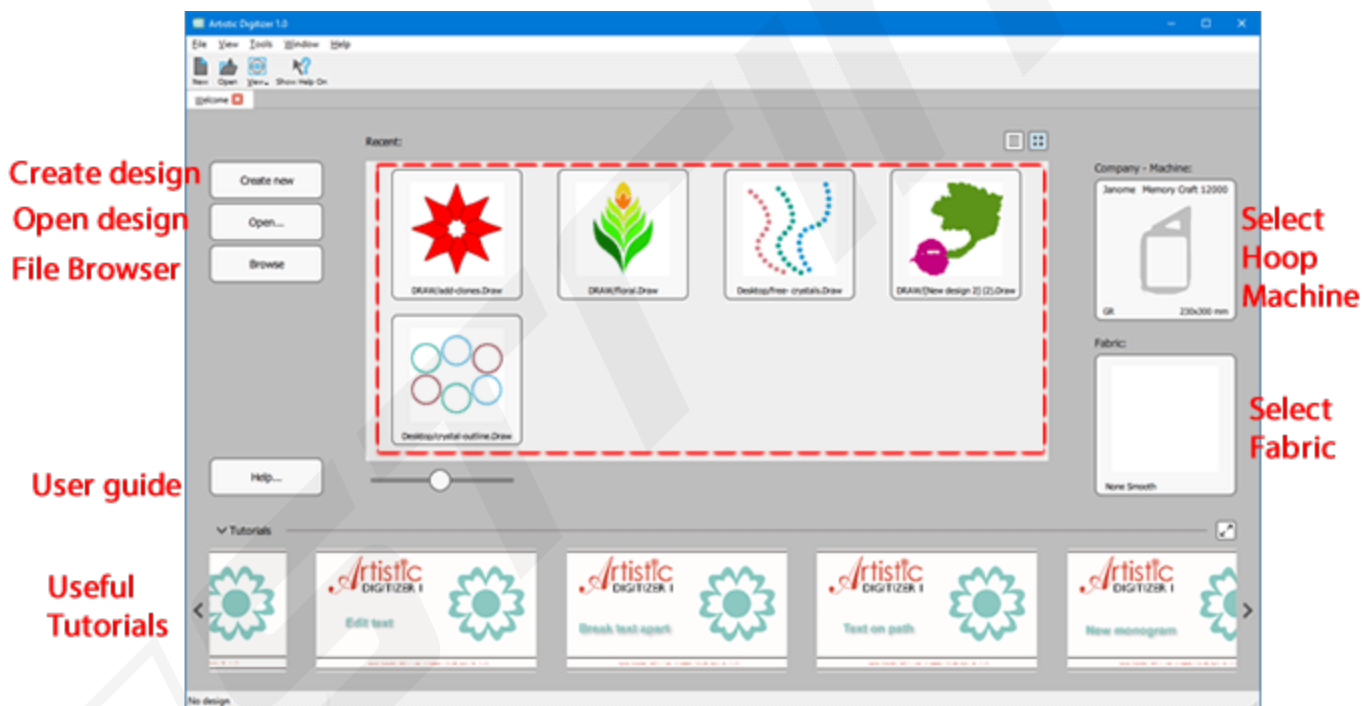
- Zobrazit pomoc: dokáže poskytnout nápovědu pro konkrétní nástroj, oblast či funkci. Když funkci aktivujete, kurzor myši se změní na otazník. Klikněte na libovolnou funkci, pro kterou chcete zobrazit nápovědu.

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

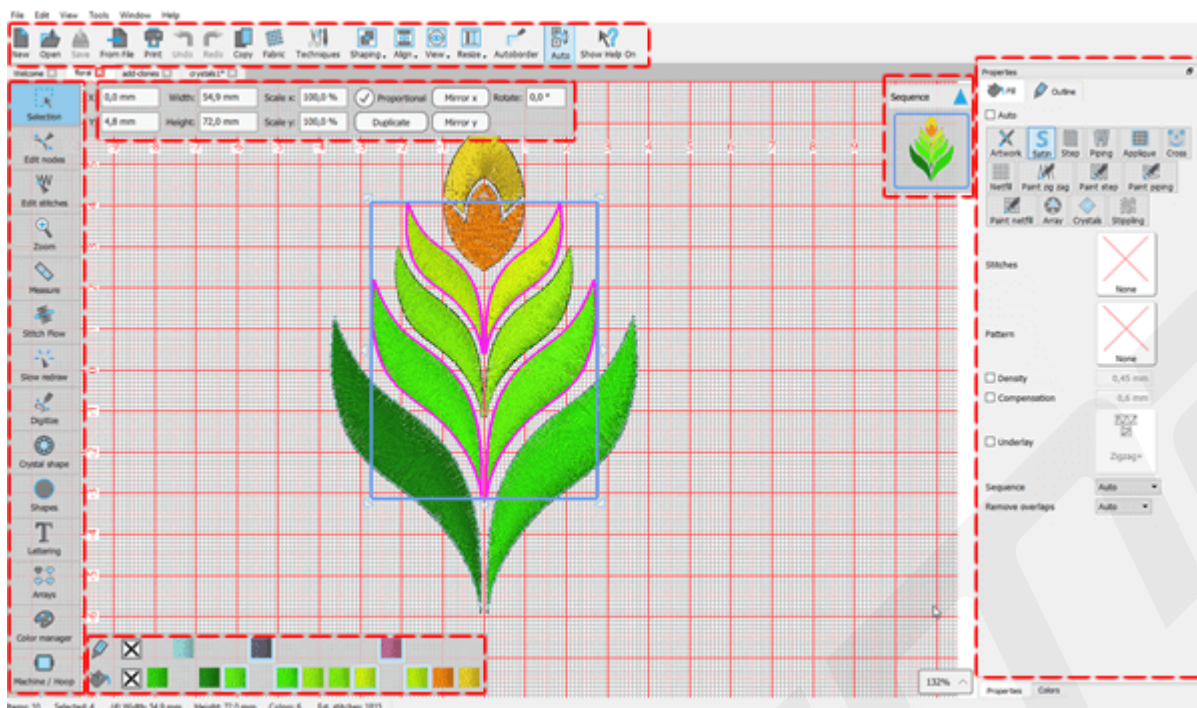
## Pracovní prostor

Hlavní okno aplikace se skládá z celé škály nabídek, panelů nástrojů a vlastních panelů. To vše 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. Při prvním otevření aplikace jsou všechny tyto nástroje na výchozích místech tak, aby vám pomohly soustředit se na váš cíl (tvorbu, editaci a 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 i vaše produktivita, se rapidně zvýší. Pojdme si přiblížit všechny nástroje a jejich výchozí umístění.

Jakmile se otevře uvítací obrazovka, software vám poskytne jednoduchý vstup do zdrojů aplikace a umožní vám rychle provádět běžné úkony. Hlavní možnosti jsou: Vytvořit nový motiv, Otevřít existující motiv či Prohlížet souborů. 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 zobrazet libovolné 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 Nápopěda. Záložka Vlastnosti se mění dle kontextu, protože poskytuje vlastnosti pro vámi zvolený objekt. Každý objekt může mít zcela jiné vlastnosti dle svých rozměrů a tvaru. Pojdme se na tyto komponenty podívat blíže.



## Hlavní lišta

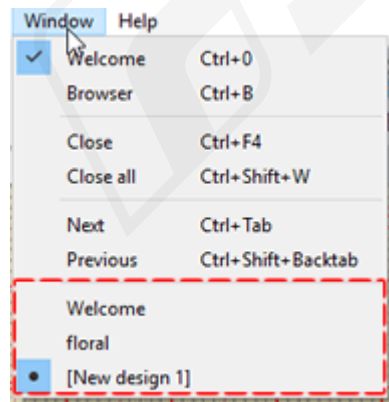
Tato lišta se nachází na horní straně okna aplikace. Většina aplikací zobrazovaných v okně poskytuje v rámci této lišty informace o souboru a možnosti pro přizpůsobení okna. Dvojitým kliknutím na tuto lištu se aplikace z původního maximalizovaného zobrazení přepne zpět do běžného zobrazení v okně.

## 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 motiv. Všechny nástroje, nabídky a funkce vznikly proto, aby poskytovaly funkčnost nezbytnou pro proces tvorby motivu. Oblast motivu je obdélníkový prostor uvnitř okna aplikace. V rámci tohoto prostoru je možné vytvářet a upravovat motivy. Jákýkoli 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 (Obdélníkové, Kruhové) 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 vyšívaní. 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 (Výšivka, Nášivka). 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 takovou funkci, díky které budete moci provést vámi požadované činnosti.

### Záložka stavu

---

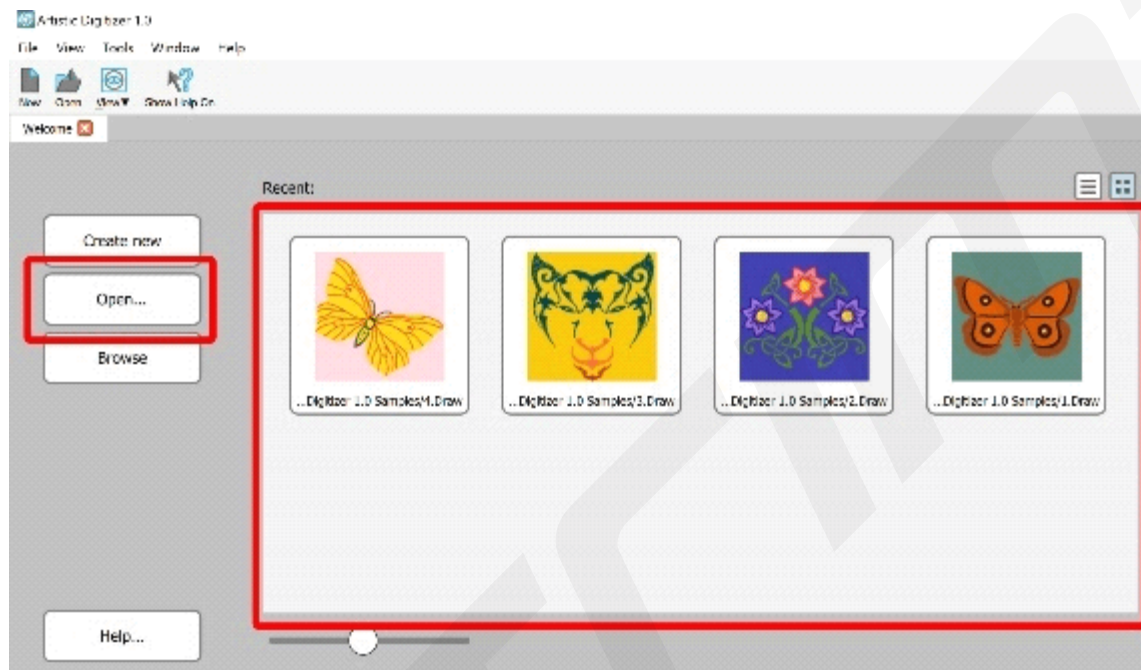
Záložka stavu zobrazuje informace o zvoleném objektu (jako je jeho šířka, výška a počet stehů). Rovněž zobrazuje informace při úpravách objektu, např. úhel atd., díky čemuž můžete provádět mnohem přesnější úpravy.



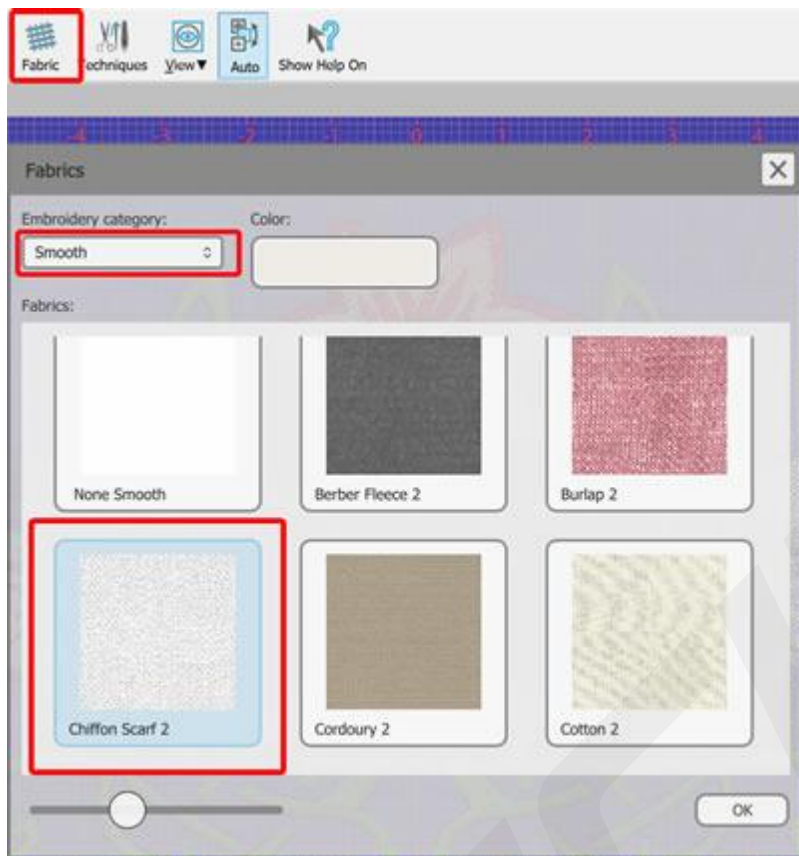
## Rychlé spuštění

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

1. Na uvítací obrazovce zvolte libovolný 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 vyšívacího stroje. Před touto operací zvolte Látku, kterou používáte, zvolte Plynulý typ vyšívání a barvu látky.



- Na panelu nástrojů vyberte vámi používaný rámeček pomocí nástroje Stroj/Rámeček.



- Správce sekvence se změní na Správce rámečků. Dvojitým kliknutím na současný rámeček jej změníte.

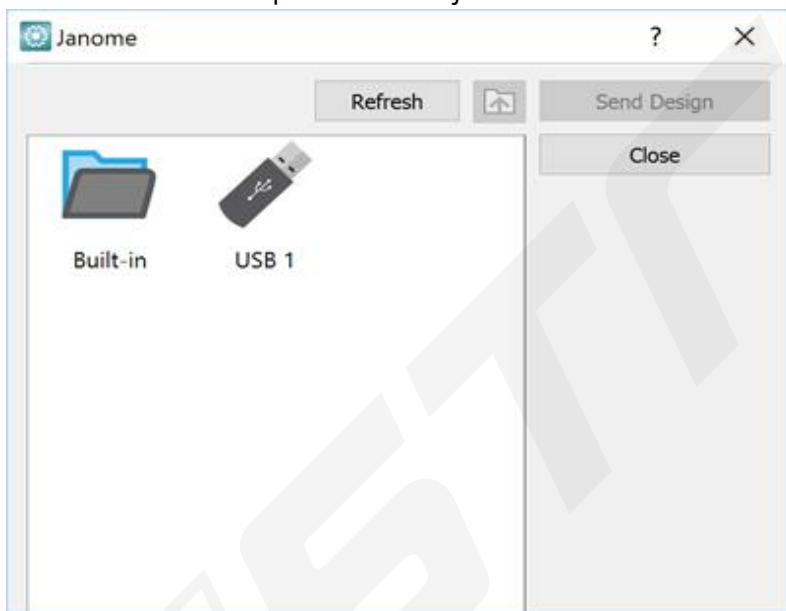




- Po nastavení rámečku klikněte před odesláním motivu do stroje na Pomalé překreslení na panelu nástrojů, čímž simulujete vyšívací proces.



- Klikněte na Play pro zobrazení vyšívacího procesu steh za stehem nebo pro rychlejší zobrazení táhněte ikonu současného stehu po posuvníku.
- Jste-li se způsobem vyšívání spokojeni, vše je připraveno pro export motivu do stroje.
- Klikněte na ikonu tisku na běžném panelu nástrojů a vytiskněte motiv. Během šití se vám to jistě bude hodit.
- 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.



- Teď už můžete začít vyšívat!

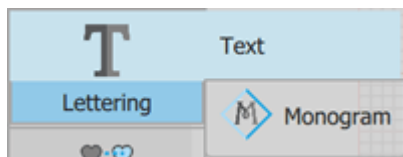
## Tvorba textového motivu

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

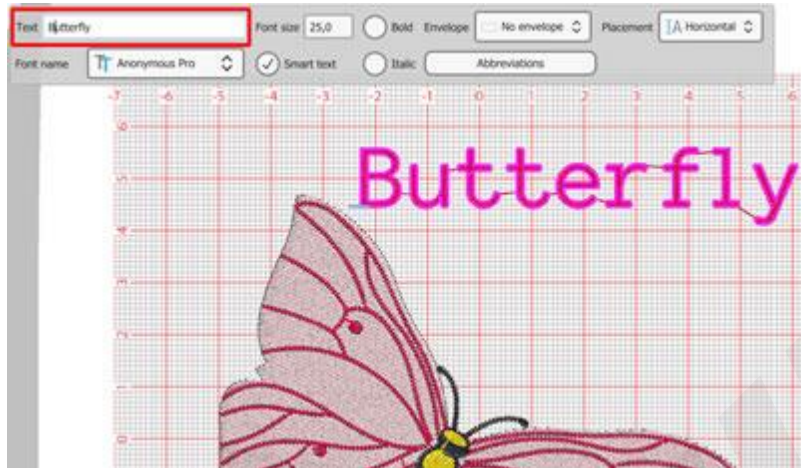
Při tvorbě textového motivu postupujte následovně:

- Z uvítací obrazovky otevřete motiv nebo použijte libovolný existující vzorek.

2. Na panelu nástrojů klikněte na nástroj Psaní. Objeví se panel Možnosti nástrojů i s možnostmi psaní.

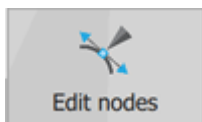


3. Do textového pole napište váš text. Ten se automaticky přenesou do pracovního prostoru.



4. Pro zakřivení textu do oblouku vyberte z nabídky Umístění možnost Do oblouku.

5. Poté klikněte na nástroj Upravit uzly, čímž editujete oblouk/zakřivení, ve kterém bude text umístěn. Po 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 vyšítat.

## Klávesové zkratky

<i>Obecné</i>		
	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
Do Dropboxu	Ctrl+D	Cmd +D
Nápověda	F1	F1
Zobrazit nápovědu...	Shift+F1	Shift+F1

<i>Výběr</i>		
	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

<i>Úpravy</i>		
	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
Převést na křivky	Ctrl+Q	Cmd+Q
Dopředu	PgUp	PgUp
Dozadu	PgDn	PgDn
Do popředí motivu	End	End
Do pozadí 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
Smazat objekty	Delete	Delete

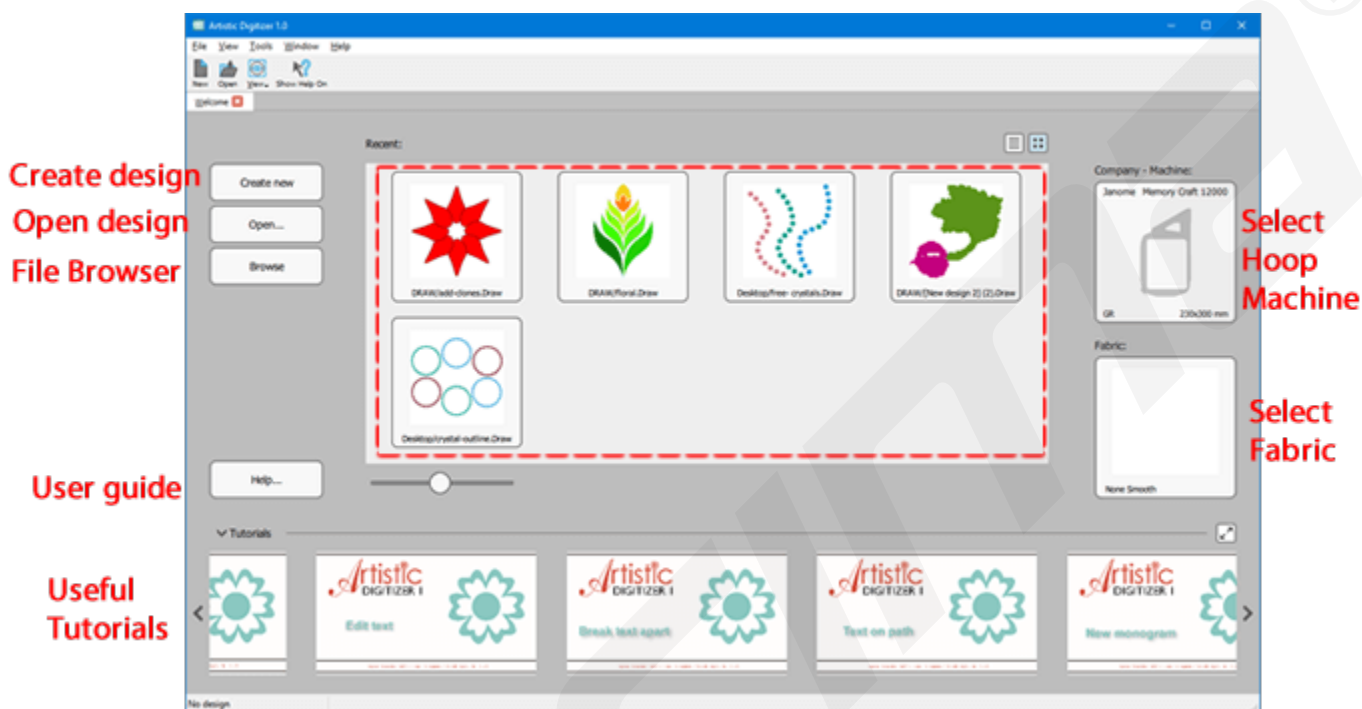
<i>Tvorba motivů</i>		
Text	F8	F8

<i>Zobrazení</i>		
	MS Windows	MAC OS
Vlastnosti	Alt+Enter	Alt+Enter
Zoom +	Z	Z
Předchozí zoom	F3	F3
Zoom na vše	F4	F4
Najíždění	H	H
Měřítko	F9	F9


<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

Jakmile software spustí uvítací obrazovku, umožní vám snadno dostat se k aplikacím a velice rychle provádět běžné úkony. Hlavními možnostmi jsou Vytvořit nový motiv, Otevřít existující motiv nebo spuštění Prohlížeče motivů. Můžete také rychle načíst 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 kliknete na možnost Nový nebo na běžném panelu nástrojů na ikonu Nový . Na MAC OS použijte klávesy Cmd+N. Nyní je vše připraveno na zahájení tvorby vašeho zbrusu nového motivu pomocí všech dostupných 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 je nutné 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 přímků či křivek, rovněž známých 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 je nutné zmínit, že program dokáže importovat většinu jejich formátů. Vyberte libovolný soubor (.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 následně jej celý upravit.



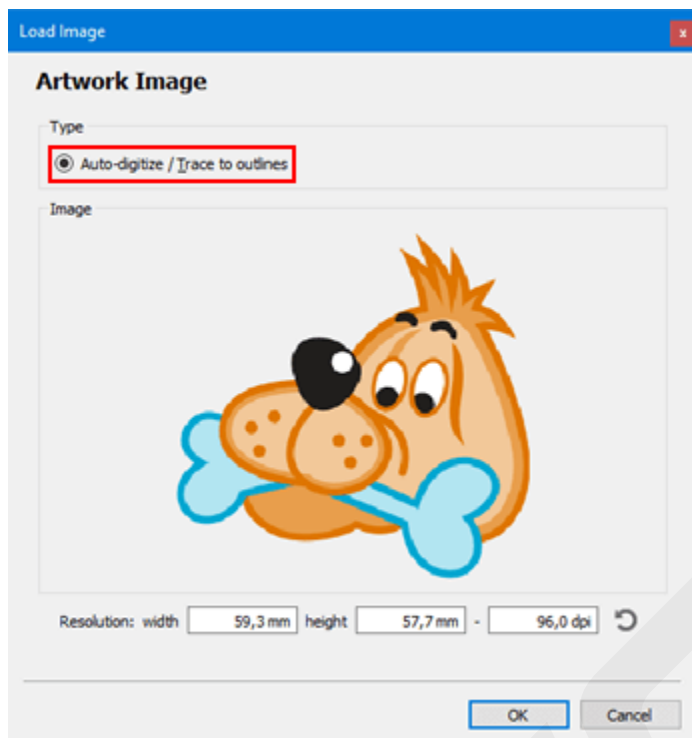
## Import vektorových obrázků

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, program 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 pro potvrzení vašeho výběru stisknete Otevřít, vektorový soubor se automaticky konvertuje do obrysů motivu.



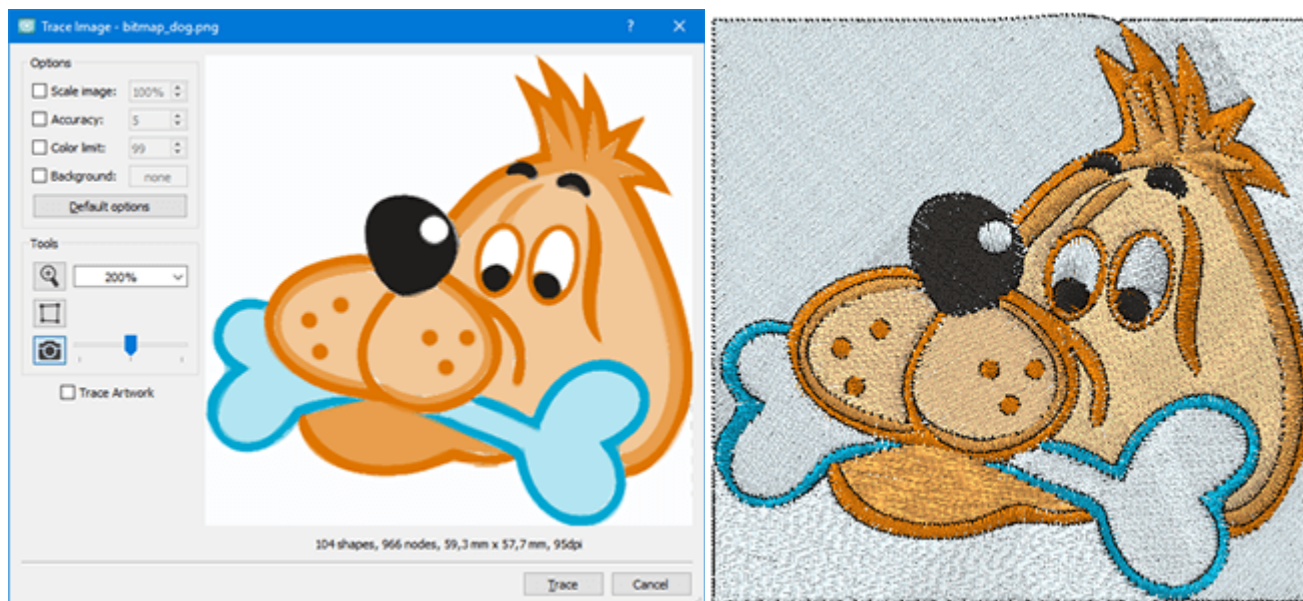
## Import bitmapových obrázků

Když importujete bitmapovou grafiku, musí být konvertována, aby mohla být importována do motivu. Vidět zde můžete přehled zvoleného souboru, jeho rozlišení, šířku a výšku a hodnotu dpi.

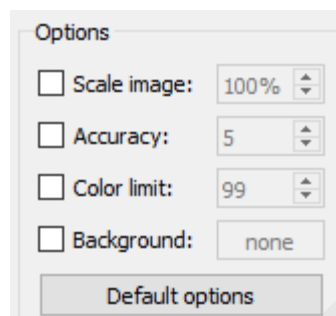


## Autodigitalizace - Vykreslení

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 závisí 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 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 šipku držíte). Ať už si nastavení zvolíte jakékoli, vždy bude proporcionálně odpovídat všem rozměrům motivu: motiv 35 mm X 60 mm se při nastavování změni na 70 mm X 120 mm. Jakékoli změny hodnot se automaticky promítnou v náhledu.

### Přesnost:

Kolanka Přesnost vám umožňuje zvolit si, jak detailně se originální artwork promítne do vašeho konečného motivu pro vyšívání. Pro nastavení této hodnoty klikněte 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 postup pro vyšívání kvůli přílišným detailům. Na druhé straně hodnota 1 nemusí být dostatečně detailní. Brzy zjistíte, že každý bitmapový obrázek se pod jednotlivými hodnotami chová jinak, proto musíte pro dosažení požadovaného výsledku zkoušet různé hodnoty. Každá změna se projeví v náhledu.

### Limit Barev:

---

Limit barev vám umožňuje zvolit si počet barev nití, které chcete ve vykreslovaném 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:

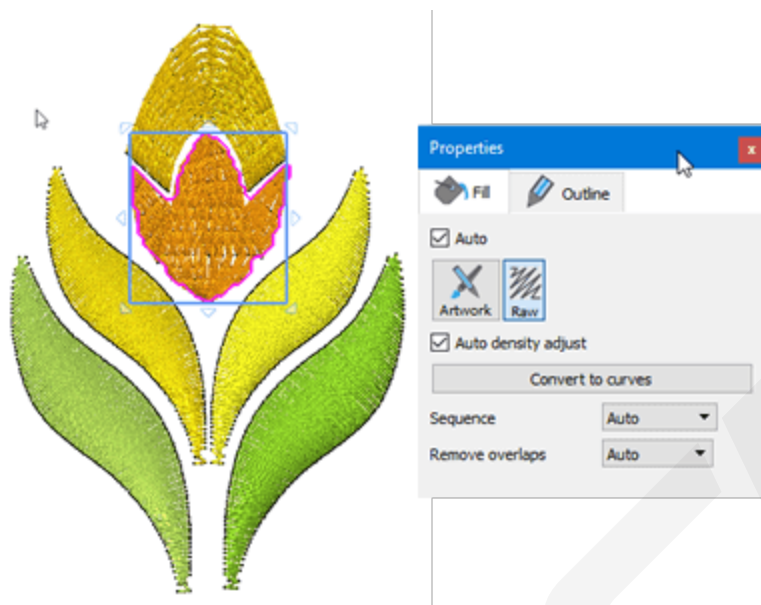
---

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 klikněte 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.

**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.

### Import souborů vyšívání

Chcete-li importovat soubor vyšívání, importuje se do oblasti motivu. Není to běžný objekt s obrysy, 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, program automaticky nastaví hustotu importované části tak, aby odpovídala nové velikosti.



### Konvertovat do vektorového motivu

Můžete importované části nechat tak jak jsou a vytvořit nové části, nebo je můžete konvertovat do běžného obrysového 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 a 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.

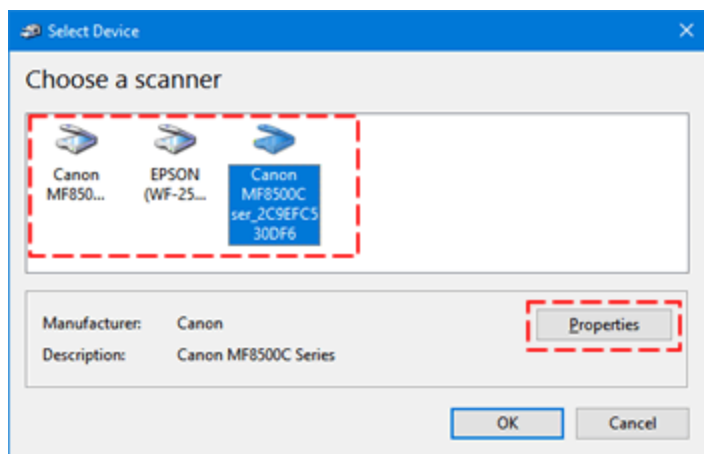
### Importovat soubory vyšívání .ngs

Existuje také několik souborů, jež obsahují jak vektorová, tak stehová data v rámci jediného souboru.

Typickým příkladem jsou soubory .ngs vzniklé pomocí modulárního softwaru Wings<sup>®</sup>. Když importujete soubor formátu .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<sup>®</sup>.

## Obrázky ze skeneru

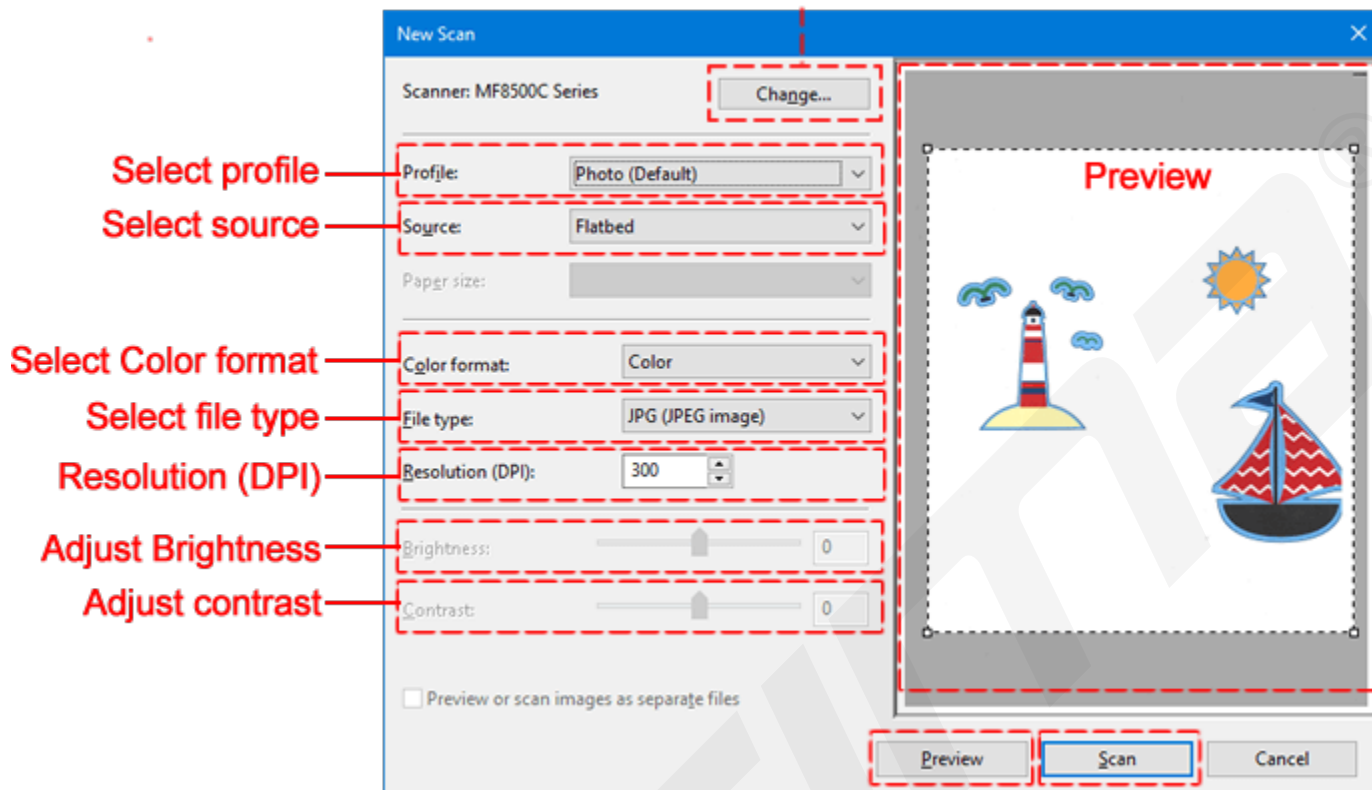
Program obsahuje mechanismus, který vám usnadní pořízení obrázku ze skeneru. Prostřednictvím skeneru je velice jednoduché importovat obrázek a jednoduše tak získat obrázky z tištěného materiálu. Nejprve se ujistěte, že jste do skeneru vložili požadovaný obrázek a že je zapnutý. Z nabídky Soubor vyberte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

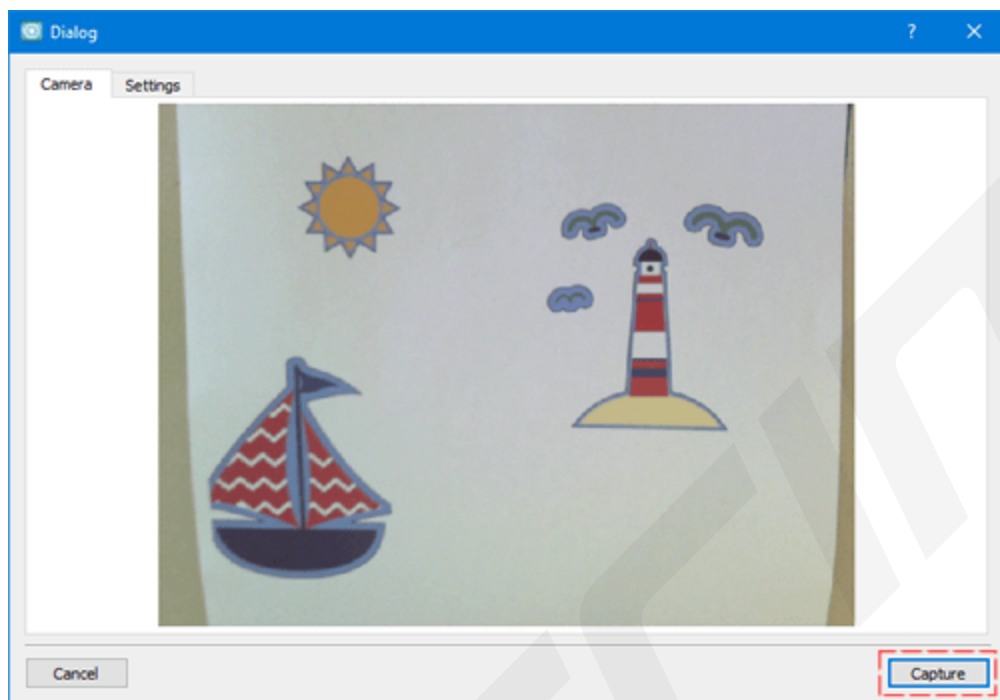


V tuto chvíli musíte stisknout tlačítko Náhled, čímž zobrazíte náhled skenu a uvidíte vámi skenovaný obrázek. Můžete nastavit jeho Jas, tedy jej zesvětlit či ztmavit, případně Kontrast, díky čemuž bude obraz ostřejší. Jakmile se k náhledu vrátíte, bude již ve vámi aktualizované podobě. Můžete také měnit 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 otevře automaticky, stejně jako při importu bitmapového obrázku, a okamžitě si můžete vybrat, jak s naskenovaným obrázkem naložit.

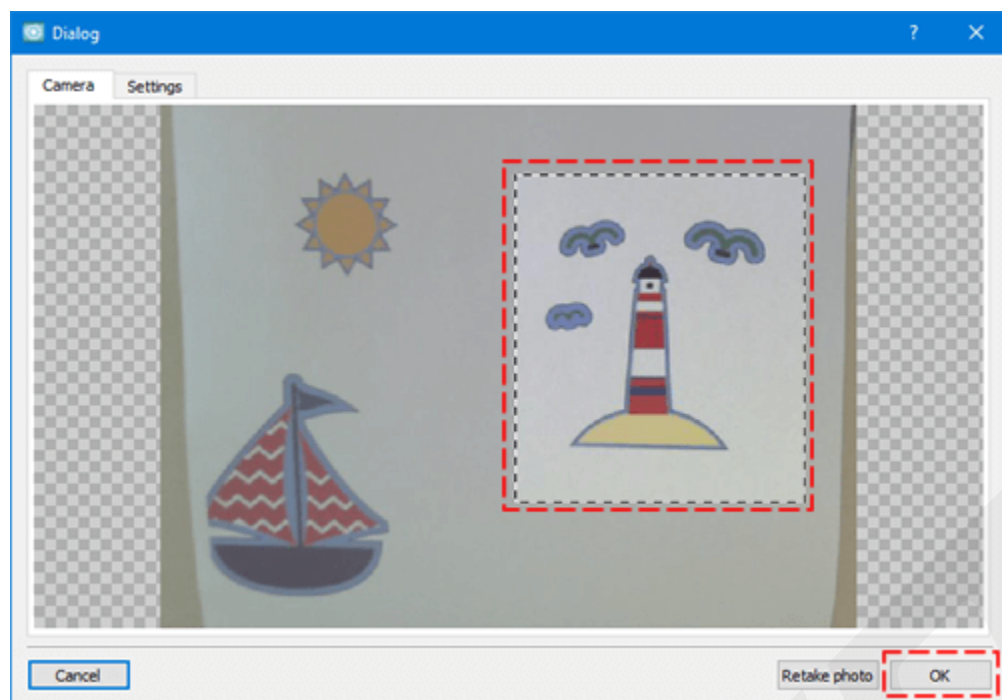


## Obrázky z webkamery

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 na obrazovce náhledu Vyfotit, uvidíte místo náhledu vyfocené obrázky. 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 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 možnosti Otevřít na uvítací obrazovce, v nabídce Soubor nebo kliknutím na ikonu otevření  na hlavním panelu.

Software dokáže otevřít i jiné typy souborů, které se importují do nového motivu. Můžete otevřít grafické soubory nebo vyšívací soubory, ale je nutná konverze. Když uložíte soubor .pes pro odeslání do vyšívacího stroje, tento formát obsahuje pouze informace o stehu, žádné o artworku. Pokud tedy otevřete například právě soubor .pes, což je vyšívací 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 vyšívací soubory, můžete zvolit možnost Všechny vyšívky a poté se zobrazí všechny podporované typy vyšívky. Výběrem jakéhokoli souboru se ve spodní části okna objeví náhled. Každý typ souboru se v programu bude chovat jinak. Pokud například otevřete vyšívací soubory, proces je stejný jako při importu vyšívacího 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.

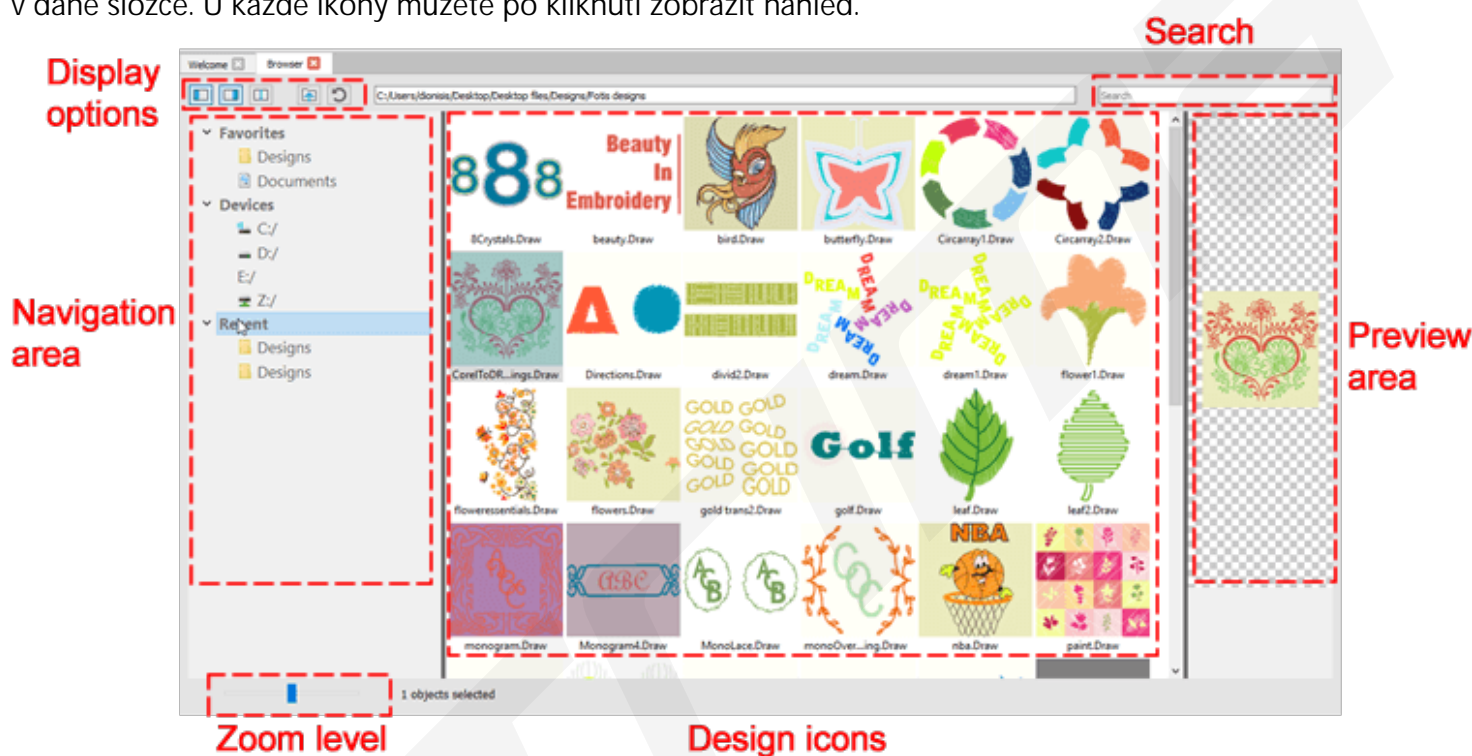
Pomocí kláves Ctrl (na MAC OS Cmd) a Shift můžete otevřít několik souborů najednou, motivy se otevrou v oddělených záložkách.

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 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 motiv vyhledat vepsáním a vyhledáním termínu. A nakonec můžete také různými způsoby nastavovat vzhled prohlížeče.

- Můžete skrýt vyhledávací oblast kliknutím na ikonu  v Možnostech motivu. Pokud na tuto ikonu kliknete 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 kliknutím 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 možnost 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 vyšíť pouze část z nich. Pomocí této techniky vytvoříte motiv přímo na obrázku a můžete jej upravit přesně tak, jak chcete, aby byl vyšíť. 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.

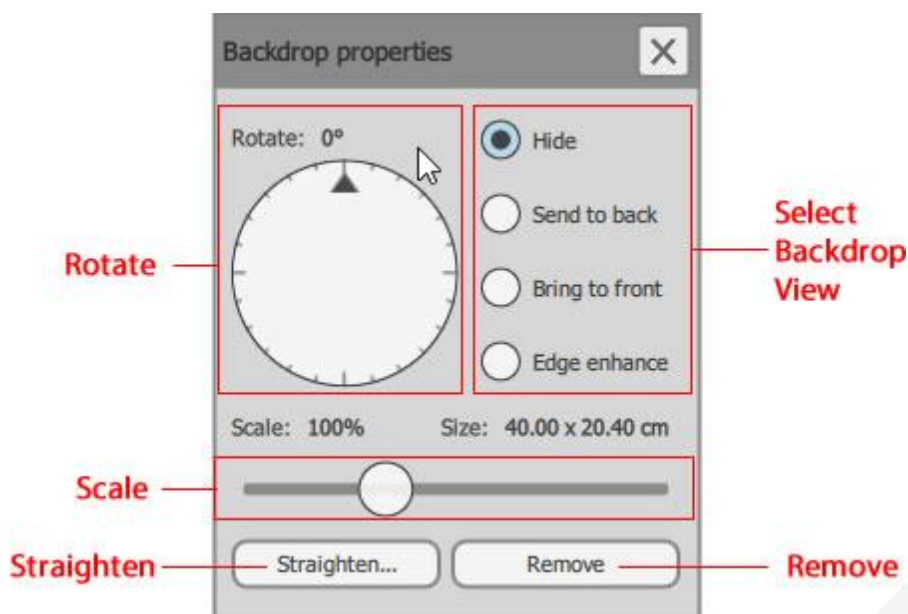
Jakmile je obrázek přidán jako pozadí, existuje několik způsobů, jak pozadí zobrazit. Nyní si můžete zvolit zobrazení pomocí funkce Pozadí v nabídce Zobrazení.

- 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 vytvořený motiv. Kdykoli importujete bitmapový obrázek jako pozadí, je automaticky umístěn za vyšívány motivy. Funkci můžete aktivovat také pomocí klávesové zkratky Alt+2.
- Vybledlý - pomocí této možnosti barvy v pozadí vyblednout. 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 si tak moci prohlédnout 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 Vlastnosti 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 vždy při importu bitmapového obrázku do pozadí. Aktivujete ji 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. T se hodí v případě, že si potřebujete obrázek v pozadí prohlédnout a vytvořit objekty, které budou překrývat větší, již vytvořené objekty.
  - 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 vyrovnat váš obrázek před samotným vytvářením motivu. Ciferník pro nastavení je vždy po otevření na hodnotě 0.



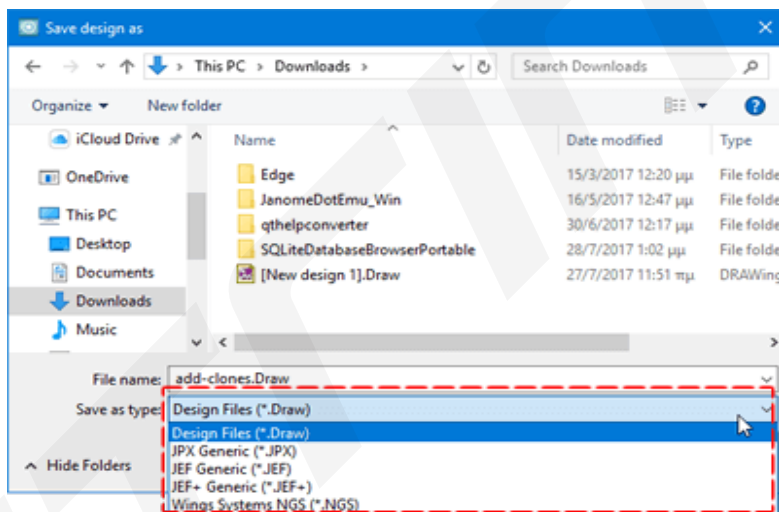
- Rozměry obrázku - pomocí posuvníku můžete měnit velikost bitmapového obrázku. Pro zmenšení obrázku táhnete doleva, a pro jeho zvětšení zase doprava. Obrázek lze zmenšit až na 50% jeho původní velikosti a naopak zvětšit až na 300% jeho originální velikosti. Díky tomuto nástroji můžete změnit velikost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

## Ukládání motivů

Vaše motivy by se vždy měly uložit ve dvou formátech:

- nativním formátem 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 uložit do formátu, který je podporován vaším strojem. 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 obrázek níže, a vy si můžete zvolit lokaci, název souboru a pomocí Uložit jako formát i zvolit formát.



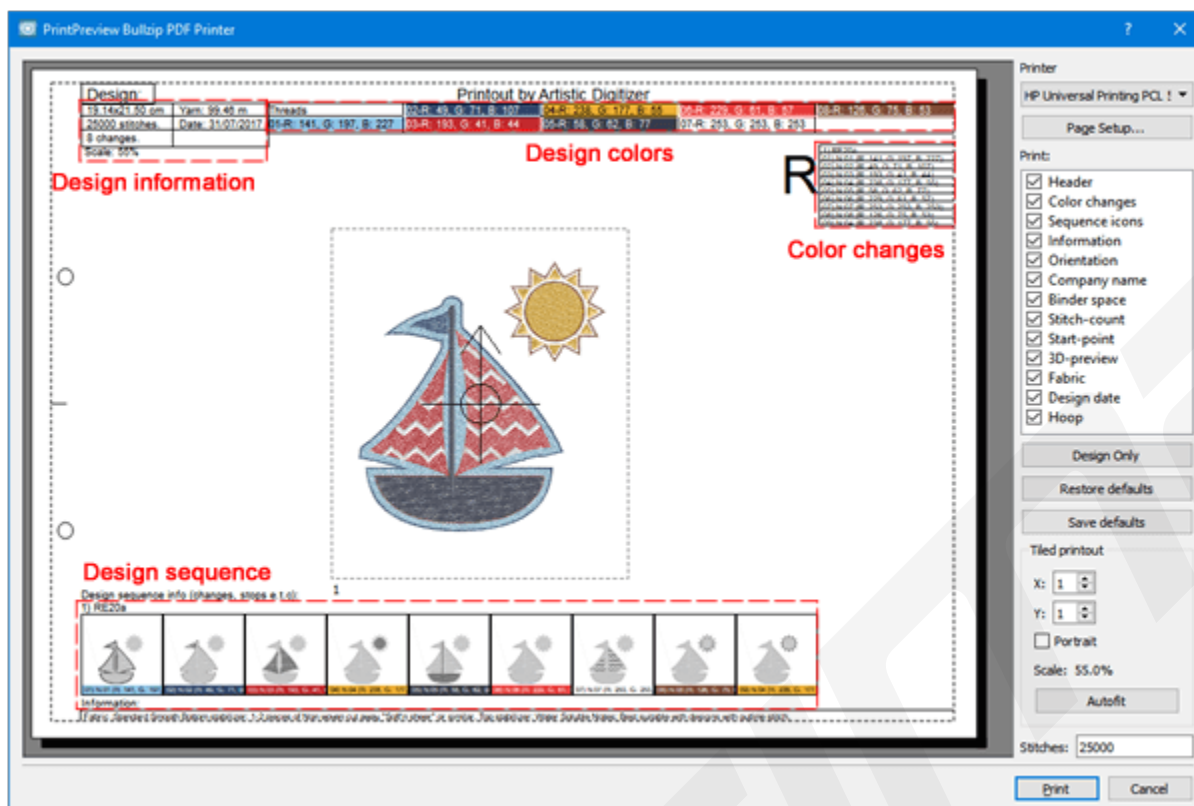
V nabídce Uložit jako formát jsou dostupné pouze formáty, které podporuje váš stroj. Na uvítací obrazovce si po kliknutí na ikonu Rámeček můžete zvolit použitý vyšívací stroj a také rámeček. Váš výběr se uloží jako výchozí a je použit při tvorbě každého následujícího motivu. Jakmile tedy uložíte motiv, můžete vybírat pouze z formátů podporovaných vaším strojem. 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 (".hqw")
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")	

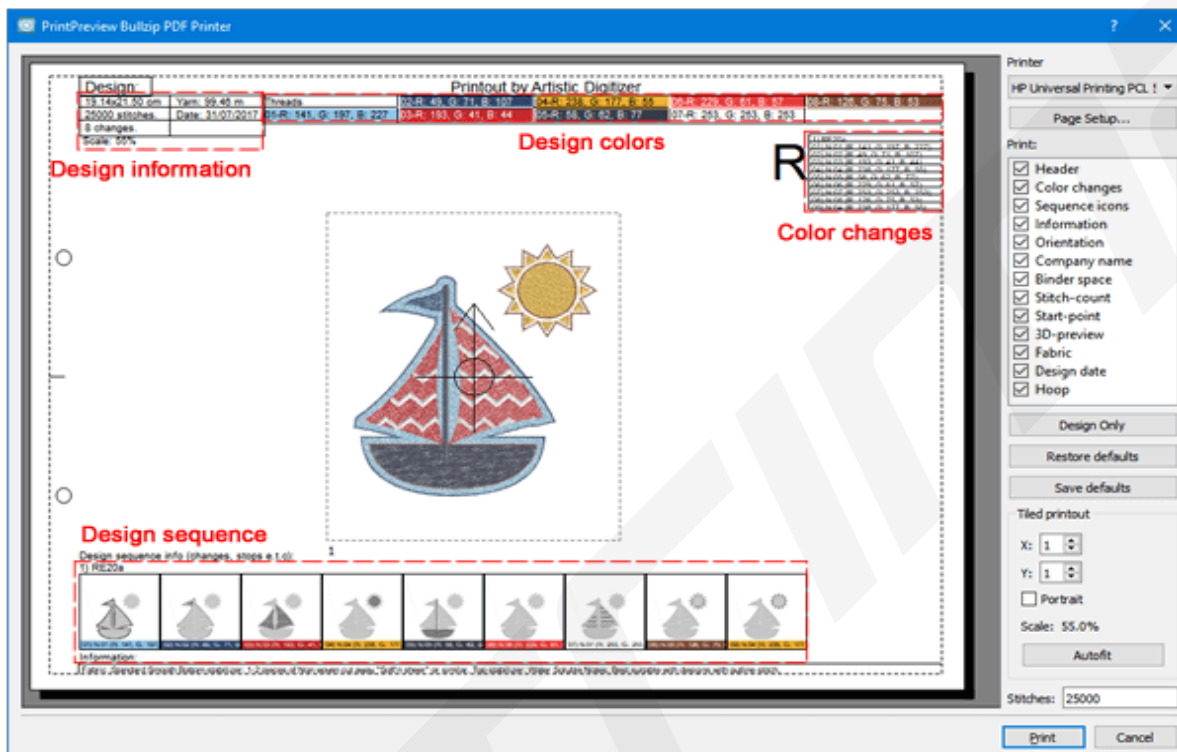
### Tisk motivů

Dalším důležitým krokem pro revizi motivu před jeho výrobou je jeho tisk. Vytisknutím motivu o něm dostáváte cenné informace 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 všech informací.



## Tisk motivů

Vytisknutí motivu poskytuje informace potřebné k jeho posouzení před odesláním do výroby, případně můžete takto vytisknutý motiv ukázat zákazníkovi a zjistit, zda se mu líbí. Tisk spustíte ikonou tisku  na běžném panelu nástrojů, dále 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 můžete 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 možnosti tisku.
- Pomocí tlačítka Uložit jako JPG můžete výtisk uložit jako obrázek v případě, že jej ještě tisknout nechcete a 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 u všech motivů, 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					
15.14x21.50 cm	Yarn: 99.46 m	Threads	02-R: 49, G: 71, B: 107	04-R: 238, G: 177, B: 55	06-R: 229, G: 61, B: 57	08-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%							

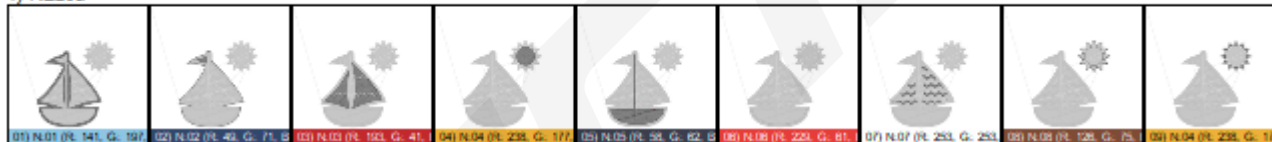
- **Změny barev:** Box ukazuje sekvenci, ve které se mění barvy. Tato informace je velice užitečná v případě, že bude motiv uložen ve formátu, který místo příkazu pro změnu barvy používá příkaz Stop.

1) RE20a
01) N:01 (R: 141, G: 197, B: 227)
02) N:02 (R: 49, G: 71, B: 107)
03) N:03 (R: 193, G: 41, B: 44)
04) N:04 (R: 238, G: 177, B: 55)
05) N:05 (R: 58, G: 62, B: 77)
06) N:06 (R: 229, G: 61, B: 57)
07) N:07 (R: 253, G: 253, B: 253)
08) N:08 (R: 126, G: 75, B: 53)
09) N:09 (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



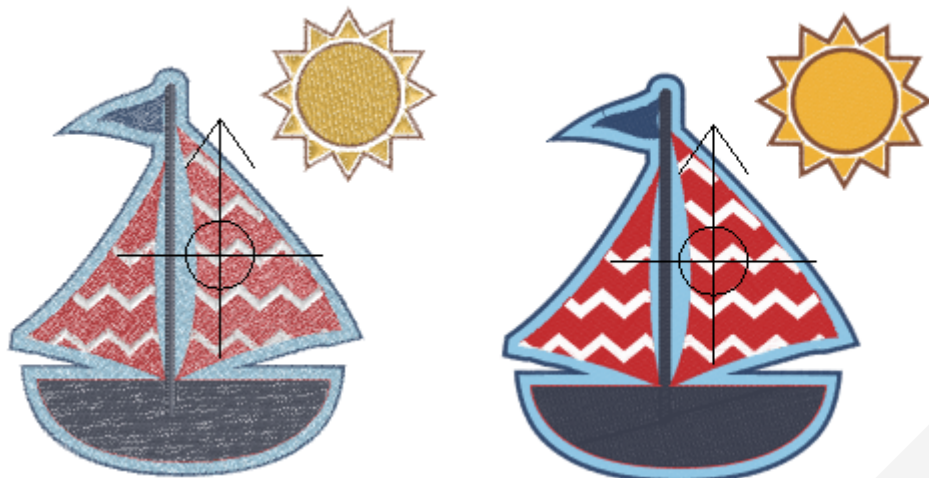
- **Informace:** Informace se nachází ve spodní části stránky. Nachází se zde seznam a popis komponentů vašeho motivu. Informace jsou zaslány z programového přednastavení komponentů.
- **Název společnosti:** Název společnosti, který se nachází v horní části výtisku, lze změnit pomocí záložky tisku v sekci Nástroje -> Možnosti.
- **Umístění:** Ikona umístění je označena písmenem R v horním rohu výtisku. Je velice 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 využití, protože se využívá při kalkulaci ceny.

- **Počáteční bod:** Touto možností zobrazíte či skryjete počáteční bod motivu označený ikonou

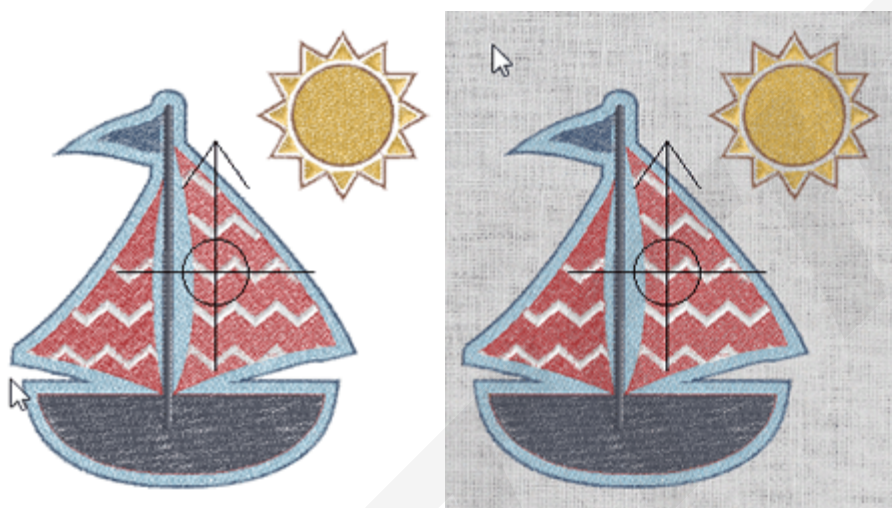


- **3D náhled:** Motiv se zobrazí v módu 3D náhledu.





- Látká: 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 o daných rozměrech (může dojít k poškození stroje).

## Mřížkový výtisk

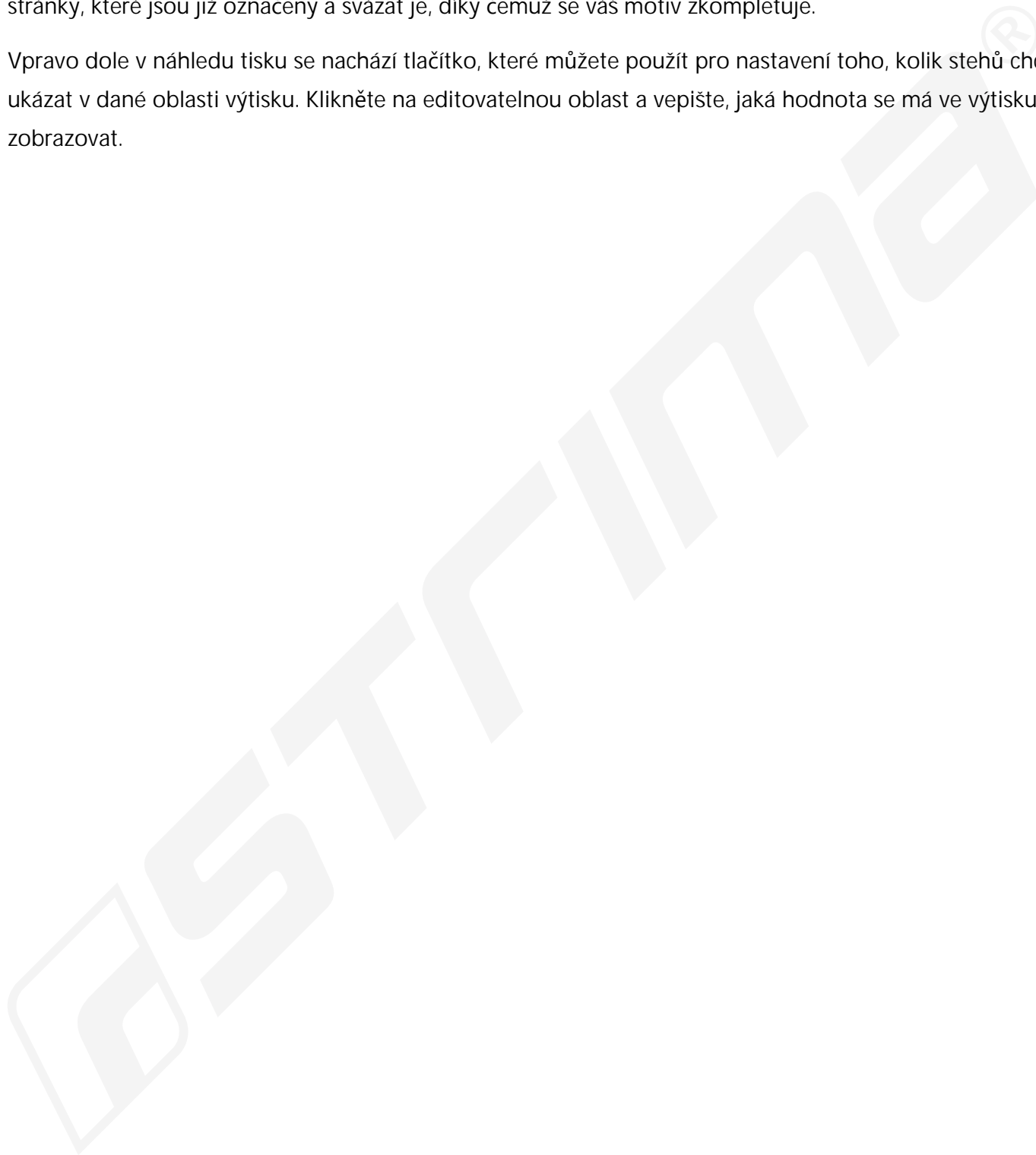
Tato sekce spravuje způsob, jakým bude motiv vytištěn. Jakmile se objeví vyskakovací okno tisku, první dvě pole indikují počet stránek potřebných pro tisk: X jsou horizontální a Y vertikální; počet vytištěných motivů na jednotlivé stránky se dá změnit směrovými šipkami na pravé straně nebo kolečkem myši. 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, bude vytištěn horizontálně jako krajinka.

Pole rozměrů ukazuje, zda 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.

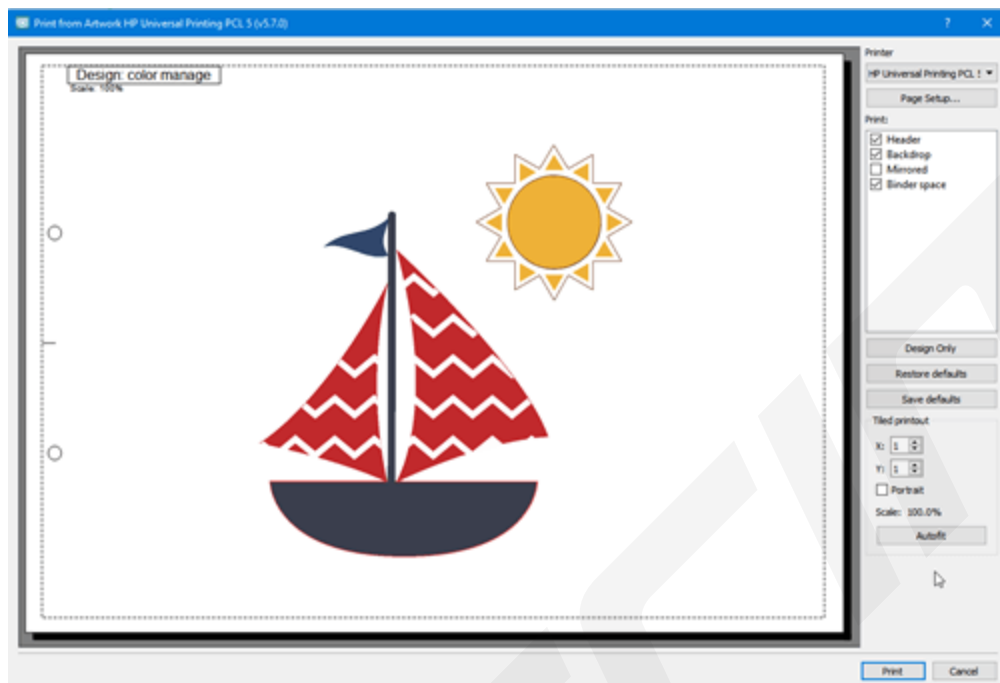
Vpravo dole v náhledu tisku se nachází tlačítko, které můžete použít pro nastavení toho, kolik stehů chcete ukázat v dané oblasti výtisku. Klikněte na editovatelnou oblast a vepište, jaká hodnota se má ve výtisku zobrazovat.



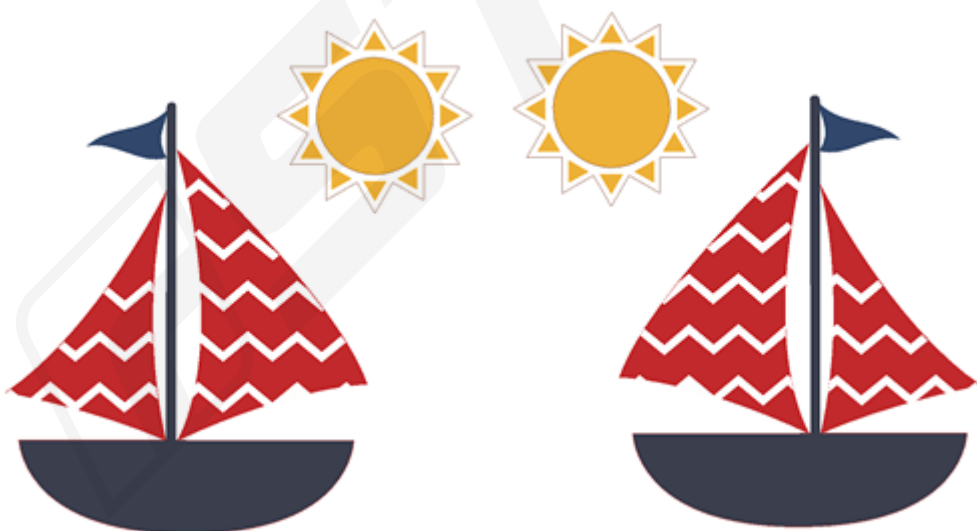


## Tisk artworku

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 nažehlít 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 použijete 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, aby 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.



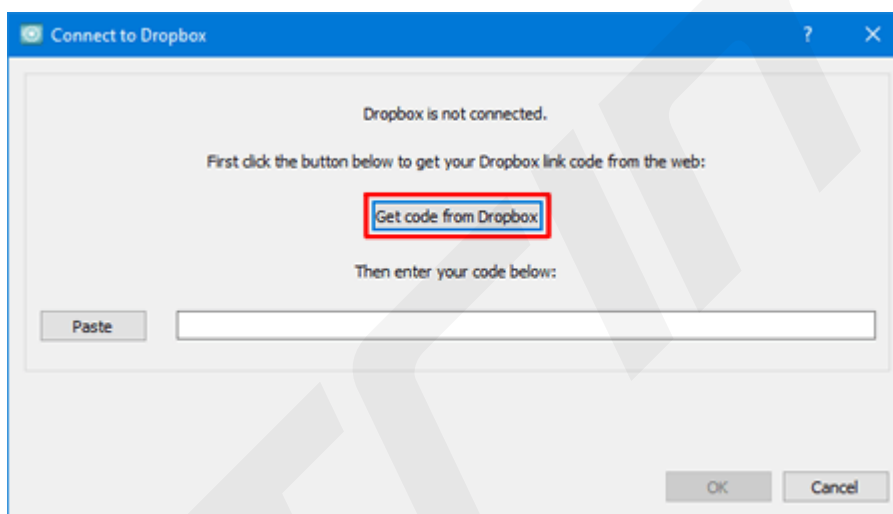
## Export do Dropboxu

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.

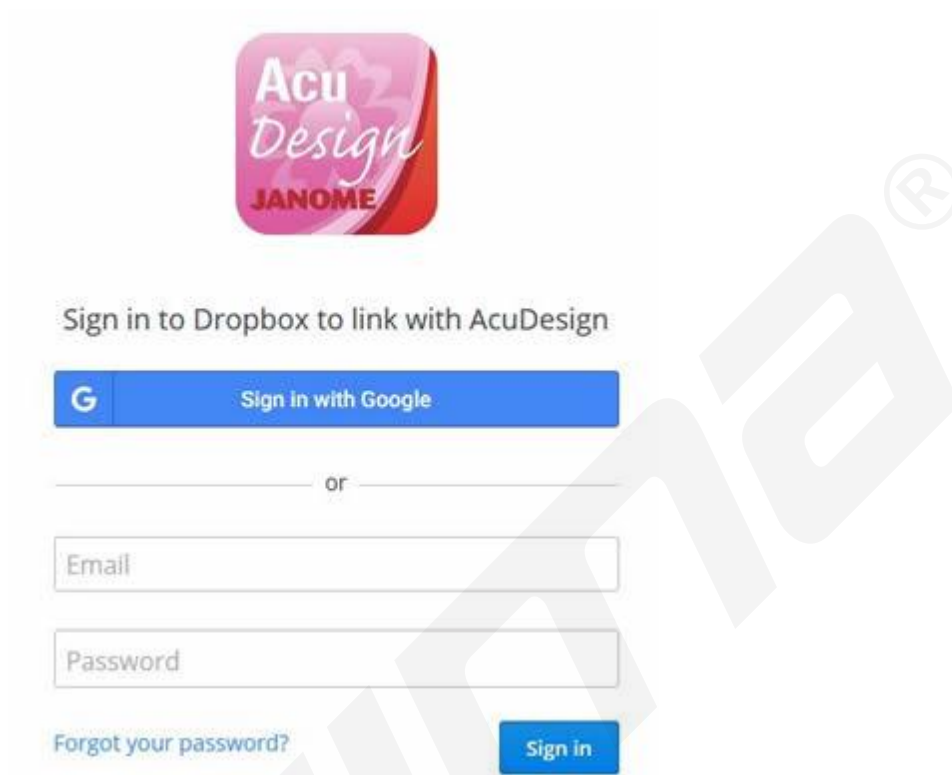
Nahrané motivy jsou organizovány do balíčků.

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.



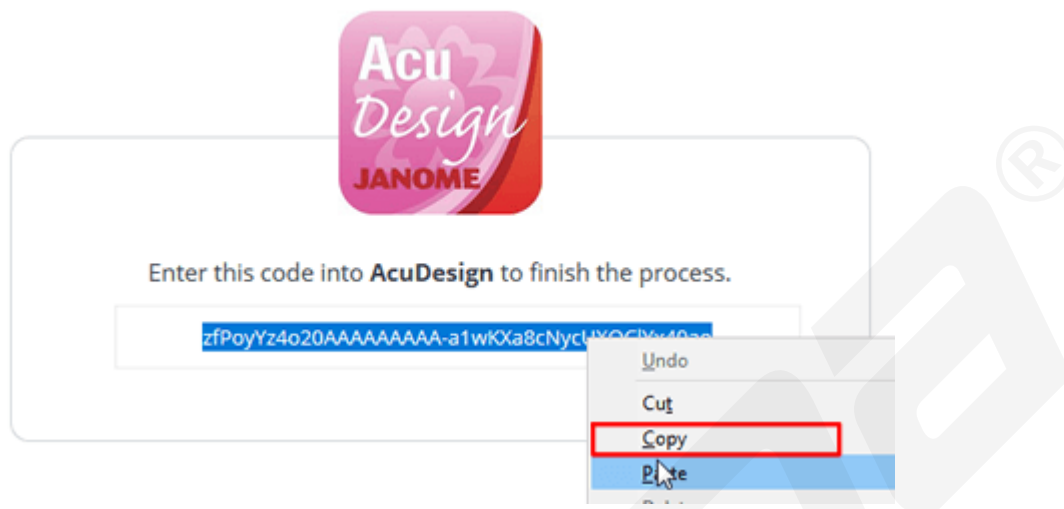
1. Klikněte na tlačítko získat heslo z Dropboxu a váš výchozí internetový prohlížeč načte autorizační stránku Dropboxu.



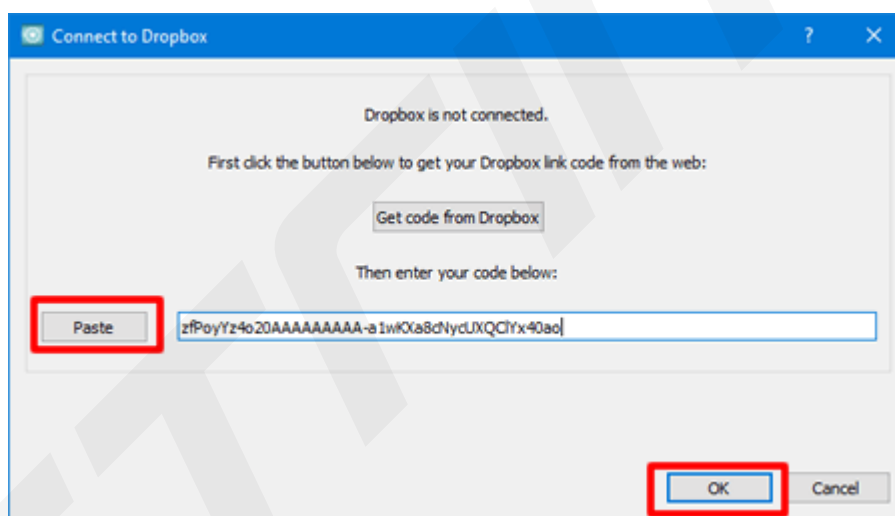
2. Přihlaste se do svého dropboxového účtu a autorizujte aplikaci kliknutím na Povolit.



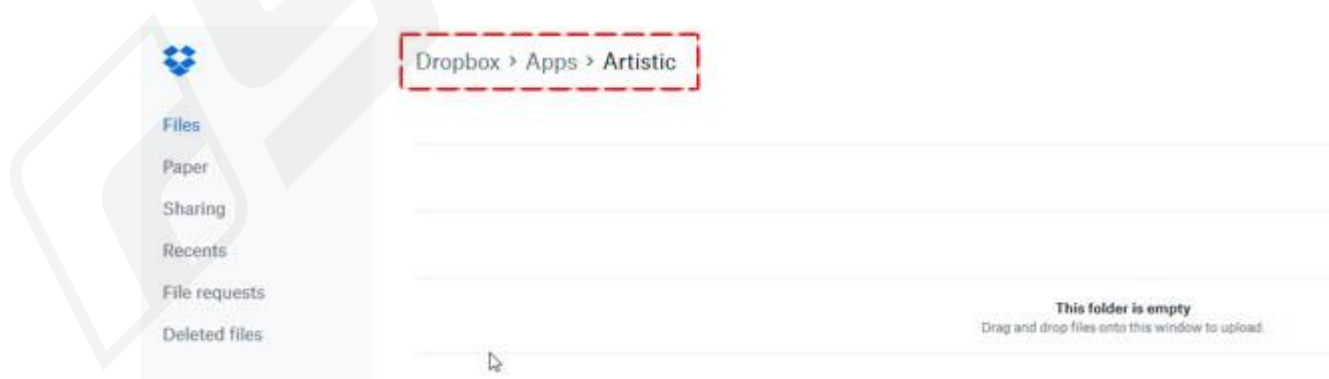
3. Dropbox vytvoří autorizační kód, který musíte nakopírovat do vyskakovacího okna Připojení k Dropboxu.



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.

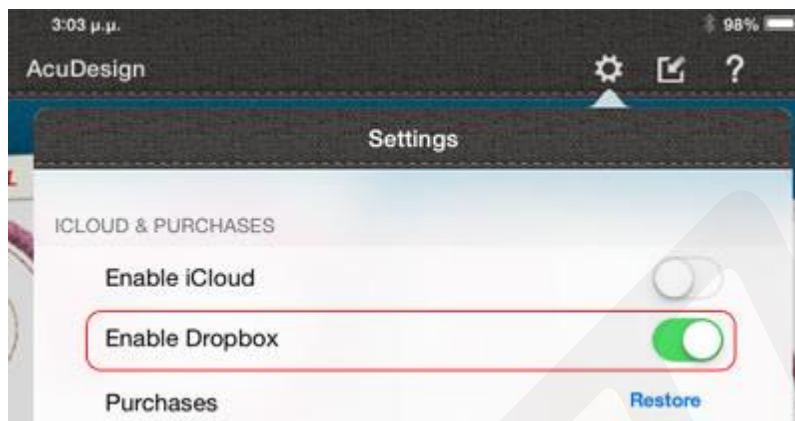


5. Ve složce Aplikace se nyní vytvořila složka Artistic. Do ní budou umísťovány exportované motivy.



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

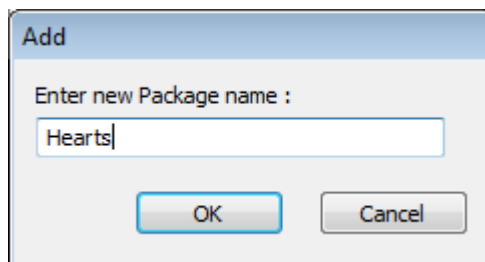
Poznámka: Aby byly vaše složky synchronizovány, ujistěte se, že jste povolili možnost Povolit Dropbox v nastavení AcuDesign.



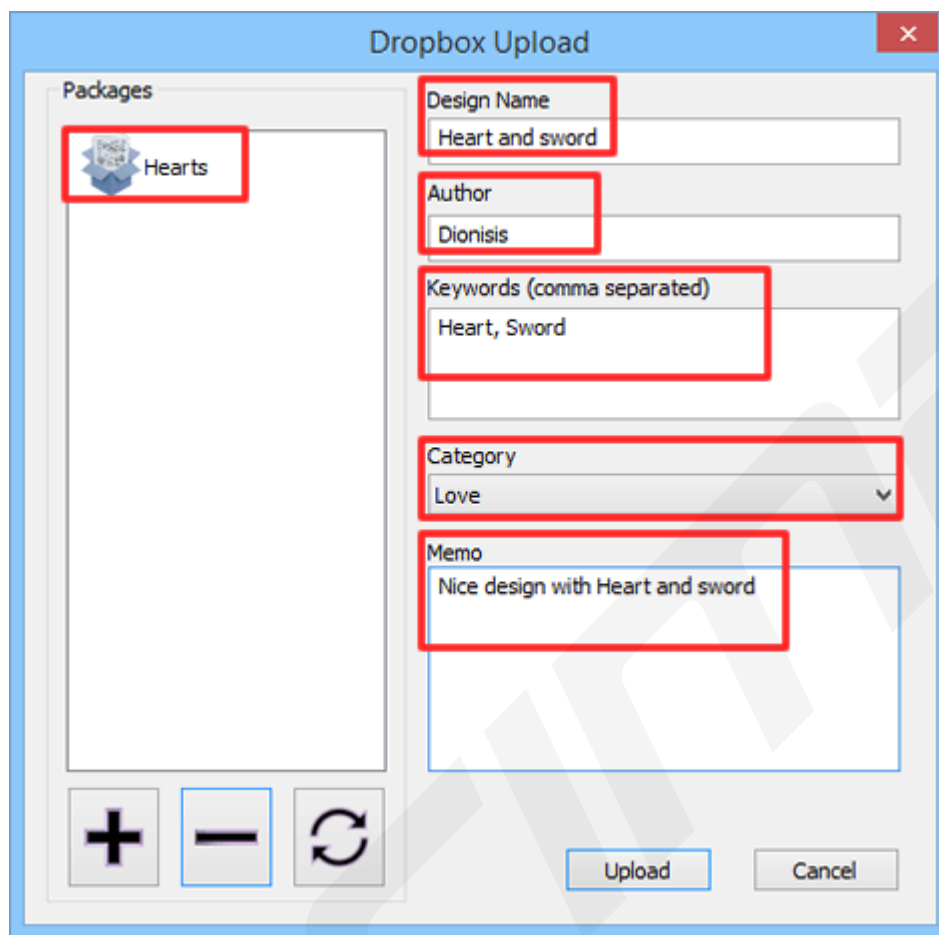
7. Pokud autorizace neproběhla správně, objeví se následující vyskakovací okno. Pokud se něco pokazilo a autorizace selhala, musíte začít znovu pomocí možnosti Export do Dropboxu v nabídce Soubor.



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.

Pojmenujte si motiv.

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

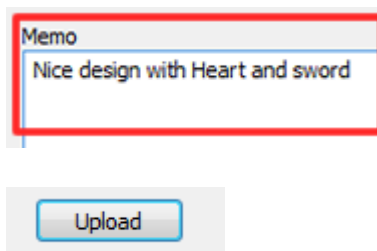
Vepište klíčová slova, odděluje je čárkou, která nám pomohou v případě, že budeme motiv vyhledávat.

Vyberte kategorii, do které motiv patří.

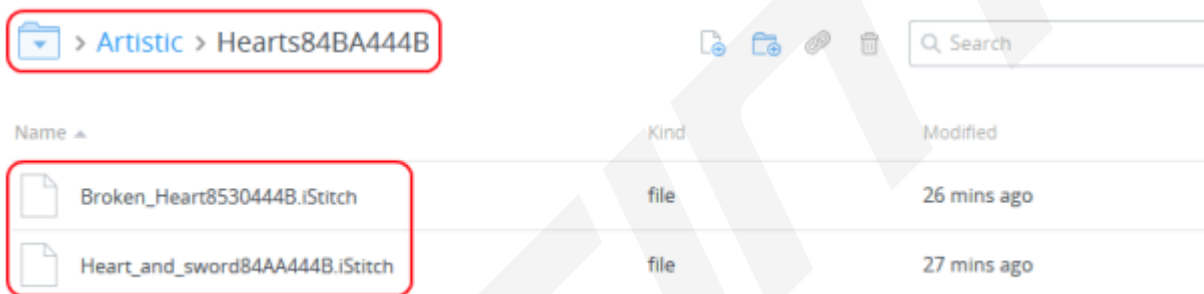


K motivu můžeme přidat krátký popis, například detaily jeho výroby apod.

Nakonec stiskneme Upload a motiv se odešle do Dropboxu.

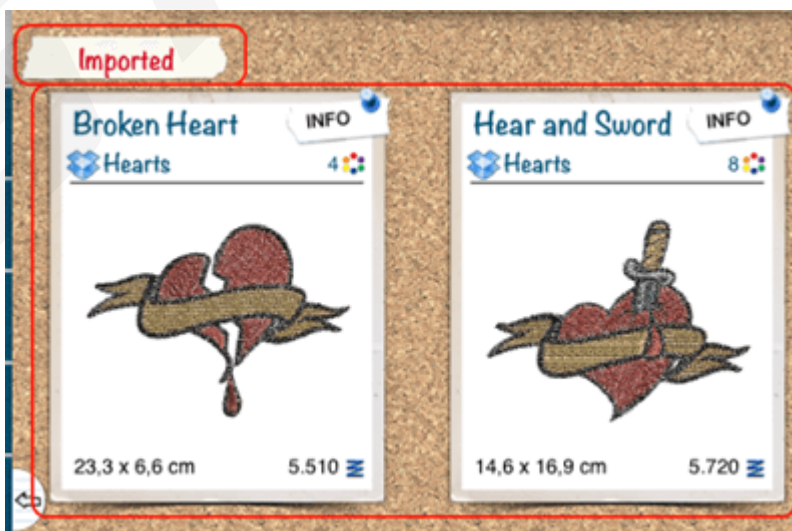


11. Objeví se zpráva o tom, že upload proběhl úspěšně. Pomocí možnosti Export do Dropboxu jsme motiv uploadovali do Dropboxu. Stejným způsobem můžeme uploadovat tolik motivů, kolik jen chceme. Jak můžete vidět na následujících obrázcích, na našem dropboxovém účtu se v aplikacích vytvořila složka nazvaná 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 v náhledu motivu.



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





### Export do SVG

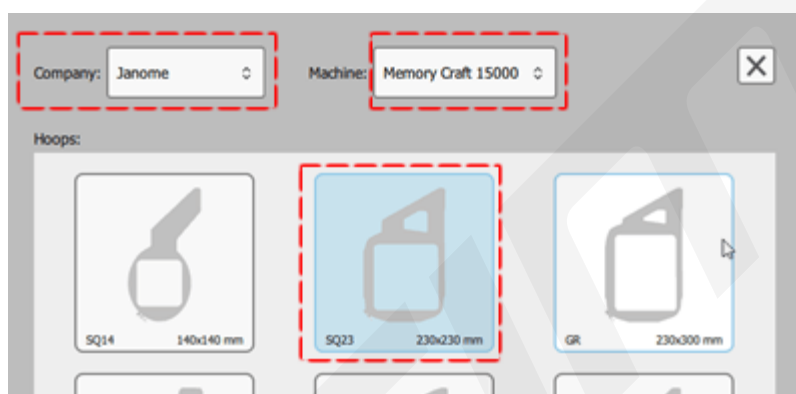
Artwork čehokoli, co vytváříte, je možné exportovat do speciálního formátu souboru - SVG - který obsahuje pouze daný artwork. Exportovaný soubor SVG lze použít při tisku nebo při vytváření kombinací vyšívání a tisku na oděvy. Pro uložení motivu do SVG (Scalable Vector Graphics) postupujte dle následujících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

## 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 i rámeček, je vše potřebné uloženo. Program si výběr zapamatuje a odtud nemusíte provádět žádné změny, pokud se nerozhodnete připojit jiný stroj.

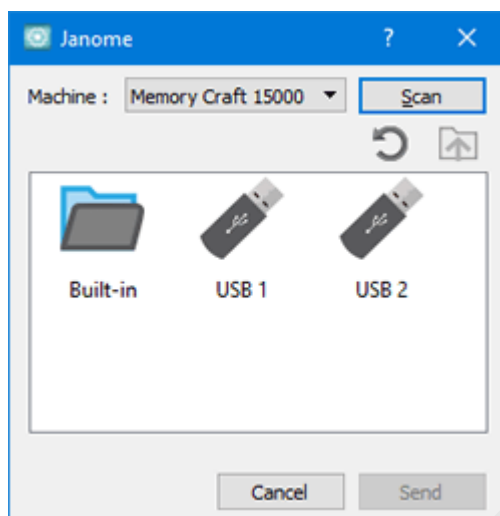


Výběr stroje určuje dostupné rámečky, připojení a formáty souborů pro export. Nyní dle vybraného stroje program vybere dostupné způsoby připojení a transferu souborů. Například stroj Janome Memory Craft 1500 podporuje přímé USB připojení a bezdrátové připojení. Pokud je stroj připojen k PC, ať už přes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

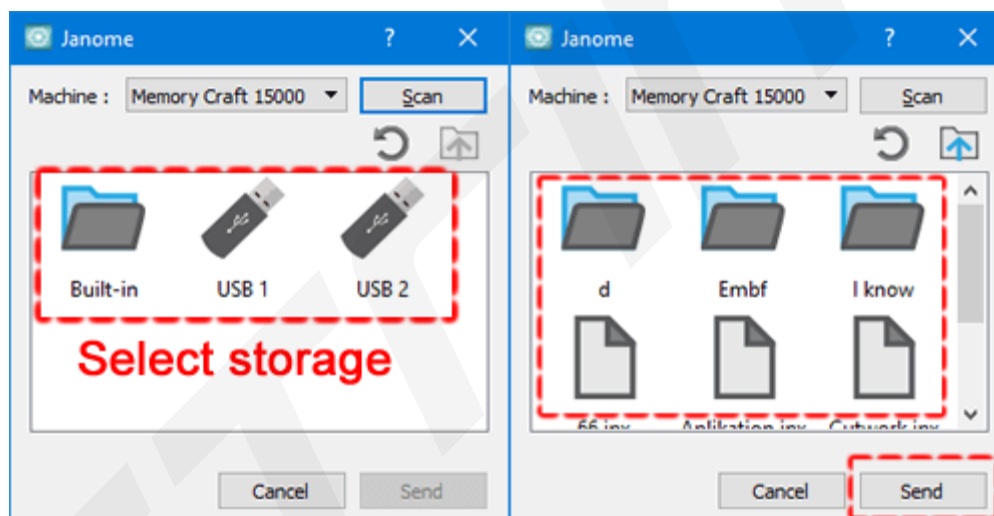


## Poslat přes WiFi

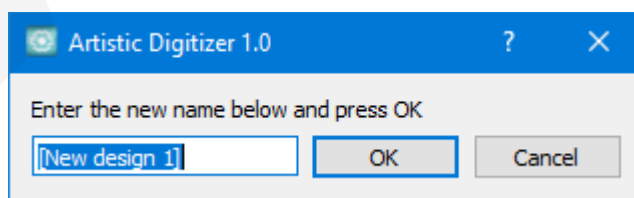
Použijete-li možnost Wifi, můžete motiv poslat do stroje přes WiFi. V případě, že je připojeno více strojů stejným způsobem, musíte nejdříve vybrat stroj. Pokud není dostupný žádný stroj, ujistěte se, že je stroj zapnut a připojen k bezdrátové síti. Poté stiskněte Prozkoumat, abyste zjistili, zda je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

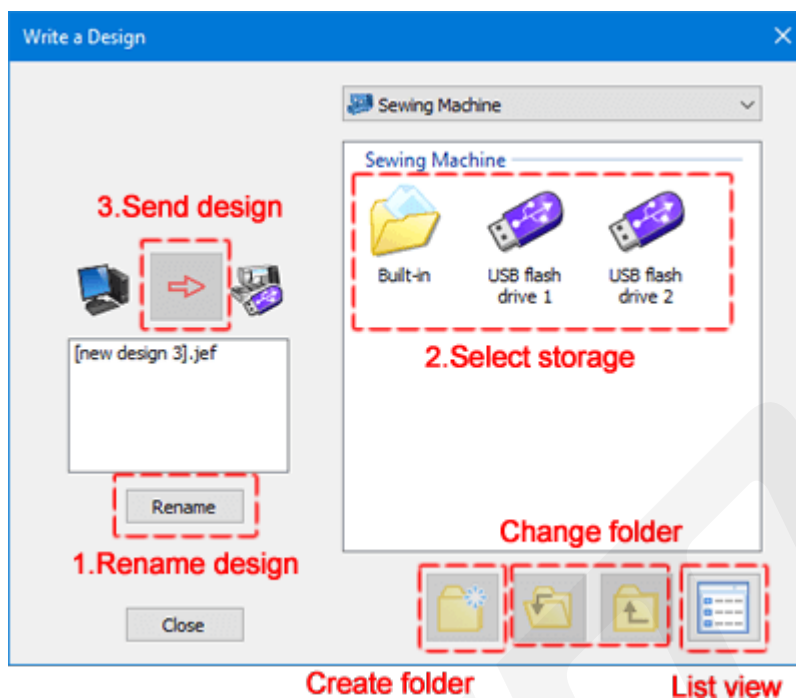


Jakmile kliknete na Odeslat, musíte zadat název vašeho motivu a poté kliknout na OK.

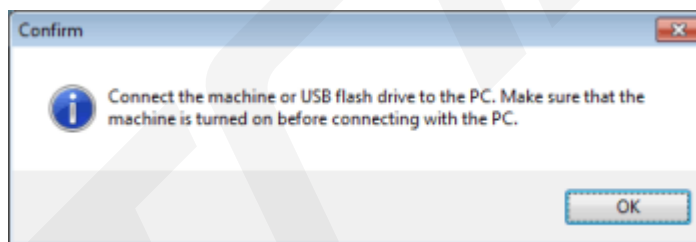


## Poslat přes USB

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

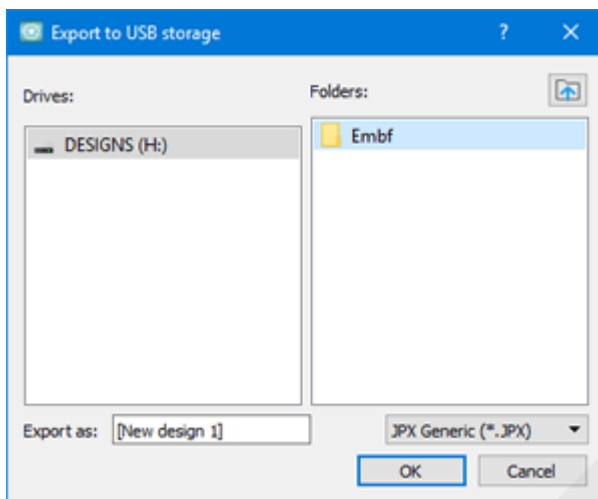


Používáte-li možnost Do stroje ujistěte se, že je fyzicky připojen k vašemu PC. Nastal-li problém s připojením, objeví se okno, ve kterém musíte potvrdit, že jste se pokusili zaslat motiv do nepřipojeného stroje.

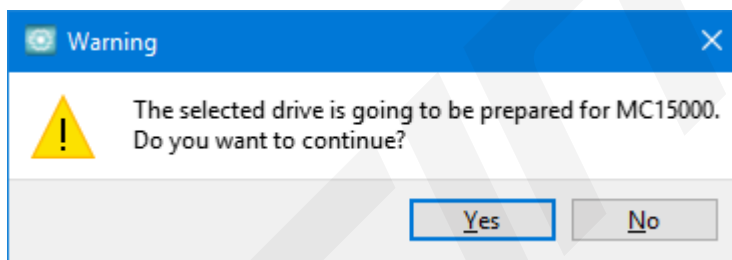


## Na USB disk

Pokud váš stroj nepodporuje přímé připojení nebo pokud není možné se se strojem přímo spojit, použijte možnost Na USB disk pro zaslání motivu na úložné zařízení USB, které následně připojíte do portu vašeho stroje a načtete požadovaný motiv. Po zvolení této možnosti se otevře následující okno a vy si můžete zvolit libovolné připojené USB zařízení, na něž uložíte svůj motiv. Jakmile si zařízení vyberete, na pravé straně se objeví dostupné složky. Klikněte na složku, pojmenujte motiv a kliknutím na OK jej uložte na USB zařízení.




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





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

Výběr

QST-ITM®

Abyste mohli motiv měnit, musíte nejdříve vybrat objekty, se kterými má být manipulováno. Je několik způsobů, jak vybrat objekt. Nástroj Obdélníkový 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 upravovat objekty, musíte je nejdříve vybrat. Výchozím nastavením při spuštění programu je Obdélníkový výběr . Jedná se o výchozí režim výběru, vyberou se všechny objekty uvnitř myší vytvořeného obdélníku. Chcete-li si zvolit jiný nástroj a přejít do režimu výběru, jednoduše klikněte na ikonu .

Nejjednodušším způsobem výběru objektu je jednoduché kliknutí na něj. Okolo objektu se objeví výrazný obdélník, čímž je indikováno, že je zvolen. To vám pomáhá v orientaci při práci na komplexním motivu. Uvnitř této sekce můžete myší vybírat objekty. Pro výběr více objektů podržte klávesu Shift nebo Ctrl, a poté klikněte na vámi požadovaný objekt. Rozdíl mezi jednotlivými klávesami je, že pomocí Shift můžete objekt do výběru pouze přidat. Tedy pokud již byl vybrán objekt a vy na něj opětovně kliknete, zůstane vybrán. Pomocí Ctrl můžete objekty z výběru i odstraňovat. Pokud není odkliknutý objekt vybrán, přidá se do výběru, pokud již vybrán byl, výběr bude zrušen.




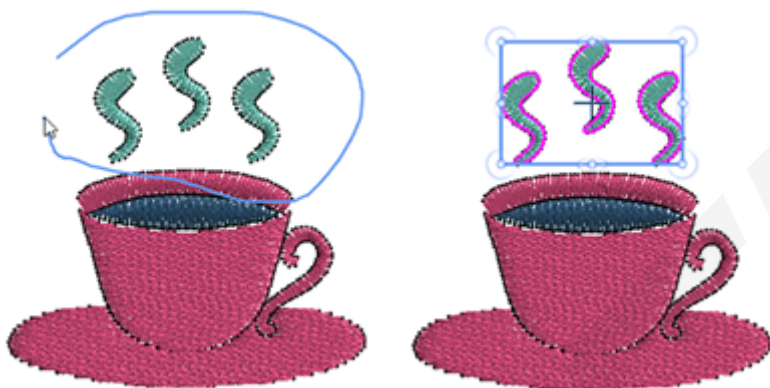
Několikanásobný výběr je možné vytvořit také pomocí obdélníku okolo vámi požadovaných objektů. Podržte levé tlačítko myši a táhnutím vytvořte obdélník kolem objektu, jakmile tlačítko myši pustíte, dojde k výběru. Pokud se uvnitř obdélníku nachází více objektů, budou vybrány všechny. Uvnitř obdélníku 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 Lasem . Přesunete-li kurzor myši na obdélníkový výběr, objeví se vyskakovací panel nástrojů, ve kterém se nachází oba výběry (Obdélník i Laso), klikněte na ten, který chcete použít. Je-li zvoleno Laso, můžete tažením myši namísto obdélníku vytvořit kolem objektů volnou linii výběru. Pust'te 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.

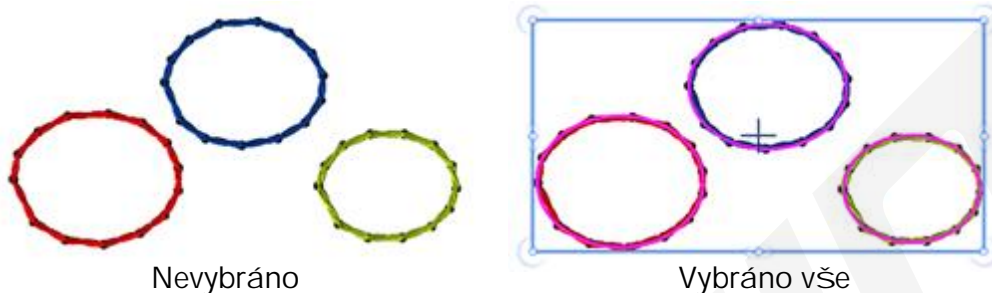
Poznámka: Výchozím nastavením je Obdélníkový výběr . Laso  však můžete jako výchozí nástroj nastavit v Možnostech, které se nachází na záložce nástrojů pod panelem nástrojů.

## 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 možností 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 - Mac OS) 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.


## Procházení objektů

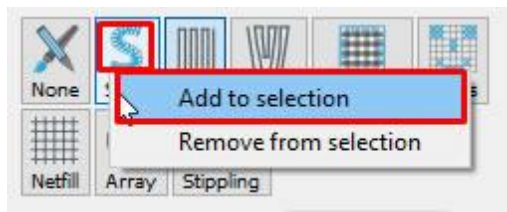
---



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

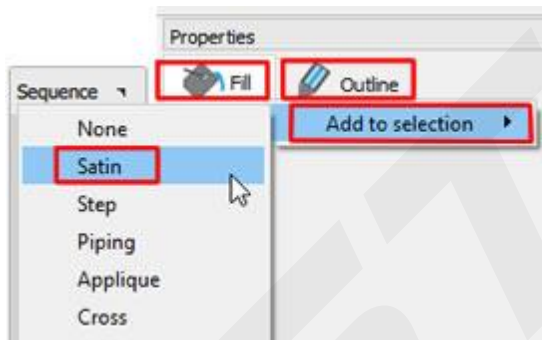
- Ctrl + Home - vybere první objekt v motivu (Mac OS - Cmd + Home).
- Ctrl + End - vybere poslední objekt v motivu (Mac OS - Cmd + End).
- Tab - vybere následující objekt v motivu. Pokud není vybráno nic, bude vybrán první objekt v motivu. Po každém stisknutí klávesy Tab se vybere jiný objekt, který 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.

## Select by stitch type

Někdy je velice užitečné vybrat všechny objekty stejného typu. Příklad: potřebujete vybrat všechny saténové objekty a změnit jejich barvu nebo provést jinou úpravu. Klikněte pravým tlačítkem na ikonu Satén  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 musíte pro výběr kliknout pravým tlačítkem na Výplň  či Obrys  v záložce vlastností. Z nabídky zvolte Přidat do výběru a vyberte libovolný 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.

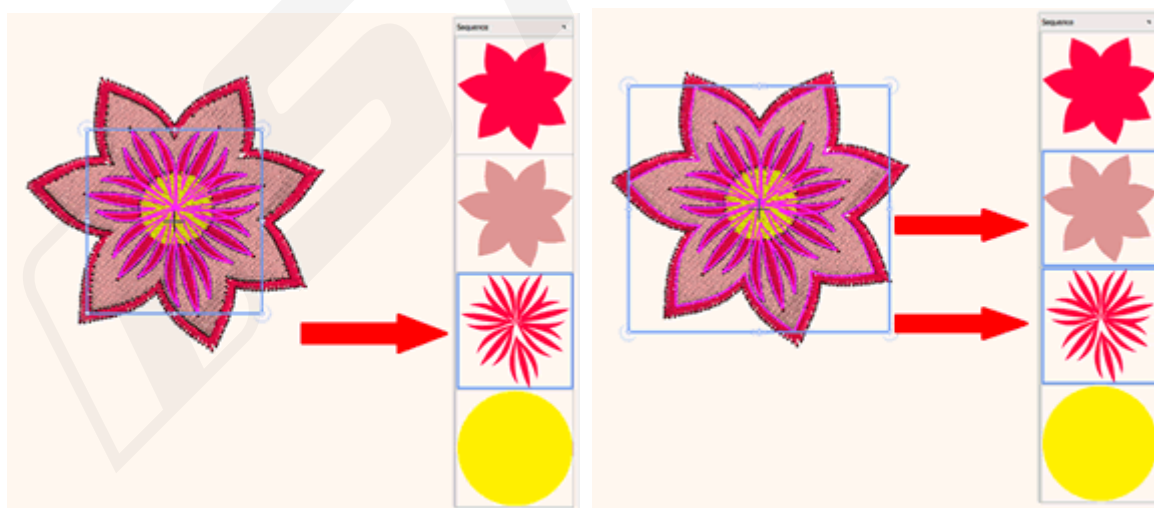
## Výběr dle barvy

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 všechny 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 pro výplň 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 ukážeme pouze jeho výběrové funkce. Kliknete-li ve správci sekvence na jakoukoli položku, vyberete ji v oblasti motivu. Zde vidíte, která položka byla vybrána, a to díky obdélníku okolo ní. Podržením klávesy Ctrl (MAC OS - Cmd) a klikáním na jednotlivé položky můžete vybrat několik položek sekvence.



Zvolena 1 položka sekvence





Zvoleno vícero položek sekvence

Zobrazení motivů


V této sekci si projdeme všechny dostupné možnosti a nástroje, které vám pomohou co nejlépe zobrazit vaše motivy a usnadnit jejich tvorbu či úpravy. 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 motivu. 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.

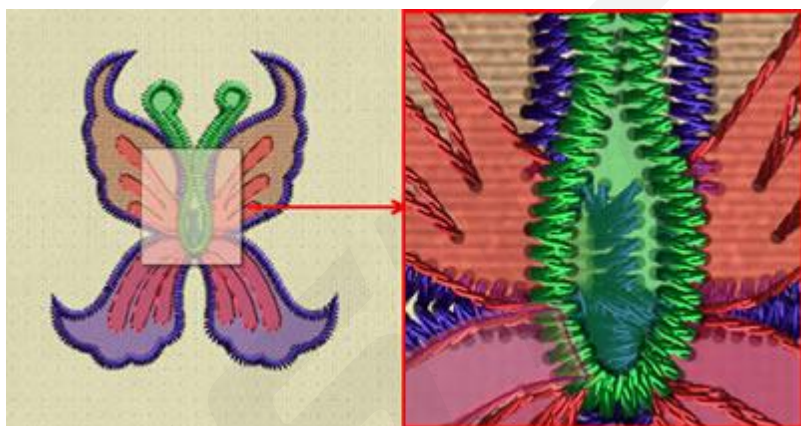
## Nástroje zoomu

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 - Mac OS) a použít kolečko, které se dočasně přepne do režimu Zoomu. Pokud potřebujete Zoomovat vertikálně, stiskněte při pohybu kolečkem klávesu ALT.

Navíc můžete zobrazení měnit pomocí nástrojů zoomu v záložce Nástroje (Přiblížení , Předchozí zobrazení ,  
'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 začal bod zobrazení a táhněte myši za stálého držení levého tlačítka. Takto vámi označená oblast bude novou zobrazenou oblastí.




### Předchozí zobrazení




Pomocí nástroje Předchozí zobrazení  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, najed'te kurzorem na Nástroje zoomu a objeví se všechny dostupné možnosti. Kliknutím na nástroj Předchozí zobrazení jej aktivujete. Funkci lze aktivovat i klávesou F3.

## Najíždění

Najíždění  vám umožní pohybovat motivem po obrazovce, jako byste pohybovali papír rem po ploše. Funkci najíždění aktivujete kliknutím na ikonu Najíždění na panelu nástrojů nebo stisknutím klávesy H. Kurzor se změní na ruku stejnou, jako je ikona, a vy s ní 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 doleva či doprava.


## Zoom na vše

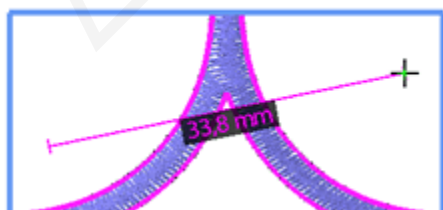
Pomocí této funkce můžete zobrazit celý motiv v přehledné obrazovce. Tuto funkci aktivujete kliknutím na  na panelu nástrojů -> sekce Zoom nebo pomocí klávesy F4. Máte-li multifunkční klávesnici, ujistěte se, že nejsou klávesy "F" uzamčeny.

## 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.

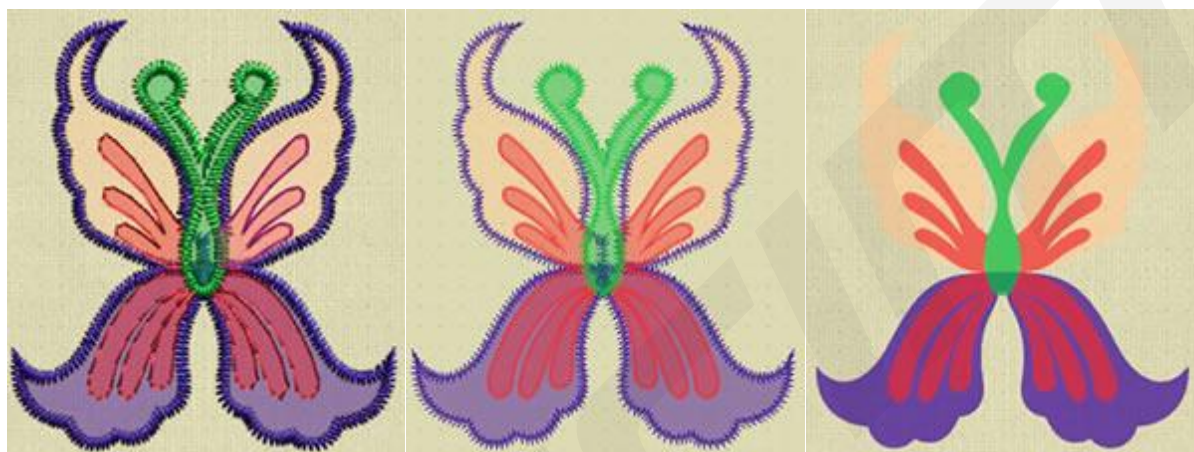
## Pravítko

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 přeměřit 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 motivů

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 vidíte stehy 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.

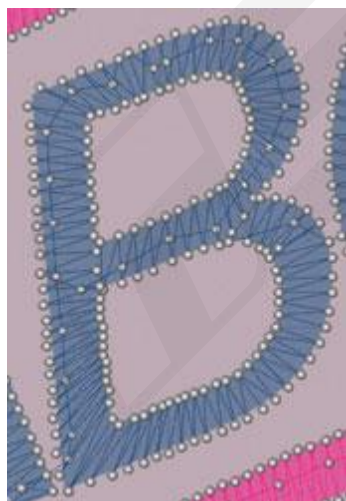


3D náhled

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.

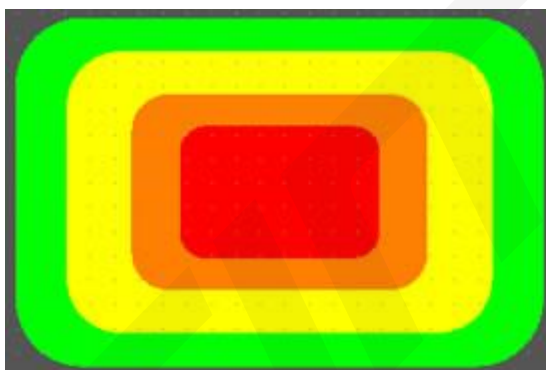


## Zobrazení tloušťky

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 oranžově 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.



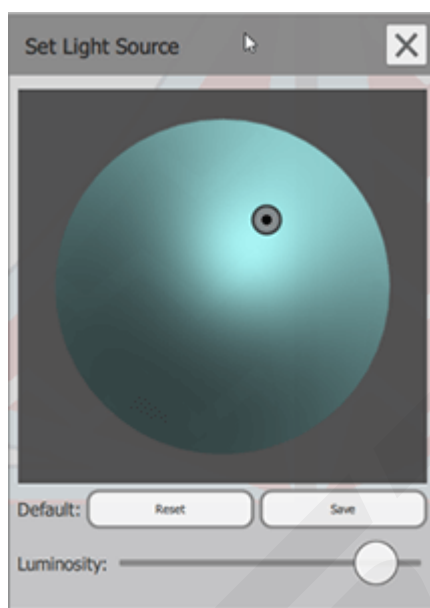
Překrývající se objekty



Zobrazení tloušťky

## Nastavení zdroje světla

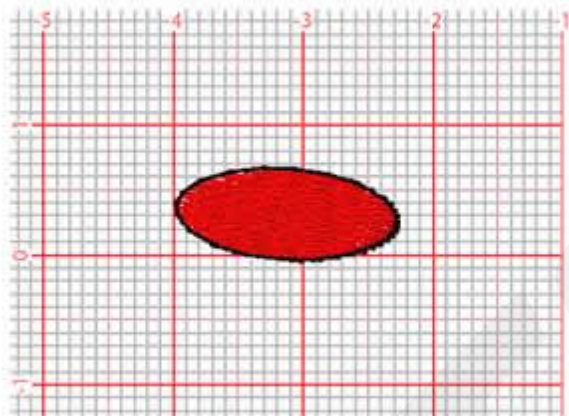
V 3D náhledu existuje způsob, jak nastavit zdroj světla. Pomocí funkce Nastavit zdroj světla v nabídce Zobrazení aktivujete speciální okno s 3D koulí. Na kouli se nachází bod, který zobrazuje současný zdroj světla. Přetažením tohoto bodu můžete měnit místo, ze kterého bude světlo vycházet, rovněž můžete 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 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, mřížka nebude poskytovat informace v centimetrech, ale v palcích.





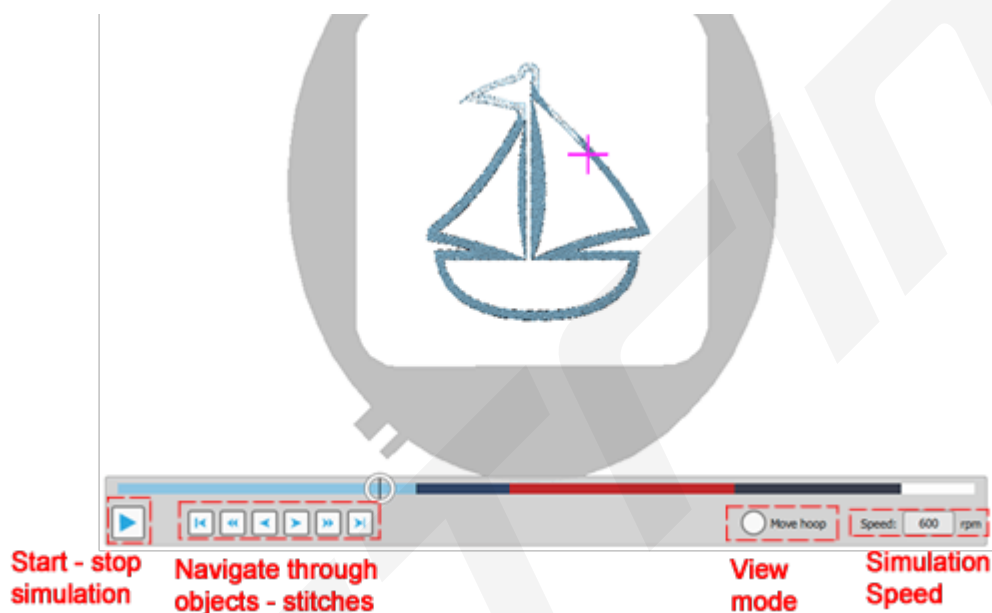
## Zobrazit rámeček


V nabídce zobrazení můžete rovněž aktivovat/deaktivovat zobrazení rámečku použitím možnosti Rámeček. Výchozím rámečkem bude pro každý motiv rámeček, který jste nastavili na uvítací obrazovce. Je-li rámeček deaktivován, vidíte pouze šedou linii, která představuje 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 si lze vybrat a dokonce 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 procesu vyšívání libovolného motivu. Pomalé překreslení poskytuje automatickou simulaci vyšívacího procesu. Listujte 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 kliknutím na ikonu na panelu nástrojů  nebo pomocí kláves Shift+F11.



Pro spuštění simulace klikněte na tlačítko Start . 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 libovolný jiný bod nebo se přesunout 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.



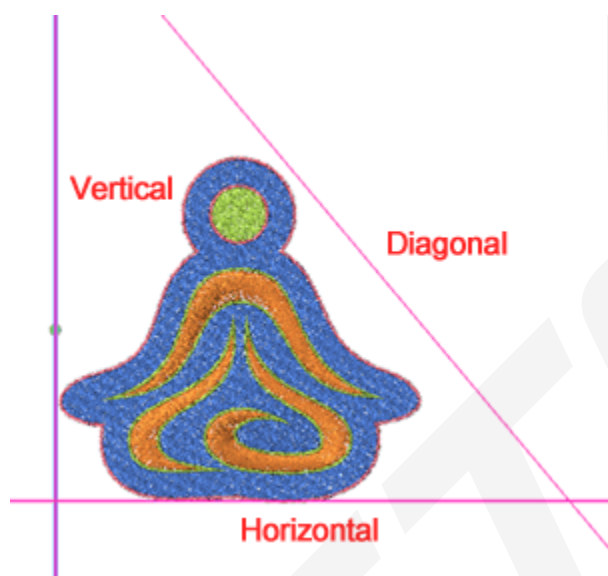
## Vodítka

Vodítka jsou užitečná při tvorbě/úpravách motivu, protože pomáhají srovnat umístění jeho částí. Existují tři typy vodítek: Vertikální, Horizontální a Diagonální.

Vodítka můžete dočasně Zobrazit/Skrýt aktivací či deaktivací funkce Zobrazit v nabídce Zobrazení -> Vodítka.

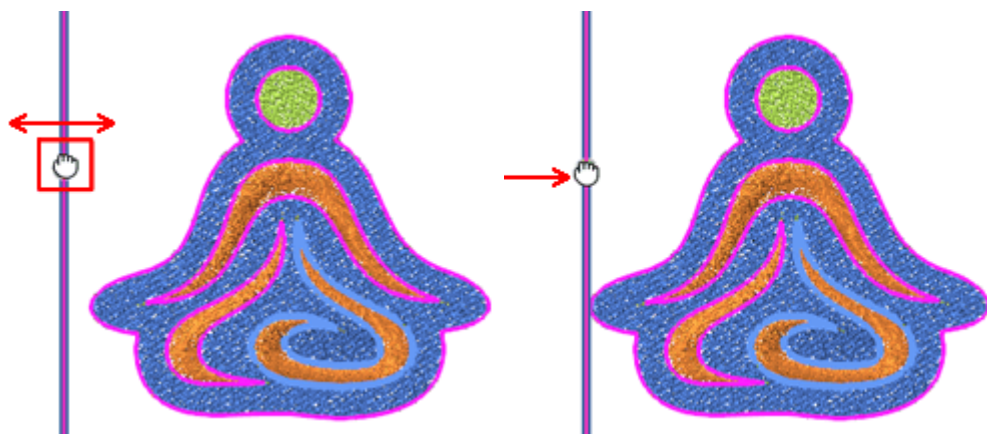
Pro aktivaci/deaktivaci režimu Vodítka musíte nejprve kliknout na ikonu Vodítka .

Jakmile tento režim zapnete, můžete 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.

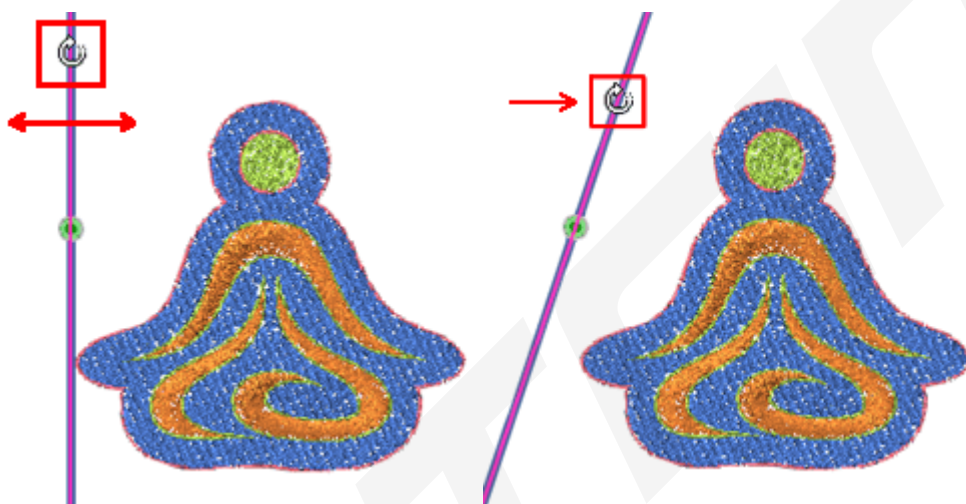


Kliknete-li na kterékoli vodítko, uvidíte přímkou s obrysem, který značí, že je vodítko zvoleno. Toto vodítko můžete smazat klávesou Delete. Vodítkem můžete pohybovat myší pomocí kroužku, který se objevuje ve středu vodítka. Kurzor se při najetí na něj změní v ruku a vy jej můžete tažením přemístit.

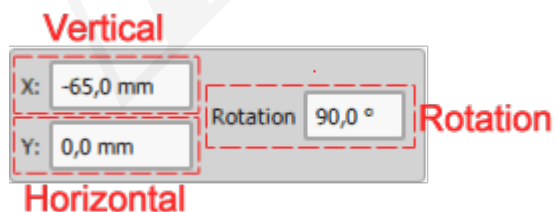




Pokud myš přesunete kamkoli na vodítko, kurzor se změní v rotující šipku a vy můžete motivem otáčet. Držíte-li klávesu Alt, dojde po každém kliknutí k otočení o 30 stupňů. Rovněž můžete držet klávesu Shift a otočení bude probíhat po 15 stupních. Po stisknutí klávesy Ctrl přepnete na režim posunování.



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.



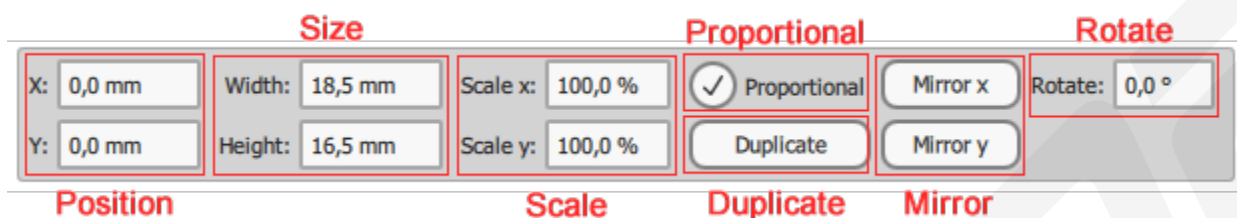
Všechna vložená vodítka mají funkci rychlého připnutí, která je při tvorbě velice užitečná. Všechny objekty můžete rychle přesunout k vertikálním a horizontálním vodítkům, která jste do pracovního prostoru umístili. To je velice užitečné v případě, že chcete objekty srovnat do konkrétní pozice a ulehčit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

Úprava objektů

Různými způsoby můžete importovat artwork, vektorové a bitmapové obrázky či výšivkové soubory. Rovněž můžete vytvořit textové a monogramové motivy. Každopádně, ať už vyberete jakoukoli část motivu, panel Možnosti nástrojů se objeví v levém horním rohu oblasti motivu. Tento panel se liší v závislosti na obsahu; vlastnosti a možnosti se vztahují pouze k vybranému objektu či nástroji. Jakmile vyberete objekt, okamžitě získáte přístup k jeho vlastnostem, které můžete pomocí dostupných nástrojů měnit. Můžete jej přesunovat, duplikovat, měnit jeho rozměry, zrcadlit a otáčet jím.



Kromě běžného nastavení můžete na této liště najít také konfigurační možnosti pro různé nástroje. Pokud například spustíte textový editor, uvidíte dostupné možnosti textu, které můžete u vkládaného textu upravit.

Nejdříve je nutné napsat text, až poté lze upravovat jeho velikost a umístění. ,



Vklad textu

Běžným nastavením objektu se rozumí:

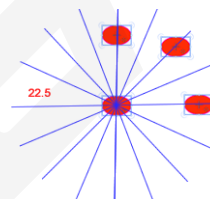
- **Změna pozice** - změnou hodnot X a Y můžete změnit umístění objektu uvnitř oblasti motivu. Poloha vybraného objektu je vypočítána v závislosti na jeho středu. Vložené hodnoty X a Y tedy definují polohu středu objektu. Hodnoty změňte přepsáním příslušných políček a potvrďte je Enterem či kliknutím mimo políčko. Změna se automaticky projeví v oblasti motivu.
- **Změna velikosti** - změnou šířky a výšky můžete změnit rozměry vybraného objektu. Hodnoty představují přesné rozměry objektu a nejsou tedy průměrnými rozměry v rámci obdélníkového výběru. Změnu šířky a výšky provedete přepsáním příslušných políček. Potvrzení pak Enterem či kliknutím mimo políčko. V případě, že zaškrtnete možnost Proporcionálně a upravíte jeden z rozměrů, program automaticky nastaví druhý rozměr, čímž je zachována analogie mezi horizontální a vertikální velikostí objektu.
- **Škálování X-Y (%)** - škálování vám dává možnost škálovat objekt zadání procentuálních hodnot rozdílých od jeho původní velikost. Škálovat můžete objekt dle osy X či osy Y. V případě, že je zaškrtnutá možnost proporcionálně a vy nastavíte jednu z os, program automaticky upraví druhou osu, čímž je zachována analogie mezi horizontální a vertikální velikostí objektu.
- **Duplikovat objekt** - stiskněte toto tlačítko a zvolený objekt bude překryt jeho přesným duplikátem.

- Zrcadlit objekt - následující dvě tlačítka lze použít pro zrcadlení originálního objektu v závislosti na horizontální a vertikální ose. Je to něco jako přetočení objektu přes horizontální či vertikální osu, která je umístěna v horizontálním či vertikálním středu objektu.
- Otočit objekt - pomocí tohoto pole můžete nastavit hodnotu natočení objektu (ve stupních). Vepište hodnotu přímo nebo použijte směrové šipky vedle políčka, potvrďte Enterem nebo kliknutím mimo pole. Objekt se automaticky natočí po směru hodinových ručiček o zadaný počet stupňů.

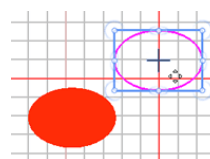
## Umístění objektů

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 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 vodítek.



Podržetím 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.



## Přesunutí objektů pomocí směrových šipek

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 podržíte klávesu Ctrl, objekty se daným směrem budou posouvat o 5 mm. Podržíte-li klávesu Shift, objekt se bude pohybovat o 0,1 mm. Použitím šipek a jejich kombinací můžete objekt umístit přesně tam, kde jej chcete mít.

## Nastavení souřadnic objektu

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



souřadnice X & Y

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. Pravítko 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. Stejného výsledku dosáhnete pomocí ikony pro duplikaci na panelu Možnosti nástrojů. Rovněž můžete objekt Vyjmout (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 jiného programu pro editaci fotografií.

## Smazat

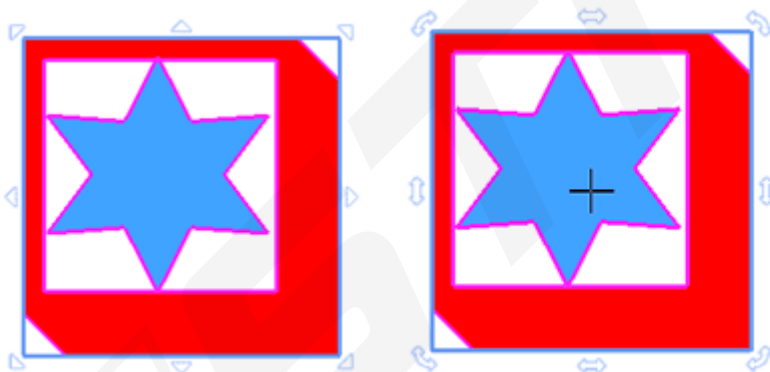
Když už objekt nepotřebujete, můžete jej smazat. Pro smazání objektu(ů) můžete použít klávesu Delete nebo možnost Smazat z kontextové nabídky po pravém kliknutí. Vybrané objekty budou z motivu odstraněny a mohou být navráceny zpět pomocí ikony Zpět na běžném panelu nástrojů.

## Úprava objektů

Během tvorby či editace motivu je často zapotřebí změnit vzhled objektů. Mnoho 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 možnosti 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.

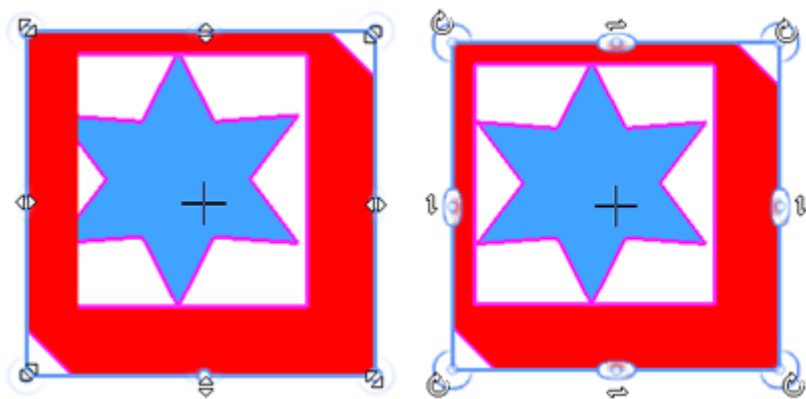
## Otáčení - změna rozměrů

Protože jsou úpravy objektů jedním z nejčastějších úkonů, považovali jsme za nejlepší poskytnout několik operačních režimů, aby si uživatelé, zvyklí na jiný program - např. 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 najedete kurzorem na libovolný 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 snadno otáčet nebo zkosit objekty.



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 najet myší na příslušný prvek lehce za hranici zvýrazněného obdélníku. Operační režim můžete vybrat z položky Kompatibilita na panelu Možnosti nástrojů. Musíte odebrat možnost Otáčení - Změna rozměrů a při příštím spuštění se program spustí v tomto režimu.





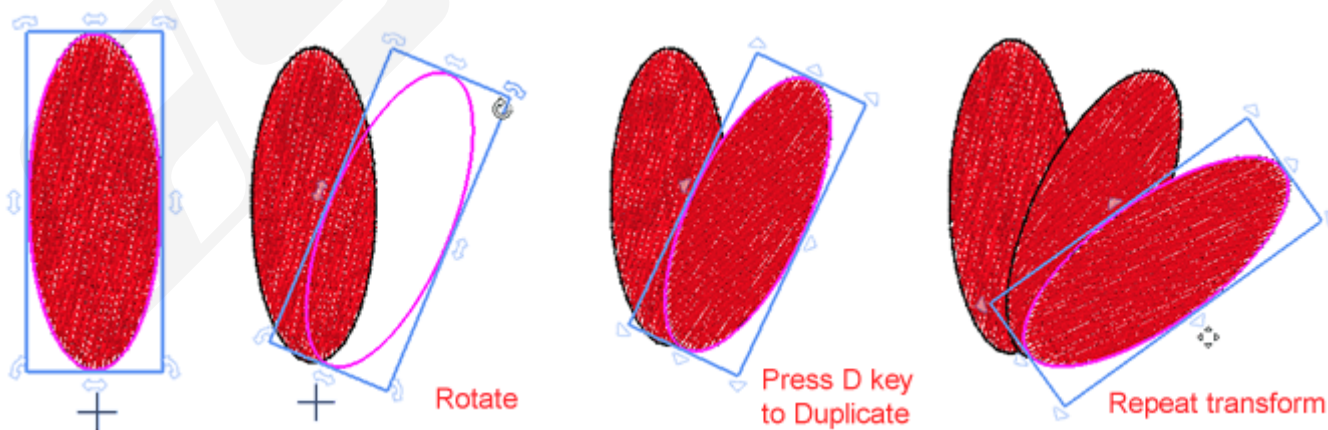
Obě výše zmíněné metody vám umožní provádět změny u jednoho či více objektů najednou.



Při úpravách 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 vám 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. Pokud například 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 použijete.



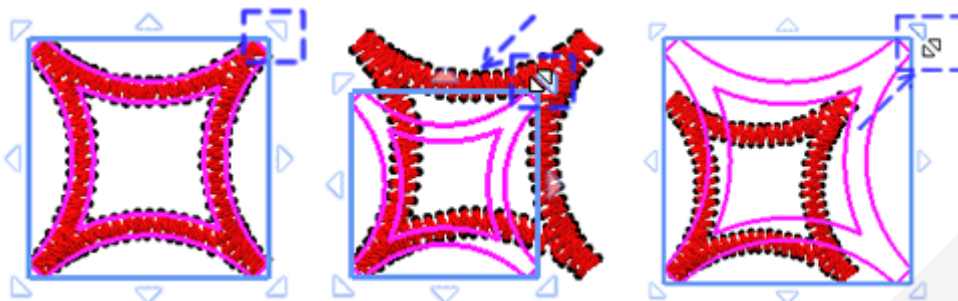
## Vymazat úpravy

---

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 do pozice, ze které byl přesunut.

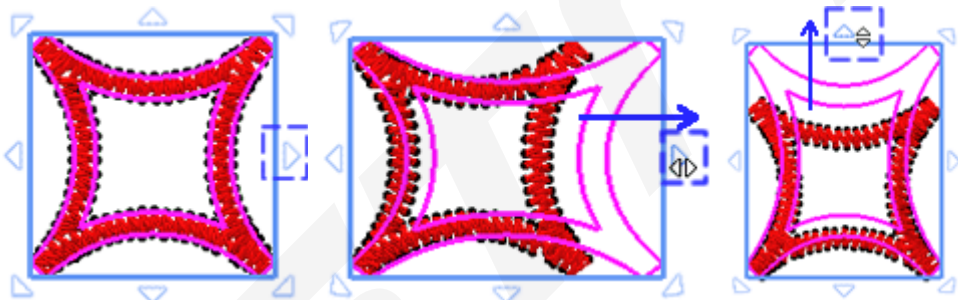
## Rozměry objektů

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 najednou, 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 škálování si vždy můžete zobrazit lištu Status, která se nachází ve spodní části okna aplikace. Na ní se nachází také nové rozměry a procentuální odchylka od původní velikosti.



Podržíte-li při manipulaci s ovládacími prvky klávesu Shift, škálování bude probíhat 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 velikostí: 25%, 50%, 75%, 100%, 125%. To platí, když používáte pro tuto změnu prvky v rozích či na jednotlivých stranách.



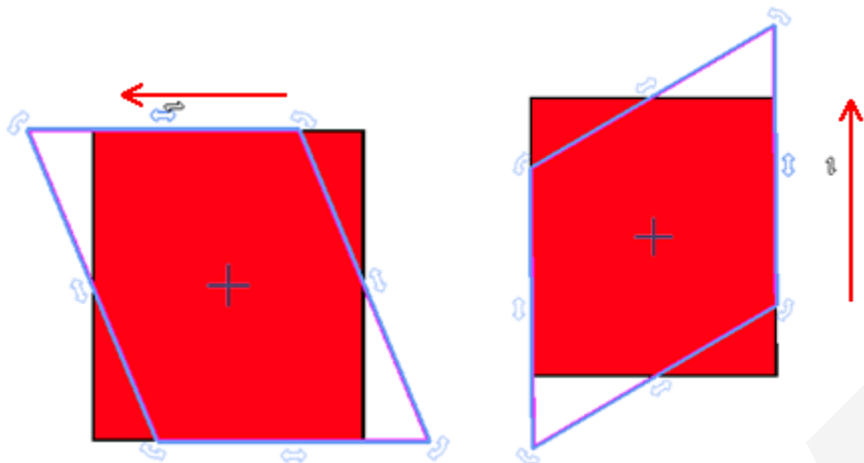
Kdykoli při změně velikosti jednoho nebo více objektů můžete stisknout klávesu D a když poté uvolníte tlačítko myši, dostanete duplikát původního objektu o daných rozměrech. Takto můžete také jednoduše vytvářet zrcadlené objekty. Táhněte opačným směrem, dokud hodnota na liště statusu nedosáhne -100%.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

Velikost objektů lze také měnit mnohem 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 jedné hodnoty, druhá se mění automaticky pro dodržení analogie. Pokud možnost Proporce deaktivujete, můžete objekt natahovat libovolně. Je-li možnost aktivní, můžete změnit celkové rozměry objektu, nebo v opačném případě pouze jednu hodnotu.

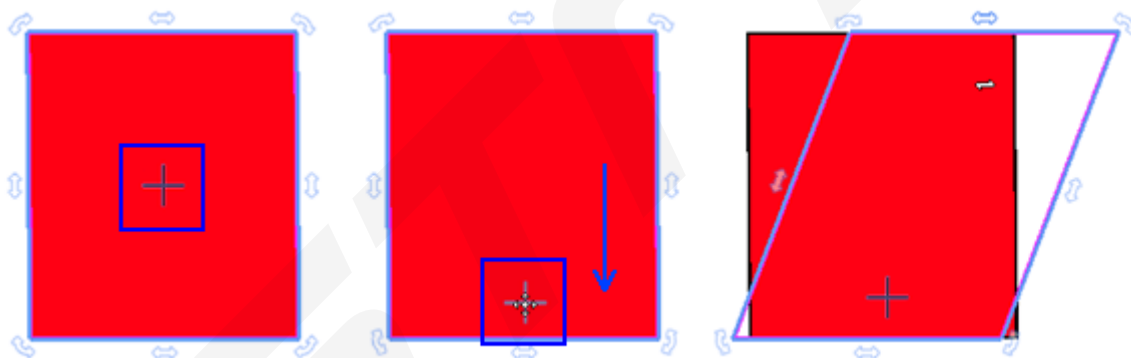
Size	Scale %	Proportional
Width: 15,0 mm	Scale x: 100,0 %	<input checked="" type="checkbox"/> Proportional
Height: 13,1 mm	Scale y: 100,0 %	

## Zkosení objektů

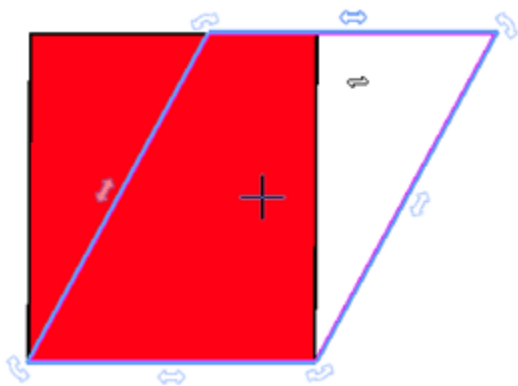
Díky Zkosení můžete zkosit objekty na libovolnou stranu. Aby bylo možné je zkosit, musíte na ně kliknout a následně se objeví prvky pro zkosení. Táhněte libovolným objektem v požadovaném směru. Prvky se nachází na středu každé ze stran.



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 jej do jiné pozice, dokonce i mimo motiv. Umístíte-li střed mimo motiv, můžete zkosení měnit v závislosti na novém středu.



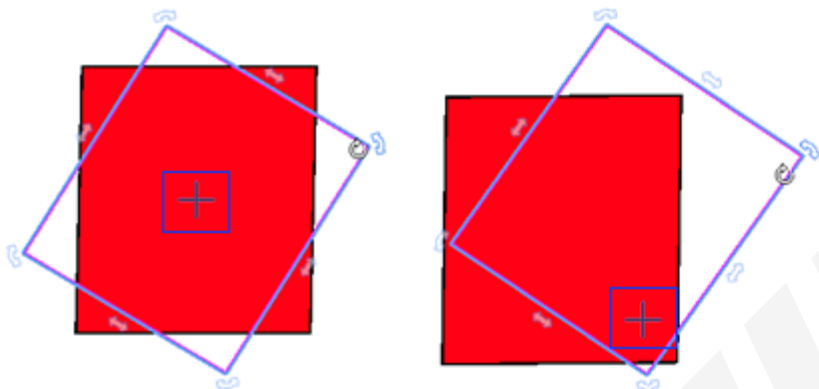
Podržíte-li při zkosení klávesu Shift, úkon proběhne v závislosti na protější straně.



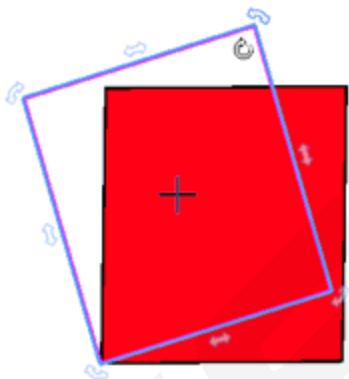
DRAWSTITCH®

## Otáčení objektů

Objekty můžete otáčet kolem jejich středové osy nebo příslušného bodu. Vyberte-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 kotevní bod označí střed objektu. Klikněte na prvek pro rotaci a otáčejte ve směru či proti směru hodinových ručiček vzhledem ke kotevnímu 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 kotevní bod přesunete, můžete otáčet motivem dle tohoto nového centra rotace.

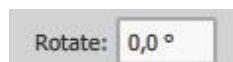


Podržíte-li během rotace klávesu Shift, střed motivu se automaticky změní a bude umístěn k protějšímu (diagonálnímu) prvku, vzhledem ke kterému bude nyní rotace vykonávána.



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 aplikujte, 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.



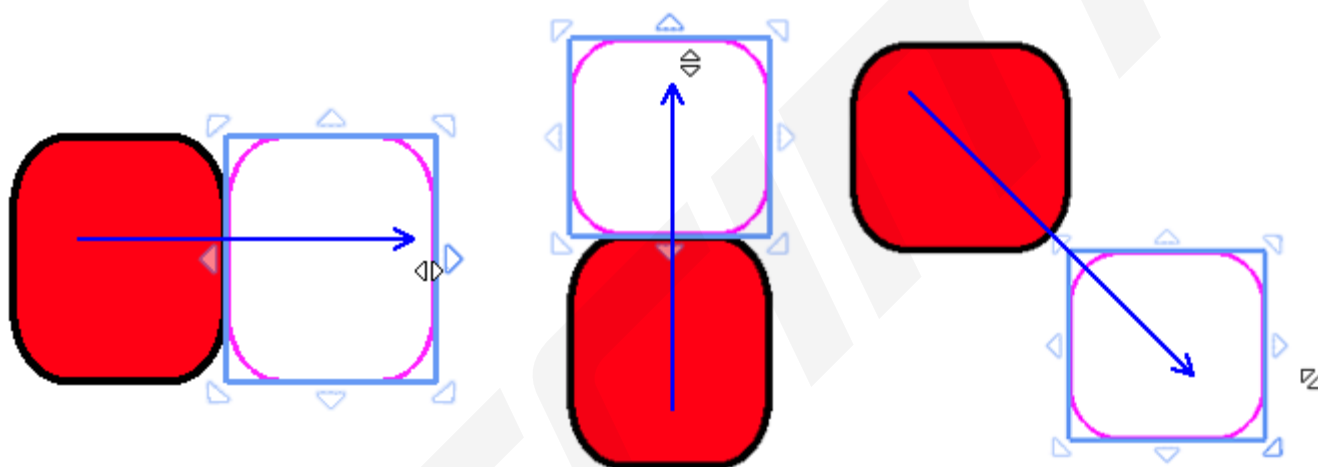


## Zrcadlení objektů

Při tvorbě objektů může být v mnoha případech potřeba 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.



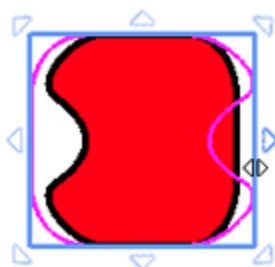
Podržíte-li při zrcadlení klávesu Ctrl, operace probíhá po 25% z velikosti objektu. Tímto způsobem můžete táhnout, dokud se na liště statusu neobjeví hodnota 100%, při které dosáhnete zrcadleného objektu o stejné velikosti.



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



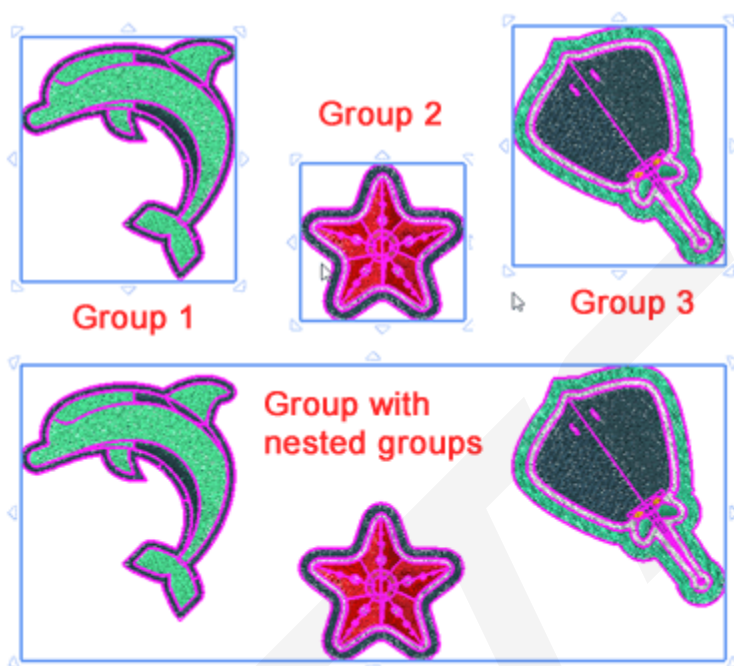
Pokud chcete objekt zrcadlit, ale ponechat jej ve stejné poloze, podržte klávesu Shift a objekt bude zrcadlen v závislosti na středu motivu, nikoli na protější straně prvku/motivu.



Přesnějším způsobem zrcadlení je zakliknutí možností Zrcadlit X a Zrcadlit Y, které 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.

## Seskupit - Odskupit

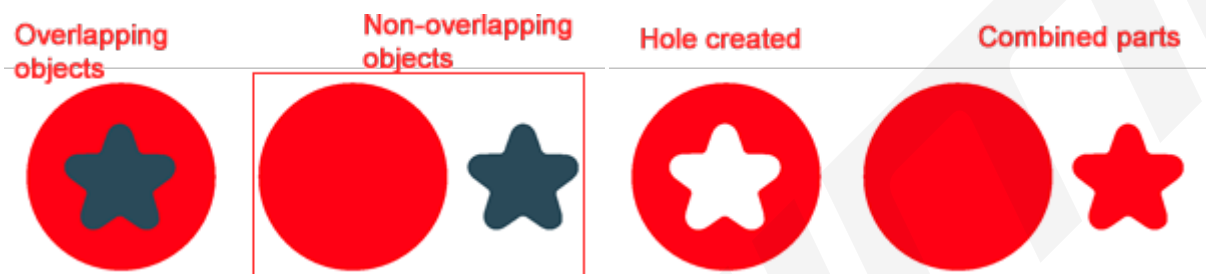
Funkce seskupení je velice užitečná při vytváření lince výšivky. Když seskupíte jeden či více objektů, budete s nimi moci manipulovat jako s jednotkou, ale jejich vlastnosti zůstanou zachovány. Seskupení vám umožňuje nastavit stejné formátování, vlastnosti a další nastavení u všech objektů ve skupině 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 do skupiny přidán. Stejným způsobem lze 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 nezbudou jen 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. Takto jsou zkombinovány překrývající se objekty. Jedná se o velice užitečný nástroj pro tvorbu děr. 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 skokovým stehem, což značí, že jsou kombinované.

## Zpět - Znovu

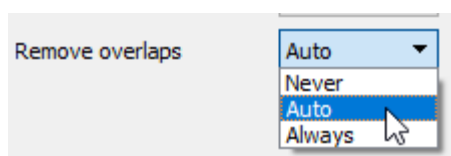
Pomocí těchto možností v nabídce Úpravy můžete vrátit poslední provedenou akci. Funkci lze použít také kliknutím na ikonu Zpět  na běžném panelu nástrojů. Pokud se rozhodnete zrušit provedený návrat zpět, můžete použít funkci Znovu. Pomocí funkce Znovu v nabídce Úpravy můžete zrušit poslední provedený 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 obsahuje 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, sériovými 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 odstříhány. To znamená, že všechny objekty/tvary umístěné pod vybraným objektem vyšity nebudou. Výhodou funkce Automaticky je, že zastřížení je aplikováno automaticky během tvorby motivu. Automaticky bude rozhodnuto, kdy budou objekty vystříhány, a kdy ne, v závislosti na zadání vyšivky.




Úprava stehů

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

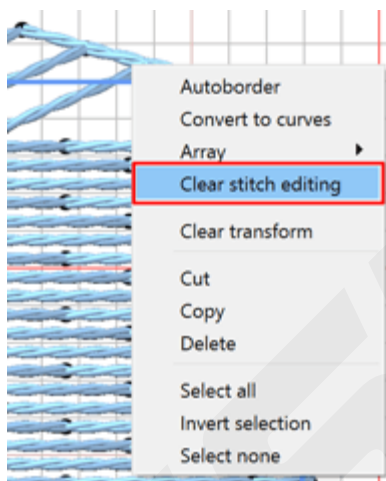
Stehy však nelze upravovat na všech objektech.



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



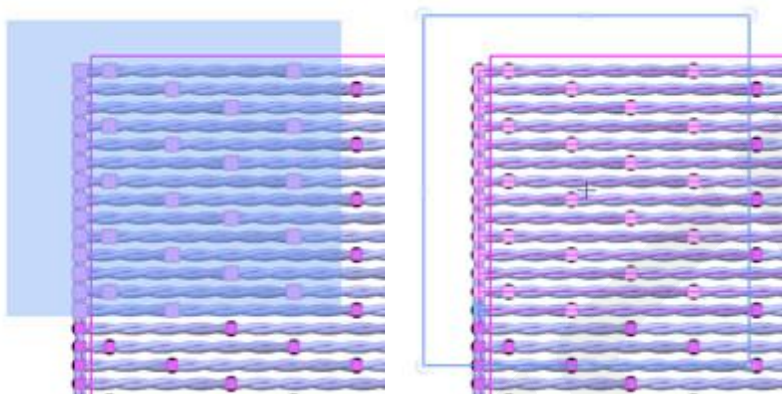
3. Objekt se resetuje a veškeré úpravy stehů budou ztraceny.
4. Na objekt teď můžete použít všechny dostupné nástroje.

## 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 všechny 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.



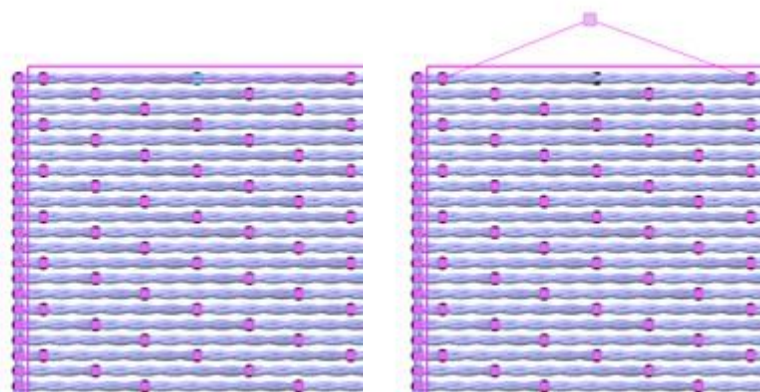
Rovněž existují speciální obdélníkové výběry, které můžete provést pomocí kláves Ctrl, Shift či Alt.

- 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.





There are, also, special "single click selections" that you can do by using "Ctrl", "Shift" or "Alt" keys.

- Hold the "Shift" key pressed while clicking on stitches to add more stitches to your selection.
- Hold the "Ctrl" key pressed to invert the current status of the selected stitches
- Hold the "Alt" key pressed while clicking on selected stitches to remove them from your selection.


## 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 možnost Odebrat vše odeberete z výběru všechny stehy v objektu.
- Pomocí možnosti Obrácený výběr provedete obrácený výběr. Pokud máte vybráno více stehů a kliknete na tuto možnost, vybrané stehy budou odebrány a vybere se zbytek stehů v objektu, a naopak.

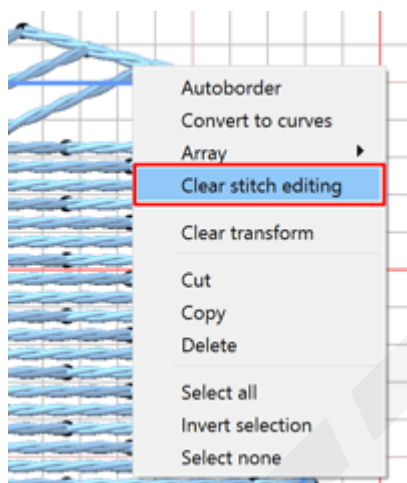
## Přesun stehů

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.

Vybrané stehy můžete přesunout také 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:

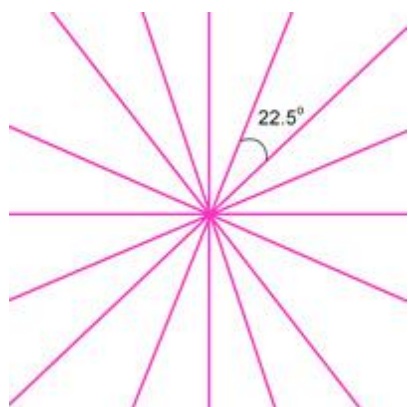
1. Vybrat objekt a kliknout na něj pravým tlačítkem myši.
2. Z nabídky vybrat možnost Smazat úpravy stehů.



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.

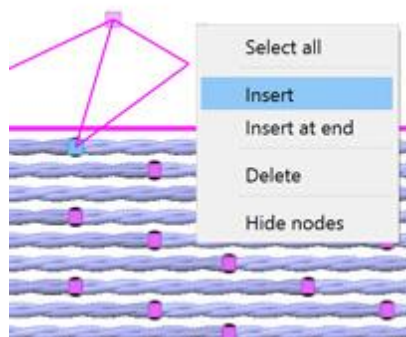


Přesunované objekty teď budou přeskakovat po určitých úhlech, díky čemuž bude přesun probíhat přesněji. Stehy budou přeskakovat po 22,5 stupních.

## 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 lokaci a před vybraným stehem.

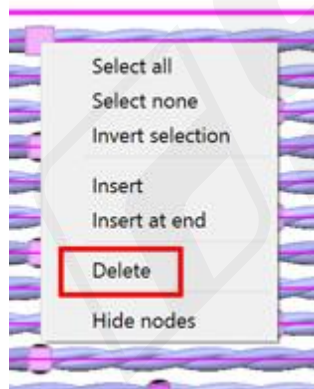


Po dokončení vkládání jednoduše klikněte pravým tlačítkem a funkce se vypne.

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

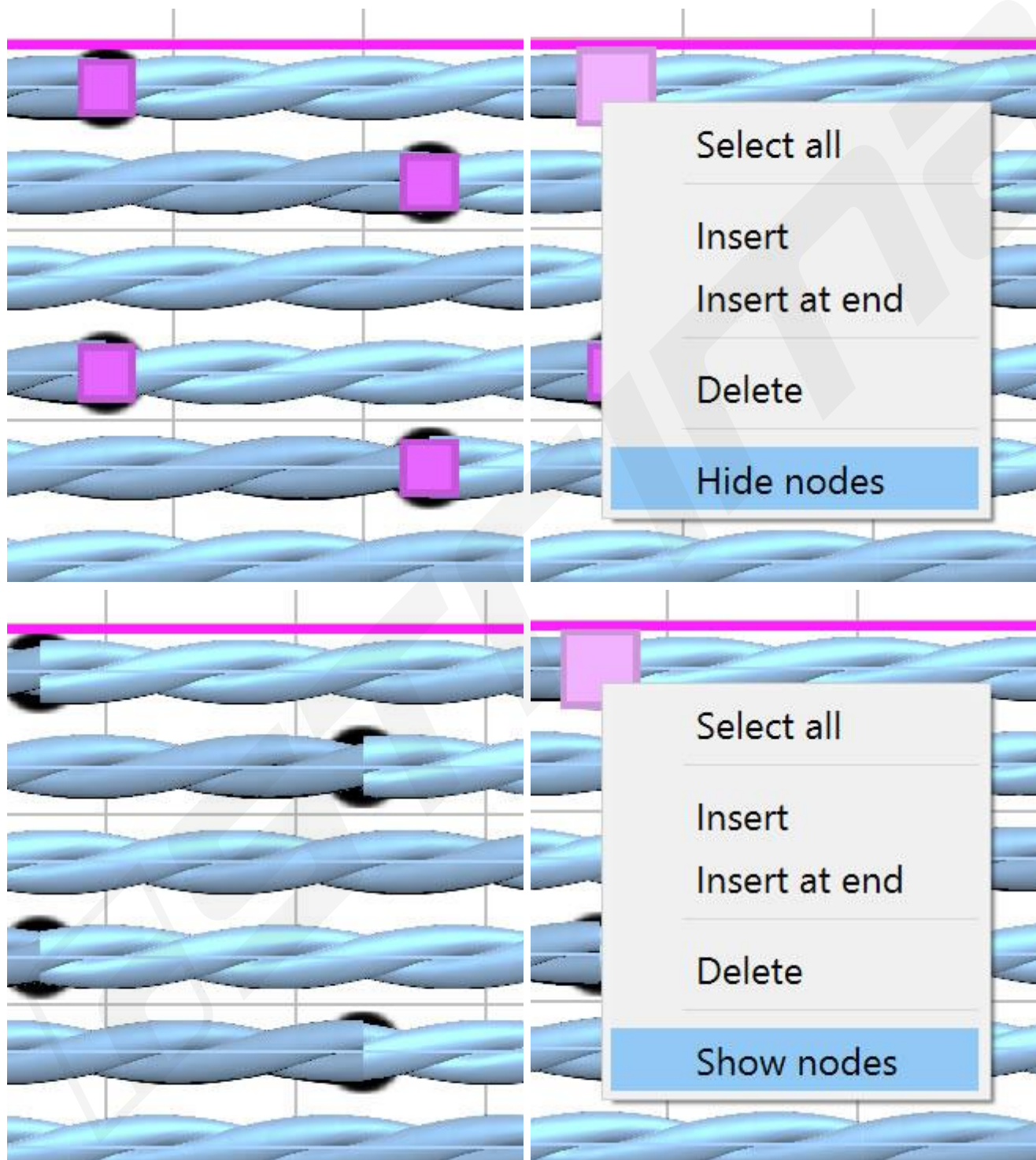
## Smazat stehy

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 odstraní vybrané stehy z motivu a program přepočítá zbytek tak, aby do sebe změny zapadaly.



## 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 opětovné zobrazení uzlů klikněte pravým tlačítkem na objekt a z nabídky vyberte Zobrazit uzly.

Psaní

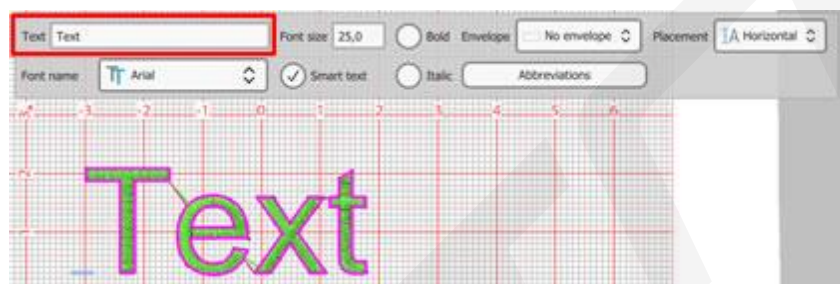
QST **QST** <sup>®</sup>

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 vložit text

Pro vložení textu do pracovního prostoru otevřete Textový editor **T** z panelu nástrojů nebo stiskněte klávesu F8. Poté klikněte na místo, kde má být 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 projeví automaticky.

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



## Úprava textu

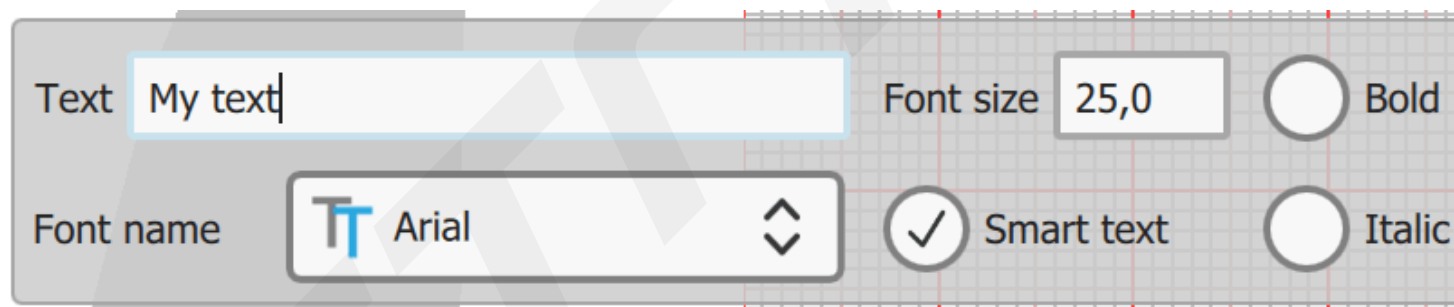
Aby bylo možné editovat textový objekt, nejdříve jej vyberte a následně spustíte textový editor ( **T** nebo F8), objeví se Možnosti nástrojů aktualizované o možnosti, které se pro daný objekt nabízí. Můžete jednoduše editovat text kliknutím do textového pole a změnit jej jako v běžném textovém editoru.

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



## Změna fontu a velikosti 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, případně aplikovat funkci Tučné či Kurzíva.



- Pro změnu názvu 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 ve tvaru jako je 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.
- Rovněž máte možnost přidat Tučný text či Kurzívu. Toho docílíte zaškrtnutím příslušných checkboxů na panelu Možnosti nástrojů. Jakákoli změna se okamžitě projeví v pracovním prostoru.

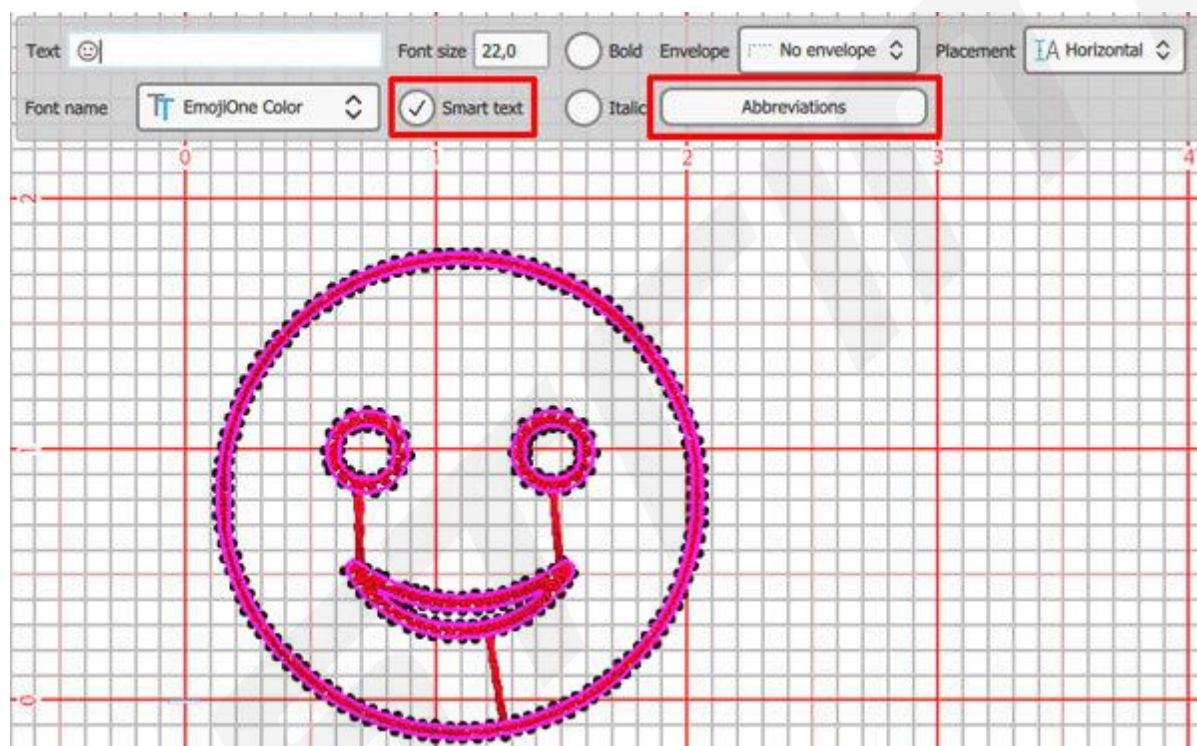


## Textové zkratky

Zkratkami nazýváme jakoukoli kombinaci písmen - znaků, kterou lze použít za účelem nahrazení libovolného speciálního znaku, jenž 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 aktivujte textový editor kliknutím na ikonu nebo stisknutím klávesy F8. Jakmile je editor aktivní, na panelu Možnosti nástrojů se objeví několik možností, které lze použít pro úpravu vloženého textu.



Pro aktivaci editoru zkratek můžete kliknout na tlačítko

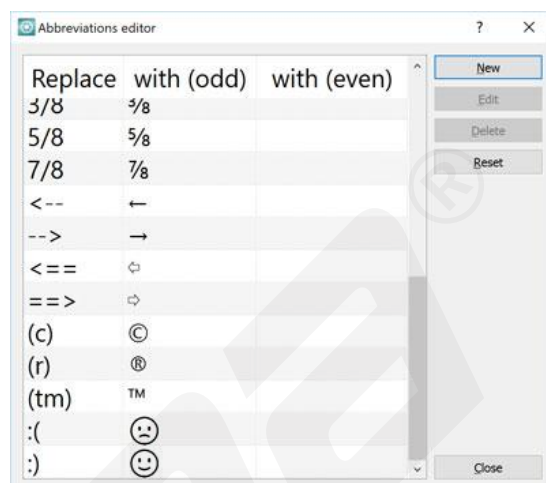
A rectangular button with rounded corners and a light gray background, containing the text 'Abbreviations' in a dark gray font.

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.



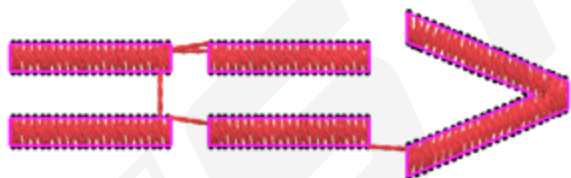
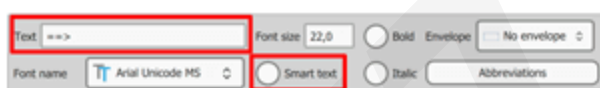
### Použití zkratek

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.

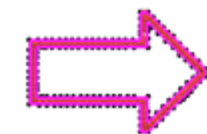
Stejným způsobem můžeme použít libovolnou zkratku. Program automaticky rozezná stisknuté klávesy a nahradí vložený text příslušnou zkratkou.

Abbreviations

Aby bylo možné automaticky přidávat zkratky 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

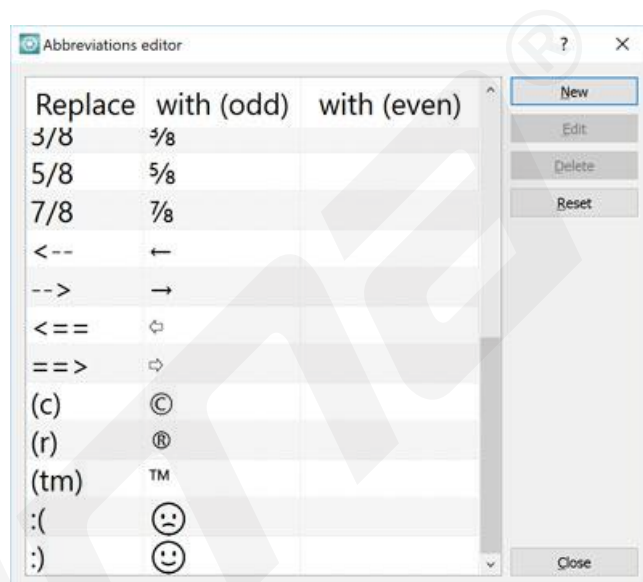


Ne všechny zkratky jsou dostupné u všech fontů. Pokud se zkratka změní na znak/text/symbol, který neodpovídá požadovanému, vámi zvolený font daný znak/text/symbol neobsahuje.

## Tvorba zkratk

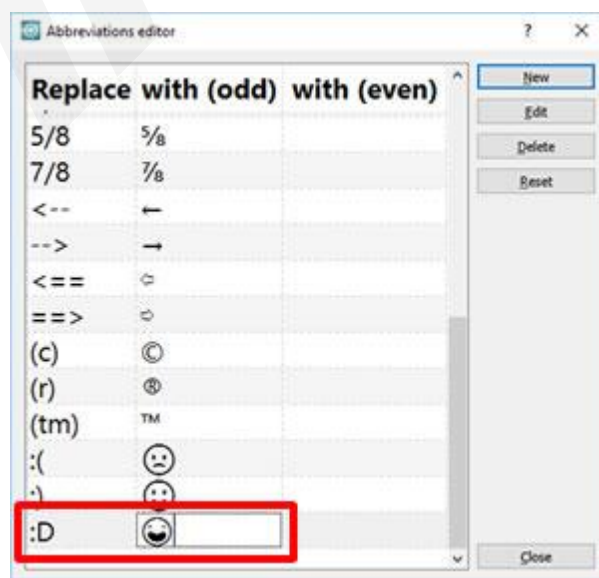
Ve svých motivech můžete použít některé speciální znaky.

Pro vytvoření vlastní zkratky klikněte na Nová.



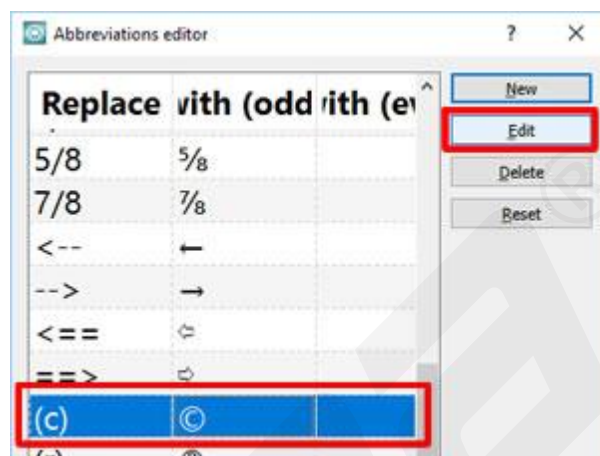
### Příklad

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 aplikujte.
5. Když například napíšete ":D", budou tyto znaky nahrazeny smajlíkem ☺.
6. Pro aplikaci změn klikněte na Zavřít.

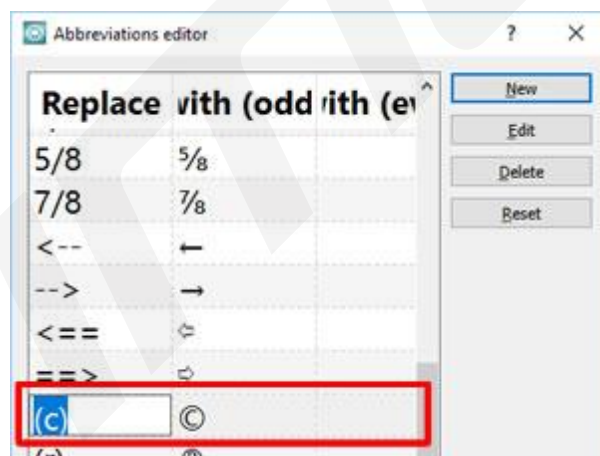


## Úprava zkratk

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

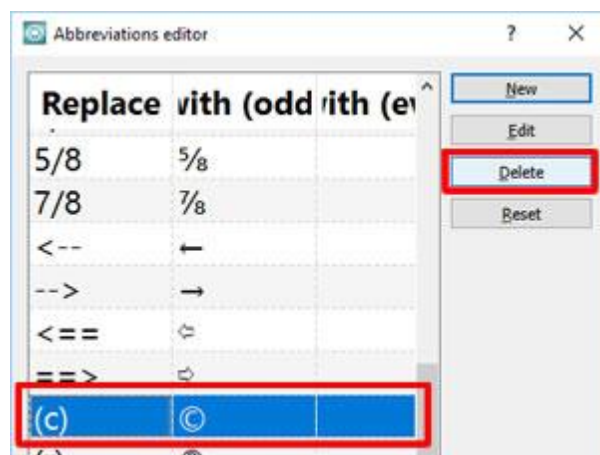


1. Nyní je možné buňku editovat.
2. Změňte text v poličku Nahradit a poté dvakrát klikněte na buňku "lichým" nebo stiskněte klávesu Tab, čímž speciální znak změníte.
3. Pro aplikaci změn klikněte na Zavřít.




## Smazat zkratku

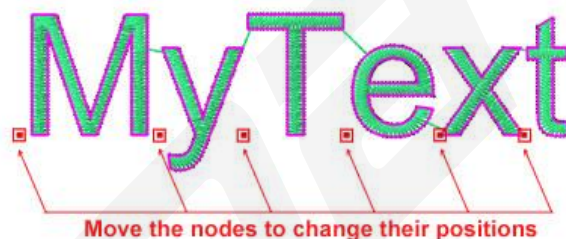
1. Vyberte libovolnou existující zkratku.
2. Pro její smazání klikněte na tlačítko Smazat.



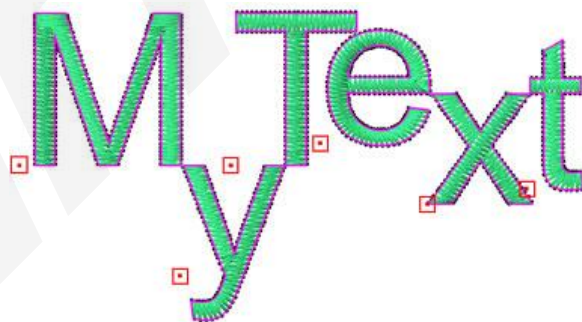
## Úprava tvaru textu

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 prvky. Kliknutím a tažením přesunete libovolný znak do požadované pozice.

Pohybujte znaky.



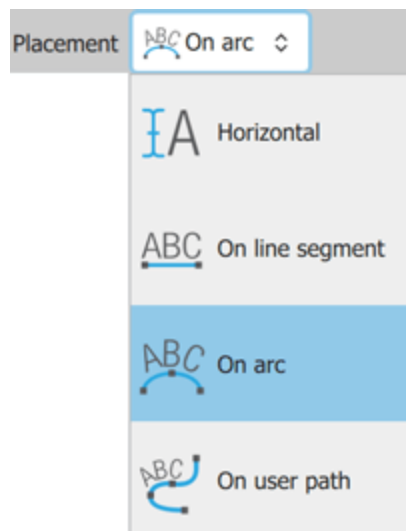
Znaky můžete přesunovat lusknutím prstu a vytvářet tak umělecké textové motivy.



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.

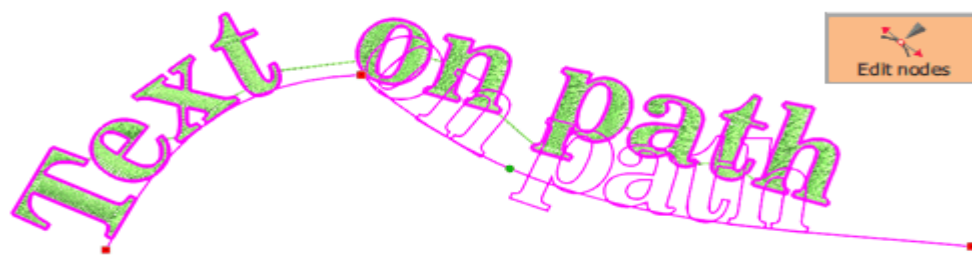


- Na oblouku. Text je umístěn na oblouku, který lze upravit pomocí tří ovládacích prvků na něm. pomocí prvků na stranách můžete měnit počátek/konec oblouku, prostředním prvkem pak jeho zakřivení.

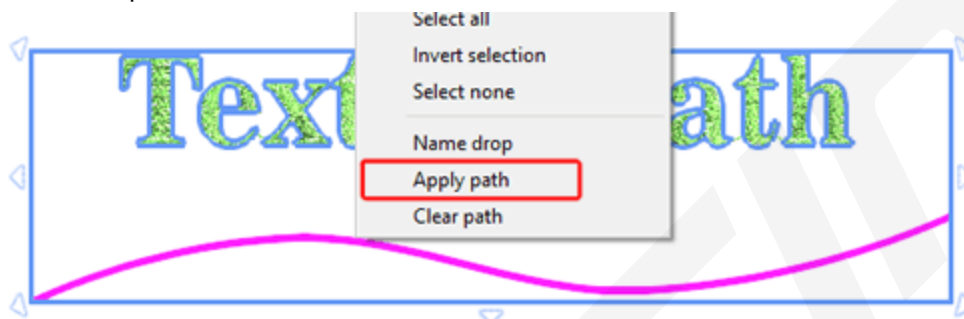




- Na uživatelském řádku: Text bude uložen na uživatelem vytvořeném řádku, který lze upravit pomocí funkce Upravit uzly tvaru a vytvořit tak unikátní textovou linii.



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.



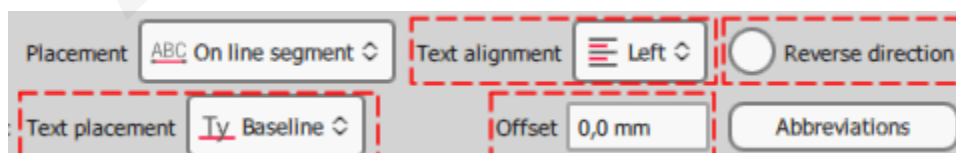
Linka použitá jako uživatelský řádek



When using "user paths" you can add nodes and use all node editing abilities to edit the path. This may seem more advanced but if you are an experienced user you can create unique baseline effects.

You can easily remove any applied path if you right click on the text object with the path, and use clear path option.

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



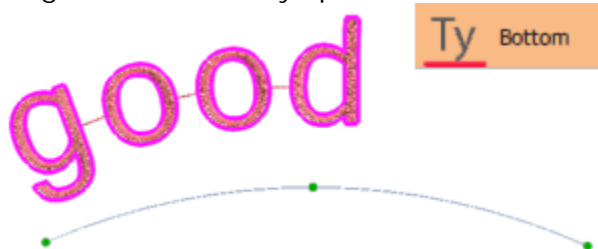
## Umístění textu

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 např. malé "g" přesahují pod křivku.



- Pod: Možnost Pod umísťuje celý text nad křivku. Křivka (řádek) 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, 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.

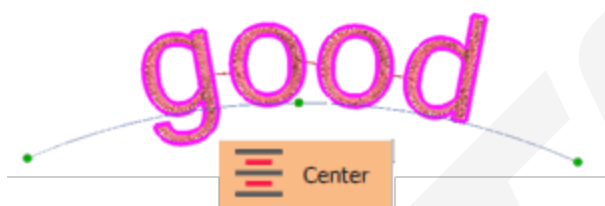
- Vlevo: Možnost Vlevo je výchozím nastavením. Text začíná vlevo.



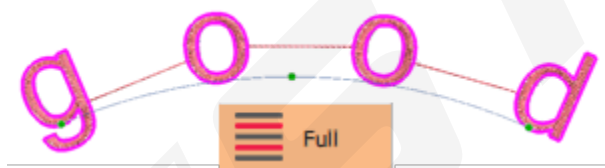
- Vpravo: Text zarovnaný funkcí Vpravo končí na pravé straně řádku.



- Vycentrovat: Funkce vycentrovat umístí text do středu řádku.



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



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

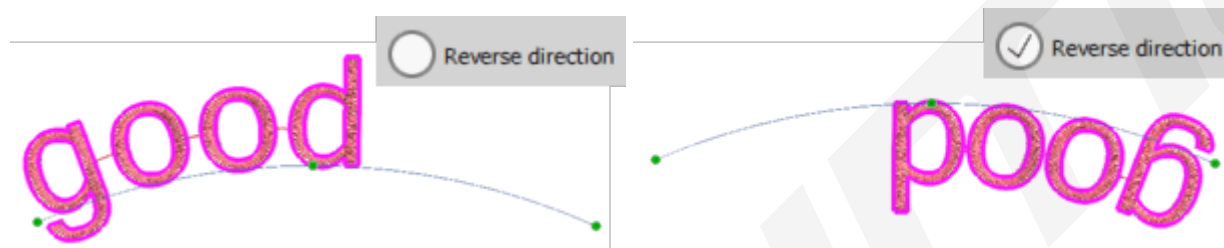
## Ofset:

Číselné pole Ofset specifikuje vzdálenost textu od začátku řádku. výchozí hodnotou je 0 a změnit ji můžete pouze 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.




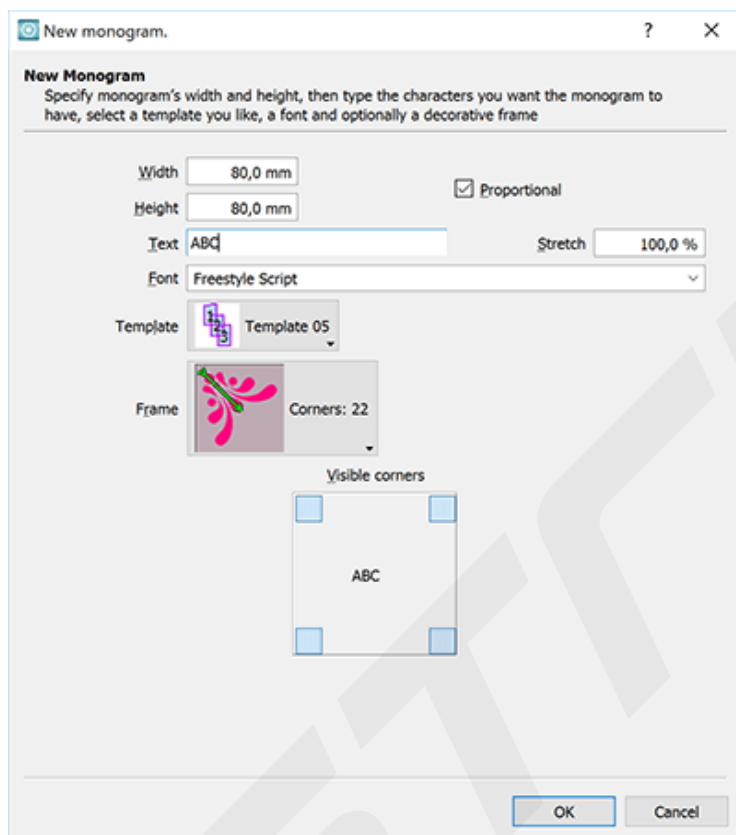
2. Poté klikněte na nabídku Obálka a vyberte vámi požadovaný tvar.

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 , která se nachází na panelu nástrojů.
2. Objeví se okno Nový monogram.
3. V okně můžete nastavit následující:



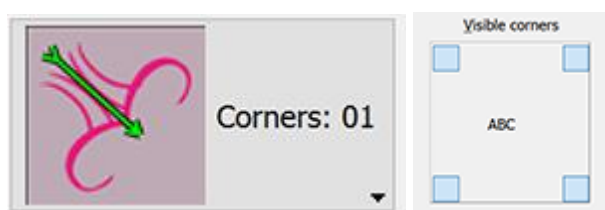
- Šířkou a Výškou nastavujete umístění monogramu a zároveň také to, zda budou jeho rozměry rovnoměrné či ne.
- Text je obsah monogramu. Do políčka můžete vložit maximálně 3 znaky.
- Nastavením vyšší hodnoty Natažení zvětšíte text monogramu a přiblížíte jej dekorativnímu rámečku. Snížením hodnoty se text zmenší. Výchozí hodnota je 100%.
- Možností Font nastavíte písmo monogramu. Můžete využít také před-digitalizované fonty True Type (TT), Open Type (OT) a Symbols (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.

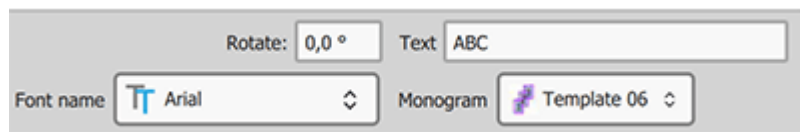


4. Každou změnu provedenou v okně Nový monogram si můžete prohlédnout v pracovním prostoru za oknem. Pro aplikaci změn klikněte na OK.
5. Monogram umístěný v pracovním prostoru je nyní připraven k dalším úpravám.

## Úprava monogramu

Pro úpravu vloženého monogramu postupujte následovně:

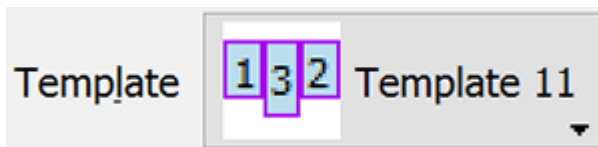
1. Vyberte monogram.
2. Panel Možnosti nástrojů se změní a nabídne vám možnosti úprav.



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 z 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 Úprava 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.



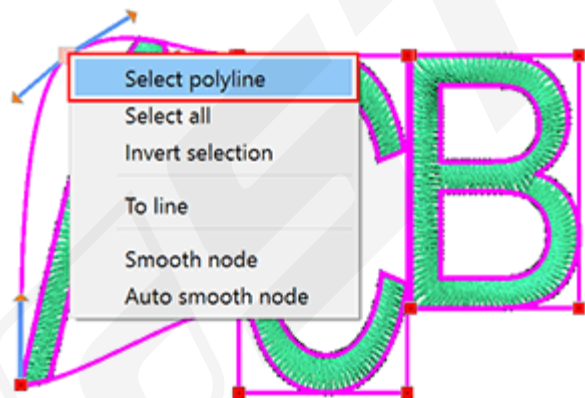
4. Po kliknutí na libovolný rohový uzel se objeví dva ovládací prvky, které vám umožní změnit zakřivení každé strany. Nastavení provedete tažením.



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

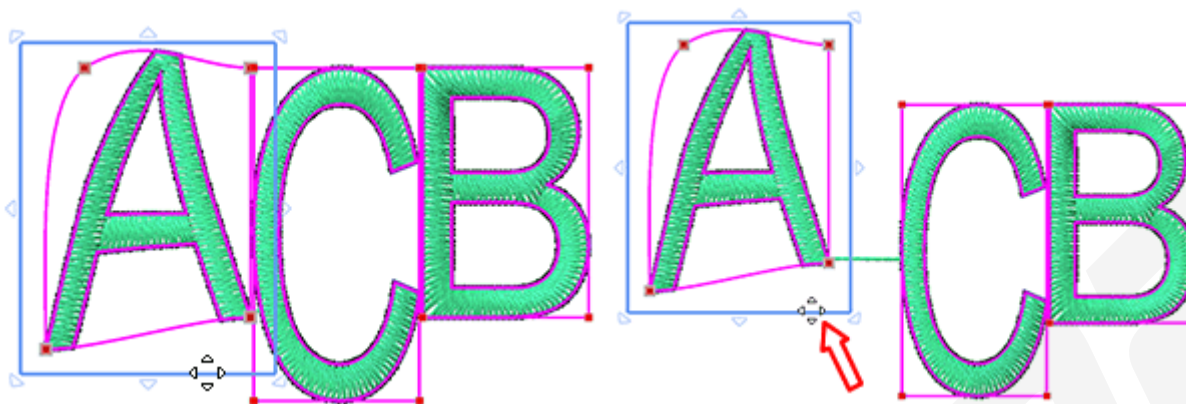


6. Klikněte pravým tlačítkem na libovolný uzel a z nabídky vyberte možnost Vybrat lomenou čáru, čímž se vyberou všechny uzly schránky.





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

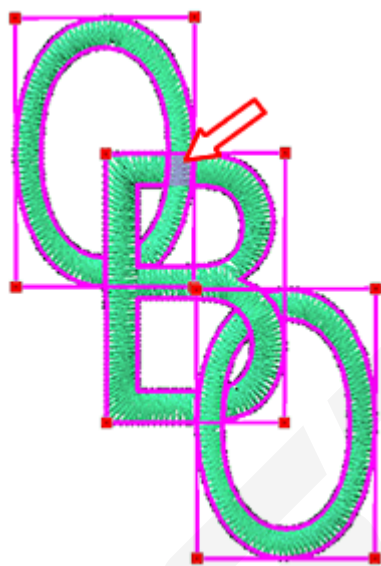
Nástroj Monogram má schopnost definovat, která část překrytí bude nahoře, a která dole.

Musíte jen:

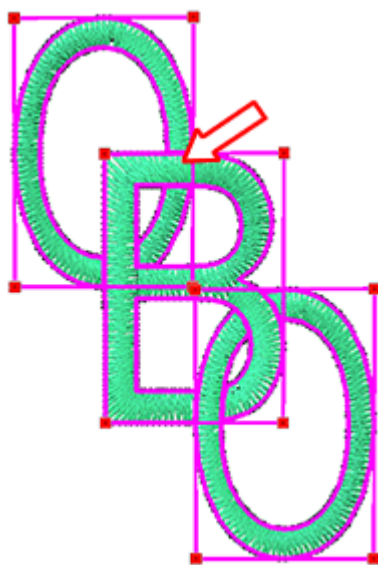
1. přepnout do režimu úpravy uzlů kliknutím na ikonu  na panelu nástrojů.



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

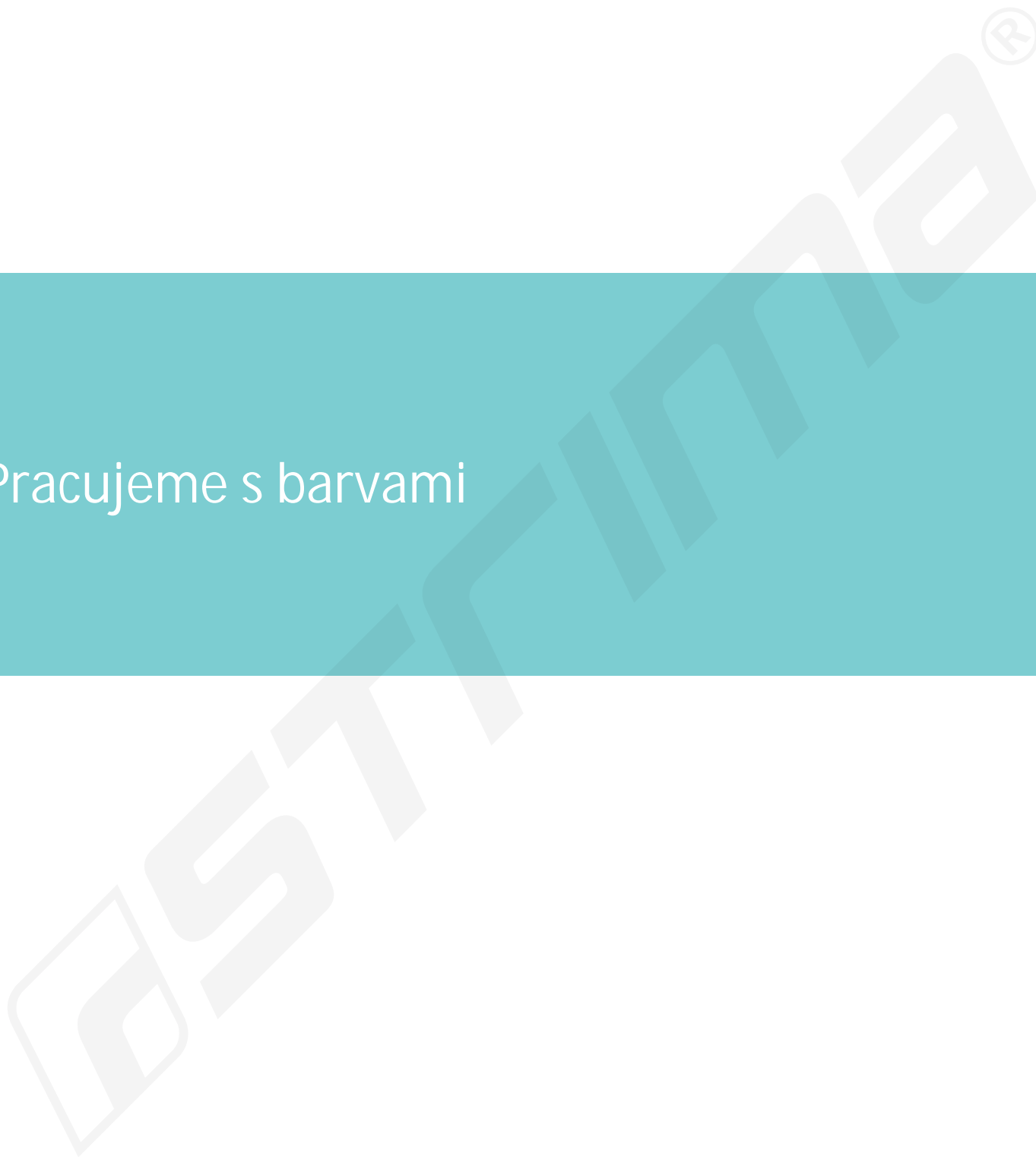


3. Kliknout levým tlačítkem myši na zvýrazněnou oblast, čímž změníte překrytí. Horní část je nyní vespod.



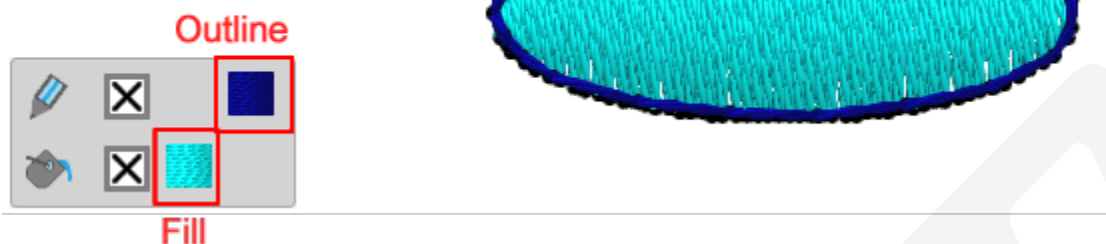
4. Takto můžete změnit překrytí i u všech ostatních oblastí.

Pracujeme s barvami

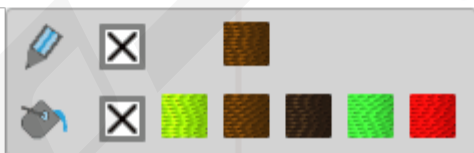



V této sekci si ukážeme, jak pracovat s barvami. Když vytváříte nový objekt, je lišta Použité barvy, která se nachází ve spodní části aplikace, prázdná.



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

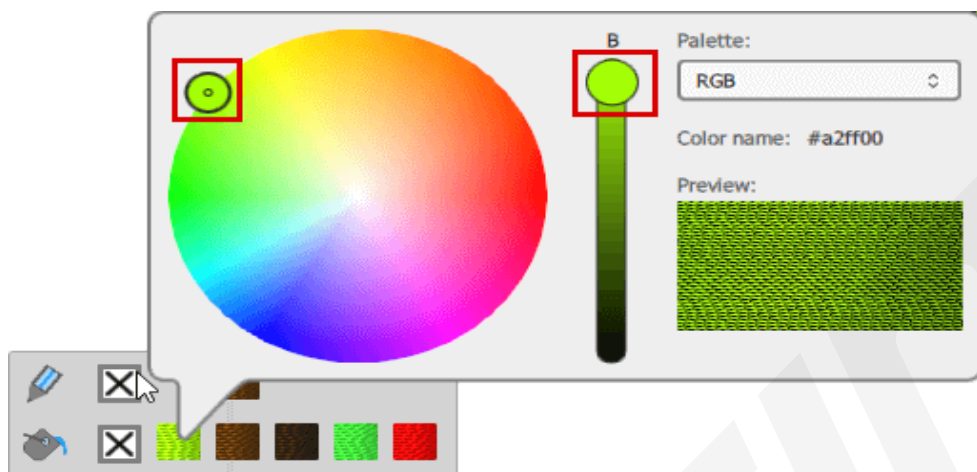


Tato lišta obsahuje všechny v motivu použité barvy. Jakémukoli objektu můžete přiřadit libovolnou barvu: odstraňte barvu výplně či obrysů, vyberte a upravte novou barvu. horní řada jsou barvy obrysů, spodní řada barvy výplně. Když otevřete motiv s několika objekty, uvidíte v horní řadě barvy obrysů všech 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 aplikuje.



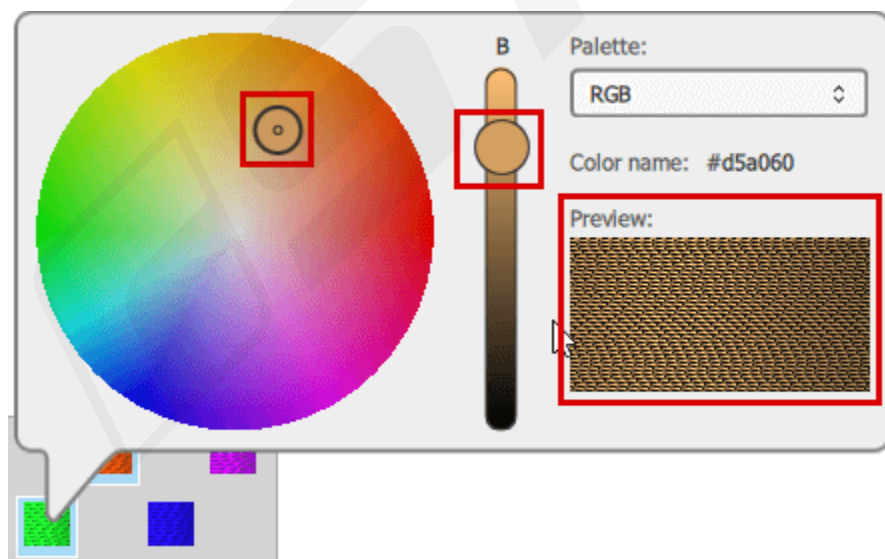
Kliknutím na ikonu Žádná  (výplň-obrys) odstraníte barvu ze zvoleného objektu.

Vybranému objektu můžete nastavit novou barvu kliknutím na ikonu Výplň  či Obrisy . 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.

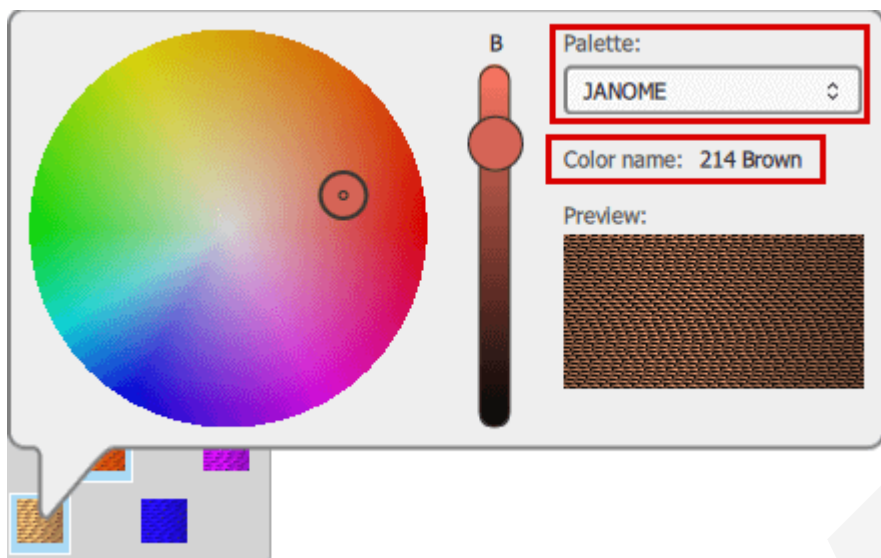


Barvu objektů můžete rovněž měnit pomocí záložky Barvy v pravé části aplikace.

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.



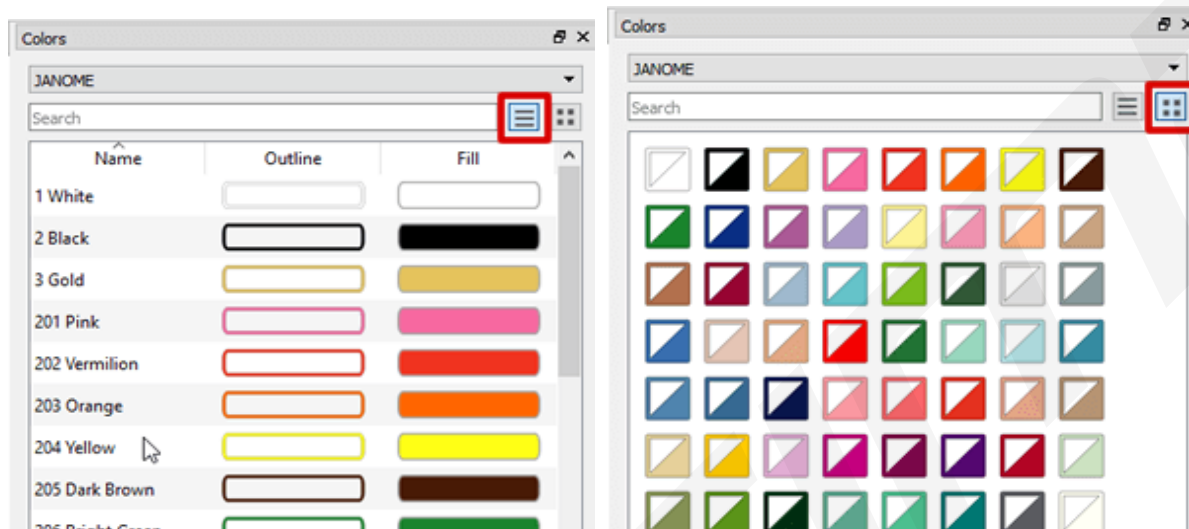
Defaultně je načtena paleta RGB, ale pokud vyberete jakoukoli paletu od výrobce nití, uvidíte ve vzorníku kódy dostupných barev na vybrané paletě.



Spravovat a redukovat barvy v motivu můžete také pomocí 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 v 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.

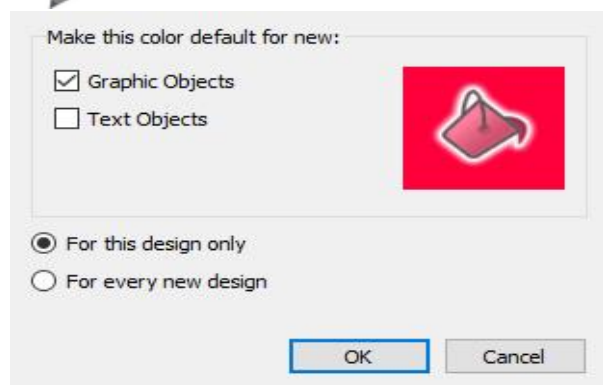


Pokud není nabídka Barvy dostupná, můžete ji vždy zobrazit pomocí možnosti Barvy v nabídce zobrazení -> Panely nástrojů.

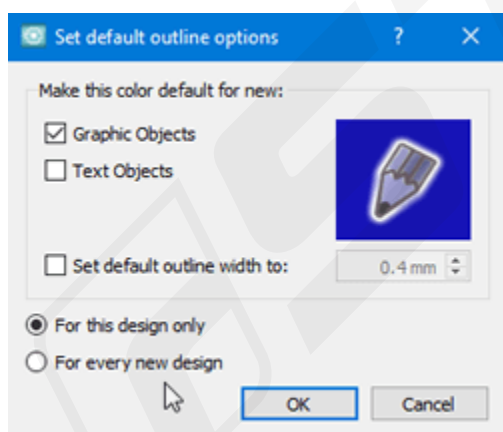


## Set default colors

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 i 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 i barvu obrysů.



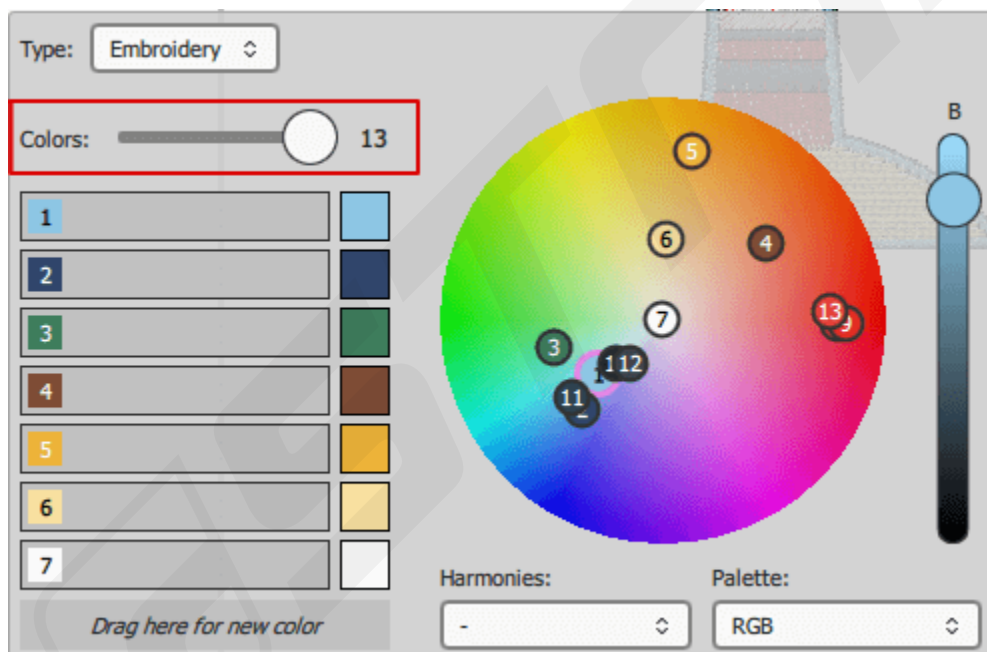
## Správce barev

Obecně je možné 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:

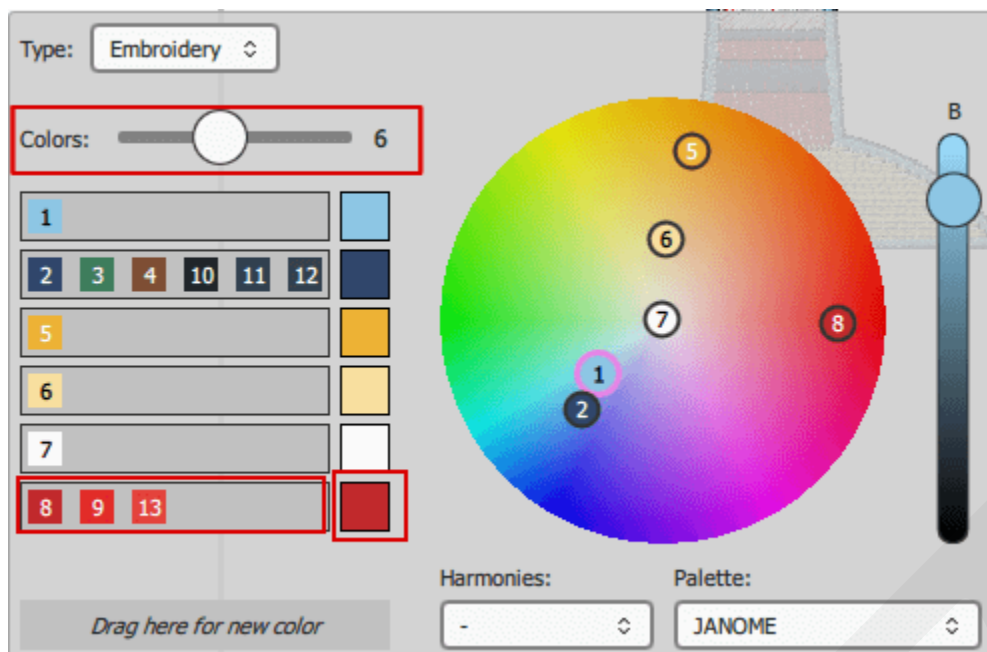
- Snížit počet barev v motivu
- Upravovat barvy na barevném kole
- Aplikovat paletu na všechny barvy motivu
- Aplikovat barevné harmonie na všechny barvy v motivu

## Redukce barev

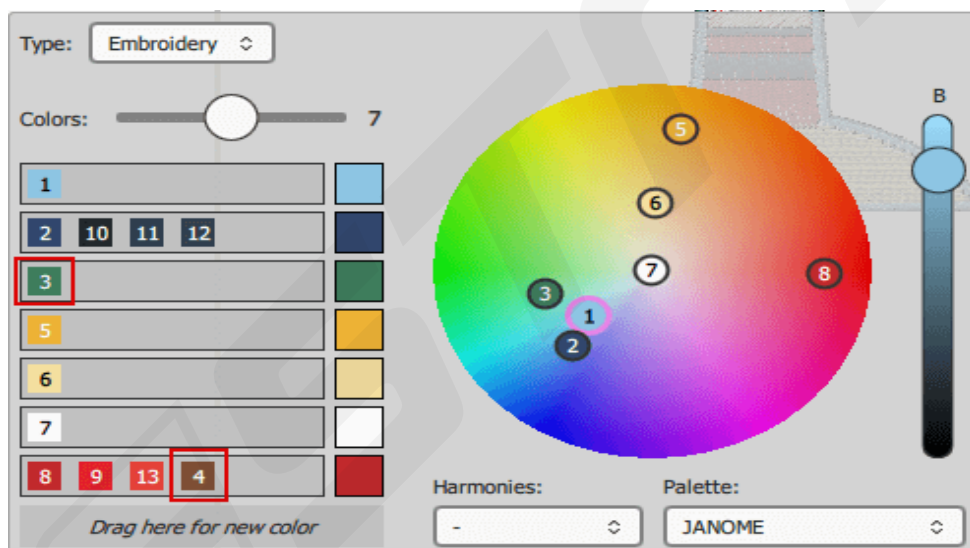
U motivů musíte zvolit výrobce palety a poté můžete pomocí posuvníku Barvy redukovat počet barev v motivu. Při této redukci Správce barev automaticky sjednocuje více barev v motivu do příslušné barvy dle zvolené palety. Změna barev se automaticky projeví na motivu.






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, e všechny změny můžete vrátit zpět pomocí ikony Zpět  (Ctrl+Z), nebo naopak vrátit poslední použití funkce 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 obrisy.

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.



Původní motiv

Monochromatické schéma

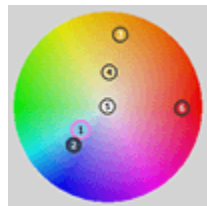
### Barevná schémata

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



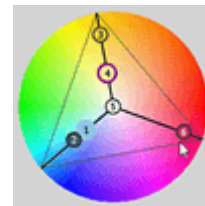
Monochromatické: Monochromatické schéma používá jednu základní barvu a zbytek motivu je nahrazen odstíny této barvy.



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.



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



**Analogous:** The analogous harmony puts the colors next to each other on the color wheel. The colors usually match well and create nice designs.



**Triad:** The triad harmony puts the colors on a triangle and they are evenly spaced around the color wheel. Triadic color harmonies tend to be quite vibrant, even if you use pale or unsaturated versions of your hues.



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



**Rozdělené - komplementární:** Rozštěpené komplementární barevné schéma je odnoží 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.

Přeorganizování 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 využít vždy, druhou pouze v případě, že je zakázáno Automatické sekvencování. Na následujících stránkách bude vysvětleno, jak obě metody použít.



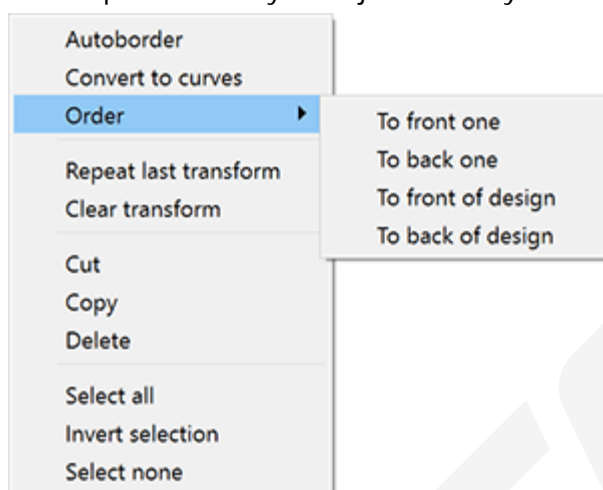
- Přeorganizování motivu pomocí kontextové nabídky (kliknutí pravým tlačítkem myši).
- Přeorganizování pomocí Správce sekvence.

## Přeorganizování objektů

Jedním ze způsobů je využití možnosti 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 přesunete 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 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 růžové 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.



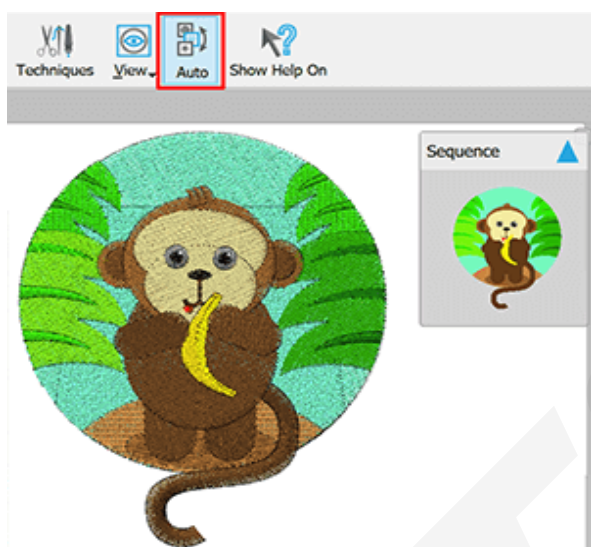
Pomocí možnosti Na konec odešlete kroužek na poslední místo v motivu. Pomocí nástrojů pro změnu uspořádání můžete vytvořit váš vysněný motiv.

## Správce sekvence

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

### Automatické sekvencování

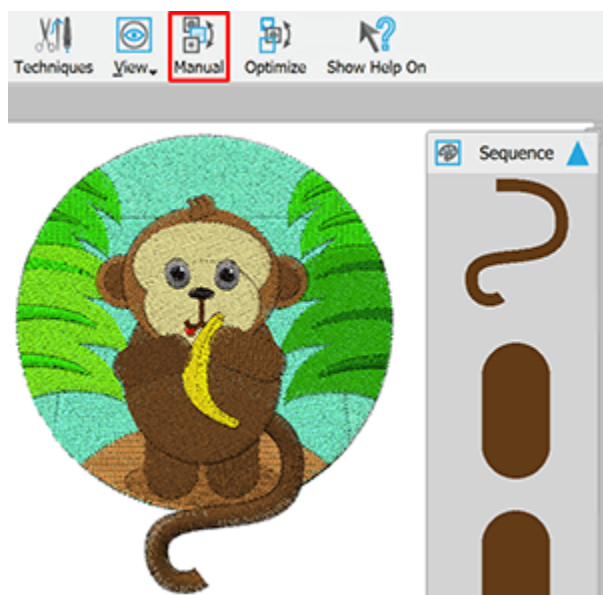
Je-li nastaveno automatické sekvencování, program automaticky provádí na motivu optimalizace, aby výšivka dosáhla co nejvyšší kvality. Proto nemohou být objekty zaplněné stehy uspořádány znovu a chovají se, jako sjednocený objekt.



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.

### 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 Vyšivací sekvence.

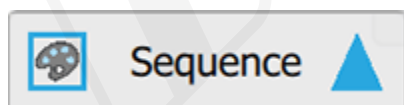
## Lišta Správce výšivky

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 obráceně.

Je-li nastaveno Ruční sekvencování, objeví se ještě jedna ikona  (Seskupení dle barvy), která vám umožňuje seskupit objekty/tvary sekvence na stejnou barvu. 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 obry-



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 možnosti 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®

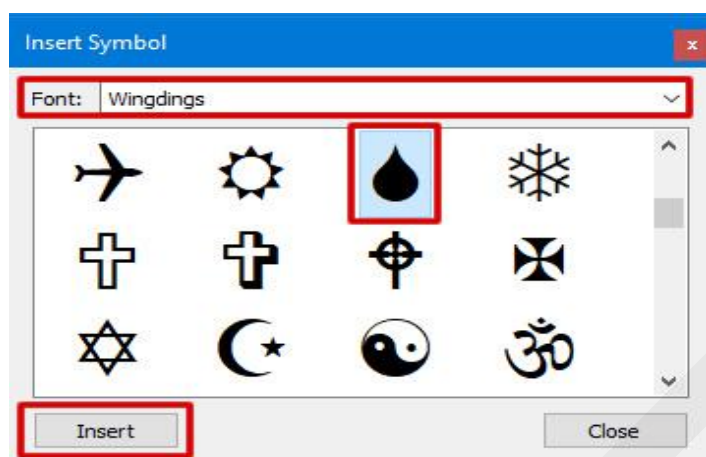
V této kapitole si představíme nástroj Vložit symbol.



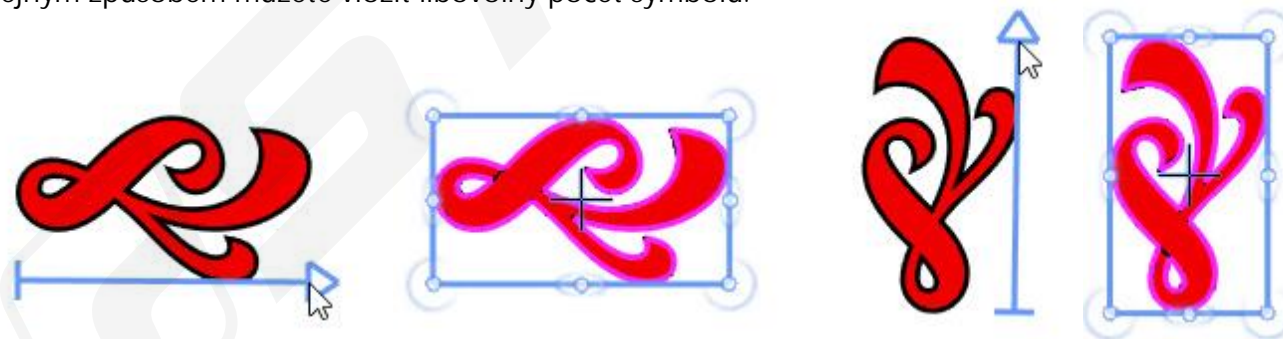


## Vložit symbol

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.

# Vyšívání - Tvorba výšivkových motivů

V této kapitole si popíšeme všechny úpravy stehů, které program nabízí. Naučíte se něco o Vlastnostech, jak je upravovat v rámci motivu, dále pak měnit látku, přidat jeden či více Rámečků nebo přidat Rozdělení a Směry.



## Stitch types - Embroidery types

Program obsahuje několik typů stehů, které jsou popsány v následující tabulce:

Typy stehů

- Saténové
- Krokové
- Průběžné
- Sériové saténové

### Typy stehů

---

Saténové a Krokové stehy jsou programem používány pro vyplnění vektorových tvarů. Průběžné a Sériové saténové stehy pak 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

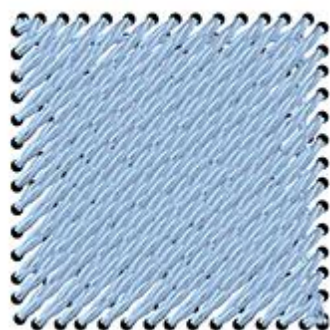
### Krokové stehy

---

Krokové stehy (či výplňový 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

### 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.



Tenké obrysy objektu



Sériový saténový steh

Stejné 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.



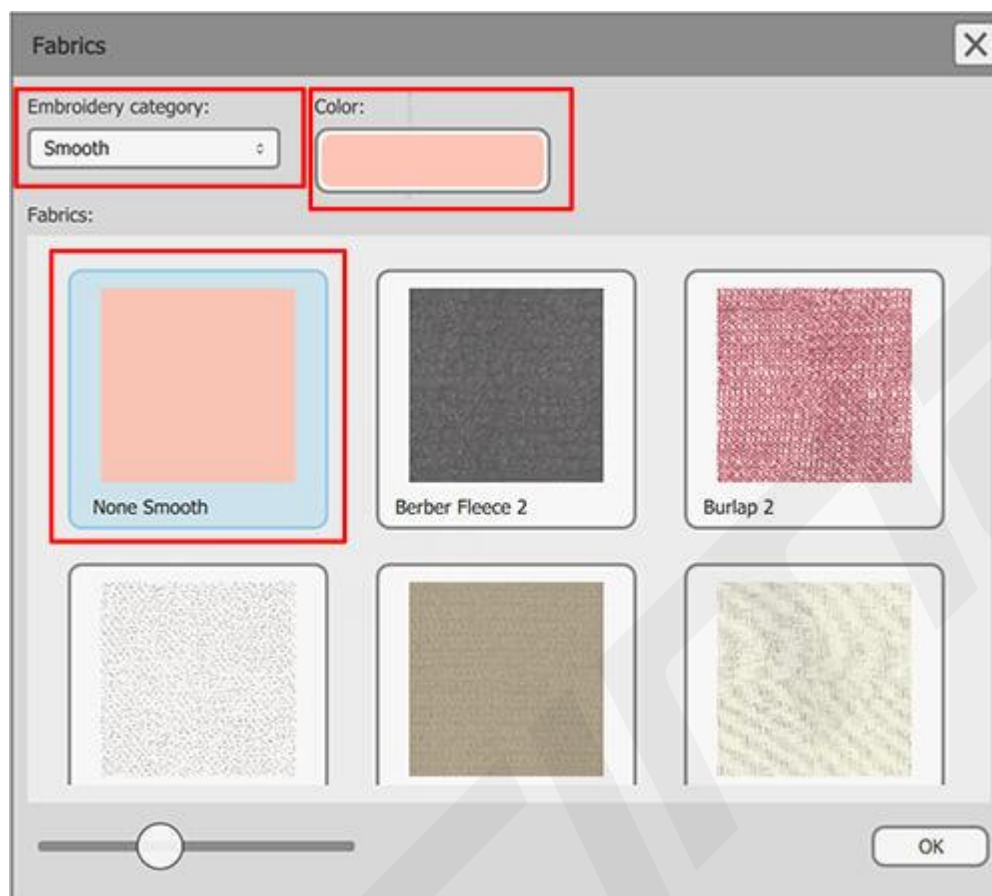
## Výběr látky

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.

These are "Smooth", "Ultra Light", "Light", "Normal Light", "Normal" and "Heavy".

- 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 ultralehkou 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, Tričkovou pleteninou 2, Vinylem 2, Vlněným krepem a Běžnou lehkou látkou. Vyšívka 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 vyšívat 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. Vyšívka 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 vyšívat 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. Vyšívka 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 vyšívat 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. vyšívka 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 vyšívat 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.

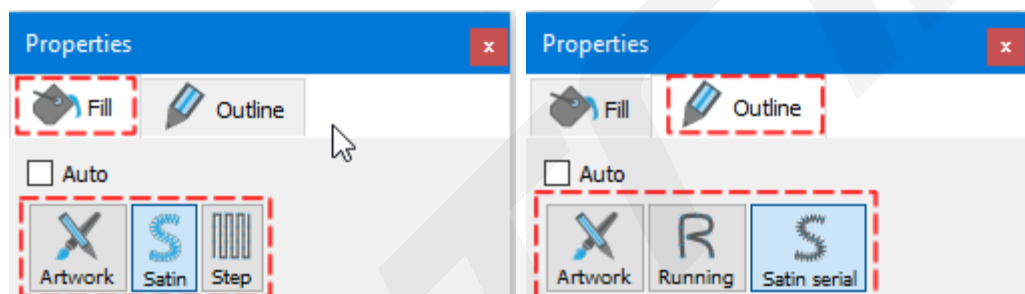
## Properties

Na panelu/liště Vlastnosti najdete Výplně  a Obrysy/pera  pro stehové - vyšivkové a speciální typy, které můžete aplikovat na objekty. Dostupné typy pro techniku Vyšívání jsou na seznamu níže.


## Stitch types

- Saténové
- Krokové
- Průběžné
- Sériové saténové

Panel Vlastnosti rovněž obsahuje všechny pokročilé parametry každého stehu, které můžete upravit dle požadavků motivu. Pokud není lišta Vlastností 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, 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 Vlastnosti vymazat a začít znovu od začátku. V záložce výplně naleznete tyto typy výplně: Artwork, Saténová a Kroková.



## Artwork

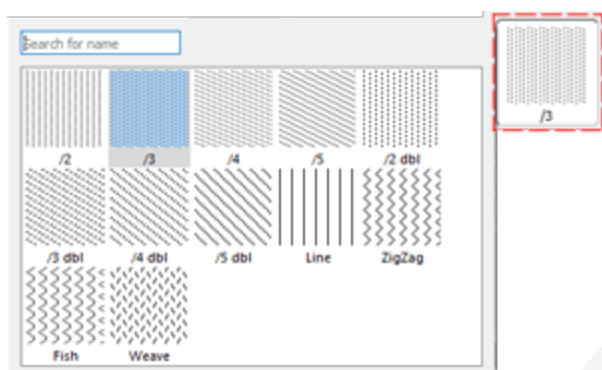
Aplikací této možnosti  se celá výplň změní na artwork (vektorový motiv). Všechny výplňové stehy budou z motivu odstraněny. Pokud nechcete některou z oblastí vyšít, můžete její výplň změnit na Artwork a stehy budou automaticky odstraněny.

## Satén

Po aplikaci této možnosti bude celá výplň saténová . To znamená, že všechny stehy se změjí na saténové, které jsou následně automaticky přepočítány a vytvořeny programem. Jejich podobu můžete upravit změnou Vzorů. Rovněž můžete změnit jejich Podklad, Hustotu a Kompenzaci.

## Vzory

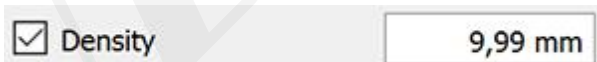
Nabídka vzorů obsahuje všechny vzory, které lze na motiv aplikovat. Vzory jsou tvary vytvořené ze stehů. Stehy a Vzory lze různě kombinovat a vytvořit si tak vlastní motivy. Některé kombinace však v motivu nemusí vypadat dobře. To proto, že ne všechny kombinace vytváří dobrý výsledek.




Kliknutím vyberete 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.

Existují 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.

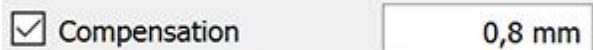
## Hustota:



Funkci hustota aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hustotu vámi přidávaných stehů. Hustotu můžete nastavit také kliknutím na políčko a otáčením kolečka myši .

Změny se okamžitě projeví v oblasti motivu a uložíte je kliknutím mimo políčko hustoty nebo klávesou Enter/Return.

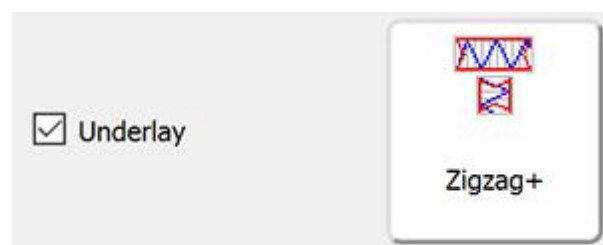
## Kompenzace:



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 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:



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 stanoví 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:

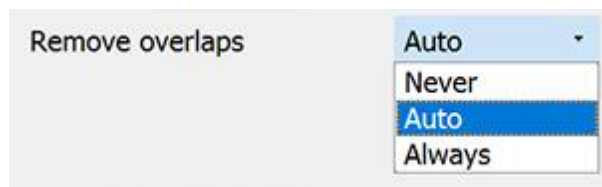
	Přichycení - Je-li vybráno přichycení, nebude aplikován žádný podklad a program spojí jednu pozici s druhou průběžnými stehy a oblast mezi nimi pokryje stehy krycími.
	Jediný - Je-li vybrán jediný podklad, program vytvoří jednu přímku průběžných stehů poblíž středu tvaru objektu a poté ji pokryje krycími 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.
	Sítový - 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.
	Sítový+ - 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.

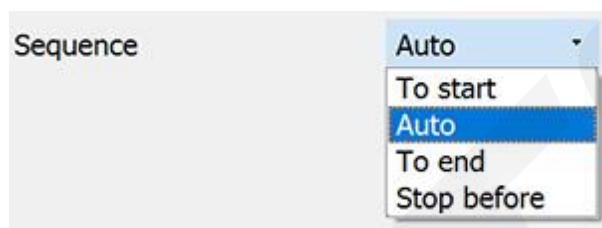
## [Odstranit překrytí](#)





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 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 odstříženy všechny části, které překrývá. To znamená, že všechny objekty/tvary, které se nacházejí pod vybraným objektem nebudou vyšity.

Software využívá tento nástroj pro efektivnější vyšívání vašeho motivu. Aby však tato funkce pracovala správně, nesmíte mít aktivován nástroj Odstřihnoutí, 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 vyšívací sekvence. Můžete nastavit, aby byly dané objekty motivu vyšity na začátku či na konci vyšívacího 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 vyšívací 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.

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 vyberte 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.

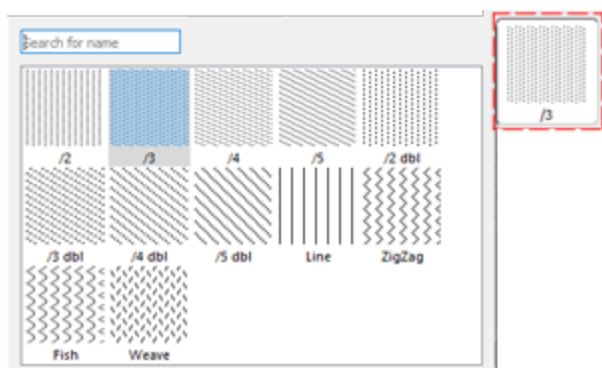


## Krokování

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 Vzorů, které můžete u Krokového motivu měnit. Rovněž máte možnost nastavit Podklad, Hustotu, Délku a Kompenzaci.

## 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 vyberete 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 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 krokových stehů to jsou Délka, Podklad, Hustota a Kompenzace. Tyto možnosti vám mohou pomoci při úpravách motivu a dosažení požadovaného výsledku.


## Délka:

Length

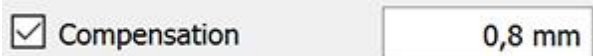
Funkci Délka aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. V číselném poli můžete nastavit délku každého z krokových stehů.

## Hustota:

Density

Funkci Hustota aktivujete zaškrtnutím checkboxu vedle jejího názvu. Do číselného pole můžete nastavit hustotu vámi 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 nebo klávesou Enter/Return.

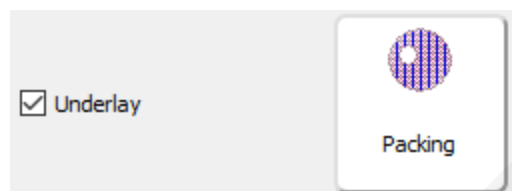
### Kompenzace:



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 vyšívaného saténového stehu. výchozí hodnota kompenzace závisí 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:



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.

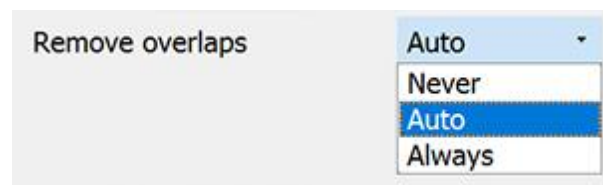
U krokového typu stehu jsou dostupné tyto podklady:

 Tacking	Přichycení – Je-li vybráno přichycení, nebude aplikován žádný podklad a program spojí jednu pozici s druhou průběžnými stehy a pokryje oblast stehy krycími.
 Edging	Koncový - Je-li vybrán koncový podklad, program vytvoří podél tvaru objektu průběžné stehy a umístí koncový podklad poblíž obrysů.
 Packing	Obal - Je-li vybrán obal, program pokryje oblast objektu vertikálními průběžnými stehy (dle směru krycích stehů), viz ikona.

 Netting	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.
 Packing+	Obal + - Je kombinací Obalu a Koncového podkladu.
 Netting+	Síťový + - Je kombinací Síťového a Koncového podkladu

Navíc existují další funkce, kterými můžete upravit vyšívání. Jsou jimi Odstranit překrytí a Sekvence

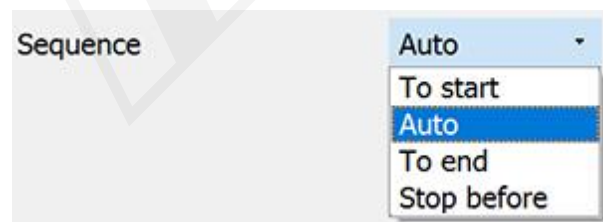
### Odstranit překrytí :





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 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 Odstráňování, který spodní stehy automaticky odstraňuje. Použijte jej s rozmyslem nebo nastavte filtr Odstráňování 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 rozmisťování objektů.

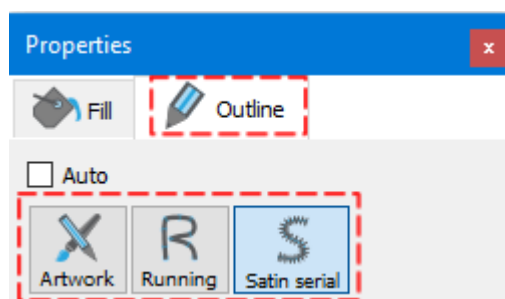
Vyberete-li více objektů Na začátek nebo Na konec, program automaticky rozhodne, který z nich bude vyšit první a který z nich poslední.

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.

## Obrysy

Tato záložka obsahuje všechny funkce, které lze aplikovat na obrysy motivu a každou jeho linii. Funkce nejsou dostupné, dokud nevyberete některý z objektů. Vyšíváte-li vektorový motiv poprvé, automaticky jsou na něj umístěny stehy obrysů. Proto je zaškrtnutý checkbox Auto. Při změně v záložce obrysů bude checkbox prázdný. Můžete jej znovu zaškrtnout a vrátit tak původní nastavení programu.



## 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 změni na průběžné, které jsou automaticky vypočítány a vyrobeny programem. Výchozí nastavení se změni 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 obrysů

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

## Délka:

 Length

3,0 mm

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.

### 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.

Rovněž máte další čtyři možnosti, které vám mohou pomoci s výběrem správné látky pro vaše motivy. Jak jsme již zmínili v kapitole Výběr látky, každá látka má různá přednastavení, která ovlivňují způsob, jakým na ně bude umístěn motiv. Tato přednastavení jsou viditelná ve spodní části panelu Vlastnosti a u Saténového sériového stehu jsou jimi Podklad, Hustota, Ofset a Kompenzace. Zobrazené hodnoty slouží pouze pro vaši informaci a mají vám pomoci při výběru látky. Níže si tyto možnosti popíšeme.

### Hustota:

Density

9,99 mm

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

0,8 mm

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.
	ZigZag+ - Is a combination of Zig-Zag and Double underlay.
	Cikcak+ - Je kombinací cikcakového 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.





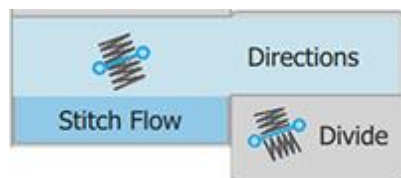
	Sítový+ - Je kombinací síťového a dvojitého podkladu.
	Dvojitý cikcak - Pokud je zvolen dvojitý cikcak podklad, cikcakový podklad je umístěn v obou směrech.
	Dvojitý cikcak+ - Je kombinací dvojitého cikcaku a dvojitého podkladu.
	3D-1 - První úroveň 3D vzhledu saténových stehů
	3D-2 - Druhá úroveň 3D 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.s


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.




## 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 .



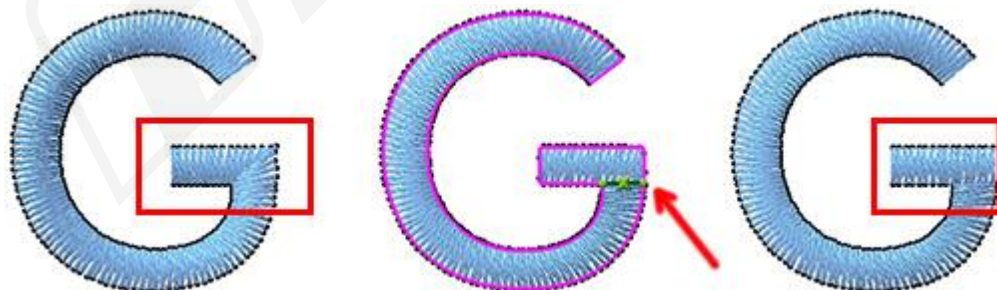
Nástroj Směry můžete spustit kliknutím na ikonu Směry  na panelu nástrojů nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl+Shift+D (na MAC OS Cmd+Shift+D).

Nástroj Rozdělit můžete spustit kliknutím na ikonu Rozdělit  na panelu nástrojů nebo pomocí klávesové zkratky Ctrl+Shift+D (na MAC OS Cmd+Shift+D).


## Rozdělit

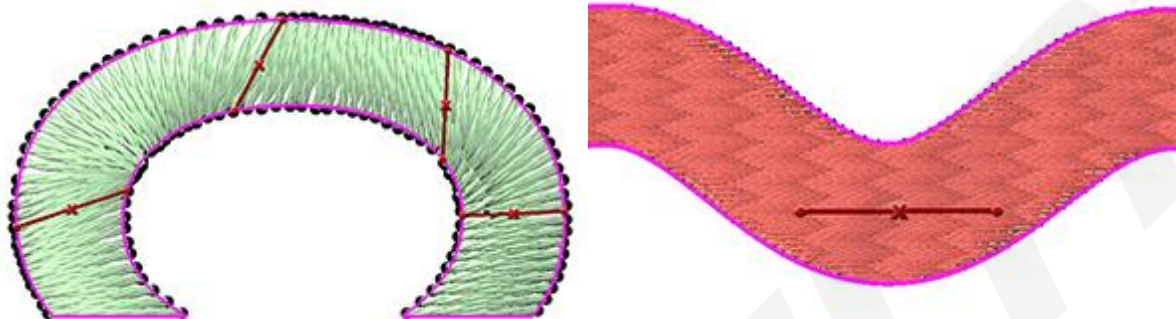
Díky tomuto nástroji je možné rozdělit saténové objekty a spravovat způsob, jakým jsou jeho obrysy rozděleny do saténových sloupků. Objekty nejsou zvětšeny, ale rozděleny do vnitřních větví. Tento nástroj vám dává flexibilitu při úpravách způsobu vyšívání saténových objektů a vytváření dokonalých motivů. 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 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). Kliknutím a tažením specifikujete směr stehů. Pro vymazání vytvořeného stehu klikněte na ikonu X uprostřed linky. Jakýkoli existující 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.

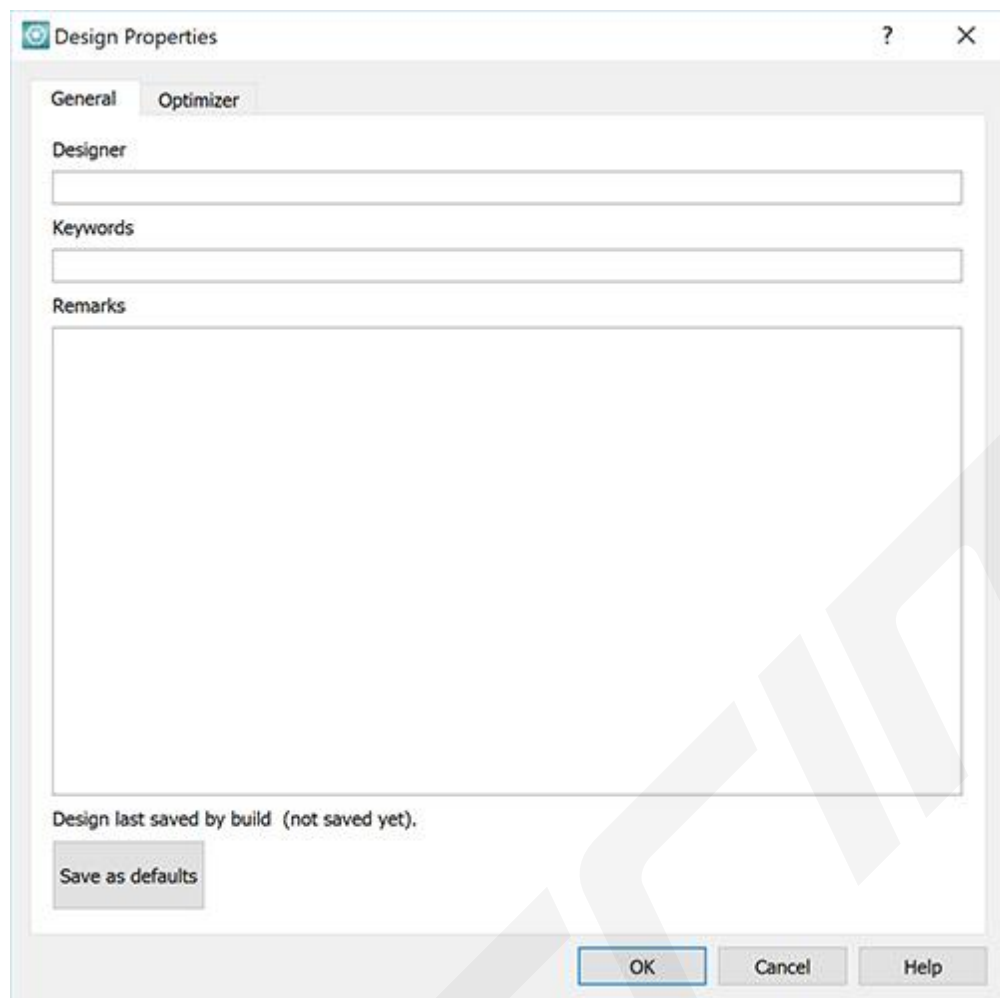
Zkombinováním Směrů  a Rozdělení  můžete vytvořit unikátní motivy, které mají mnoho podobjektů (větví) a dané směry stehů.

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 Jméne návrháře, 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

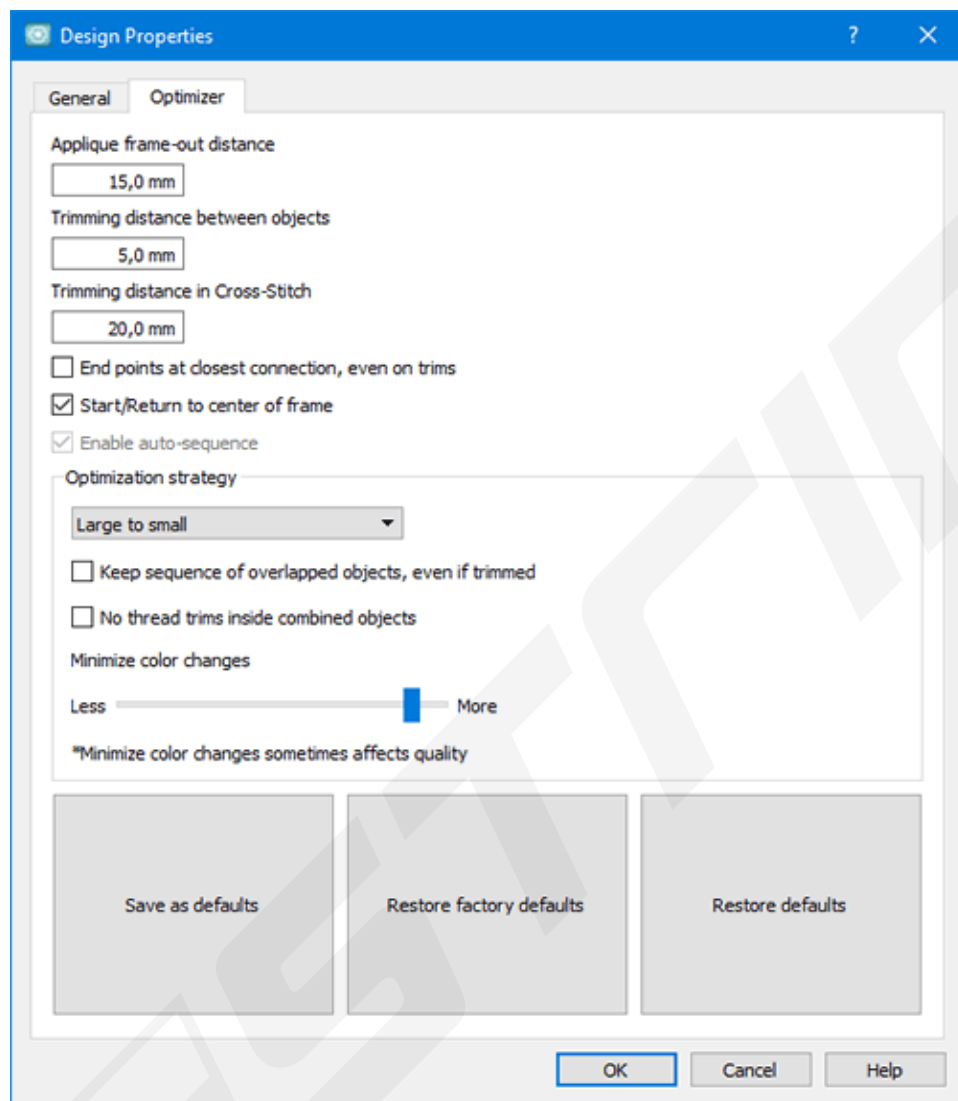
Do tohoto textového pole můžete přidat jakékoli poznámky o vašem motivu a poskytnout rychlý přehled komukoli, kdo je bude využívat. Například informace o typu stehů, barevné paletě, typu látky a počet nití, které byly při tvorbě motivu využity. Rovněž můžete přidat instrukce týkající se vyšivacího procesu.

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 vyšivky. 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 vyšivky.

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.

## Nejbližší spoje, i při odstrihnutí

---

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 odstrihnutí. Tato funkce vám poskytuje lepší spojení mezi objekty a lepší průběh vyšívání. Navíc snižuje počet odstrihnutí, protože objekty stejné barvy jsou propojeny nejbližším spojem.



## 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 vyšít od středu doprava a doleva. Rovněž je vhodný pro citlivé látky, které potřebují zvláštní péči při rozmísťování 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 vyšívací sekvenci a začne objekty/tvary vyšít z nejhornější pozice a bude pokračovat směrem dolů.

- Zespoda nahoru:

Jedná se o opak předchozí funkce. Pokud je tedy aplikováno toto nastavení, program změní vyšívací sekvenci a začne objekty/tvary vyšít od nejnižších po vrchní.

- Zleva doprava:

Je-li aplikována tato možnost, objekty v motivu budou vyšívány zleva doprava. To znamená, že program změní vyšívací sekvenci a začne objekty/tvary vyšít 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 vyšívací sekvenci a začne objekty/tvary vyšít od těch nejvíce vpravo do nejzazší pozice vlevo.

- Od malých po velké:

Je-li aktivní tato možnost, program změní vyšívací sekvenci a začne vyšít nejprve malé objekty, poté velké.

- Od velkých po malé:

Jedná se o opak předchozí funkce. Pokud je tedy aplikováno toto nastavení, program změní vyšívací sekvenci a začne objekty/tvary vyšít 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 Odstříhnutí nití mezi objekty na nejkratší možnou vzdálenost. Pokud tuto možnost ne zvolíte, všechna odstřížení budou vypočítána normálně.

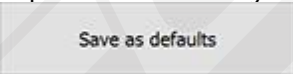
**Kombinovaný objekt:** Je objekt vytvořený kombinací dvou a více objektů a jejich převedením na jeden křivkový objekt. Kombinovaný objekt přebírá vlastnosti výplně a obrysů z posledního vybraného objektu.


## 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 změnili výchozí nastavení softwaru vlastním nastavením a chcete vše vrátit zpět, klikněte na tlačítko Zpět do továrního nastavení .

Pokud jste změnili 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.

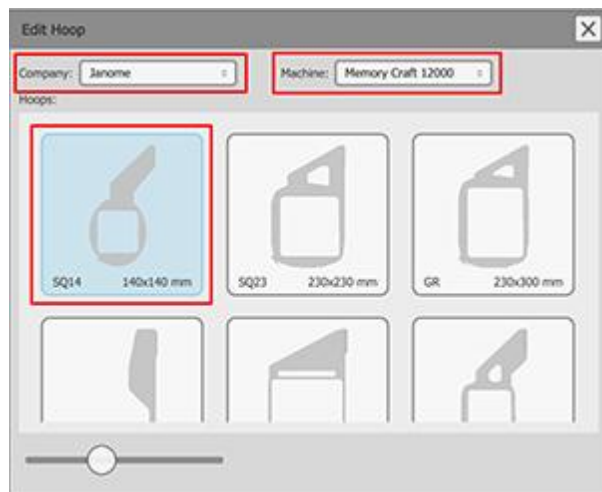
### Změnit - přidat rámeček

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 + změníte/přidáte nový rámeček.

2. Objeví se vyskakovací okno Editace rámečku.



3. Kliknutím na nabídku Výrobce vyberte značku vyšívacího stroje.

4. Kliknutím na nabídku Stroj vyberte režim vyšívacího 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

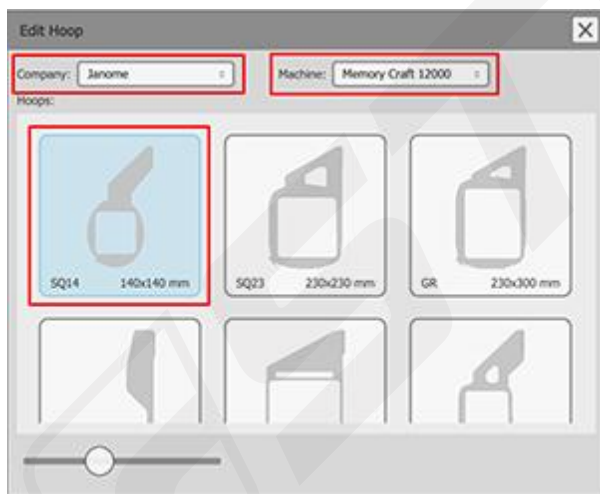
Program má funkci vícero rámečků, která vám umožní vyšít velké motivy ve více rámečcích. U funkce jsme se pokusili vložit motiv do co nejmenšího počtu rámečků. Proto je doporučeno vybrat největší dostupný rámeček a "vecpat" do něj co nejvíce částí motivu.

### Přidat více rámečků

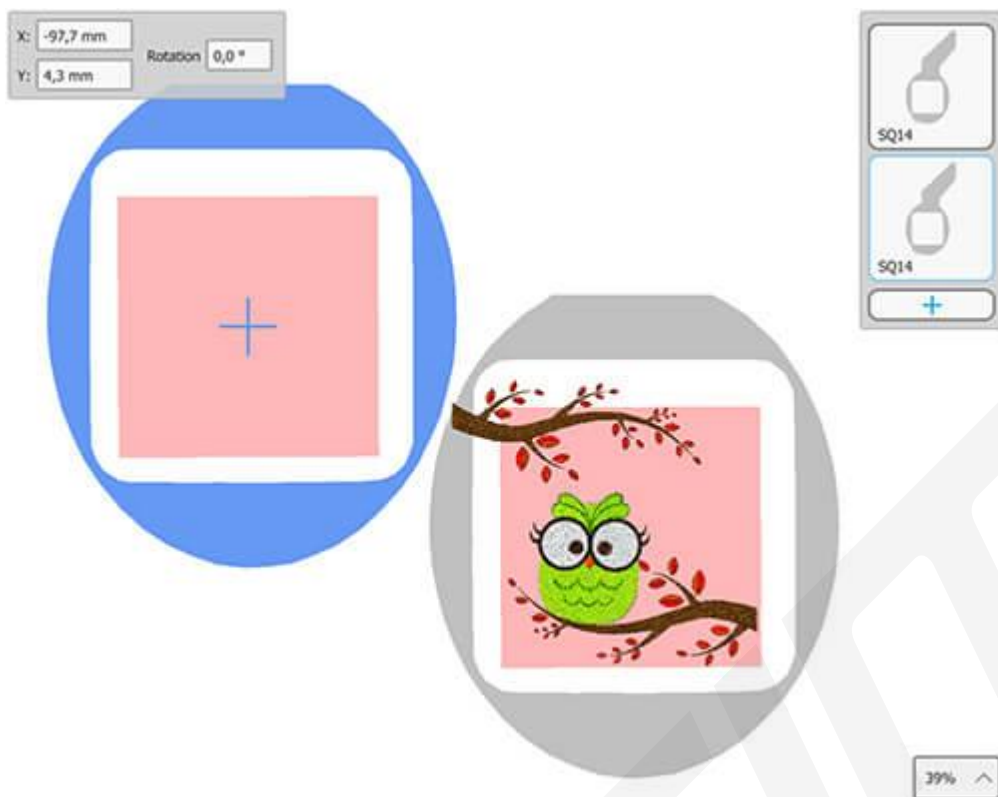
Klikněte na nástroj Stroj/Rámeček. Změní se lišta Sekvence a zobrazí současný rámeček, případně značku +, pomocí které můžete rámeček do motivu přidat.



1. Pokud již je rámeček přidán, klikněte na značku + pro přidání dalšího.
2. Objeví se okno Editace rámečku

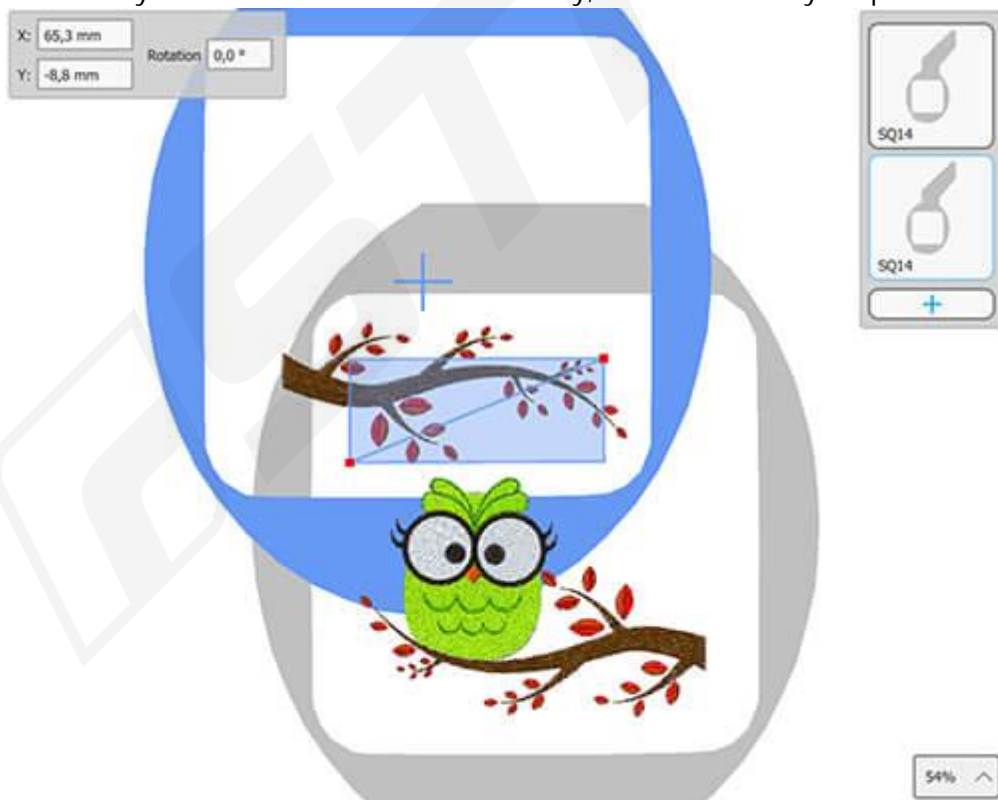


3. Vyberte druhý rámeček..



4. Okno se zavře a aplikuje rámeček na pracovní prostor. Při zapnutém nástroji Stroj/Rámeček můžete změnit jeho pozici jednoduchým přetažením.

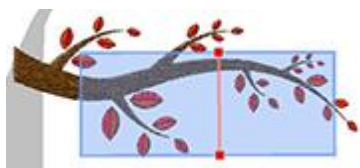
5. Umístěte vyšívací oblast rámečku nad motivy, které se nevezly do původního rámečku.



6. Motiv teď bude bez problémů vyšit. Přesto je nutné provést další nastavení. Průsečková oblast, která je zvýrazněna průhlednou modrou barvou, zahrnuje diagonální linii, jež specifikuje, které objekty budou odřezány v případě, že se nevlezu 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.

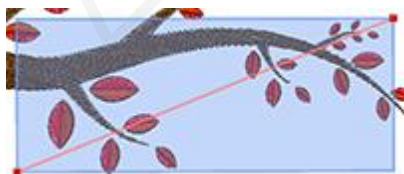


Obecně se program snaží vyhnout stříhání objektů/tvarů a udržet vysokou kvalitu vyšívání. To však není možné vždy. Linkou můžete specifikovat, kde budou objekty odříznuty.

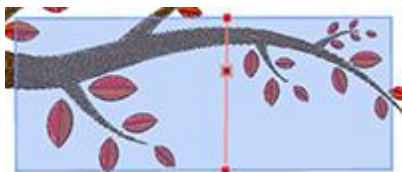
9. Motiv je připraven. Uložte soubor do formátu, který váš stroj podporuje, přes nabídku Soubor > Uložit.
10. Program uloží dva soubory. První obsahuje hlavní motiv a druhý motiv, který bude vyšit v druhém rámečku.
11. Klikněte na nástroj Pomalé překreslení, čímž simulujete průběh vyšívání. Vyberte požadovaný 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 nevlezu 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:

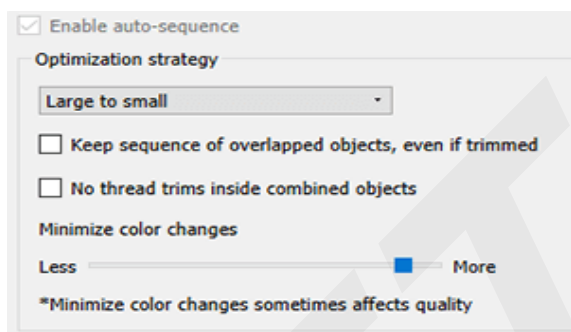
1. Nástroj autosekvence
2. Nástroj Sekvence

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.



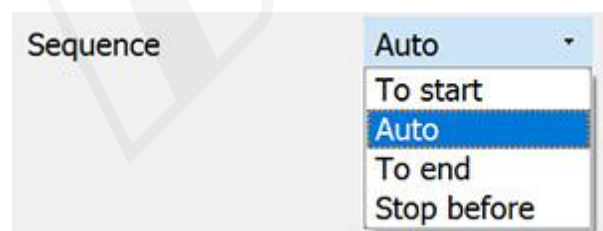
Možnost autosekvence je zaškrtnutá a všechny možnosti lze přenastavit. Těmito možnostmi jsou:

- 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 vyšivací 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 Seekvence



Nástroj sekvence má schopnost přeřadit 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

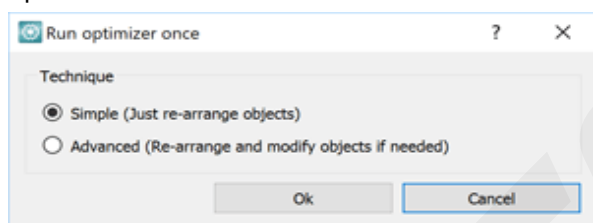
Program obsahuje manuální sekvenční mechanismus, který vám umožní přeorganizovat vyšití motivu dle vašich preferencí. Výchozím nastavením programu je automatické sekvencování, které je velice užitečné pro nezkušené uživatele a ty, kteří nejsou s vyšivací sekvencí seznámeni. Pro přechod na manuální sekvenci, 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.





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, Odstřihnoutí mezi objekty, Odstřihnoutí křížkových stehů a Nejbližší spojení nebudou vypočítány 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.

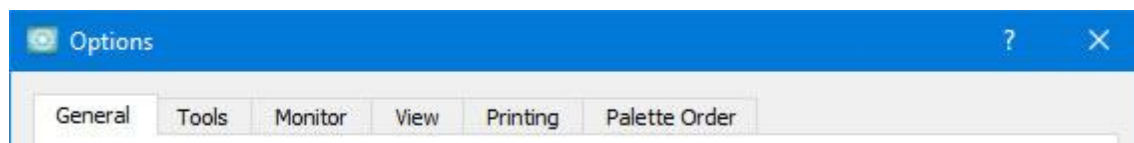
Pokud motiv pochází z čistě vektorového artworku, bude se v něm nacházet pouze pár objektů a nebude problém jej přeorganizovat. Pokud však pochází z bitmapového souboru, počet objektů může být od několika až po tisíce objektů, jež bude velice složité spravovat a pracovat s nimi. Proto musíte být při 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 Odstráhnoutí), 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 odstrážení z panelu nástrojů pro zastřižení objektu a jeho následného přeorganizování. To vše je při Autosekvenci vypočítáno automaticky.

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.



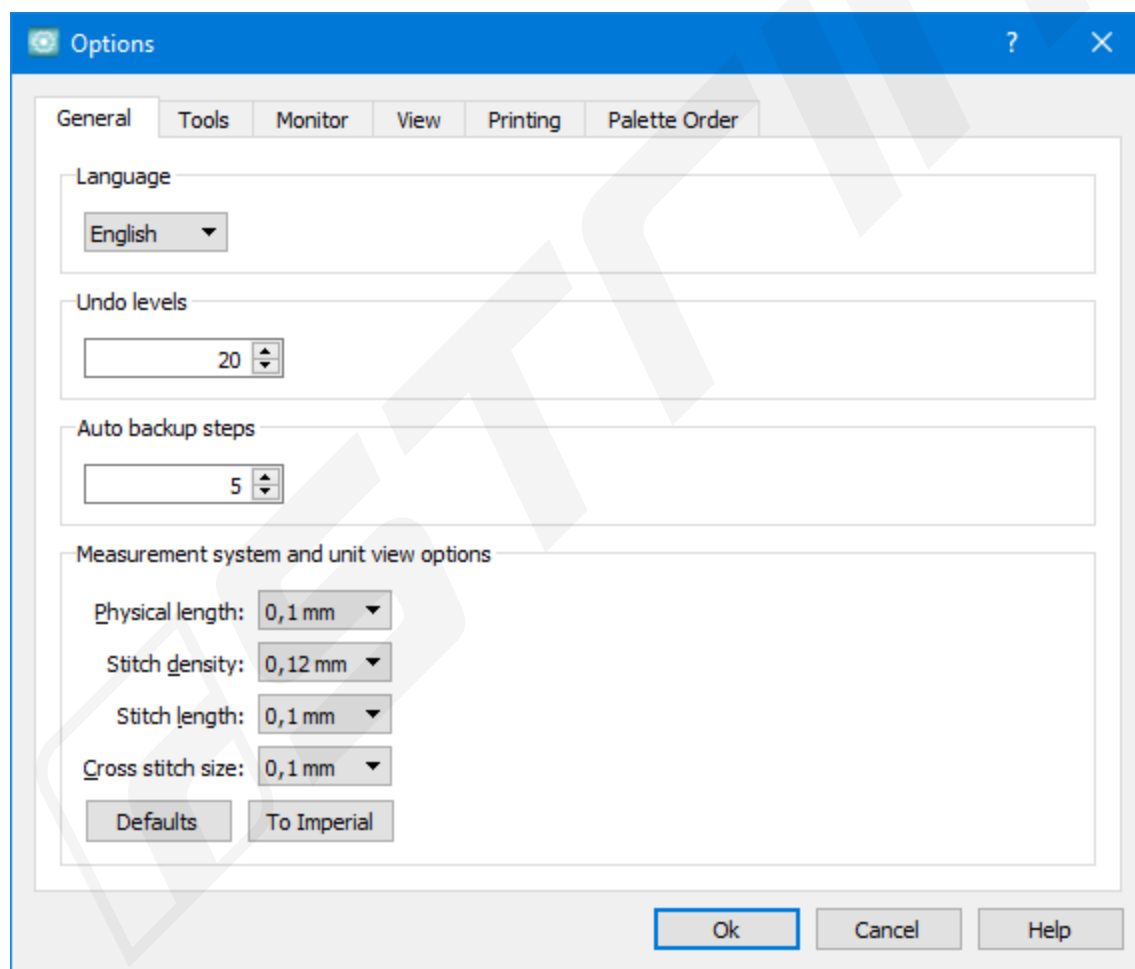
## Obecné

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.

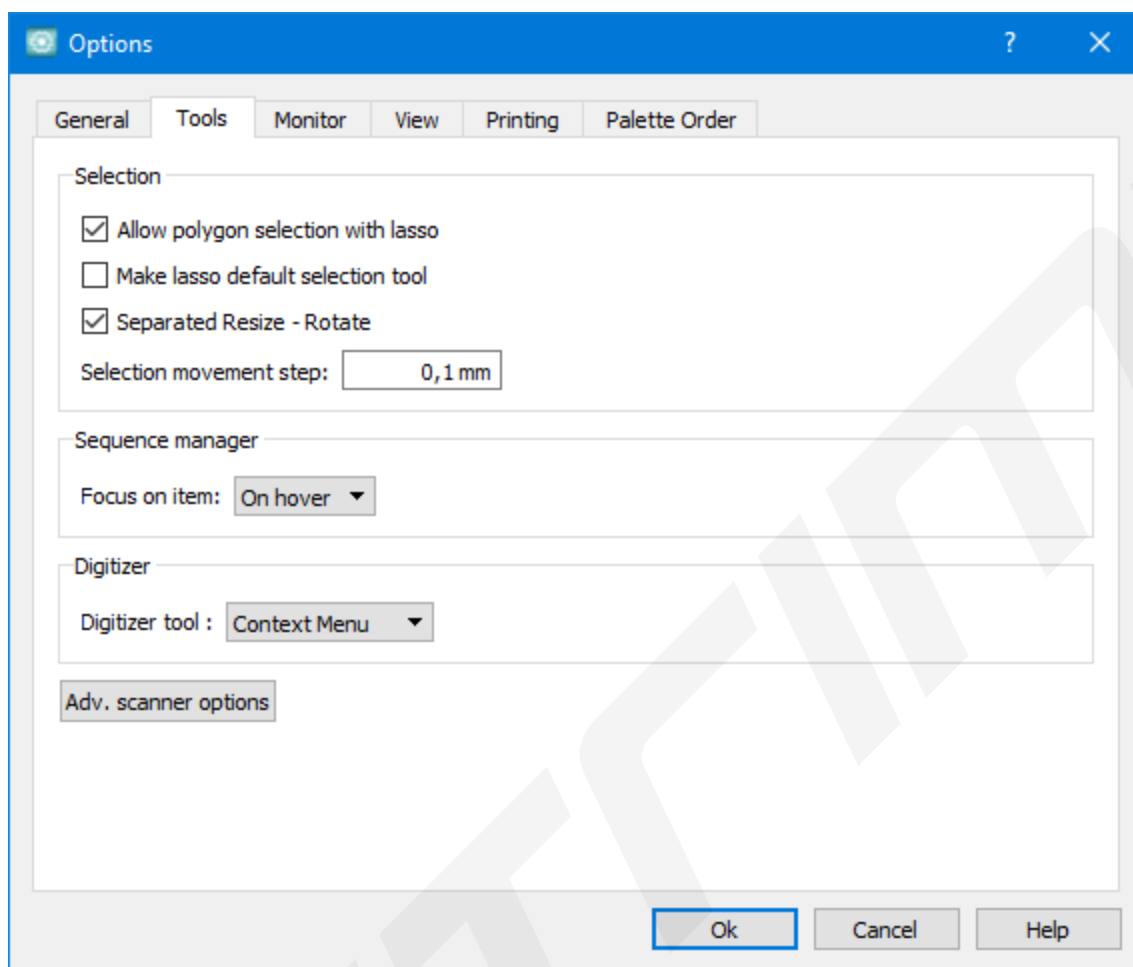
Pomocí Automatického zálohování nastavíte, po kolika krocích proběhne automatické uložení. Pokud je například automatické zálohování nastaveno na 5 kroků, program provede po 5 změnách vašeho motivu automatické uložení.

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.

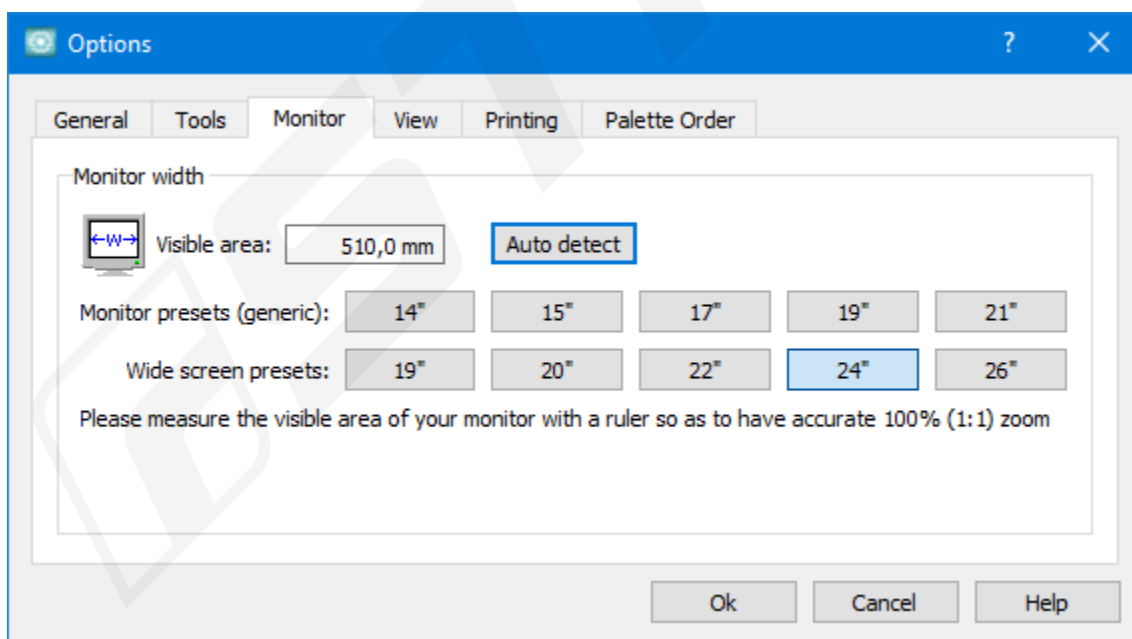
## Správce sekvence

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.

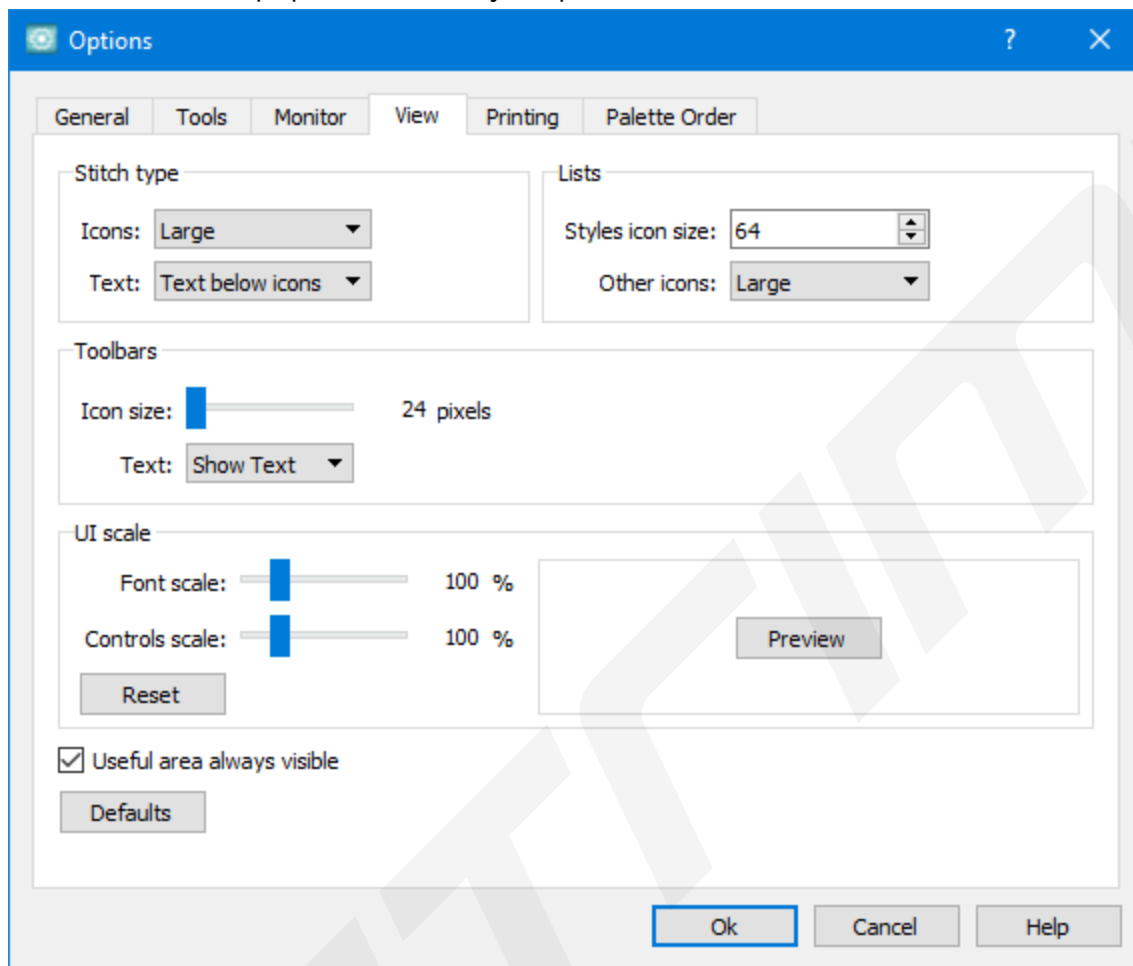
## Monitor

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

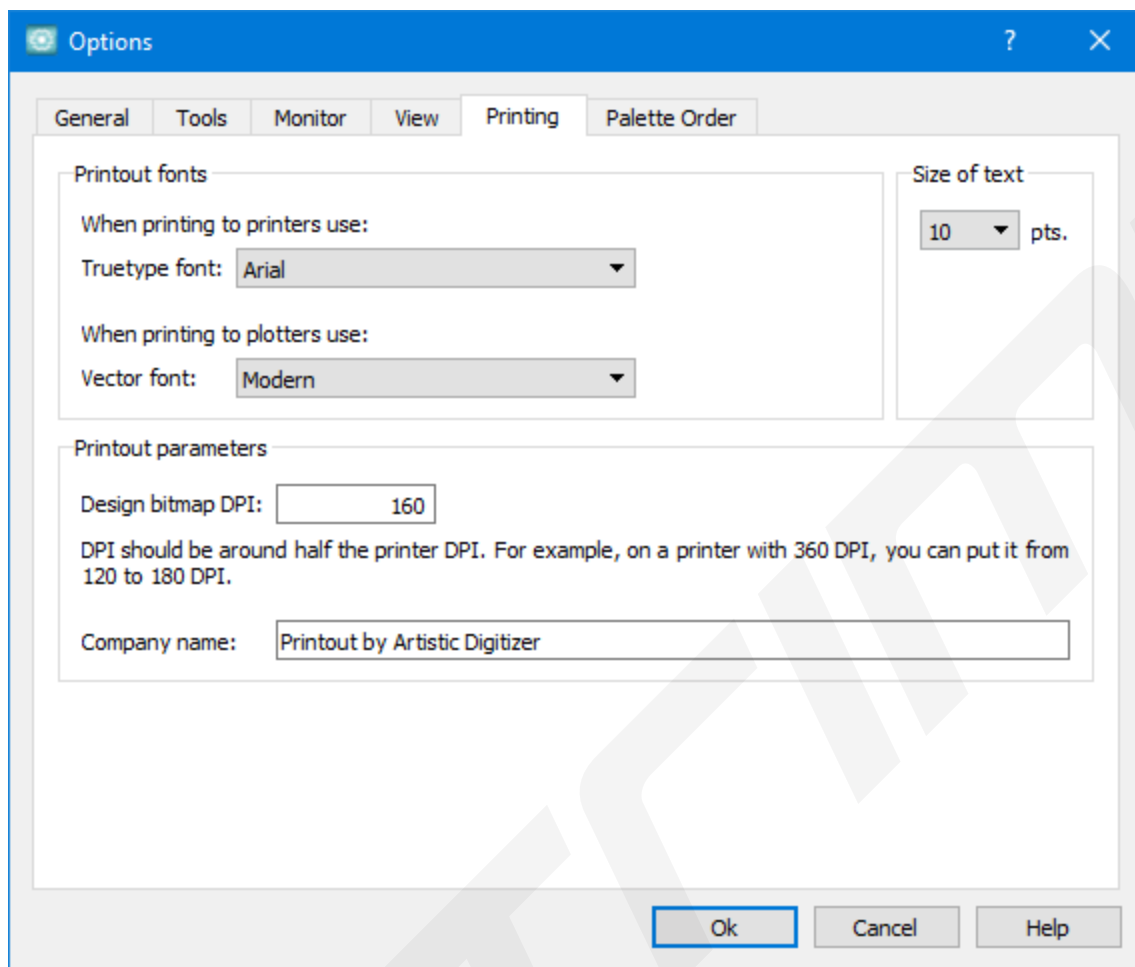
---

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

Using the "Palette order" tab you can select which of the available "Thread palettes" will be visible and change the order that they appear in "Color manager" colors list.

Pomocí checkboxů vedle výrobců palet můžete vybrat, které budou dostupné v seznamu Správce barev či na záložce Barvy.

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"/>

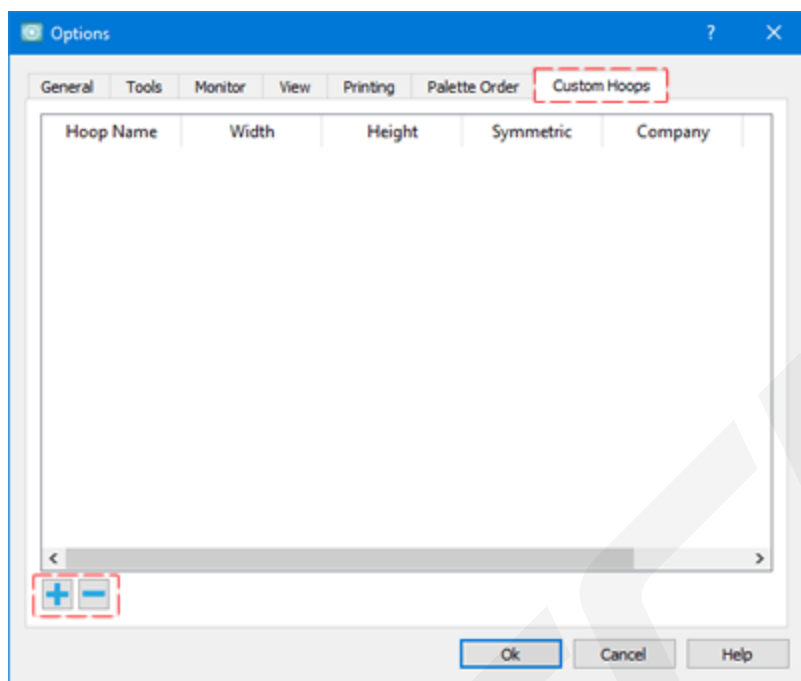
Palette order

	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"/>

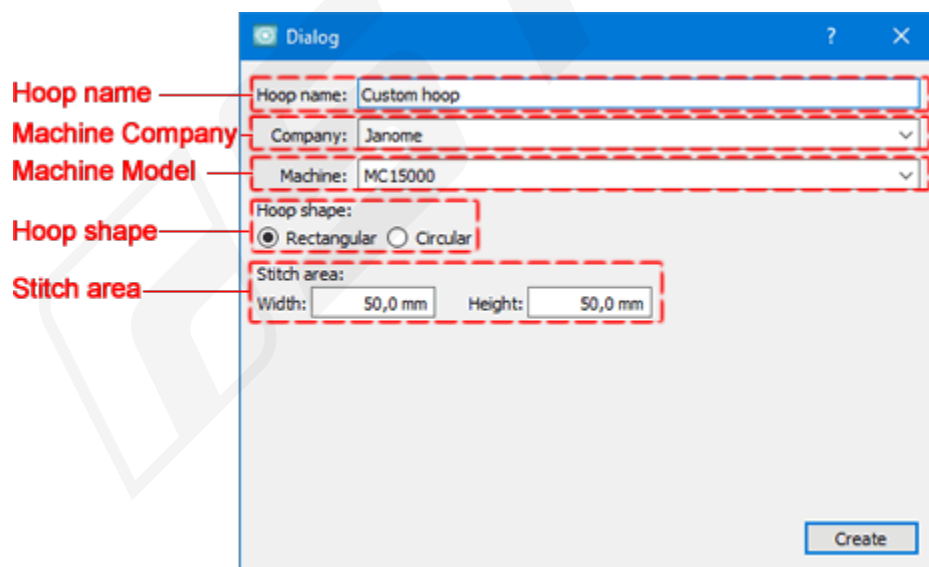
Také můžete vybrat požadovanou paletu a přetáhnout ji na jinou pozici v rámci seznamu a jednoduše ji tak umístit do vám příjemnější polohy.

## 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.

**- A -**

- Zkratky 121
  - Tvorba zkratek 123
  - Úprava zkratek 123
- Vložit vodička 88
- Vložit text 119
- Vysunutí rámečku 189
- Automatická sekvence vyšívání 201

**- B -**

- Pozadí 47
- Vlastnosti pozadí 47
- Bitmapový obrázek 34
- Tučně 120
- Roztříštit 108
- Prohlížeč 45

**- C -**

- Změna barev 145
- Výměna rámečku 194
- Správa barev 141
- Správce barev 147
- Výběr dle barvy 146
- Kombinovat 108
- Převést na křivky 37
- Kopírovat 95
- Křížkový steh 164
- Vyjmout 95

**- D -**

- Výchozí barva výplně 145
- Výchozí barva obrysů 145
- Smazat 95
- Smazat stehy 116
- Prohlížeč motivu 45
- Vlastnosti motivu 186
  - Optimalizace vlastností motivu 189
  - Obecné 187
- Nástroj Směry 185
- Nástroj Rozdělit 185
- Dvojitý průtah 181
- Dropbox 59

**- E -**

- Upravit snímek 134
- Upravit monogramovou šablonu 135
- Úprava objektů 92
- Úprava stehů 111
- Editace textu 120
- Editace tvaru textu 125
- Vyšívání 163
  - Těžké vyšívání 167
  - Lehké vyšívání 167
  - Běžné vyšívání 167
  - Běžné lehké vyšívání 167
- Vyšívací sekvence 200
- Hladké vyšívání 167
- Ultra lehké vyšívání 167
- Nejbližší spoje, i při odstřihnutí 189
- Obálka 131
- Export
  - do Dropboxu 59
- Export motivu 58
  - Vektorový soubor 65
- Export do Dropboxu 59
- Export do vektorového souboru 65

**- F -**

- Výběr látky 167
- Formáty souboru 50
- Správce souboru 66
- Výplň 145, 171
- Název písma 120
- Velikost písma 120
- Z fotoaparátu 41
- Ze skeneru 39

**- G -**

- Obecné 186
- Obecné - vlastnosti motivu 187
- Vyfotit obrázek 41
- Barva grafických objektů 145
- Mřížka 85
- Skupina 107
- Vodička 88

**- H -**

- Harmonie 149

## Index

Nápověda 18

Rámeček 85

## - I -

Obrázek z kamery 41

Import

  Bitmapového obrázku 32

  Výšivky 32

  Vektorového obrázku 32

Import bitmapového obrázku ze skeneru 39

Import výšivkových souborů 37

Import bitmapů 34

Vložit stehy 116

Vložit symbol 161

Instalace 10

Obrácený výběr 74

Kurzíva 120

## - J -

Jamome 66

Správce souborů Janome 66

## - K -

Zachovat sekvenci u překrývajících se objektů 189

## - L -

Délka 181

Psaní 119

Zdroj světla 84

Načíst motiv 43

## - M -

Manuální vyšívací sekvence 204

Pravítko 81

Minimalizace změn barev 189

Zrcadlit na výšku 105

Zrcadlit na šířku 105

Zrcadlit objekty 105

Monogramování 132

  Úprava monogramu 134

  Úprava monogramové šablony 135

  Překrývajících se oblastí 138

Přesunout objekty 94

Přesunout stehy 114

## - N -

Bez zastříhnutí nití v kombinovaných objektech 189

Bez výplně 171

## - O -

Vlastnosti objektu 170

  Výplň 171

  Bez výplně 171

  Obrys 180

  Bez obrysů 181

  Průběžný 181

  Saténové stehy 172

  Sériové saténové stehy 182

  Krokové stehy 177

Otevřít jako pozadí 47

Otevřít motiv 43

Otevřít soubor DRAW 43

Optimalizační strategie 189

  Zesponu nahoru 189

  Zevnitř ven 189

  Od malých po velké 189

  Zleva doprava 189

  Zvenku dovnitř 189

  Zprava doleva 189

  Od velkých po malé 189

  Shora dolů 189

Optimalizace 186

Možnosti optimalizace 189

Nastavení

  Obecné 209

  Monitor 211

  Pořadí palet 215

  Tisk 214

  Nástroje 210

  Zobrazení 212

Obrysy 145, 180

  Sériové saténové 182

Bez obrysů 181

Překrývajících se oblastí v monogramu 138

## - P -

Vložit 95

Pero 145

Tisk artworku 57

Tisk motivu 53

Nastavení výtisku 51

## Index

**- Q -**

Klávesové zkratky 27

**- R -**

Znovu 108

Odstranit překrytí 109

Přeorganizování 153

Přeorganizování objektů 154

Otočit 103

Řadová výplň 164

Průběžný steh

Jeden průtah 181

Styly 181

Tloušťka 181

Trojité průtah 181

Průběžný steh 164

**- S -**

Satén

Kompenzace 172

Hustota 172

Vzory 172

Odstranit překrytí 172 Sekvence 172

Styly 172

Podklad 172

Sériové saténové stehy

Kompenzace 182

Hustota 182

Vzory 182

Podklad 182

Sériový saténový steh 164

Sériový saténový steh 164

Uložit 50

Uložit jako 50

Ukládání motivu 50

Rozměry 99

Vybrat vše 74

Výběr dle barvy 146

Výběr dle barvy 146

Výběr dle barvy výplně 146

Výběr dle barvy pera 146

Výběr dle typu stehu 76 Výběr látky 167

Odebrat vše 74

Vybrat stehy 112

Výběr myší

Laso 72

Obdélník 72

Kliknutím 72

Výběr dle barvy 77

Výběr ve správci sekvence 77

Výběr 71

Správce sekvence 156

Vybrat výchozí barvu 145

Nastavení barvy výplně 145

Nastavit zdroj světla 84

Nastavit barvu pera 145

Nastavení 208

Rozměry 99

Zkosení 101

Zkosení 101

Pomalé překreslení

Přesun objekty - stehy 86 Simulace 86

Skokový pohyb 115

Softwarový klíč 14

Krokový steh

Kompenzace 177

Hustota 177

Délka 177

Vzory 177

Odstranit překrytí 177

Sekvence 177

Styly 177

Podklady 177

Krokový steh 164

Stehový editor 111

Typ stehu 76

Typy stehů 164

Stehy

Obrácený výběr 112

Obdélníkový výběr 112

Vybrat vše 112

Odebrat vše 112

Výběr kliknutím 112

SVG 65

Symbol 161

Systémové požadavky 10

**- T -**

Text 119

Editace textu 120

Barva textu 145

Text na cestě 126

Zobrazení tloušťky 83

## Index

- Do pozadí motivu 154
- O jedno zpět 154
- Do popředí motivu 154
- O jedno dopředu 154
- Panel nástrojů
  - Pravítko 81
  - Tisk 51
- Vykreslení 34
- Změnit 96
- Úpravy 92
- Odstřihnoutí mezi objekty 189
- Odstřihnoutí v křížkových stezích 189

## - U -

- Zpět 108
- Odkupit 107
- Aktualizovat 15
- Uživatelská příručka 18
- Použití zkratk 122

## - V -

- Vektor 33
- Zobrazení
  - 3D náhled 82
  - Obrysy 82
  - Stehové body 82
  - Stehy 82
- Zobrazit - Skrýt uzly 117
- Zobrazit mřížku 85
- Zobrazit rámeček 85
- Zobrazit tloušťku 83
- Zobrazit nástroje 79

## - W -

- Pracovní prostor 19
- Pracujeme se soubory 31

## - Z -

- Zoom
  - Najíždění 80
  - Přiblížit 80
  - Zoom na předchozí 80