

PREMIER+™ 2 Embroidery Extra & PREMIER+™ 2 Card Shop

Uživatelská příručka

Windows®

Program, s nímž je tato Uživatelská příručka spojena, může být změněn bez předchozího upozornění. Bylo vynaloženo veškeré úsilí pro zajištění přesnosti této Uživatelské příručky.

Software popsáný v této knize podléhá licenčnímu ujednání a může být použit pouze v souladu s podmínkami v něm obsaženými.

Tímto je nabyvateli softwarové licence, ke které se vztahuje i tato příručka, povoleno reprodukovat a distribuovat kopie této příručky pro neziskové vzdělávací účely. Prohlášení o vlastnických právech z této strany musí být zahrnuto do každé z kopií této práce.

Windows® je registrovanou obchodní značkou společnosti Microsoft Corporation. Acrobat®, Adobe PDF logo a Reader jsou také registrovanými obchodními značkami společnosti Adobe Systems zaregistrovanými ve Spojených státech a/nebo jiných zemích. Facebook® a "f" logo jsou registrovanými obchodními značkami společnosti Facebook a jejích přidružených společností. Google+® a Google+ ikona jsou registrovanými obchodními značkami společnosti Google Inc. YouTube® a ikona sociální sítě YouTube® jsou registrovanými obchodními značkami společnosti YouTube, LLC, která spadá pod společnost Google®. Instagram® a logo fotoaparátu jsou obchodními značkami společnosti Instagram, LLC registrovanými ve Spojených státech a všude jinde. Twitter® a logo ptáka Twittera jsou obchodními značkami společnosti Twitter, Inc. Flickr® je obchodní značkou Yahoo! Inc. Ostatní názvy produktů zmíněných v této příručce mohou být obchodními značkami příslušných společností a budou dále zmíněny.

VIKING, PFAFF, PREMIER+ a 6D jsou obchodními značkami společnosti
Singer Sourcing Limited LLC

HUSQVARNA je obchodní značkou společnosti Husqvarna AB.

Všechny obchodní značky jsou využity pod licencí Singer Sourcing
Limited LLC. © 2017 Singer Sourcing Limited LLC

Všechna práva vyhrazena (Verze A)

1 Kapitola 1: Začínáme

3 Součásti okna programu

5 PREMIER+™ 2 Embroidery podmínky užívání

6 Kapitola 2: Pozadí

6 Zobrazení pozadí

6 Načtení a vytvoření pozadí

7 Výběr pozadí

8 Načtení existujícího pozadí

8 Tvorba nového pozadí pomocí průvodce pozadím

12 Kapitola 3: Aplikace

12 Zobrazení a úprava aplikací

14 Výběr aplikace

16 Kapitola 4: Dekorace

16 Dekorace

17 Přidání dekorace

18 Úprava dekorace

19 Výběr dekorace

21 Kapitola 5: Průvodce ExpressDesign

22 Výběr a optimalizace obrázků pro průvodce ExpressDesign

23 Výběr typu motivu

24 Výběr obrázku

24 Otočení a ořez obrázku

25 Vyhledání a roztažení obrysů

26 Monochromatické hranice

26 Nastavení Expres výšivky

28 Nastavení Expres vykreslení

28 Nastavení Expres obrysů

29 Použití Expres výšivky, vykreslení a obrysů

32 Kapitola 6: Průvodce PhotoStitch

33 Průvodce PhotoStitch

34 Použití Průvodce PhotoStitch

38 Výběr typu výšivky

38 Výběr obrázku

39 Otočení a ořez obrázku

39 Odstranění pozadí

40 Nastavení obrázku

40 Velikost motivu

41 Výběr barvy nitě

41 Výběr barvy nitě (Lineární PhotoStitch)

43 Nastavení PhotoStitch výšivky
43 Nastavení barevných dlaždic

44 Kapitola 7: Průvodce quiltovým blokem

44 Výběr stylu quiltového bloku
45 Výběr velikosti
46 Načtení výšivky
46 Úprava výšivky
47 Výběr tvaru
47 Výběr vzoru výplně
48 Příklady použití průvodce

53 Kapitola 8: Průvodce tvorbou slov

56 Kapitola 9: Průvodce projektem do rámečku

56 Použití průvodce projektem do rámečku

57 Kapitola 10: Průvodce rodokmenem

57 Průvodce rodokmenem

60 Kapitola 11: Průvodce rozdělením projektu

60 Použití průvodce
61 Rozdělení výšivky
62 Uložení výšivky
62 Nastavení tisku
63 Šití a zarovnání rozdělených sekcí projektu

66 Kapitola 12: Úprava výšivek

66 Zobrazení výšivek na záložce Úpravy
67 Vyjmout, kopírovat, vložit a duplikovat
68 Smazat
68 Výběr a úprava jednotlivých stehů
69 Výběr bloku stehů
72 Zobrazení vybraných barev
74 Paleta

75 Kapitola 13: Začínáme s PREMIER+™ 2 Card Shop

75 Součásti okna programu
76 PREMIER+™ 2 Card Shop Obecné informace

77 Kapitola 14: Průvodce novým projektem

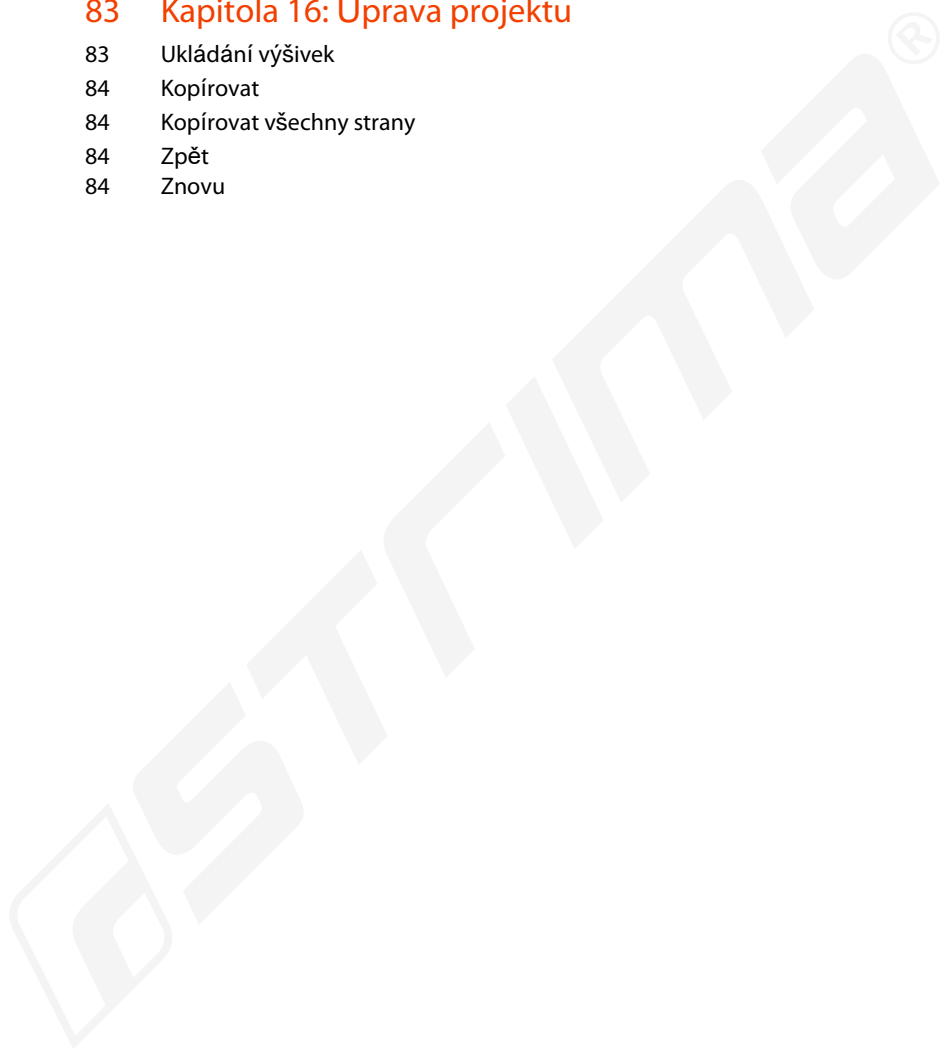
77 Výběr tématu a rozložení
78 Výběr šablony
78 Výběr velikosti a rámečku
79 Tvorba blahopřání ke zlaté svatbě

81 Kapitola 15: Zobrazení motivů karty

- 81 Výběr stran a oblastí
- 81 Příkazy zoomu
- 81 Zobrazení pozadí
- 82 Přehrávač motivů

83 Kapitola 16: Úprava projektu

- 83 Ukládání výšivek
- 84 Kopírovat
- 84 Kopírovat všechny strany
- 84 Zpět
- 84 Znovu



Vítejte v programu PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

V této příručce budeme využívat název PREMIER+™ 2 Embroidery, čímž odkazujeme na funkce dostupné v obou modulech. Snímky obrazovky jsou pořízeny v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.


PREMIER+™ 2 Embroidery vám pomůže upravit vaše výšivky na počítači před samotným šitím. Upravte si své výšivky ve skutečném 3D zobrazení v rámečku. Natočte je o libovolný počet stupňů, zrcadlete je ze strany na stranu nebo nahoru a dolů či změňte jejich rozměry. Upravujte zároveň libovolný počet motivů a textů "bok po boku" pomocí zobrazení ve více oknech.

O těchto i jiných funkcích se více dozvíte v uživatelské příručce PREMIER+™ 2 Embroidery.


Funkce PREMIER+™ 2 Embroidery Extra

V PREMIER+™ 2 Embroidery Extra můžete pro úpravu jednotlivých stehů či celých stehových bloků nebo vložení nových stehů využít 2D úpravy. Upravujte barvy: přesuňte je nahoru či dolů, spojte barevné bloky a přidávejte změny barev.

Funkce zobrazení

Pomocí Průvodce pozadím  zobrazíte výšivky na skutečných oděvech, látkách a quiltových blocích. Rovněž si můžete zobrazit a přemístit libovolný počet aplikací.

Průvodce ExpressDesign

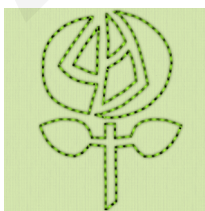
PREMIER+™ 2 Embroidery Extra obsahuje také Průvodce ExpressDesign . Pomocí něj můžete automaticky vytvářet výšivky z obrázku, ať už pro použití v současném rámečku nebo pro zasazení do vybrané oblasti. Vyberte si ze tří typů motivu:

Express Výšivka



Vytvořte běžnou výšivku pomocí saténu, vyplněných oblastí a obrysů.

Express Vykreslení




Vykreslete obrysy obrázku a vytvořte si například redwork, šablonu pro quilt atd.

Express Obrysy



Vytvořte saténovou linku, aplikaci, průběžný steh, trojitý steh či linku motivů okolo oblastí motivu.

Průvodce PhotoStitch

Pomocí Průvodce PhotoStitch  můžete vytvářet nové vyšívané PhotoStitch portréty přímo z fotek. Vytvořte lineární vzor stehů, případně Labyrint nebo efekt spirály za použití jedné nitě pro jednobarevný výsledek.

Možnosti Barevný PhotoStitch, Sépiový PhotoStitch, Monochromatický PhotoStitch a PhotoStitch Barevné dlaždice jsou v průvodci PhotoStitch dostupné, vlastníte-li PREMIER+™ 2 ULTRA.

Výšivka s
barevným
PhotoStitch



Sépiový
PhotoStitch



Monochro-
matický
PhotoStitch



PhotoStitch
Barevné
dlaždice



Lineární
PhotoStitch



Vytvořte výšivku z barevné fotografie pomocí několika nití pro plně barevný výsledek.

Vytvořte sépiovou výšivku z fotky pro zastaralý vzhled jako u starých fotek.

Vytvořte výšivku s odstíny šedé z černobílé fotky.

Vytvořte výšivku z barevné fotky za pomoci malých bloků stehu s efektem dlaždic.

Vytvořte výšivku z jednou nití pomocí lineárních vzorů, případně efektem spirály nebo bludiště.

Průvodce tvorbou slov

Pomocí Průvodce tvorbou slov  automaticky vytvářejte motivy ze slov dle vašeho výběru obrýsů, slov i fontů.

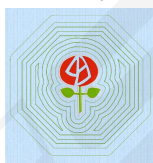
Průvodce Projekt do rámečku

Pomocí průvodce Projekt do rámečku  vytvořte motiv do rámečku pomocí vašeho výběru projektového typu, stylu a rozměrů.

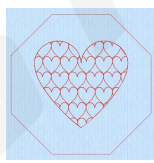
Průvodce quiltovými bloky

Pomocí průvodce Quiltovými bloky  automaticky vytvoříte vyplněný či obrysový quiltový blok.

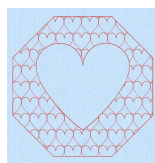
Vyplněný Quiltový blok, vnitřní výšivka



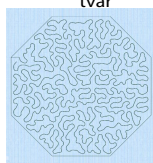
Quiltový blok obrysů, vyplněný vnitřní tvar



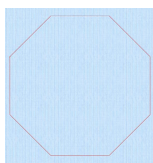
Vyplněný quiltový blok, obrys vnitřního tvaru



Vyplněný quiltový blok, žádný vnitřní tvar



Obrysový quiltový blok, bez tvaru



Průvodce rodokmenem

Pomocí Průvodce Rodokmenem vytvoříte výšivku se schématem vaší rodiny rychle a snadně. Pokud chcete, můžete přidat jednotlivé obrázky či PhotoStitch výšivky pomocí PREMIER+™ 2 Family Tree.

Rodokmen je dostupný pouze pokud vlastníte PREMIER+™ 2 ULTRA.

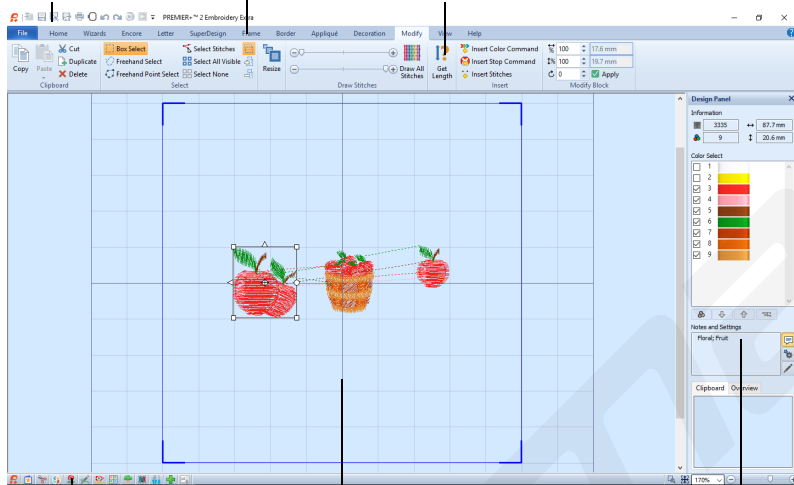
Průvodce rozdělením projektu

Pomocí tohoto průvodce  můžete automaticky rozdělit výšivky do požadovaného rámečku.

Součásti okna programu

Panel rychlého přístupu Pás karet

Karta



Stavový řádek

Pracovní plocha










Panel motivu

Pás karet

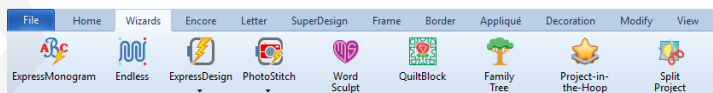
Na pásu se nachází 13 záložek: Soubor, Domů, Průvodci, Přídavek, Text, Supermotiv, Rámeček, Obrisy, Aplikace, Dekorace, Úpravy, Zobrazení a Nápověda.

Záložky Průvodci a Zobrazení obsahují funkce, které jsou dostupné pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra, a záložky Aplikace, Dekorace a Úpravy jsou dostupné právě pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Záložka Průvodci

Pomocí záložky Průvodci se dostanete k jednomu z devíti průvodců: ExpressMonogram , Nekonečná výšivka , ExpressDesign , PhotoStitch , Tvorba slov , Quiltový blok , Rodokmen , Projekt v Rámečku  a Rozdělení projektu .

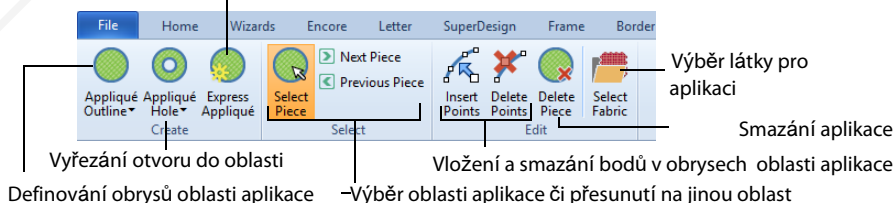
*ExpressDesign,
PhotoStitch,
Tvorba slov,*



Quiltový blok, Projekt v rámečku a Rozdělení projektu jsou dostupné pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra. Rodokmen je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 ULTRA.

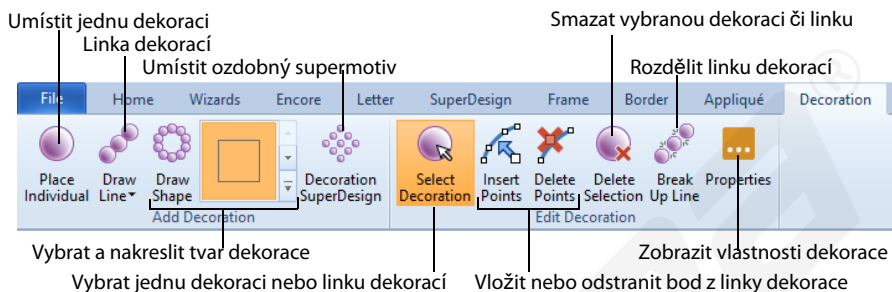
Záložka Aplikace

Najděte ve výšivce oblasti aplikace



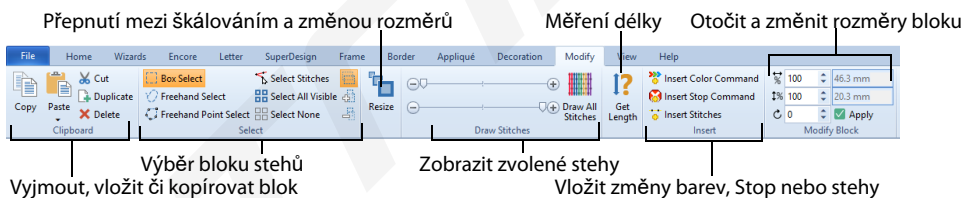
Aplikace zobrazíte a upravíte pomocí záložky Aplikace. Látka aplikace je zobrazena pod výšivkou tak, jak bude po vyšití vypadat. Na pracovní plochu můžete přidat neomezené množství oblastí aplikace. Definujte je a upravte jejich tvar, vyberte si látku a vystřihněte do oblasti aplikace otvory.

Záložka Dekorace



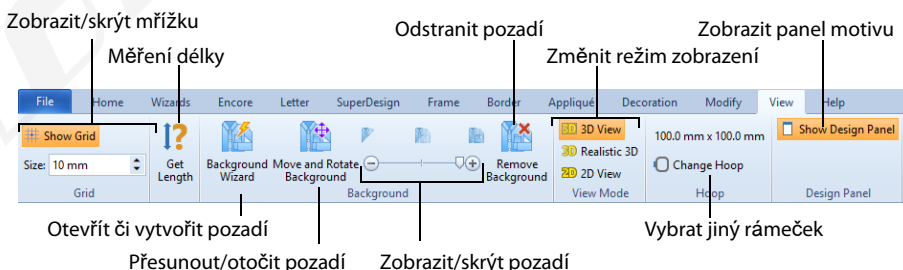
Pomocí záložky Dekorace můžete ozdobit vámi vybrané pozadí či výšivku korálky, filtry, hotfix krystaly či připínáčky. Vyberte si požadovanou ozdobu v okně Výběr dekorace, poté ji kliknutím umístíte samostatně, do linky nebo tvarů. Upravte umístění a typ dekorace pomocí okna Výběr dekorace nebo kontextové nabídky.


Záložka Úpravy



Pomocí záložky Úpravy můžete upravovat a vkládat stehy nebo vybírat bloky stehů pro úpravu. Skryjte stehy dle barvy pomocí palety barev, která vám rovněž pomůže při jejich výběru. Vyměňte a kopírujte stehové bloky nebo celé výšivky a vkládejte je k poslednímu viditelnému stehu. Vložte nové změny barev, spojte barevné bloky a měňte jejich pořadí.

Záložka Zobrazení












Pomocí záložky Zobrazení můžete upravit Mřížku, zobrazit a vytvořit pozadí z oděvu, quiltového bloku či látky pomocí Průvodce pozadím  (pouze PREMIER+™ 2 Embroidery Extra), zobrazit aplikaci a posunout rámeček nebo změnit jeho zobrazení.






PREMIER+™ 2 Embroidery Podmínky užívání






Kompletní přehled podmínek užívání naleznete v uživatelské příručce PREMIER+™ 2 Embroidery.





Ukazatele na obrazovce







Kurzor myši se na obrazovce nejčastěji ukazuje jako šipka . Najedete-li jím na text, změní se na I-bar  a vy tak můžete psát podobně, jako v okně Úprava poznámek.



Je-li zvoleno Umístění do obdélníku , objeví se ukazatel pro vytvoření obdélníku . Na stránce Oříznutí obrázku v Průvodci ExpressDesign se při přesunování linek oříznutí stane dvouhlavá šipka , případně čtyřhlavá , když celou oblast výřezu přesunujete. U expresní výšivky se rovněž kurzor může změnit na kapátko , kterým nabíráte barvy z obrázku pro barvy nití nebo pro pozadí. Je-li kurzor nad polem výběru jedné či více výšivek nebo když je vybráno Přesunutí pozadí , změní se kurzor rovněž na čtyřhlavou šipku .



Použijete-li Zoom do obdélníku , nebo přiblížení , objeví se kurzor přiblížení . Je-li zvoleno oddálení , objeví se kurzor oddálení .


Kurzor výběru do obdélníku , Volného výběru  či Volného výběru bodů  se objeví po výběru příslušné výběrové funkce. Do výběru přidáváte díky kurzoru Přidat do výběru  a kurzorem pro Odstranění z výběru  naopak položky odebíráte.



Dále existuje několik kurzorů, které indikují funkce v rámci výběrového pole. Kurzor pro otáčení  se objeví po najetí na bod otáčení . Ukazatel křížku  se objeví, když je myš nad středem rotace .

Kurzor diagonální dvouhlavé šipky  se objeví v momentě, kdy je kurzor na čtvercovém rohovém bodem . Horizontální dvouhlavá šipka  se objeví po najetí na bod horizontálního převrácení . Vertikální dvouhlavá šipka  se objeví po najetí na bod vertikálního obrácení .

Kurzor pro vložení změny barvy  či vložení stehu  se objeví po výběru příslušné funkce v záložce Úpravy.

Kurzor pravítka  se objeví po výběru funkce Měření délky .



Upravujete-li kusy aplikační látky, kurzor se změní na látku aplikace .

Načtete pozadí projektu pro použití v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra pomocí průvodce pozadím . Průvodce pozadím  používejte pro náhled na motivy vytvořené na oděvu, domácí dekoraci, látce, quiltovém bloku či na jiném pozadí.

Průvodce pozadím můžete také použít pro vytvoření nových pozadích pro vaše výšivky.

Klávesové zkratky

- Záložka Zobrazení:
- Klávesy: Alt, V, W


Pomocí Reálného 3D zobrazení  či Živého zobrazení  si zobrazíte výšivky a pozadí ve 3D bez mřížky, rámečku či pole výběru.

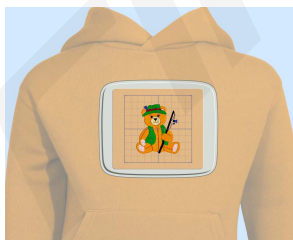
Pozadí jsou dostupná pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Zobrazení pozadí

Pomocí posuvníku pozadí můžete oděv, quilt či látku na pozadí zapnout, vypnout či zesvětlit.






Se zapnutým pozadím  zobrazíte obrázek na něm.




Přetažením posuvníku zesvětlíte barvy obrázku v pozadí (zde o 50%)



S vypnutým pozadím  zmizí obrázek na něm.

Pomocí přesunutí a otočení pozadí  přesunete oděv, quilt či látku v rámci pozadí. Umístíte jej přetažením. Pomocí bodu pro pozadí či látku  můžete pozadí otočit. Pravým kliknutím nastavte pozadí na místo a funkci vypněte.

Pomocí tlačítka Odstranit pozadí  odstraníte oděv, quilt či látku, kterou jste umístili za své výšivky.

Načtení a vytvoření pozadí

V Průvodci pozadím jsou použity tři typy pozadí: Oděv, Quilt a látka. Pro každý typ pozadí existuje samostatná složka v rámci speciální složky Pozadí.

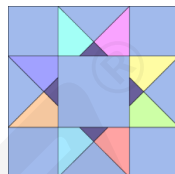
Oděv

Oděvem se rozumí jedna položka, proto je na obrazovce PREMIER+™ 2 Embroidery Extra zobrazen jako jeden kus. Pomocí nastavení oděvu a zobrazte si blůzu, svetr, cestovní tašku nebo povlečení polštáře.



Quiltový blok

Quiltovým blokem se rozumí jako jedna položka, je proto na obrazovce PREMIER+™ 2 Embroidery Extra zobrazen jako jeden kus. Nastavte si quiltový blok pro zobrazení vašich ozdob na něm.



Látka

Látkou se rozumí výběr vzorku z velké oblasti látky, opakuje se tedy jako výplň pracovní plochy. Nastavte si látku požadovanou látku do pozadí, například pro velké domácí dekorace. (závěsy, ubrusy či povlečení).



Příklady oděvů, quiltových bloků či látek jsou zobrazeny v podsložce Pozadí v příručkách vzorků.

Příklady pozadí s vodítky pro umístění monogramů jsou zobrazeny ve vzorkovníku PREMIER+™ 2 Monogram.pdf ve stejné podsložce.

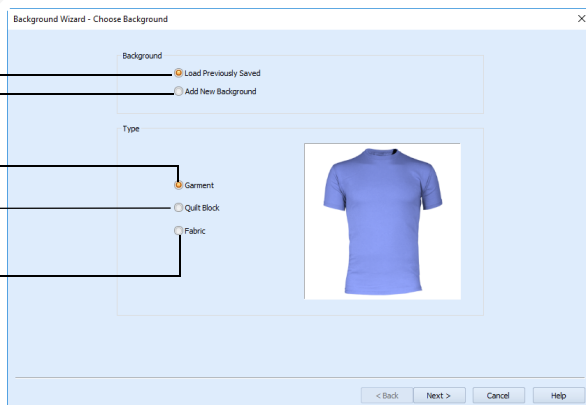
Skutečná velikost pozadí

Přidáte-li do své kolekce nové pozadí, musíte provést měření, aby odpovídalo skutečné velikosti výšivky. Oděvy, quiltové bloky a látky poskytnuté PREMIER+™ 2 Embroidery již mají reálnou velikost nastavenou.

Výběr pozadí

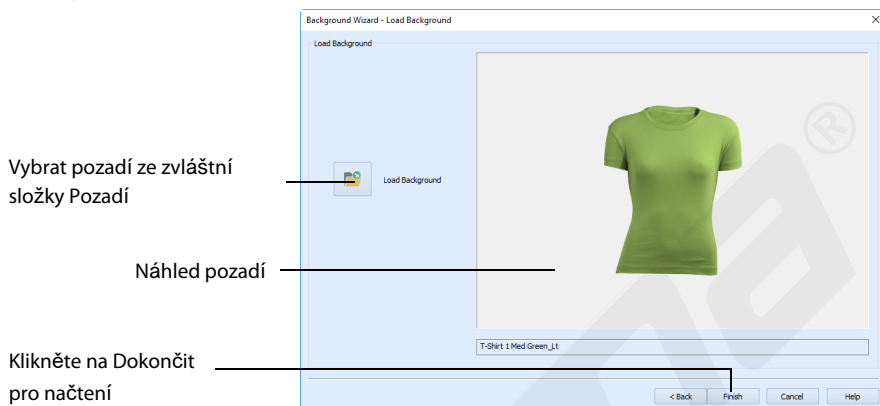
Pomocí stránky Výběr pozadí v rámci Průvodce pozadím načtete existující pozadí nebo si vytvoříte nové.

- Načíst existující pozadí
- Vytvořit nové pozadí
- Použít jeden oděv
- Použít jeden quiltový blok
- Vyplnit pracovní plochu látkou v pozadí



Načtení existujícího pozadí

Pomocí stránky Načíst pozadí v Průvodci pozadím vyberte dříve uložený oděv, quiltový blok či látku do pozadí.

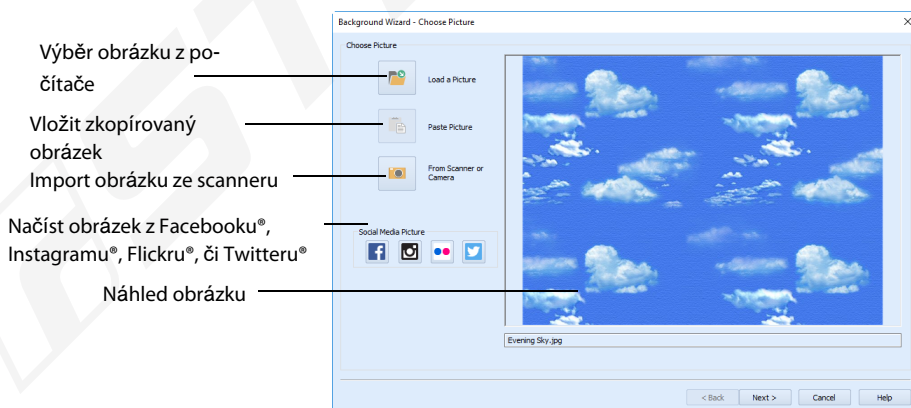


Tvorba nového pozadí pomocí Průvodce pozadím

Pomocí Průvodce pozadím vytvořte nové pozadí z obrázku vašeho oděvu, quiltového bloku či látky.

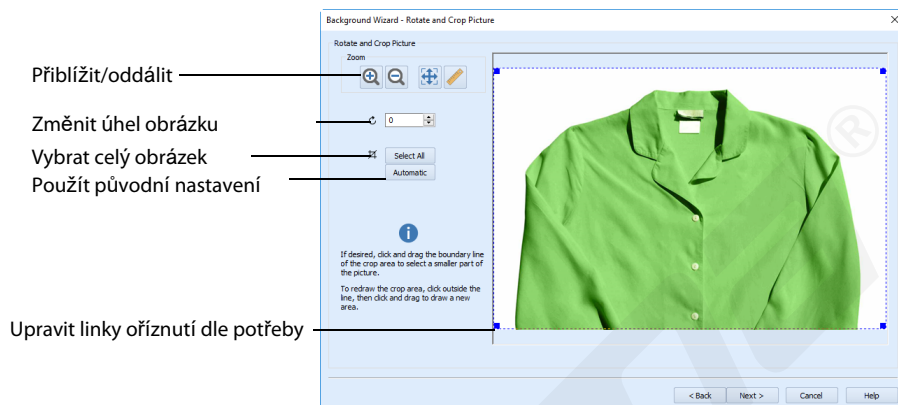
Výběr obrázku

Pomocí stránky Výběr obrázku v Průvodci pozadím vyberte obrázek pro vaše nové pozadí.



Otočení a oříznutí obrázku oděvu

Na stránce Otočit a oříznout obrázek můžete vybrat část obrázku, která má být vložena do pozadí. Rovněž můžete upravit linky oříznutí pro výběr konkrétní části.

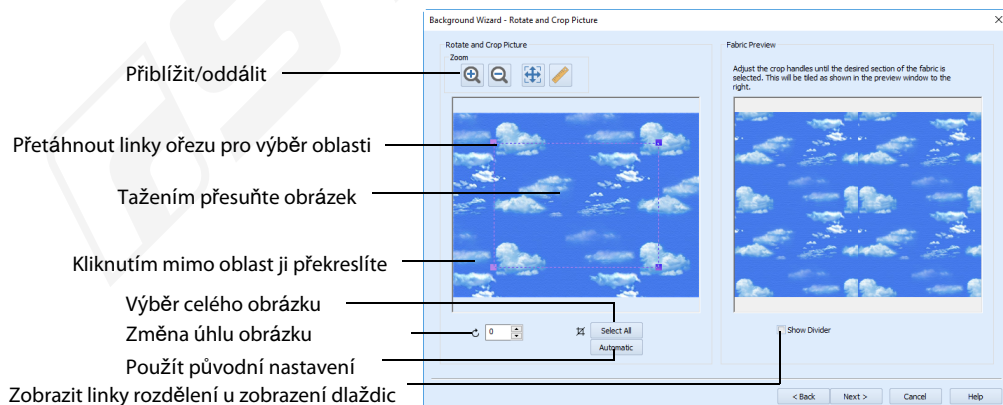


Jakmile je obrázek otáčen po 90 stupních, obrázek se zvětšuje a je přidáno bílé pozadí.

- Pro upravení oblasti oříznutí umístěte myš na hranice výřezu, dokud se neobjeví dvouhlavá šipka \leftrightarrow , poté tažením hranici přesuňte.
- Pro přesunutí oblasti výřezu do ní umístěte myš, objeví se čtyřhlavá šipka \oplus , poté tažením přesuňte celý obdélník.
- Pro přetvoření celé oblasti táhněte uvnitř ní a nakreslete nový obdélník, který lze poté upravit dle potřeby.

Otočení a oříznutí obrázku pro látku

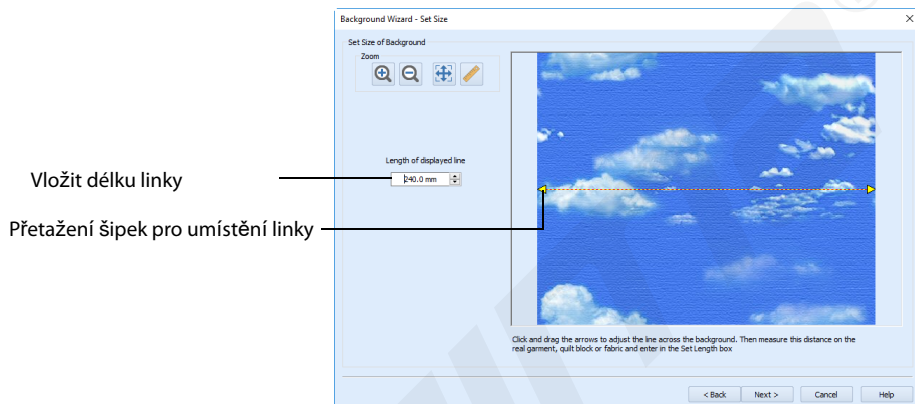
Pomocí stránky Otočit a oříznout obrázek vyberte sekci obrázku, která bude využita pro vytvoření pozadí a otočte ji. Je-li to nutné, upravte hranice výřezu, pro výběr požadované části obrázku.



Pro náhled toho, kde se čtyři sekce vašeho pozadí setkávají, využijte možnost Zobrazit rozdělení. Přerušované linky zobrazí, kde budou dlaždicové sekce spojeny. To je užitečné pro vzorkování vaší látky, aby se její vzor opakoval tak, jak si přejete.

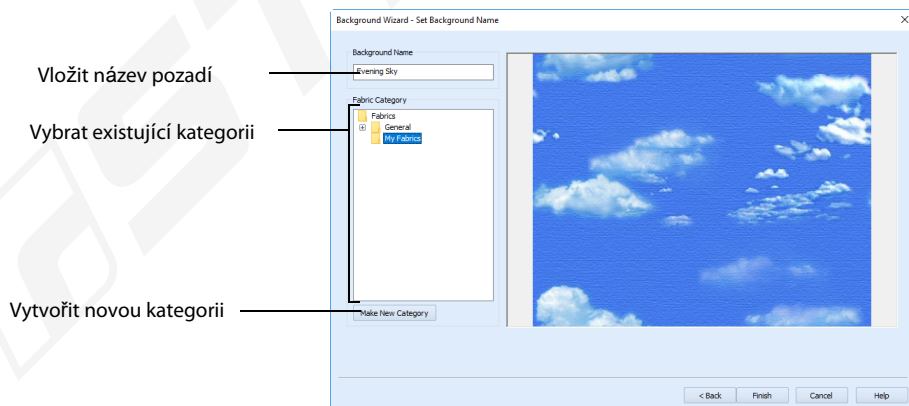
Nastavení velikosti

Do nastavení velikosti zadejte skutečné rozměry oděvu, quiltového bloku či látky, aby mohly být na pozadí či jako látka aplikace zobrazeny v reálné velikosti. Látka se měří jinak než oděvy a quiltové bloky.



U oděvů a quiltových bloků se může délka pohybovat od 1 do 2000 mm. U látky pak od 1 mm do 300mm. Dlaždice látky však nesmí být větší než 300 x 300 mm, pokud se linka nenatáhne přes celý obrázek, musí být kratší než 300 mm.




Nastavení názvu pozadí

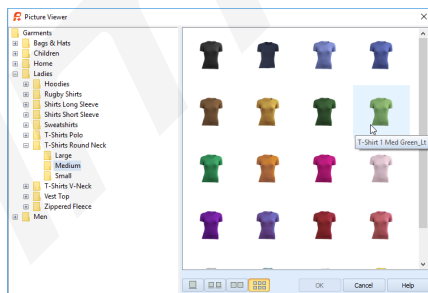
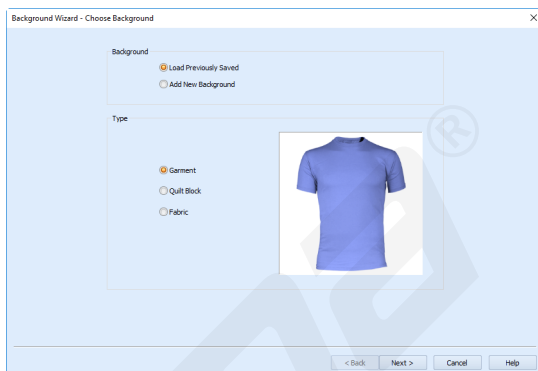


Nastavte název svého pozadí a uložte jej jako hotové pozadí do jedné z kategorií. Kategorie jsou názvy složek, které uvidíte při listování existujícími

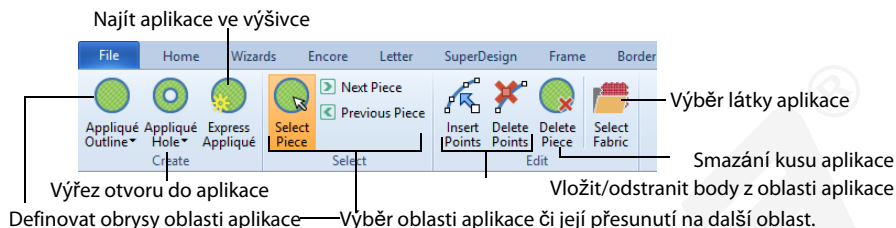
pozadími. Kategorie oděvů, quiltových bloků či látek jsou rozděleny. Klikněte na Vytvořit novou kategorii a vytvořte si kategorii s jiným jménem.

Načtení oděvu v Průvodci pozadím

- 1 Klikněte na Soubor -> Nové okno a následně na záložku Zobrazení.
- 2 Klikněte na Změna rámečku  a v okně Výměna rámečku zvolte 260mm x 200mm - Univerzální velký rámeček 3.
- 3 Nastavte orientaci na Přirozenou a klikněte na OK.
- 4 Klikněte na Průvodce pozadím . Stránka výběru pozadí Průvodce pozadí se otevře.
- 5 Ujistěte se, že je nastaveno Načíst dříve uložená pozadí a jako typ je zvolen Oděv.
- 6 Klikněte na Další. Objeví se stránka Načtení pozadí.
- 7 Klikněte na Načíst pozadí .
- 8 V okně Prohlížeč obrázků najdete složku Oděvy\Dámské\Trička s kulatým výstřihem \Medium a zobrazí se všechny oděvy v ní. Když v některých zobrazeních umístíte kurzor myši nad obrázek bez kliknutí, zobrazí se název oděvu. Oděv se nazývá Tričko 1 Med Green_Lt.
- 9 Kliknutím na světle zelené tričko jej zvýrazníte.
- 10 Klikněte na Ok a načtete tričko do stránky Načtení pozadí.
- 11 Klikněte na Dokončit a tričko se zobrazí na prac. ploše.
- 12 Na panelu rychlého přístupu klikněte na Vložit. .
- 13 Najděte si složku Dokumenty\Premier+2 \Vzorky\Premier+Emb\Stehy.
- 14 Listujte na výšivku "Sunshine Applique Large with Lettering".
- 15 Kliknutím ji zvýrazníte, poté klikněte na Otevřít a načtete ji na pracovní plochu, přímo na tričko.
- 16 Klikněte na Přesunout a otočit pozadí .
- 17 Přetáhněte výšivku tak, aby byla v horní části trička.
- 18 Klikněte na Reálné 3D  a zobrazte si skutečnou podobu výšivky na tričku.



Zobrazení a úprava aplikací



Pomocí funkcí aplikace si můžete zobrazit a upravovat kusy aplikace. Látka aplikace je zobrazena pod výšivkou tak, jak budou obě části vyšity. Na pracovní plochu můžete přidat libovolný počet oblastí aplikace.

Záložka Aplikace je dostupná pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Funkce aplikace ukazují, jak bude látka uložena. Nijak nemění stehy. Pro vytvoření nových motivů aplikace či přidání obrysů použijte Průvodce ExpressDesign nebo PREMIER+™ 2 Create. Pro přidání extra stehů a příkazů Stop do existující výšivky využijte záložku Úpravy nebo PREMIER+™ 2 Modify. Pro umístění látky aplikace naprosto přesně je jednodušší využít navigaci prostřednictvím PREMIER+™ 2 Modify.

PREMIER+™ 2 Embroidery obsahuje mnoho Fontů, Supermotivů a Rámečků s látkou aplikace, stehy a příkazy stop. Látka a některé stehy mohou být upraveny pomocí kontextové nabídky. Pro změnu polohy vzoru látky vytvořte otvory nebo změňte obrysy, před použitím funkcí na záložce Aplikace musíte projekt Uzamknout na stehy.

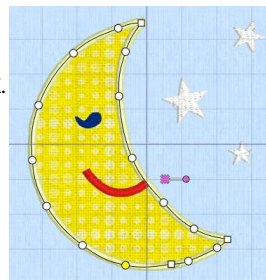
Jakékoli pozadí látky můžete využít jako aplikaci a použít můžete libovolný počet různých látek aplikace. Před přidáním aplikace se ujistěte, že je vybrán správný motiv. Pomocí klávesy Tab procházejte výšivkami.

Kus aplikace



Pomocí funkcí Kus aplikace přidáte látku do existujícího motivu spolu s oblastmi aplikace, nebo jí můžete upravovat plochy aplikace v rámci motivu.


Změna látky v oblasti aplikace

- 1 Klikněte na Změnu rámečku . Z univerzální skupiny vyberte velikost 100mm x 100mm - Univerzální čtvercový rám. 1. Zvolte OK.
- 2 Klikněte na Soubor -> Nový a otevřete nové okno.
- 3 Na panelu rychlého přístupu zvolte Vložit .
- 4 Ve složce Dokumenty\Premier+2\Vzory\Premier+Emb\Stehy načtete výšivku 'Night Time_applique'.
- 5 Klikněte na záložku Aplikace.
- 6 Klikněte na Další kus . Body aplikace jsou u měsíce zvýrazněny. *Všechny funkce aplikací jsou nyní dostupné.*
- 7 Přetáhněte klikatý bod látky . Látka s měsícem se přesune. *Pomocí bodu látky přesunete původní bod (střed motivu) dlaždic látky.*






Tento bod  je dostupný pouze u dlaždic látky; nelze otáčet Aplikace a Obrázky.




- 8 Přetažením natočte bod. Látka měsíce se otočí.
Látka se otočí okolo bodu látky (počáteční bod dlaždice látky).
- 9 Klikněte na Vybrat látku  nebo si ji vyberte v kontextové nabídce. Otevře se okno Výběr aplikace.
- 10 Pro změnu látky klikněte v Typu aplikace na Látka, poté na Načíst dříve uloženou látku  a vyberte si jinou látku.
- 11 Kliknutím na OK zavřete okno výběru aplikace.

Je-li v motivu více než jedna látka, klikněte na Další kus  a prohlédněte si druhou látku.


Obrysy aplikace

Pomocí funkcí Obrysů aplikace  můžete kreslit či bodovat linku libovolného tvaru, která utvoří obrysy aplikace. Zvolte příkaz Barva či Stop v místě, kde chcete, aby aplikace začínala, poté nakreslete linku. Pomocí Volného kreslení obrysů aplikace  utvořte linku libovolného tvaru, čímž definujete obrysy. Pomocí Volného bodování obrysů  aplikace vyberte body, které budou definovat linku obrysů aplikace.

Otvor v aplikaci



Pomocí funkcí Otvor v aplikaci  můžete kreslit či bodovat linku libovolného tvaru, která vytvoří otvor v rámci zvolené oblasti aplikace. Vyberte požadovaný bod aplikace, jehož body se zobrazí, a následně nakreslete otvor. Pomocí Volného kreslení otvoru aplikace  nakreslete linku libovolného tvaru, v rámci níž bude otvor utvořen. Pomocí Volného bodování otvoru aplikace  umístěte body, které definují linku obrysů v rámci zvolené oblasti aplikace.



Rychlá aplikace

Pomocí Rychlé aplikace  automaticky naleznete stehy aplikace v rámci existující výšivky a aplikujete na ně látku aplikace.



V jednom motivu může být detekováno více oblastí aplikace. Pro přidání aplikace do části objektu vyberte před použitím Rychlé aplikace vyberte požadovanou výšivku.

Vybrat kus




Pomocí Vybrat kus  vyberte kus aplikace a změňte jeho tvar, prohlédněte si jej nebo upravte jeho látku. Klikněte na Vybrat kus , poté na požadovanou aplikaci.








Pomocí Následující kusu  a Předchozího kusu  vyberte následující či předešlý kus aplikace v pořadí vyšívání.

Následující/Předchozí kus zvolí kus aplikace i v případě, že žádná aplikace není zrovna vybrána.

Pomocí Vložit body  přidáte nové body do aktuálně zvoleného kusu aplikace. Funkcí Smazat body  body ve vybraném kusu zase smažete.



Výběr bodů aplikace

- 1 Klikněte na Změnu rámečku . Z Univerzální skupiny nastavte velikost rámečku na 100 x 100 mm - Univerzální čtvercový rámeček. Klikněte na OK.
- 2 Klikněte na Soubor -> Nový  a otevře se nové okno.
- 3 Na panelu rychlého přístupu klikněte na Otevřít  a ze složky Dokumenty\Premier+2\Vzorky\Premier+Emb\Stehy načtete výšivku "Blocks_fixed."

- 4 Klikněte na záložku Aplikace.
Všimněte si, že je ikona Výběr kusu  dostupná. To značí, že je ve výšivce alespoň jedna aplikace.
- 5 Klikněte na Vybrat kus , poté klikněte na kostku A. Objeví se body obrysů a aplikace.
- 6 Tažením jednoho z bodů změníte tvar aplikace.
Všimněte si, že můžete změnit plochu aplikace, nikoli však saténové obrysy.
- 7 Klikněte na Zpět  a vrátíte se na původní tvar.
Rovněž můžete použít bod látky  pro změnu pozice látky a její otočení.
- 8 Klikněte na Následující kus . Vybrána bude kostka C.
- 9 Dvakrát klikněte na Předchozí kus . Nejprve bude vybrán kus A poté kus B.
- 10 Klikněte na Smazat kus . Látka aplikace pro kostku B je odstraněna s ponecháním linek obrysů.



Výběr látky

Klikněte na Výběr látky  a prohlédnete si látku u vybraného kusu aplikace v okně Výběru aplikace. Vyberte požadovaný kus aplikace, poté klikněte na Vybrat látku  a otevře se okno Výběr aplikace.

Výběr aplikace

Pomocí okna Výběr aplikace můžete změnit a přidat látky aplikací.

Změnit můžete pouze pozici vzoru kusů aplikace u uzamknutých výšivek. Pro změnu polohy vzoru látky aplikace kvůli textu, Supermotivu či rámečku ji uzamkněte na výšivku. Pro změnu látky, úhlu či sjednocení kusu aplikace použijte kontextovou nabídku.

Pomocí okna pro výběr aplikace zvolte látku nebo obrázek pro aplikaci.

Náhled na látku aplikace
Výběr rychlé barvy a textury

Výběr typu aplikace

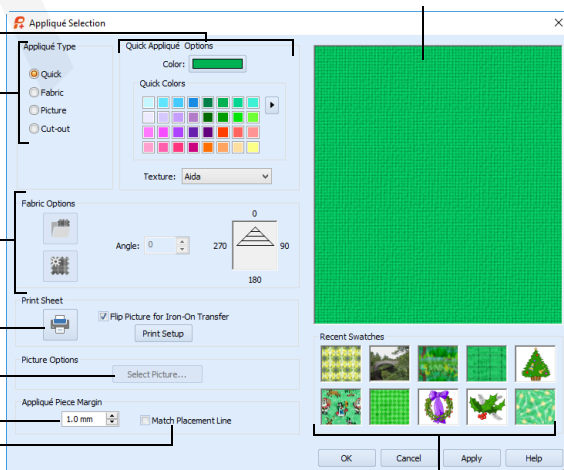
Vybrat systém látky
nebo přidat nový

Vytisknou list látky aplikace

Načíst samostatný obrázek
pro tištěnou aplikaci

Nastavení tloušťky obrysů Ozna-

čit předstřižený kus obrysů
Znovu použít poslední látku



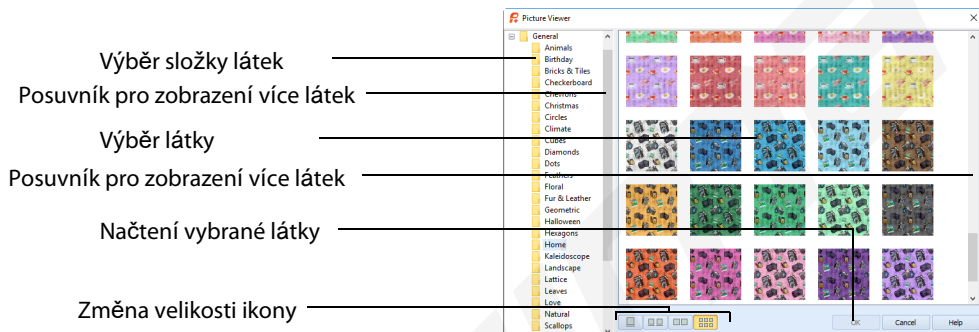
Typ aplikace

Vyberte si typ aplikace (nebo jednoduše vyberte některý z použitých). Vybírejte z:

- ⚙️ Rychlé: Vyberte barvu a texturu vaší látky. V průvodci PREMIER+™ 2 QuickFont jsou dostupné pouze možnosti Rychlé aplikace.
- ☒ Látky: Vyberte látku pozadí nebo přidejte novou látku pozadí z obrázku. Nastavte její úhel.
- ☒ Obrázek: Vytvořte si jednotnou, nedlážděnou aplikaci z obrázku. Použijte například fotku na vestavěný kus aplikace.
- ☒ Vyřezávané: Vytvořte si linku pro uložení aplikace, která bude sloužit jako vodičko pro vyřezání otvoru do látky; například u obrácené aplikace.

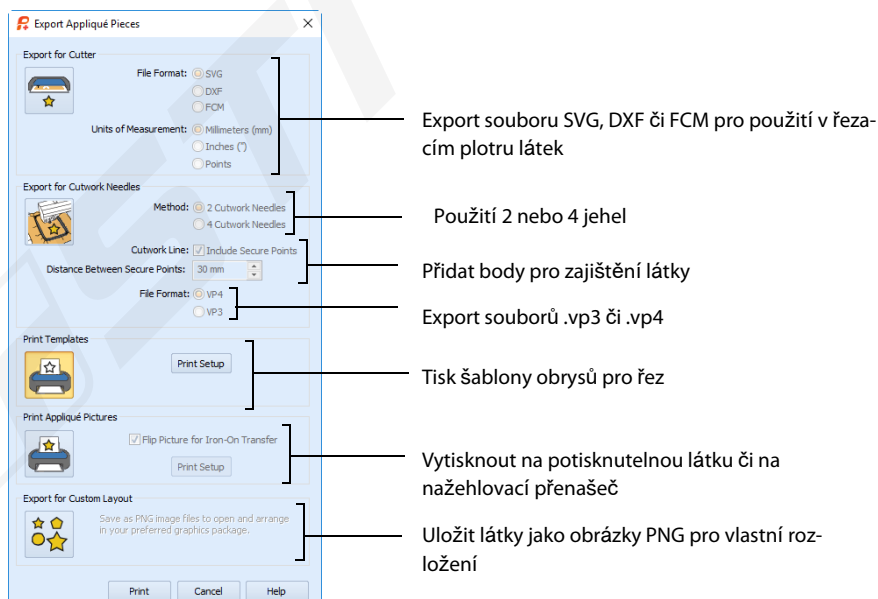
Prohlížeč obrázků v pozadí

Pomocí Prohlížeče obrázků si vyberte látku ze systému látek nebo z Mých látek.



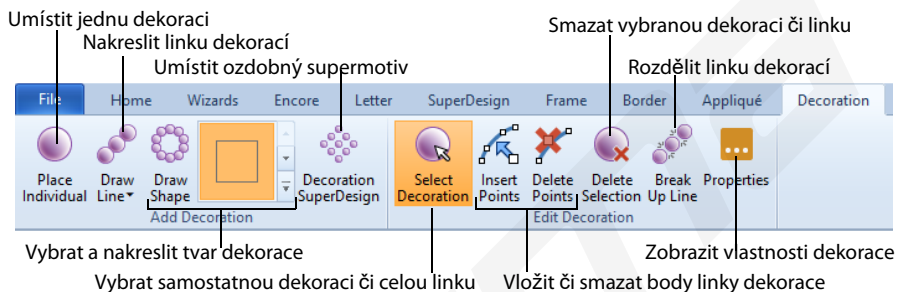
Export aplikace

Pomocí Exportu kusů aplikace  v nabídce Soubor uložíte či vytisknete obrysy aplikace.



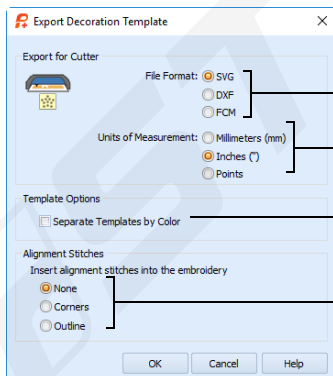
Ozdobte si vybrané pozadí a výšivky korálky, flitry, hotfix krystaly či připínáčky. Vyberte si požadovanou dekoraci v okně Výběr dekorace, poté klikněte pro její umístění do jednoho místa či na linky nebo tvary. Upravte rozmístění a typ dekorací ve vašem projektu pomocí okna Výběr dekorace nebo v kontextové nabídce.

Dekorace



Vycentrované či lineární rozložení

Vycentrované či lineární rozložení stehů je u dekorací vytvořeno automaticky dle nastavení v PREMIER+™ 2 Configure, které lze měnit při exportu výšivky. Případně vytvořte šablonu transferu krystalů (šablona drahokamu) pro automatické výřezy k uložení hotfix krystalů a připínáček přímo do vaší práce pomocí Soubor -> Exportovat šablonu dekorace.



Export šablony dekorace do souboru SVG, DXF či FCM.

Nastavení měřících jednotek pro šablonu.

Vytvořit jednotlivé šablony pro různé typy dekorací





Přidat stehy pro zarovnání šablony s výšivkou

Doporučujeme použít vycentrované stehy v případě, že je většina dekorací umístěna jednotlivě a symetricky. Stehy lineárního rozložení doporučujeme v případě, že je většina dekorací asymetrická (např. Bungle beads) nebo u linek na husto uložených korálků či flitrů.

Dekorace jsou umístěny na pozadí, aplikaci či výšivku.

Záložka Dekorace je dostupná pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.




Přidání dekorace

Přidávejte korálky, flitry, krystaly či připínáčky do projektu jako jednotlivé dekorace pomocí Jednotlivé dekorace  nebo do linií ozdob pomocí Nakreslit linku  či Nakreslit tvar . Ozdobte svůj projekt speciálním Supermotivem pomocí Dekoračního supermotivů .


Dekorace jsou přidávány jako ozdobné podmotivy nebo do již vytvořeného supermotivů, je-li vybrán.

Pomocí Výběru dekorace  a Vlastností  či kontextové nabídky můžete linky dekorace upravovat.



Umístění jednotlivých korálků

- 1 Načtete požadované pozadí a výšivky.
- 2 Rozmístíte výšivky dle přání.
- 3 Klikněte na ikonu Jednotlivá dekorace . Objeví se okno výběru dekorace.
- 4 Klikněte na typ a materiál korálku.
- 5 Klikněte na nabídku Barvy a pomocí okna Barvy vyberte barvu, případně ji vyberte z Rychlých barev.
- 6 V poli Velikost vyberte velikost korálku.
- 7 V poli Úhel nastavte úhel pootočení korálku.
- 8 Kliknutím na OK zavřete okno výběru dekorace.
Kurzor se změní na kurzor pro vkládání , čímž je indikace vložení korálku.
- 9 Kliknutím na pracovní plochu korálek přidáte. S každým dalším kliknutím bude přidán další.
Tažení nemá při vkládání korálku žádnou funkci. Pomocí funkce Zpět odstraníte poslední korálek.
- 10 Jakmile jsou všechny korálky na místě, klikněte pravým tlačítkem a vyberte Dokončit přidávání v kontextové nabídce, čímž vkládání ukončíte.
- 11 Pro přidání více korálků postup opakujte.
- 12 Pomocí Soubor -> Export šablony dekorace  vytvoříte šablonu pro přenos krystalů (neboli šablonu drahokamů), díky které můžete přidávat hotfix krystaly a připínáčky přímo do vašeho díla.


Nakreslit linku

Pomocí Nakreslit linku  umístíte do svého projektu linky dekorací. Vyberte si korálky, flitry, krystaly či připínáčky rozličných materiálů, velikostí a barev v okně Výběr dekorace, poté nakreslete požadovanou linku.

Nastavte úhel otočení a vyberte, zda budou dekorace dodržovat linku (Podél linky) nebo zda použijí úhel nastavený v poli otočení (Kroková).


Pomocí Volné linky  tažením nakreslete linku dekorací. Pomocí Volného bodování linky  umístíte body, které tuto linku definují.

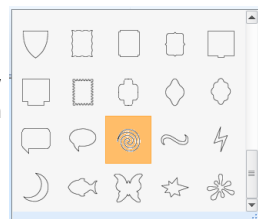
Nakreslit tvar

Pomocí Nakreslit tvar  nakreslíte tvarovanou linku dekorací, pomocí aktuálně vybraného tvaru v sestavě přednastavených tvarů.

Jakmile je tvar vložen, je s ním nakládáno jako s linkou dekorací.

Klikněte na šipku seznamu v pravé části sestavy tvarů a procházejte seznamy, dokud nenaleznete ten správný.

Klikněte na Nakreslit tvar  a vyberte typ dekorace v okně Výběr dekorace.




Tvar je zobrazen jako červená a modrá linka s body pro úpravu rozměrů, zrcadlení a přetočení tvaru. Pro přesun tvaru táhněte uvnitř něj.


Rozměry změníte pomocí bodů v rozích. Přidržte při tažení Ctrl a proporce tvaru zůstanou zachovány.

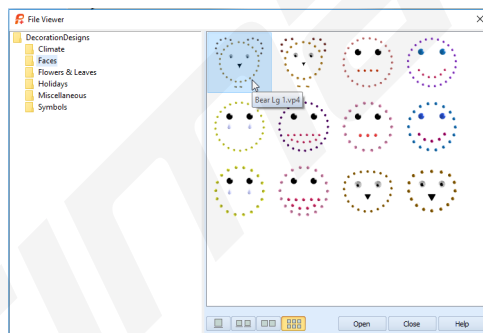
Jakmile je tvar ve správné velikosti a na správném místě, klikněte pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte Dokončit umístění tvaru.







Dekorační supermotiv

Pomocí dekoračního supermotiv  můžete vložit dekorační supermotiv přímo do aktuálního projektu. Změňte jeho barvu a typ, aby perfektně zapadl do vašeho díla.

Klikněte na Dekorační supermotiv  a v okně Zobrazení souboru klikněte na libovolný supermotiv, ten se zvýrazní. Kliknutím na Otevřít ozdobný motiv načtete.





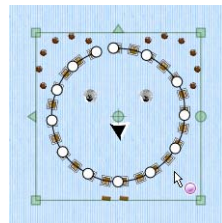
Úprava dekorací

Klikněte na Výběr dekorace , čímž vyberete jednu z dekorací umístěné pomocí Jednotlivé dekorace  nebo Nakreslit linku  či Nakreslit tvar . Zde můžete upravovat či mazat jednotlivé dekorace, případně vkládat a mazat body napříč liniemi dekorací nebo tyto linky kompletně mazat či rozdělovat.

Pro rychlou a jednoduchou změnu dekorací můžete také kliknout pravým tlačítkem na ozdobný podmotiv a zvolit všechny dekorace specifického typu. Otevře se okno Výběr dekorace. Pomocí kontextové nabídky můžete dekorace měnit i v jiných záložkách PREMIER+™ 2 Embroidery.

Změna rozměrů a úprava tvaru dekorací a jejich linek





- 1 Klikněte na Dekorační supermotiv  a v Prohlížeči souborů vyberte 'Bear Lg 1' ve složce Tváře. Kliknutím na Otevřít jej načtete na plochu.
- 2 Klikněte na Výběr dekorace , poté na jeden z korálků v oušku medvěda. Tím vyberete jeden korálek tak, jako by byl uložen jednotlivě.
Výběr dekorace vám umožní vybírat jednotlivé korálky a linky v dekoračním supermotivu a jiných podmotivech.
- 3 Klikněte na jeden z korálků na obrysech obličeje medvídky. Tento korálek je součástí linky.
- 4 Klikněte pravým tlačítkem a z nabídky vyberte Dokončit výběr dekorace.
- 5 Táhnutím jednoho ze zelených bodů v rozích zvětšíte supermotiv v dekoraci.



Odsazení mezi jednotlivými korálky se zvětší. Chcete-li můžete umístit další dekorace či upravit velikost. Linka tvořící obrys obličeje medvídky s rostoucí velikostí rozšíří počet korálků.

Je-li linka či tvar zvětšena, počet dekorací se také zvýší a naopak.

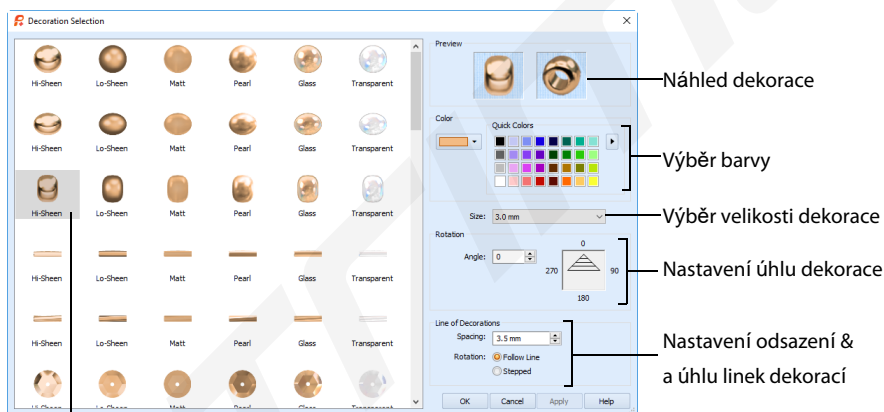
Vkládání a mazání bodů a dekorací

Pomocí Vložit bod  můžete přidat nové body do aktuálně vybrané linky dekorací. Pro smazání bodů v aktuálně vybrané lince použijte Smazat body . Funkcí Smazat výběr  můžete smazat aktuálně vybranou dekoraci či její linku. Pomocí Rozdělit linku  rozdělíte aktuálně vybranou linku dekorací na jednotlivé dekorace pro nezávislé úpravy.

Pomocí rozdělení linky vytvoříte linku či tvar, u něhož se mění barvy. Jakmile je linka či tvar rozdělena na jednotlivé dekorace, stiskněte Ctrl a kliknutím vyberte jinou dekoraci, poté na ni klikněte pravým tlačítkem a z kontextové nabídky zvolte Vlastnosti, kde lze barvu změnit.

Výběr dekorace









Pomocí okna Výběr dekorace můžete vybírat korálky a filtry.



Výběr tvaru a materiálu dekorace

Dekorace

Následující typy dekorací jsou dostupné v celé škále barev, materiálů a velikostí:

Tvar	Velikost (in mm)	Tvar	Velikost(in mm)
 Kulatý	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	 Krystal Obdélníkový	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
 Ovalný	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	 Kulatý Krystal	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 12.0
 Semínko	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0	 Krystal Čtverec	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
 Trubička	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	 Krystal Trojúhelník	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

	Trubička (zakroucená)	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10		Připínáček Diamant	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Flitr - Pohárek	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10		Připínáček Srdíčko	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Plochý flitr	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20		Připínáček - Lístek	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Flitr - Květ	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20		Připínáček - Obdélníkový	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Sequin Heart	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20		Připínáček Kulatý	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0, 12.0
	Flitr - Vločka	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20		Připínáček - Hvězda	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Flitr - 5-cípá hvězda	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20		Připínáček - Kapka	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Flitr - 6-cípá hvězda	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20		Připínáček - Trojúhelník	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Oválný krystal	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10			

Náhled ukazuje dekorace ve dvou polohách, můžete si tak jejich umístění přesně představit.

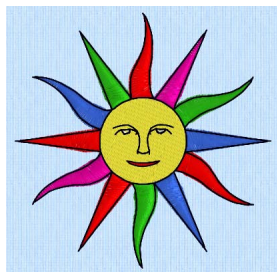
Velikosti kulatého krystalu a připínáčku

1.0, 1.5 (SS 3-4, PP 7-10), 2.0 (SS 5-6, PP 11-15), 2.5 (SS 7-9, PP 16-20), 3.0 (SS 10-12, PP 21-24), 3.5 (SS 13-14, PP 25-28), 4.0 (SS 15-17, PP 29-32), 4.5, 5.0 (SS 18-22), 6.0 (SS 23-28), 7.0 (SS 29-33), 8.0 (SS 34-38), 9.0 (SS 39-42), 10.0 (SS 43-45), 12.0 (SS 46-50)

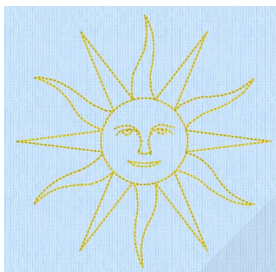
Při nákupu kulatých krystalů, připínáčků a drahokamů může výrobce uvádět termíny SS (Stone Size - velikost kamínku) nebo PP (Pearl Plate - typ měření).

Pomocí Průvodce ExpressDesign můžete vytvářet nové výšivky automaticky přímo z obrázků. Existují tři typy výšivek, které lze v rámci průvodce vytvořit: Expres výšivka, Expres vykreslení a Expres obrysy.

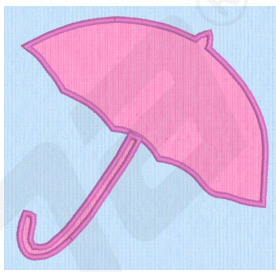
Expres výšivka



Expres vykreslení



Expres obrysy







Vytvořte novou výšivku převedení barevných oblastí v obrázku do výplňových a saténových oblastí s obrysy z průběžných stehů či saténu.

vytvořte novou výšivku vykreslením obrysů obrázku.


Vytvořte novou výšivku aplikací vytvořením obrysů okolo tvaru obrázku.



Průvodce ExpressDesign je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Vytvoření ExpressDesign výšivky

- 1 Klikněte na záložku Průvodců.
- 2 V seznam ExpressDesign vyberte ExpressDesign do rámečku  nebo do obdélníku .
ExpressDesign do rámečku vytvoří výšivku, která perfektně sedí do aktuálně vybraného rámečku.
ExpressDesign do obdélníku vytvoří výšivku, která perfektně sedí do vámi nakreslené obdélníkové oblasti.
- 3 Na stránce Volba typu motivu vyberte požadovaný typ motivu: Expres výšivka, Expres vykreslení nebo Expres obrysy a klikněte na Další.
- 4 Vyberte obrázek na stránce Výběr obrázku.
- 5 Proklikajte se dále skrze celý průvodcem.
- 6 Jakmile je vše dokončeno, nová výšivka bude proporcionálně umístěna do středu rámečku nebo vámi nakresleného obdélníku v závislosti na tvaru obrázku.
- 7 Pomocí Uložit  uložte novou výšivku do vícesložkového formátu .vp4.
- 8 Kliknutím na Export  ji uložte do jiných formátů a optimalizujete pro šití.

ExpressDesign do rámečku a do obdélníku

Pomocí ExpressDesign do rámečku  vytvoříte novou výšivku, která bude perfektně sedět do aktuálně vybraného rámečku a jeho polohy.

Je-li to vyžadováno, klikněte před použitím ExpressDesign na Změnu rámečku  a vyberte rámeček o jiné velikosti. Pomocí funkce ExpressDesign do obdélníku  vytvoříte novou výšivku, která bude perfektně sedět do vámi nakreslené obdélníkové oblasti.

Je-li obdélník špatně a chcete jej nakreslit znovu, klikněte po otevření průvodce na Zrušit. Poté znovu klikněte na ExpressDesign do obdélníku.

Výběr a optimalizace obrázků pro ExpressDesign

Chcete-li před použitím v ExpressDesign průvodci obrázků upravit, musíte použít editor obrázků. Je-li pro vás dostupný, využijte k úpravám obrázku PREMIER+™ 2 PhotoStitch, uložte jej pod novým jménem a poté jej načtete do průvodce.

Doporučujeme zálohování originálního obrázku pro případné další úpravy s jiným nastavením.

Obecné informace

Průvodce ExpressDesign nejlépe funguje s obrázky, které mají jasně definované barevné oblasti a obrysy.

Před použitím obrázku v průvodci ExpressDesign může být nutné jej "vyčistit" odstraněním nepotřebných elementů. Některé obrázky obsahují hluché či nepravidelné linky a tvary, které nejsou součástí hlavního obrázku. Jedná se například o linky, které přidávají důraz či naznačují pohyb, řeč nebo myšlenkové pochody, dekorativní symboly, nepotřebný text či datum.

Proporce obrázku

Pro zaplnění rámečku či obdélníku by měly být proporce obrázku podobné proporcím rámečku či vámi nakresleného obdélníku. Stránka Otočení a oříznutí obrázku v průvodci může být použita pro oříznutí obrázku na potřebnou velikost.

Čištění obrázku

Některé obrázky mohou obsahovat náhodné značky, skvrny či nepotřebné detaily. Je-li to nutné, použijte pro vyčištění obrázku před importem editor. Například pokud máte na jedné straně obrázku oddělené obrysy. Zahlazení obrysů zajistí lepší výsledky, zvláště pak u Expres vykreslení a obrysů.



Před vyčištěním: linka obsahuje zoubky způsobené stínem a známky prachu ze skenu.



Po vyčištění: linka je hladká a známky prachu byly odstraněny.

Zvýraznění detailů

Důležitost detailů v obrázku je závislá na jeho celkové velikosti po ořezu, malé detaily jsou tak více důležité v malém obrázku. Malé detaily se zvětšují s rostoucí velikostí výšivky, po zvětšení výšivky se tak v obrázku mohou objevit další detaily.

Některé velice malé detaily v obrázku však mohou být občas ignorovány, protože nemají dostatečnou důležitost pro zpracování do výšivky. Pro zvýraznění detailů vyberte Možnosti obrázku v průvodci ExpressDesign a zaklikněte Rozšířit linky pixelů

a nastavte vysokou Citlivost oblasti. Pokud to nezabere, zvýrazněte motivy v editoru obrázků nebo, u obrysových motivů, spojte malé detaily do sebe, aby tak byly vytvořeny jako jednotlivý obrys.

Silné linky lze vytvořit jako saténové obrysy, čímž dosáhnete pravidelného obrysu s více detaily. Pro automatické ztenčení obrysů zvolte Ztenčit silné linky v Možnostech obrázku.

Obrázky pro Expres výšivku

Pro tvorbu Expres výšivky se hodí mnoho typů obrázku. Primárním faktorem je však použití obrázku s perfektně definovanými oblastmi barev a/nebo obrysy. Nevyčištěné obrázky, které mají komplexní barevné oblasti, jako jsou fotografie či skenované obrázky, mohou být pro tvorbu Expres výšivky použity také, ale nedosáhnete nejlepších výsledků, dokud obrázek neupravíte.

Propojené obrysy

Při úpravě či tvorbě obrázku zkontrolujte, jak jsou mezi sebou propojeny obrysy a tam, kde je to možné, hledejte vhodné body pro propojení obrysů. Jakmile jsou obrysy více propojené, bude v konečné výšivce méně stehů a výšivka bude také efektněji ušita. U menších výšivek lepší propojení poskytne plynulejší výsledky a lépe zajistí malé sekce stahů.

Tečkované obrázky

Tečkované obrázky nejsou pro tvorbu Expres výšivky vhodné. Je tomu tak, protože barevné oblasti obsahují tečky dvou a více barev v daném vzoru. Tečkované obrázky lze využít u Expres vykreslení či Expres obrysů, pokud mají jasně dané obrysy nebo oblasti, které lze extrahovat pomocí Monochromatické hranice.

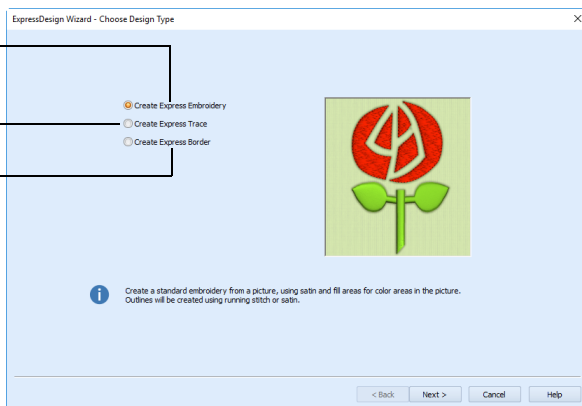
Výběr typu motivu

Konvertování barevných oblastí

na satén a výplň

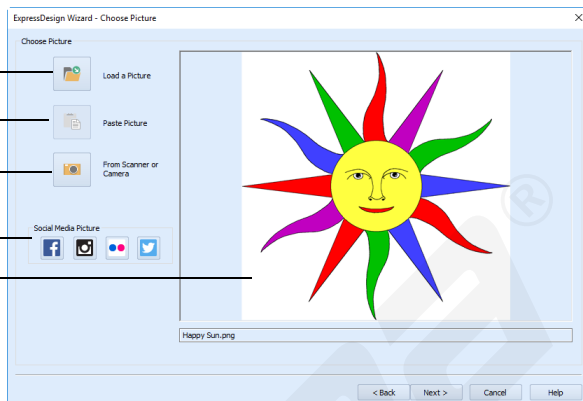
Vykreslení obrysů

Tvorba obrysů či aplikací
kolem tvarů obrázku



Výběr obrázku

- Vyberte obrázek ze svého počítače
- Vložit kopírovaný obr.
- Import obrázku z fotoaparátu či skenu
- Náčíst obrázek z Facebook®, Instagramu®, Flickru®, či Twitteru®
- Náhled obrázku



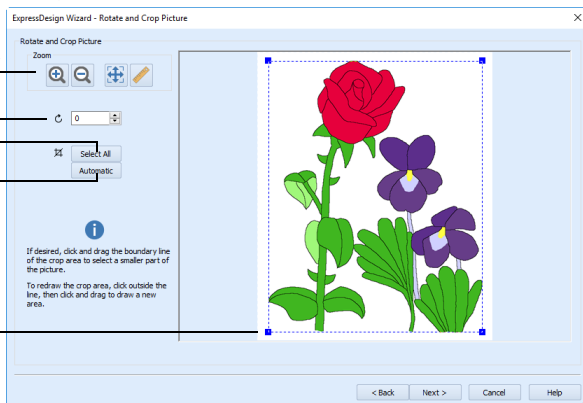
Pomocí stránky Výběr obrázku můžete vybrat požadovaný obrázek a převést jej na motiv. Vyberte si obrázek z klipartů nebo jeden z vámi dříve naskenovaných či vytvořených v editoru obrázků. Případně vložte fotku nebo jej nahrajte ze sociálních sítí.

Podporovanými formáty jsou: Windows či OS2 Bitmap (.bmp), Řada JPEG-JFIF (.jpg, .jif, .jpeg), PatternCAD (.4dq), Portable Network Graphics (.png), nekomprimovaný Tagged Image File Format (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) a Windows Icon (.ico).

PREMIER+™ 2 Embroidery Extra rovněž obsahuje doplňkové kliparty, které lze v Průvodci ExpressDesign využít. Ty jsou nainstalovány do složky Dokumenty\Premier+2\Vzorky\Premier+Emb\Obrázky 2.

Otočení a ořez obrázku

- Přiblížit/oddálit
- Změnit úhel obrázku
- Vybrat celý obrázek
- Využít výchozí nastavení ořezu
- Úprava linek ořezu dle požadavku



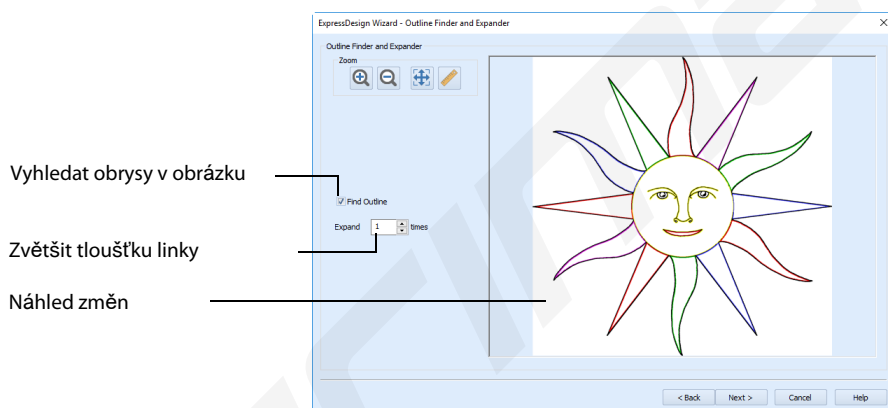
If required, rotate the picture to any angle from 0 to 359 degrees. For example, this is useful for straightening scanned pictures.

Jakmile je obrázkem otáčeno po 90 stupňových krocích, obrázek se zvětšuje a je přidána barva pozadí. Pokud není žádná určena, bude použita bílá barva.

Pomocí funkce Ořezání vyberte sekci obrázku, která bude pro tvorbu motivu využita. Obrázek bude automaticky oříznut, čímž dojde k odstranění přebytečné barvy v pozadí. Je-li to nutné, upravte linky ořezu a vyberte požadovanou část obrázku.

Někdy se automatická oblast ořezu neobjeví a dojde k odstranění tak velké části pozadí, jak je to jen možné. To se může stát, když se zdá, že je barva bledá, např. bílá, ale ve skutečnosti obsahuje drobné odchylky, které nejsou okamžitě vidět. Často se to například stává u rozpětí souborů JPEG-JFIF (.jpg, .jif, .jpeg).*

Vyhledávání a roztažení obrysů



Stránka Vyhledávání a roztažení obrysů v průvodci ExpressDesign se objeví pouze v případě, že vytváříte motiv pomocí Expres vykreslení. Pokud se obrázek skládá především z pevných barevných částí, použijte tuto stránku pro vytvoření patřičných obrysů.

Vyhledat obrysy

Pomocí této možnosti vyhledejte obrysy ve vašem obrázku a zobrazte si je v oblasti náhledu.

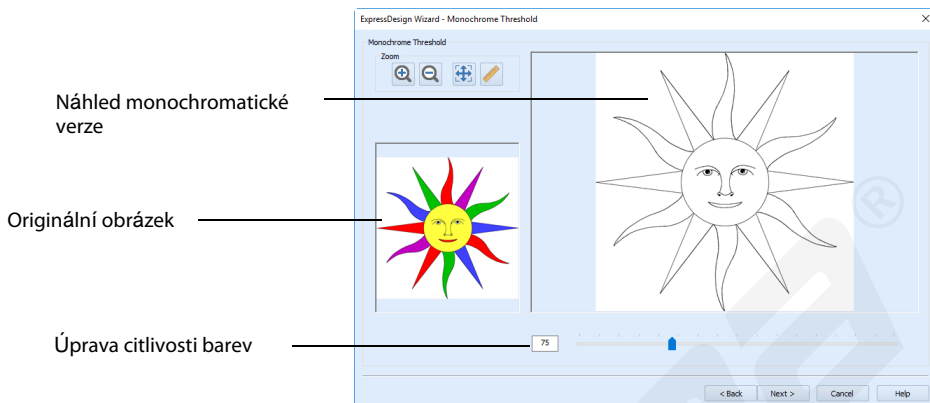
Tato funkce vyhledává propojení barevných oblastí v obrázku. Obrázky, které obsahují postupné barevné změny, jako fotografie či dříve skenované obrázky ve formátu JPEG nemusí mít dostatečně silné propojení na to, aby mohlo být funkcí vyhledáno.

Roztažení

Tato funkce je dostupná pouze po výběru Vyhledávání obrysů. Pomocí této funkce rozšíříte linky nalezených obrysů přidáním až 5 pixelů na každou stranu. Výchozím nastavením je 1. Linky jsou vykresleny směrem od středu pomocí Expres vykreslení, takže nastavení roztažení alespoň na hodnotu 1 umožní křivkám vykreslit se hladčeji a plynuleji.

Chcete-li, použijte vyšší hodnoty a slučte obrysy v případě, že jsou k sobě paralelně. Případně můžete nechtěné linky odstranit pomocí Monochromatických hranic na další straně.

Monochromatické hranice



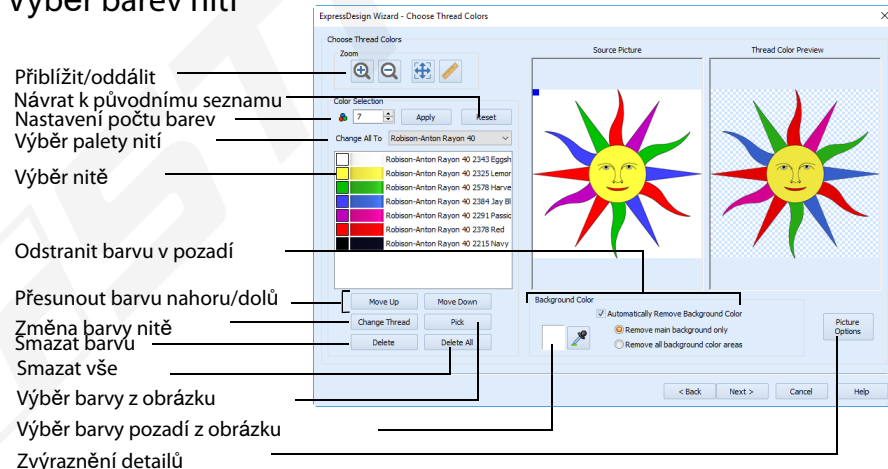
Stránka Monochromatické hranice se objeví při vytváření motivu pomocí Expres vykreslení nebo Expres obrysy.

Tato funkce změní všechny odstíny či barvy v obrázku na buďto černou nebo bílou. Obrázek se chová nadále celistvě. Monochromatické hranice vytvoří definované oblasti, které jsou vhodné pro tvorbu konečných motivů.

Vnitřní detaily uvnitř uzavřených tvarů v obrázku nebudou při vytvoření Expres obrysů zachovány.

Nastavení Expres výšivky

Výběr barev nití



Stránka Výběr barev nití se objeví pouze při vytváření Expres výšivky. Pomocí stránky

Výběr barev nití můžete upravit barvy nití s barvami na obrázku, nastavit počet barev a zvolit jejich pořadí. Vyberte si, zda chcete zachovat pozadí a pokud je to nutné, vyberte jiné.

Případně si zvolte, zda chcete či nechcete rozšířit linky a nastavte citlivost malých oblastí v obrázku.

Maximální počet barev je 256. Pro obrázky s méně než 256 barvami je maximum celkový počet barev v obrázku.

Seznam barev ukazuje barvy, které byly vybrány automaticky. Vybrané barvy poskytují co nejvěrnější znázornění originálního obrázku se současným počtem barev. Pokaždé, když dojde ke změně barvy, seznam se aktualizuje. Někdy po snížení počtu barev na příliš nízké číslo budou vybrány barvy, které jsou průměry dvou či více hlavních barev v obrázku. Takto upravený vzhled si můžete prohlédnout v náhledu Redukovaných barev.

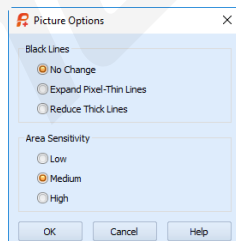
Jakmile je více než jedna barva v obrázku sjednocena s nití stejné barvy, počet barev v konečné výšivce bude redukován.

Nastavení obrázku

Černé linky

Existují tři možnosti, jak nakládat s černými linkami v obrázku.

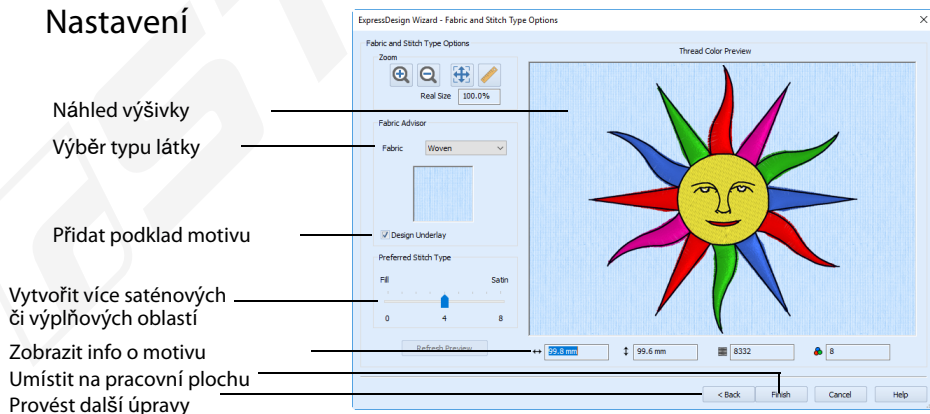
Vyberte si Rozšíření pixelů-tloušťky linky a zesilte linky tak, aby nedošlo k jejich přerušení tam, kde se pixely potkávají v rozích. Tato možnost je nastavena automaticky, aby byly obrysy obrázku plynulé.



Citlivost oblasti

Citlivost oblasti se používá pro určení toho, jak důležité budou malé barevné plošky v obrázku. Pomocí vysoké senzitivity zvýšíte množství detailů vytažených z obrázku. To se hodí například, když jsou detaily tváře na Střední citlivosti ignorovány.

Nastavení



Stránka Možnosti látky a stehu se objeví pouze při vytváření Expres výšivky. Pomocí této stránky si můžete nastavit látku, na kterou bude motiv vyšit a přednastavit oblasti výplně či saténu.

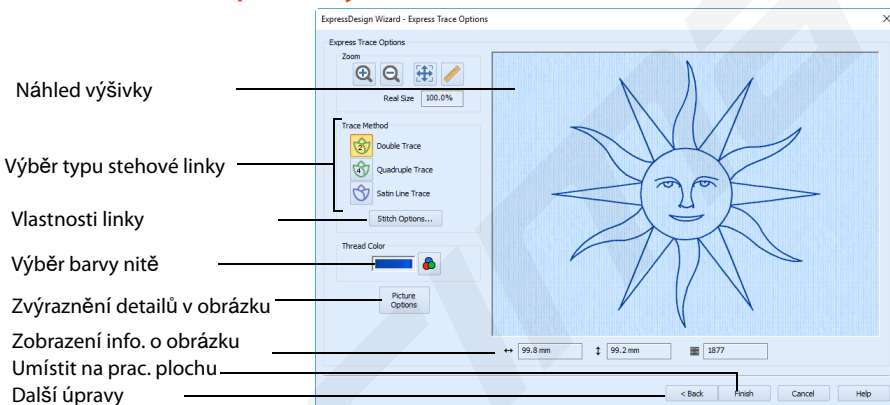
Poradce při výběru látky

Vyberte látku, na kterou bude motiv vyšíť. Úpravy jsou prováděny při procesu vytváření výšivky tak, aby vybrané látce vyhovovaly, tedy například typ vybraného podkladu u jednotlivých saténových či vyplněných oblastí.

Nastavte Podklad motivu, který vytvoří stehy pod celou výšivkou.

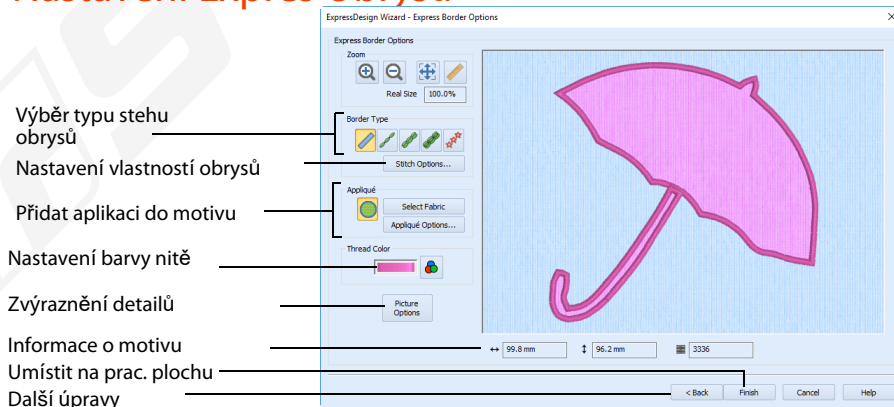
Jakmile je Podklad motivu vypnutý, je jednodušší převést oblasti na lehce šité speciální výplně v PREMIER+™ 2 Modify či PREMIER+™ 2 Create.

Nastavení Express Vykreslení








Stránka Možnosti Express vykreslení se objeví pouze v případě, že vytváříte motiv pomocí expres vykreslení. Zvolte, které linky budou v obrázku vykresleny pomocí kombinací dvojitého a průběžného stehu, kombinací trojitého a průběžného stehu či saténovou linku. Rovněž můžete zvolit barvu nitě.


Nastavení Express Obrysů



Možnosti Expres obrysů jsou dostupné pouze v případě, že vytváříte motiv pomocí Expres obrysů. Pomocí možností obrysů nastavíte typ použitých stehů a vyberte barvu nitě.

Vyberte typ obrysů pro vytvoření obrysů kolem obrázku pomocí jedné z následujících možností: Saténová linka , Průběžné stehy , Dvojitě stehy , Trojitě stehy , Linka motivů .

Aplikace

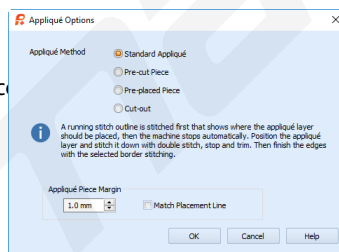
Pro použití aplikace uvnitř obrysů motivu vyberte možnost Aplikace .

- Klikněte na Výběr látky a změňte látku aplikace.
- Klikněte na Možnosti aplikace a nastavte typ aplikace.

Jakmile je Aplikace zvolena, náhled zobrazí, kde bude umístěna její látka.




Možnosti Aplikace

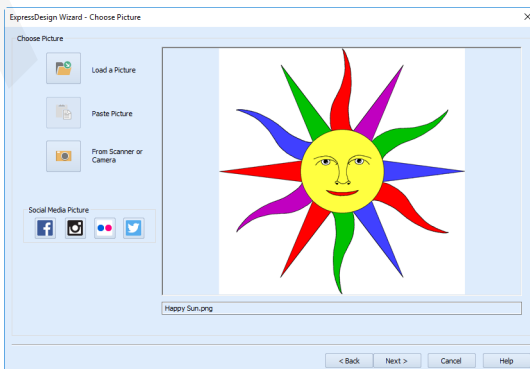
Pomocí okna Možnosti aplikace vyberte pro uložení aplikace její Metodu a nastavte Sjedení kusu aplikací. Jakmile je z obrysového tvaru vytvořena aplikace, jsou na začátek výšivky přidány doplňkové stehy pro umístění látky aplikace. Pomocí těchto možností určíte, jak budou tyto stehy přidány.




Použití Expres výšivky, vykreslení a obrysů

Tvorba výšivky veselého sluníčka

- 1 Klikněte na Soubor -> Nové okno.
- 2 V panelu rychlého přístupu klikněte na Změnu rámečku  a nastavte velikost rámečku na 100 x 100 mm - Univerzální čtvercový rámeček 1. Klikněte na OK.
- 3 Klikněte na záložku Průvodci.
- 4 Klikněte na šipku seznamu pod ikonou průvodce ExpressDesign , poté klikněte na ExpresDesign do rámečku . Objeví se stránka Výběr motivu.
- 5 Ponechte Výběr Expres výšivky aktivní a klikněte na Další. Objeví se stránka Výběr obrázku.



- 6 Klikněte na načíst  a otevře se prohlížeč obrázku.
- 7 Listujte do složky Dokumenty\Premier+2Vzorky\Premier+Emb\Obrázky.
- 8 Klikněte na 'Happy Sun.png' a následně na OK.
- Obrázek se načte do okna Výběr obrázku, přičemž jeho název bude zobrazen pod náhledem.
- 9 Klikněte na Další a objeví se stránka Otočení a ořez obrázku. Není třeba obrázkem otáčet nebo jej ořezávat, klikněte tedy na Další a objeví se stránka Výběr barev nití.
- 10 V tomto obrázku je automaticky vybráno 7 barev. Doporučujeme využít všech 7, není tedy třeba provádět žádné změny.

U jiných obrázků může být třeba upravit počet zvolených barev. Klikněte na šipky nahoru a dolů vedle čísla nebo klikněte přímo do pole a vložte požadovaný počet.

- 11 Pokud nejsou barvy v seznamu nastaveny na Robison-Anton Rayon 40, klikněte na šipku na konci pole Změnit vše a vyberte Robison-Anton Rayon 40.

- 12 Ujistěte se, že je zvolen checkbox s Automatické odstranění barvy pozadí a odstraňte bílé pozadí.
V Barvě pozadí zobrazuje velký bílý čtverec, že byla detekována barva pozadí. Je-li vybráno její automatické odstranění, bude barva pozadí nahrazena vzorem určeným v Náhledu barvy nitě. Ten znázorňuje, že nejsou použity stehy.

- 13 Klikněte na tlačítko Možnosti obrázku.

- 14 V okně Možnosti obrázku zajistěte, aby bylo v Černých linkách vybráno Rozšíření silných linek.

- 15 V Citlivosti oblasti nastavte hodnotu Střední.

- 16 Klikněte na OK.

- 17 Klikněte na Další. Objeví se stránka Možnosti látky a stehů

- 18 Látku ponechte na Tkané.

- 19 Vyberte podklad motivu.

Podklad motivu nevybírejte, pokud chcete po tvorbě dále upravovat stehy.




- 20 Přesuňte posuvník Preferovaného typu stehu na 4. Na tvář slunce bude použita výplň a satén na jeho paprsky.

- 21 Klikněte na Obnovit náhled. Výšivka na pracovní ploše bude aktualizována

- 22 Klikněte na Dokončit. Na pracovní ploše se objeví veselé sluníčko.

Tvorba sluníčka pomocí Express vykreslení

- 1 Chcete-li, klikněte na Soubor -> Nové okno a poté na záložku Prohlížeče.

- 2 Klikněte na šipku seznamu pod ikonou průvodce ExpressDesign , poté klikněte na ExpressDesign do obdélníku . Kurzor myši se změní na obdélníkový .


- 3 Začněte v rohu čtverce mřížky a nakreslete čtverec 7 x 7 čtverců mřížky.

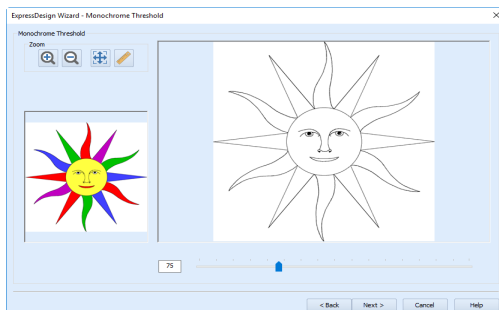
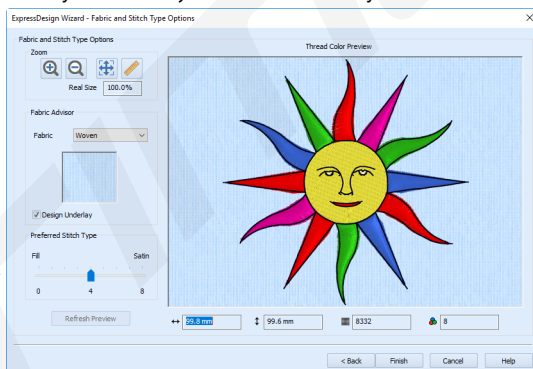
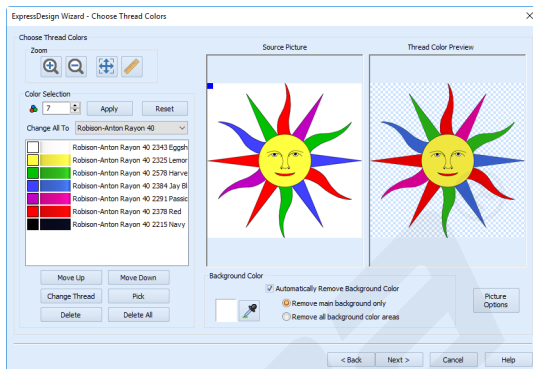
Je-li obdélník špatně, jakmile se objeví stránka Výběr typu motivu, klikněte na Zrušit a vraťte se ke kroku 2.


- 4 Pusťte tlačítko myši a objeví se stránka Výběr typu motivu.

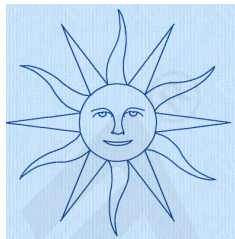
- 5 Vyberte možnost Vytvořit expres vykreslení.

- 6 Klikněte na Další a objeví se stránka Výběr obrázku.






- 7 Klikněte na Načíst obrázek  a objeví se prohlížeč obrázků.

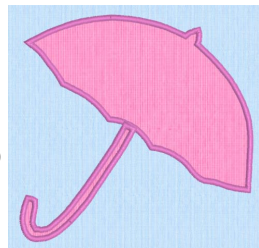
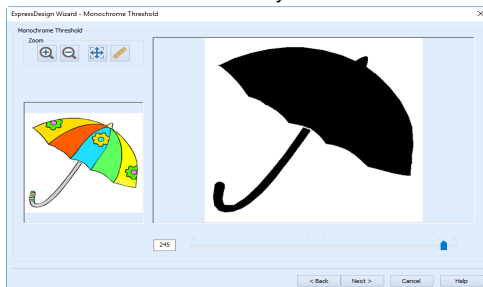



- 8 Nalistujte do složky Dokumenty\Premier+2\Vzorky\Premier+Emb\Obrázky.
- 9 Klikněte na 'Happy Sun.png', následně na OK. Obrázek se nahraje do stránky Výběr obrázku.
- 10 Klikněte na Další a objeví se stránka Otočení a ořiznutí obrázku. Není třeba žádného ořezu, klikněte tedy na Další a otevře se stránka Vyhledávání a rozšíření obrysů.
- 11 Obrázek již má obrysy, které lze použít, proto se ujistěte, že není zvoleno Vyhledávání obrysů. Klikněte na Další a otevře se stránka Monochromatické hranice.
- 12 Nastavte Monochromatické hranice na méně než 75 tak, aby byly viditelné obrysy jako v náhledu.
- 13 Klikněte na Další a otevře se stránka Možnosti Expres vykreslení.
- 14 Ujistěte se, že je vybráno Dvojitě vykreslení.
'Dvojitě vykreslení vykreslí linky v obrázku v kombinaci dvojitého stehu s průběžným stehem. Čtyřnásobné vykreslení vytvoří silnější efekt pomocí kombinace trojitého a průběžného stehu.'
- 15 Klikněte na ikonu Barva nitě  a nastavte barvu na Sulky Rayon 40 1124 (Slunečně žlutá). Náhled bude zobrazen ve vybrané barvě.
- 16 Klikněte na dokončit a výšivka veselého sluníčka se objeví na pracovní ploše v místě, kde byl nakreslen obdélník.



Tvorba obrysů deštníku

- 1 Chcete-li, klikněte na Soubor -> Nové okno a následně na Změnu rámečku  v panelu rychlého přístupu.
- 2 Nastavte velikost na 100mm x 100mm - Univerzální čtvercový rámeček 1. Klikněte na OK.
- 3 Klikněte na záložku Průvodci.
- 4 Klikněte na seznam pod ikonou průvodce ExpressDesign , poté klikněte na ExpressDesign do rámečku. Objeví se stránka Výběr typu motivu.
- 5 Vyberte možnost Vytvořit Expres obrysy a následně klikněte na Další. Objeví se stránka Výběr obrázku.
- 6 Klikněte na Načíst obrázek  a objeví se prohlížeč obrázků.
- 7 Nalistujte do složky Dokumenty\Premier+2\Vzorky\Premier+Emb\Obrázky.
- 8 Klikněte na 'Umbrella.png', následně na OK. Obrázek bude načten na stránku Výběr obrázku.
- 9 Klikněte na Další a objeví se stránka Otočení a ořezání obrázku.
- 10 Klikněte na Vybrat vše
Tím okolo výšivky vytvoříte malou linku tak, aby se nedotýkala okrajů oblasti rámečku.
- 11 Klikněte na Další a objeví se stránka Monochromatické hranice.
- 12 Nastavte je na 244 a více, aby byly všechny barevné oblasti v deštníku černé.
To vytvoří jasný tvar, který lze pro obrysy využít. Při použití nižšího čísla se mohou vyskytnout linky navíc nebo mezery.
- 13 Klikněte na Další a objeví se stránka Možnosti expres obrysů.
- 14 Jako typ obrysu vyberte saténovou linku
- 15 Klikněte na Možnosti stehu. Objeví se okno Saténová linka.
- 16 Nastavte šířku na 2.0mm, hustotu na 4 a vyberte Podklad. Klikněte na Ok.
- 17 Klikněte na ikonu barvy nitě  a nastavte barvu Robison-Anton Rayon 40 2259 (Divoce růžová). Klikněte na OK. Deštník bude růžový
- 18 Ujistěte se, že je vybrána Aplikace  a klikněte na Výběr látky.
- 19 V sekci rychlých barev okna Výběr aplikace zvolte látku a barvu, která se hodí k saténovým linkám obrysů.
Klikněte na šipku v pravé části rychlých barev a zobrazíte jich více.
- 20 Klikněte na Dokončit a výšivka bude uložena na pracovní plochu.



Pomocí Průvodce PhotoStitch  můžete automaticky vytvářet nové PhotoStitch portréty přímo z fotografií, včetně fotek ze sociálních sítí. Rovněž můžete najít fotku přímo na vašem počítači nebo je stáhnout z digitálního fotoaparátu či skeneru.

Průvodce PhotoStitch je dostupný pouze na PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Barevný PhotoStitch, Sépiový PhotoStitch, Monochromatický PhotoStitch a Dlaždicový PhotoStitch jsou dostupné pouze na PREMIER+™ 2 ULTRA. Více informací naleznete v Referenční příručce PREMIER+™ 2 PhotoStitch. Kompletní modul PREMIER+™ 2 PhotoStitch je dostupný pouze na PREMIER+™ 2 ULTRA.

Barevný PhotoStitch

Vytvořte PhotoStitch výšivku z barevné fotografie vygenerováním náhodných vzorů stehů. Využijte několik nití pro dosažení plného výsledku.

Barevný PhotoStitch pracuje nejlépe při použití obrázků s početnou škálou barev a s dobře definovaným, různě barevným či průhledným pozadím.



Sépiový PhotoStitch

Vytvořte sépiovou výšivku ze starého sépiového či černobílého obrázku, nebo vytvořte efekt sépiové výšivky z barevného obrázku a dejte mu tak zastaralý nádech, jako mají staré fotky. PhotoStitch vygeneruje náhodné vzory stehů pomocí sépiových nití.

Sépiový PhotoStitch pracuje nejlépe při použití obrázků s dobrým kontrastem a dobře definovaným či průhledným pozadím.



Monochromatický PhotoStitch

Vytvořte PhotoStitch výšivku z černobílé fotky vygenerováním náhodného vzorce stehů pomocí nití v šedé barevné škále.

Monochromatický PhotoStitch pracuje nejlépe při použití obrázků s dobrým kontrastem a dobře definovaným či průhledným pozadím.



Dlaždicový PhotoStitch

Vytvořte PhotoStitch výšivku z barevné fotky vygenerováním malých bloků stehů v různých tvarech s dlaždicovým efektem za použití více nití pro plně barevný výsledek. PhotoStitch automaticky vytváří dlaždicové bloky stehů ve vybraných barvách. vyberte si z tvarů diamant, čtverec či šestiúhelník.



Tato metoda je skvělá pro vytvoření uměleckého, impresionistického vzhledu výšivky. Dlaždicový PhotoStitch funguje nejlépe při použití obrázku s dobrým kontrastem a dobře definovaným či průhledným pozadím.

Lineární PhotoStitch

Vytvořte PhotoStitch výšivku z barevné či černobílé fotky generováním lineárních vzorů stehů, nebo uměleckého efektu labyrintu či spirály pomocí jedné nitě pro jednobarevný efekt. K dispozici máte 6 efektů.




Lineární PhotoStitcho pracuje nejlépe při použití fotky s dobrým kontrastem na tváři a bez oblastí s tmavými stíny. Pokud je pozadí průhledné, budou vytvořeny paralelní linky.


Průvodce PhotoStitch



Na záložce Průvodců zvolte Průvodce PhotoStitch a můžete vytvářet výšivku z fotky.

PhotoStitch do rámečku

Pomocí možnosti PhotoStitch do rámečku  můžete vytvořit novou výšivku, která bude perfektně sedět do aktuálně vybraného rámečku.

Chcete-li, vyberte Změnu rámečku  a před umístěním výšivky si zvolte rámeček jiné velikosti.


Klikněte na PhotoStitch do rámečku  a objeví se stránky Výběr typu výšivky. Zvolte požadovaný typ motivu, poté si vyberte obrázek a proklikejte se zbytkem průvodce.



Jakmile je vše dokončeno, nová výšivka bude umístěna do středu rámečku. V závislosti na jejím tvaru, bude do rámečku umístěna buďto vertikálně nebo horizontálně. Klikněte na Uložit  a vaše nová výšivka bude uložena do vícesložkového formátu .vp4, společně se všemi dalšími výšivkami na pracovní ploše, rovněž můžete použít Export  pro její uložení do jiných formátů a optimalizaci před šitím.

Klávesové zkratky


- Záložka průvodců:
- Klávesy: Alt, W, P, H


PhotoStitch do obdélníků

Pro vytvoření nové výšivky PhotoStitch do vámi nakreslené obdélníkové oblasti vyberte možnost PhotoStitch do obdélníku .


Klikněte na PhotoStitch do obdélníků  a kurzor myši se změní na kurzor pro kreslení obdélníku . Tažením po pracovní ploše nakreslete požadovaný obdélník. Jakmile tlačítko myši pustíte, objeví se stránka Výběr typu výšivky.

Je-li obdélník nakreslený špatně a chcete jej změnit, klikněte po otevření průvodce PhotoStitch na Zrušit. Následně znovu vyberte Photostitch do obdélníku .

Vyberte požadovaný typ motivu, poté si vyberte obrázek a proklikejte se celým průvodcem PhotoStitch. Jakmile je vše dokončeno, nová výšivka bude uložena v rámci vámi nakresleného obdélníku a to proporcionálně, v závislosti na tvaru obrázku. Pomocí Uložit  uložte vaši novou výšivku do vícesložkového formátu .vp4, společně se

všemi ostatními výšivkami na pracovní ploše, případně použijte Export  pro uložení do jiných formátů a optimalizaci pro šití.

Klávesové zkratky

- Záložka průvodců, Průvodce PhotoStitch  :
- Klávesy: Alt, W, P R

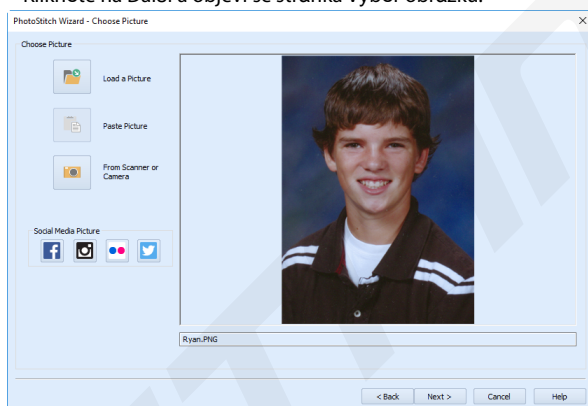
Použití Průvodce PhotoStitch








- 1 Otevřete průvodce. Otevře se na straně Výběr typu výšivky.
- 2 Vyberte požadovanou možnost. Na výběr máte:

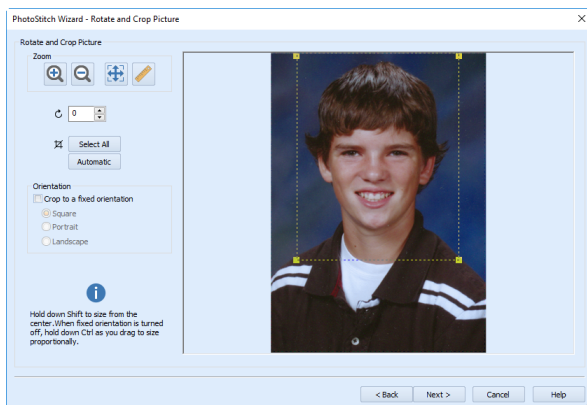
- Barevný PhotoStitch
- Sépiový PhotoStitch
- Monochromatický PhotoStitch
- Dlaždicový PhotoStitch
- Lineární PhotoStitch

Barevný PhotoStitch, Sépiový PhotoStitch, Monochromatický PhotoStitch a Dlaždicový PhotoStitch jsou dostupné pouze v PREMIER+™ 2 ULTRA.





- 3 Klikněte na Další a objeví se stránka Výběr obrázku.



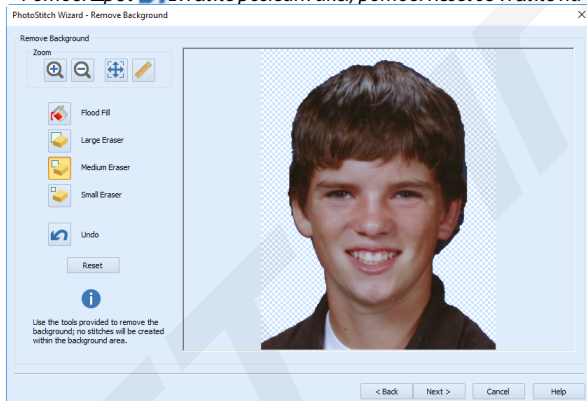
- 4 Vyberte si požadovanou možnost z:
 - Načíst obrázek , pro výběr existujícího obrázku
 - Vložit obrázek , pro načtení obrázku ze schránky.
 - Ze skeneru či fotoaparátu , pro načtení obrázku přímo ze skeneru či fotoaparátu.
 - Obrázek ze sociálních sítí jako jsou Facebook® , Instagram® , Flickr® , či Twitter® .
- 5 Vyberte obrázek. Ten se objeví na panelu náhledu.
- 6 Klikněte na další a objeví se stránky Otočení a oříznutí obrázku.
- 7 Chcete-li, natočte jej na stupnici od 0 do 359 stupňů. To je užitečné především při narovnání skenovaných obrázků.
- 8 Pokud je to nutné, upravte linky oříznutí a vyberte tak požadovanou část obrázku. Klikněte na Automaticky a linky se vrátí do původní polohy.
Tažením v oblasti oříznutí je dostanete na požadovanou pozici.
Tečkované linky ukazují oblast oříznutí.
Případně ořízněte jasně danou oblast pomocí funkcí čtverec, portrét a krajinka.



9 Klikněte na Další. Objeví se stránka Odstranění pozadí.

10 Pomocí Výplně  odstraníte přidružené oblasti podobné barvy. Pomocí Velké , Střední  a Malé  gumy "vymažete" oblasti pozadí.


Pomocí Zpět  zvrátíte poslední akci, pomocí Reset se vrátíte na originální obrázek.



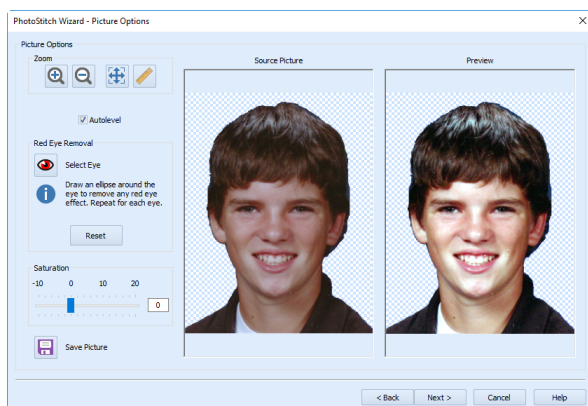
U lineárních stehů není podstatné, zda zůstanou malé části pozadí, protože linky pozadí nebudou ovlivněny. Při vytváření barevného PhotoStitch je nejlepší pozadí kompletně odstranit, jinak by mohlo dojít k rozmazaným stehům.

11 Klikněte na Další a objeví se stránka Možnosti obrázku.


12 Povoleno je automatické nastavení. To upravuje světlost a kontrast. Zakažte jej v případě, že se barvy zdají rozmazané.

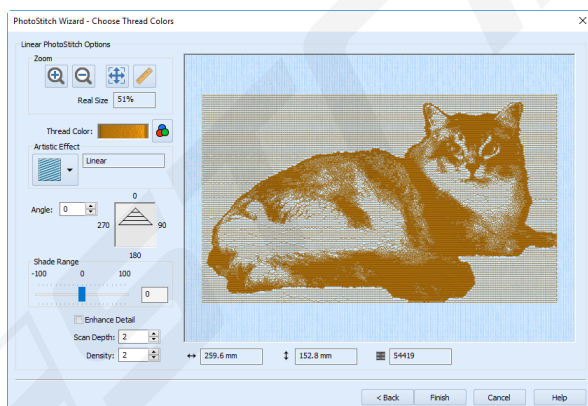
13 Pro odstranění efektu červených očí způsobeného bleskem při pořizování fotografie zvolte Odstranění červených očí  a kolem postižené oblasti utvořte ovál.

- 14 Zvýšením saturace zvýrazníte barvy; například oblasti bledé kůže se budou zdát "teplejší".



Chcete-li, uložte si projekt pro pozdější úpravy.

- 15 Klikněte na Další. Objeví se stránka Velikosti motivu. Nastavte velikost výšivky pomocí možností Výška a Šířka, proporce budou při změně rozměrů zachovány.
- 16 Klikněte na Další. Pokud byl vybrán lineární Photostitch, objeví se stránka Výběr barvy nitě pro lineární PhotoStitch.
- 17 Změňte barvu nitě kliknutím na Barvu nitě , poté vyberte novou barvu v okně Výběr barvy.
- 18 Vyberte umělecký efekt ze seznamu. Dostupné možnosti jsou Lineární, Spirála a Labyrint.

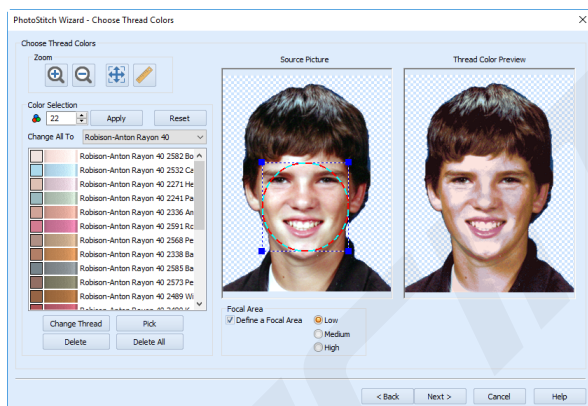


- 19 Pomocí posuvníku Odstín upravte odstín obrázku.
Tato stránka rovněž ukazuje počet stehů ve výšivce, jejich výšku, šířku a celkový počet barevných změn.
- 20 Vyberte možnost Zvýraznit detaily, abyste vytáhly detaily obrázku, například u fotek, kde je tvář jasná, ale kontrast je příliš špatný.
Hloubka skenu odkazuje na vzdálenost mezi linkami, které vytváří z obrázku výšivku. Čím nižší toto nastavení je, tím lepší budou detaily ve výšivce a tím více bude vytvořeno stehů.
Možnost Hustota mění hustotu stehů podél každé linky, přičemž 1 je standardní výchozí hustota a 40 je nejnižší hustota s nejmenším počtem stehů.
- 21 Klikněte na Dokončit a zavřete průvodce.

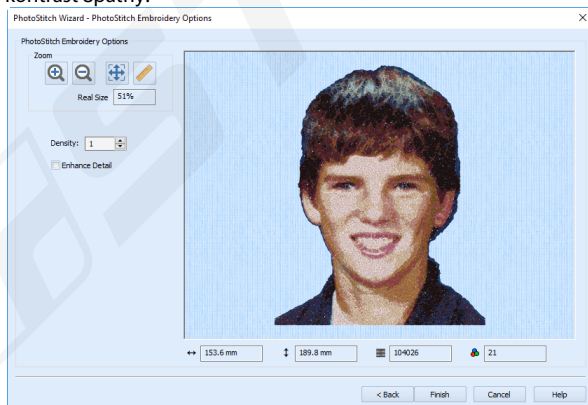
Tvorba barevného PhotoStitche

Vlastníte-li PREMIER+™ 2 ULTRA budou na stránce Výběr typu výšivky dostupné speciální možnosti Barevný PhotoStitch, Sépiový PhotoStitch, Monochromatický PhotoStitch a Dlaždicový PhotoStitch.

- 22 Na stránce Výběr typu výšivky si vyberte svůj typ a klikněte na Další.
- 23 Projděte dalšími stránkami, nastavte možnosti dle přání a klikněte na Další. Následně se objeví stránka Výběr barev nití.
- 24 Upravte počet barev pomocí šipek v poli Výběr barvy nebo vepište požadovanou hodnotu. *Chcete-li, můžete přesunout Ohnisko na tvář místo oblečení či vlasů.*
- 25 Pro změnu na konkrétní barvu nitě klikněte na Změnit nit a poté vyberte novou barvu v okně Výběr barvy.
Odstraňte vybranou barvu ze seznamu pomocí Smazat, případně všechny barvy pomocí Smazat vše. Kliknutím na Výchozí obnovíte původní seznam barev.



- 26 Klikněte na Další. Otevře se stránka Možnosti PhotoStitch výšivky.
- 27 Pomocí Zvýraznění detailů vytáhněte detaily obrázku, například u fotky, kde je tvář jasná, ale kontrast špatný.



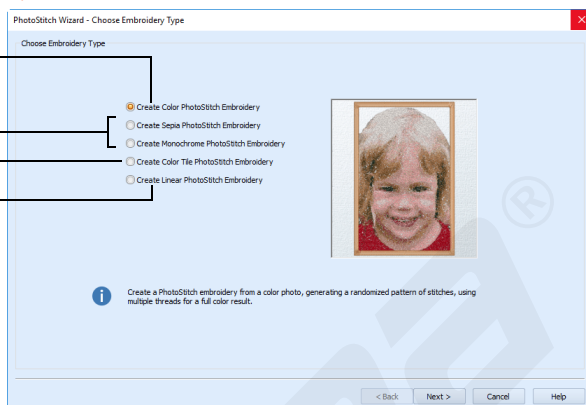
Zvýraznění detailů neovlivní použité barvy, ovlivní způsob, jakým jsou použity.

Na této stránce můžete rovněž vidět počet stehů ve výšivce, jejich výšku, šířku a celkový počet změn barev.

- 28 Kliknutím na Dokončit průvodce zavřete

Výběr typu výšivky

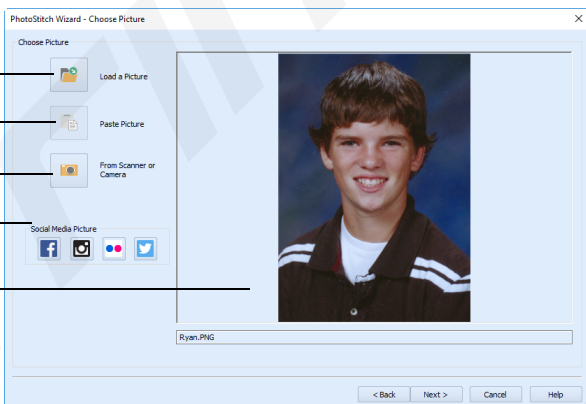
- Tvorba barevné výšivky
- Monochromatická či sépiová
- Dlaždicová
- Použití jedné nitě pro vytvoření výšivky jedné barvy



Barevný PhotoStitch, Sépiový PhotoStitch, Monochromatický PhotoStitch a Dlaždicový PhotoStitch jsou dostupné pouze v PREMIER+™ 2 ULTRA.

Výběr obrázku

- Výběr obrázku z počítače
- Vložit kopírovaný obrázek
- Import souboru ze skeneru či fotoaparátu
- Načíst z Facebooku®, Instagramu®, Flickr®, či Twitteru®



Pomocí stránky Výběr obrázku vyberte obrázek, který chcete převést na PhotoStitch. Podporované formáty jsou následující: Windows či OS2 Bitmap (.bmp), Řada JPEG-JFIF (.jpg, .jif, .jpeg), PatternCAD (.4dq), Portable Network Graphics (.png), Nekomprimovaný Tagged Image File Format (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) a Windows Icon (.ico).

Fotky pro lineární PhotoStitch

Obrázky pro lineární PhotoStitch fungují nejlépe, když mají silný kontrast na rysech tváře a ta neobsahuje stíny.

Fotky čelem ke kameře obvykle fungují lépe než ty pořízené ze strany, protože v těch se na druhé straně tváře nachází stín. Světlo pozadí je často lepší než tmavé. Pokud máte možnost, zkuste pozadí odstranit v PREMIER+™ 2 PhotoStitch nebo pomocí editačního programu. Před převodem na PhotoStitch si obrázek uložte.

Otočení a ořez obrázku

Přiblížit/oddálit

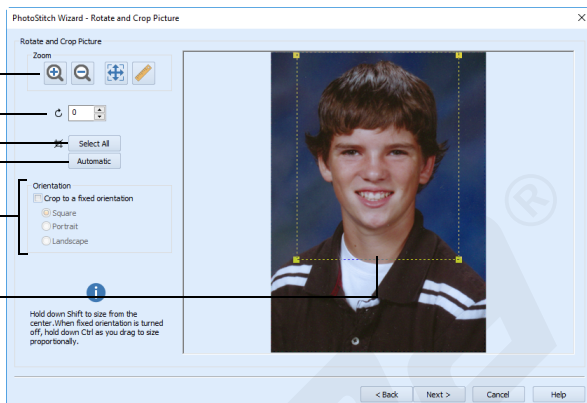
Změna úhlu obrázku

Vybrat celý obrázek

Použít původní ořez

Oříznout obrázek do tvaru

Upravit linky ořezu dle potřeby



Chcete-li, otočte obrázek do libovolného úhlu v rozpětí od 0 do 359 stupňů. To může být užitečné při narovnávání naskenovaných obrázků. Pomocí linek ořezu nastavte, která sekce obrázku bude při tvorbě PhotoStitche využita.

Pro dosažení větších detailů na tváři je často užitečné oříznout obrázek tak, aby šla vidět pouze hlava a část ramen.

Tažením v boxu ořezu box ořezu přesunete.

Odstranění pozadí

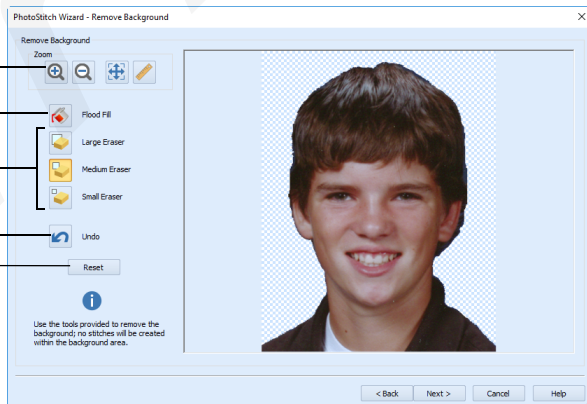
Přiblížit/oddálit

Odstranit oblasti s podobným stínem

Odstranit oblasti pozadí pomocí některé z gum

Zvrátit poslední akci

Začít znovu

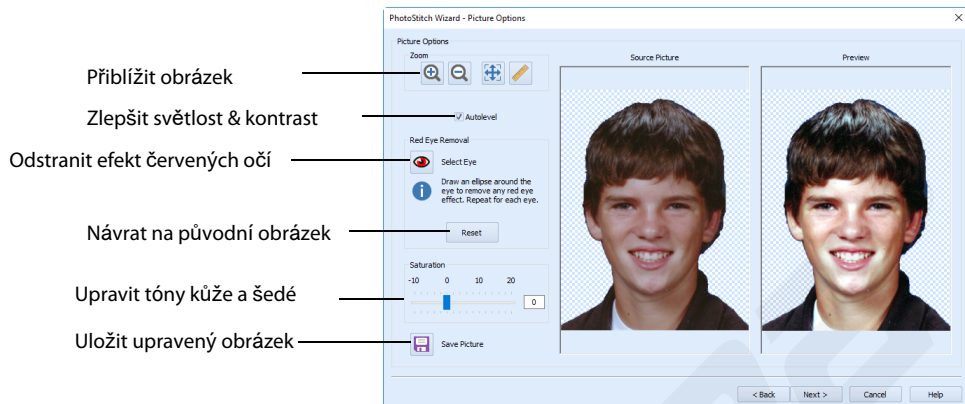


Pomocí stránky Odstranění pozadí odstráňte z fotky pozadí tak, aby vynikla lidská tvář či jiný subjekt.

Nejlepších výsledků lze dosáhnout, je-li pozadí konkrétně odstraněno a je ponechána pouze tvář. Odstraněním silně kontrastních barev pozadí vyniknou různé barevné variace v rysech lidské tváře.



U lineárního PhotoStitche není podstatné, zda na pozadí zůstanou nějaké jeho drobné části, protože linky pozadí nebudou ovlivněny. Při tvorbě barevného PhotoStitche je lepší odstranit pozadí kompletně, aby nedošlo k "rozmazaným" stehům.

Nastavení obrázku

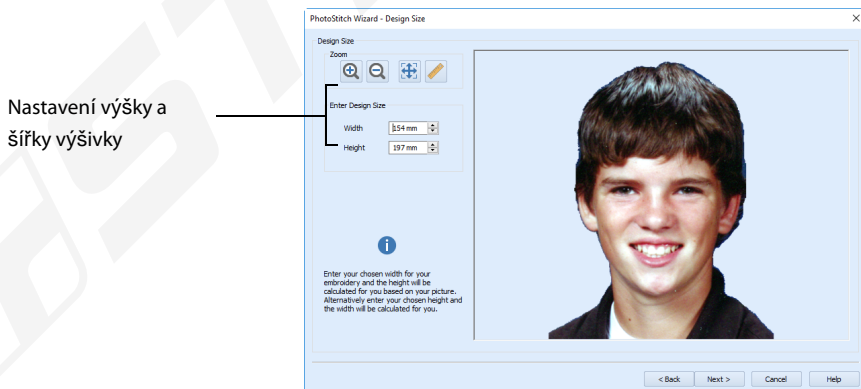


Pomocí stránky Nastavení obrázku můžete z fotky odstranit efekt červených očí a upravit saturaci či kontrast.

Odstranění efektu červených očí

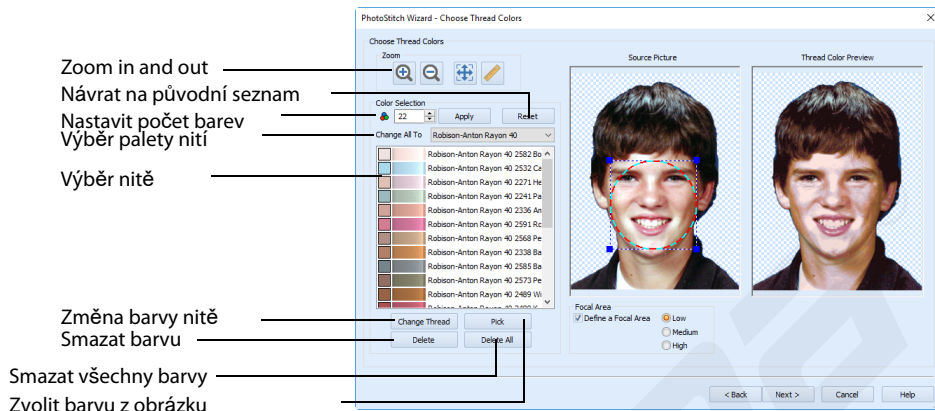
- 1 Klikněte na oko .
- 2 Pomocí Zoomu  si přiblížte postiženou oblast.
- 3 Na panelu Zdrojového obrázku nakreslete kolem postiženého oka ovál. Jakákoli světle červená barva v této oblasti bude smíchána s modrou, což efekt červené vyruší.
Uděláte-li chybu, pomocí Výchozí opravy zvrátíte a můžete vše zkusit znovu.
- 4 Zkontrolujte efekt v náhledu.
- 5 Takto upravte i další zasažené oblasti.

Velikost motivu



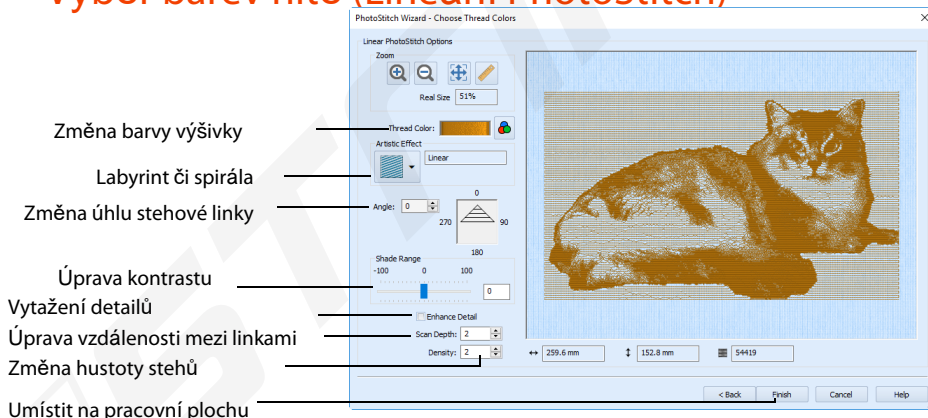
Pomocí stránky Velikost motivu nastavte výšku a šířku vaší výšivky, přičemž ostatní rozměry jsou vypočítány přímo z obrázku.

Výběr barvy nitě



Pomocí stránky Výběr barev nitě můžete vybrat barvu nitě odpovídající barvám na obrázku. Stránka se objeví pouze při tvorbě barevného, sépiového, monochromatického či dlaždicového PhotoStitche.

Výběr barev nitě (Lineání PhotoStitch)




Verze stránky Změna barev je u lineárního PhotoStitch trochu jiná a zobrazí se pouze když vytváříte lineární výšivku.

Pomocí stránky nastavte barvu výšivky. Případně můžete vybrat umělecký stehový efekt, nastavit změnu úhlu stehů a vytáhnout na obrázku detaily a kontrast.


Umělecký efekt

Vyberte ze seznamu umělecký efekt. Dostupnými možnostmi jsou Lineární, Spirálový a čtyři Labyrintové efekty.





Monochromatický lineární efekt

Pomocí Monochromatického lineárního efektu  budete pro základní vzor stehu využívat rovné linky nití. Tyto linky jsou u světlých oblastí obrázku hladké. Klikaté stehy na zadní straně linky zvýrazňují detaily obrázku.

Monochromatická spirála

Monochromatická spirála  využívá kruhové linky nití jako základní stehový vzor. Linky jsou u světlých oblastí obrázku hladké. Klikaté stehy na druhé straně linek zvýrazňují detaily obrázku.

Monochromatický labyrint

Pomocí monochromatických labyrintů  ,  ,  a ) můžete v obrázku vytvořit jeden ze čtyř vzorů. Stehy jsou u světlých oblastí obrázku prořídle, díky čemuž je jasně viditelný vámi vybraný základní tvar labyrintu. Zvýšením hustoty zvýrazníte detaily v obrázku.

Úhel

Pomocí Úhlu změníte úhel, pod kterým budou stehy vyšity.

Nastavte hodnotu od 0 do 359. Výchozí hodnotou je 0.

Změňte úhel vepsáním hodnoty do pole nebo použijte směrové šipky nahoru a dolů. Počítač přepočítá vyšití obrázku.

Změny úhlu jsou viditelné v náhledu.

Odstín

Nastavte kontrast obrázku. Při negativních hodnotách bude obrázek tmavší a u pozitivních zase světlejší.

Zvýraznění detailů

Díky Zvýraznění detailů budou detaily obrázku viditelnější. Je možné je například použít pro vylepšení definice fotky s dobrými detaily, ale malým kontrastem.

Hloubka skenu

Hloubka skenu odkazuje na vzdálenost mezi linkami, které z obrázku vytvářejí výšivku. Čím nižší hodnota, tím více detailů bude ve výšivce obsaženo a zároveň bude vytvořeno více stehů. Hodnoty lze nastavit od 1 do 20 (doporučená hodnota je 2.) Výchozím nastavením je 2.

Změny se projeví v náhledu

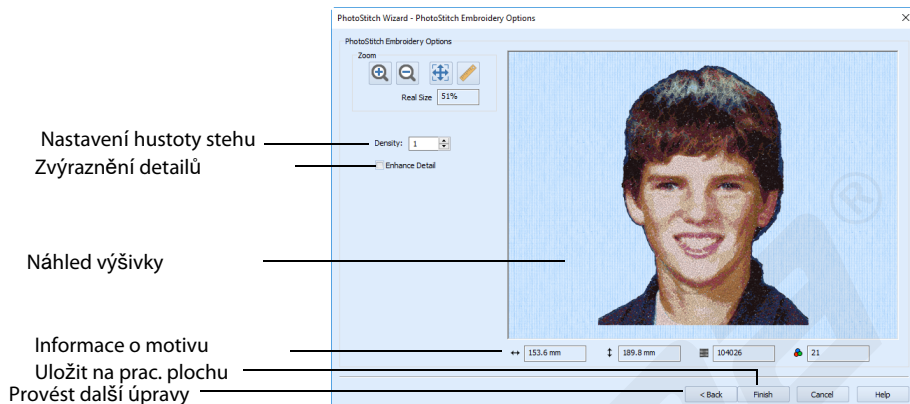
Hustota

Hustota stehů v každé lince může být od 1 do 40. Čím nižší hodnota je, tím blíže jsou stehy k sobě a tím více jich bude vytvořeno.

V závislosti na látce a použitém stroji mohou nižší hodnoty přinést detailnější výšivku. Nicméně doporučenou (a výchozí) hodnotou je 2.

Změny hustoty jsou viditelné v náhledu.

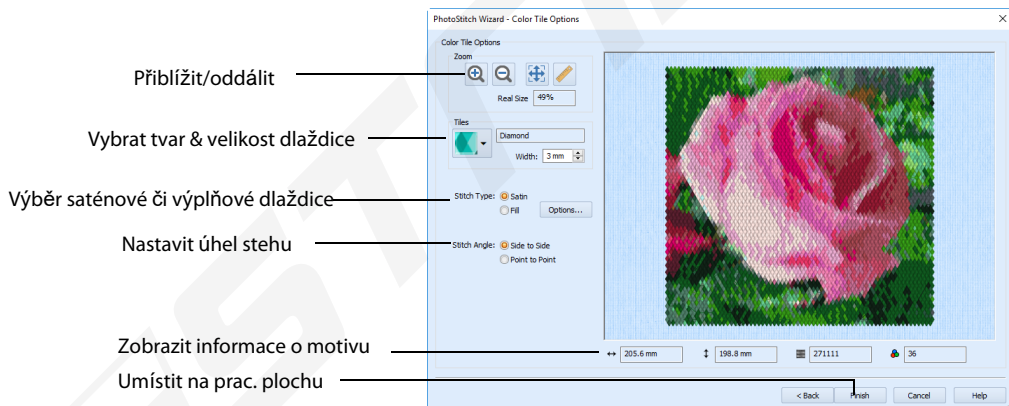
Nastavení PhotoStitch výšivky



Stránka Nastavení PhotoStitch výšivky vám umožňuje zobrazit si a zkontrolovat hotový motiv ve 3D před uzavřením průvodce PhotoStitch.

Po vytvoření PhotoStitch výšivky využijte záložky Rámeček či Obrysy a projekt dokončete. Pokud chcete, můžete také přidat text.


Nastavení barevných dlaždic



Stránka Nastavení barevných dlaždic se objeví pouze při vytváření výšivky z barevných dlaždic. Použijte ji pro nastavení dlaždic a vlastností jejich stehů.

PREMIER+™ 2 PhotoStitch

V modulu PREMIER+™ 2 PhotoStitch můžete dále upravovat obrázek. Lze zde například odstranit pozadí a efekt červených očí nebo použít různé efekty a nástroje barev pro vylepšení obrázku. PhotoStitch je možné automaticky orámovat pomocí stovek rámečků, rohů a dokonce strojových motivů. Pro více informací viz Referenční příručka a nápověda PREMIER+™ 2 PhotoStitch. Modul je dostupný pouze na PREMIER+™ 2 ULTRA.

Pomocí Průvodce quiltovým blokem  můžete automaticky vytvářet vyplněné či obrysové quilty - dokonce můžete vytvořit quiltovou výplň okolo výšivky!

Průvodce je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.



Naposledy použité rozměry quiltového bloku jsou zapamatovány i po restartování programu. Informace o vzoru výplně jsou uloženy do nastavení vytvořené výšivky.

Výběr stylu quiltového bloku

Průvodce quiltovým blokem začíná na stránce Výběr quiltového bloku. Ta vám umožní nastavit jeden z pěti stylů quiltu.

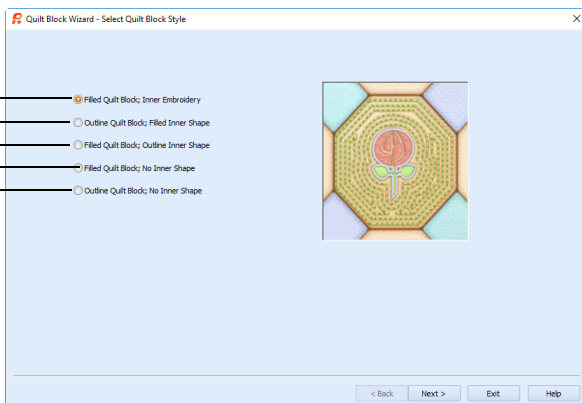
Vyplněný quiltový blok; vnitřní výšivka

Obrysový quiltový blok; vnitřní výš.

Vyplněný quiltový blok; obrysový tvar

Vyplněný Quiltový blok, bez tvaru

Obrysový quiltový blok, bez tvaru



Vyberte si styl pro quiltový blok. Vyberte si požadovanou možnost a klikněte na Další, čímž se přesunete na stránku Nastavení velikosti.

Vyplněný Quiltový blok; vnitřní výšivka

Pomocí tohoto typu bloku vytvoříte quiltový blok okolo výšivky.

Obrysový Quiltový blok; vyplněný vnitřní tvar

Pomocí tohoto bloku vytvoříte nevyplněný quiltový blok obsahující vyplněný tvar.

Vyplněný quiltový blok; vnitřní obrysový tvar

Pomocí tohoto typu vytvoříte quiltový blok s nevyplněným tvarem obklopeným výplní.

Vyplněný quiltový blok; bez vnitřního tvaru

Pomocí tohoto typu se nebude ve vyplněném quiltovém bloku nacházet žádný tvar.

Obrysový quiltový blok; bez vnitřního tvaru

Tímto typem vytvoříte blok bez jakéhokoli vnitřního tvaru či výplně. Tato možnost je užitečná při tvorbě bloků na vpichování.



Nastavení velikosti

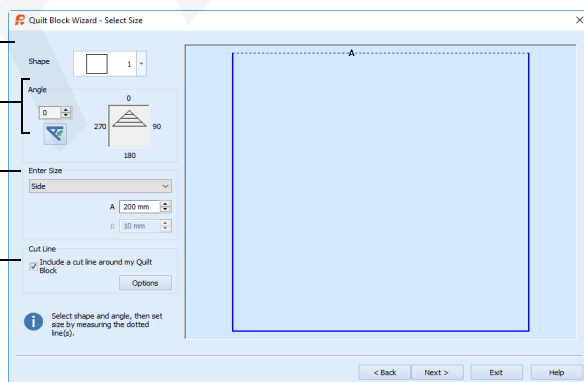
Pomocí stránky nastavení velikosti můžete vybrat tvar quiltového bloku, dále jeho velikost a úhel případně kolem něj přidat linku ořezu.

Výběr jednoho z 9 tvarů

Nastavení úhlu bloku

Nastavení velikosti bloku


Vytvořit švovou záložku



Vyberte si jeden z 9 tvarů v seznamu.

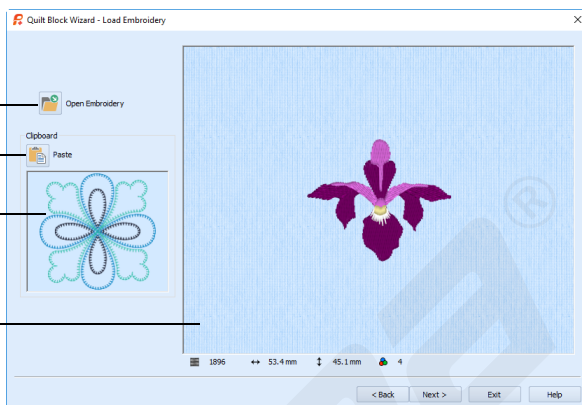
Ze všech těchto tvarů lze vytvořit mozaiku - dokáží vyplnit oblast, jsou-li poskládány individuálně či v kombinaci s jiným tvarem do dlaždic bez překrytí či mezer.

Pomocí nastavení Úhlu změníte úhel, ve kterém bude quiltový blok vytvořen a zobrazen. Jedná se o jednoduchý způsob uložení bloku "na místo".

Klikněte na ikonu Otočení o 45 stupňů  a otáčejte tvarem po směru hodinových ručiček po 45 stupňových krocích.

Načtení výšivky

- Najít výšivku
- Vložit a zkopírovat výšivku
- Zobrazit obsah schránky
- Náhled otevřené výšivky

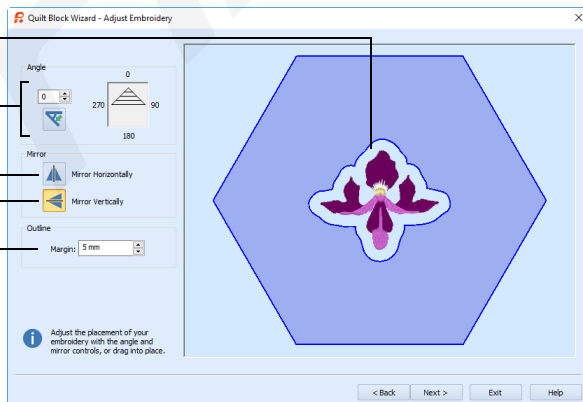


Stránka Načtení výšivky vám umožňuje načíst výšivku pro použití v quiltovém bloku.

Úprava výšivky

Načtete-li výšivku, která je pro vybraný blok příliš velká, její obrysy budou červené. Vraťte se k výběru stylu quiltového bloku a vyberte si jinou velikost bloku nebo jinou výšivku.

- Přetažení výšivky na místo
- Nastavení úhlu výšivky
- Horizontální zrcadlení
- Vertikální zrcadlení
- Nastavení prostoru okolo výšivky



Pomocí stránky Úprava výšivky nastavíte úhel a polohu výšivky v rámci quiltového bloku a ohraničení okolo ní.

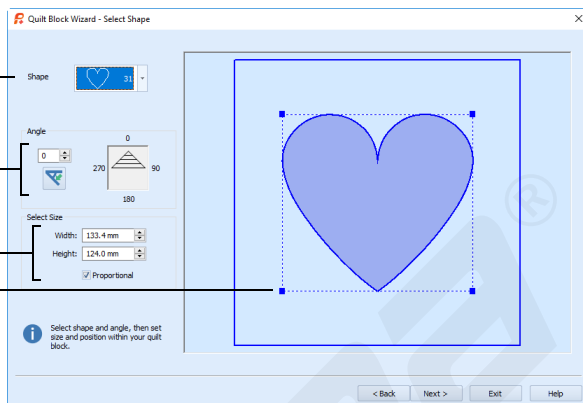
Výběr tvaru

Výběr vnitřního tvaru

Nastavení úhlu tvaru

Nastavení rozměrů tvaru

Tažením změnit tvar



Nastavte vnitřní tvar quiltového bloku, jeho velikost a úhel.

Výběr vzoru výplně

Vytvořit tečkovanou výplň

Vytvořit paralelní linky výplně

Create a crosshatched fill area

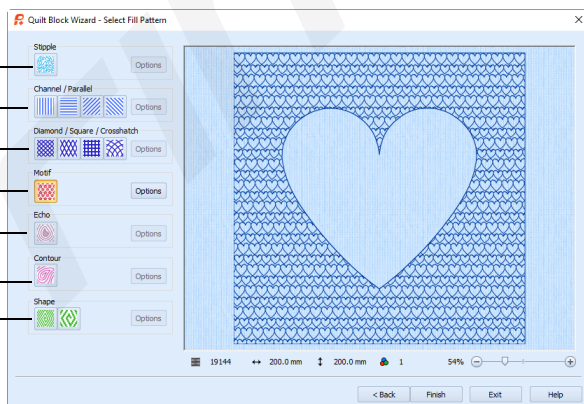
Vybrat dekorativní stehy pro motivovou výplň

Vytvořit ozvěnu

okolo tvaru či výšivky

Vytvořit konturové linky výplně



Vybrat tvar a linky motivu

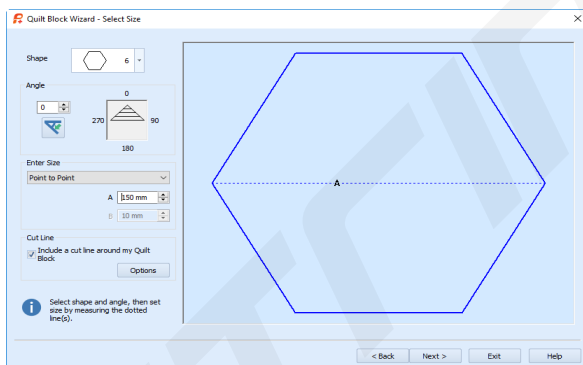
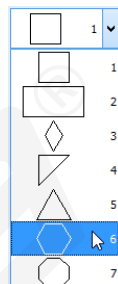



Vyberte si typ výplně a nastavte všechny možnosti.

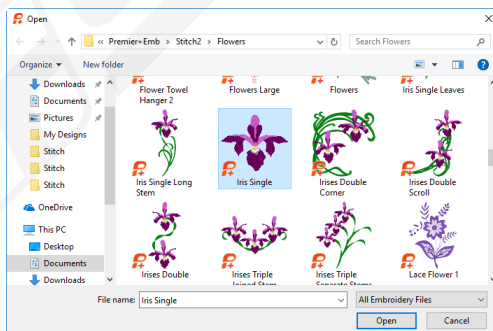
Ukázky práce v Průvodci quiltovým blokem

Obklopení výšivky v bloku pomocí výplně Ozvěna

- 1 Na záložce průvodců vyberte quiltový blok . Objeví se stránka Výběr stylu quiltového bloku
- 2 Vyberte vyplněný blok s vnitřní výšivkou . *Tím vytvoříte vyplněný quiltový blok s výšivkou v jeho středu.*
- 3 Klikněte na Další. Objeví se stránka Nastavení velikosti.
- 4 Klikněte na šipku seznamu napravo od seznamu Tvarů. Vyberte jeden z 9 tvarů. *the Ze všech těchto tvarů lze vytvořit mozaiku - dokáží vyplnit oblast, jsou-li poskládány individuálně či v kombinaci s jiným tvarem do dlaždic bez překrytí či mezer.*
- 5 Ze seznamu Tvarů vyberte tvar 6 - Šestiúhelník.
- 6 V poli Vložit velikost klikněte na šipku seznamu. U šestiúhelníku můžete vybrat Od bodu k bodu, Boční, Ze strany na stranu.
- 7 Vyberte od Bodu k bodu.
- 8 Nastavte délku A na 150mm.
- 9 Ujistěte se, že je zvolena možnost "Umístit kolem mého quiltového bloku linku ořezu."



- 10 Klikněte na Další a otevře se stránka Načtení výšivky.
- 11 Klikněte na ikonu Otevřít výšivku  a objeví se okno Otevření.
- 12 V okně najděte složku Dokumenty\Premier+2\Vzorky\Premier+Emb\Stehy2\Květiny.
- 13 Chcete-li, listujte dále a prohlédněte si více výšivek, dokud neuvidíte výšivku "Iris Single".



- 14 Kliknutím vyberte "Iris single", následně klikněte na Otevřít a výšivka se načte do oblasti náhledu.

Rozměry, počet stehů a barvy nití výšivky jsou zobrazeny pod panelem náhledu.

- 15 Klikněte na Další. Objeví se stránka Úprava výšivky. Výšivka bude umístěna do středu quiltového bloku s jasnými obrysy a modrou oblastí výplně okolo ní.

- 16 Dvakrát klikněte na otočit o 45° a výšivka se otočí o 45°.

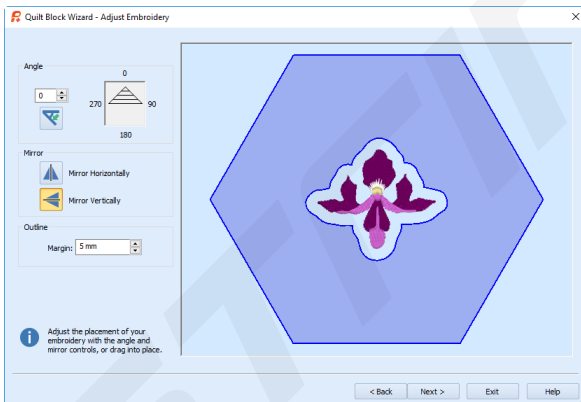
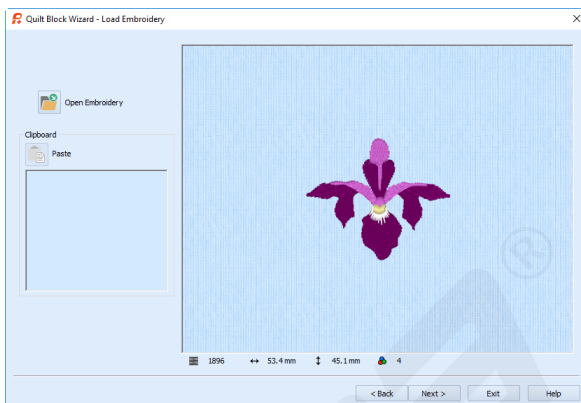
Pomocí Úhlu a Otočení o

45° můžete otočit tvar po směru hodinových ručiček o 45 stupňů nebo o vámi vybraný úhel.

- 17 Nastavte hodnotu Úhel na 0 a vraťte výšivku do původní polohy.

- 18 Klikněte na Vertikální zrcadlení a otočte výšivku.

Horizontálním zrcadlením otočíte výšivku zespodu nahoru, Vertikálním pak zleva doprava.



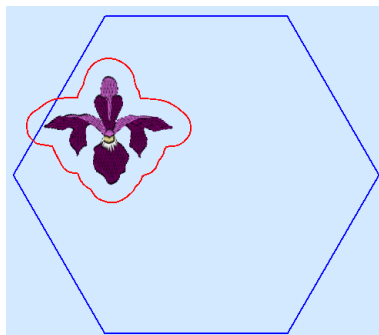
- 19 Klikněte znovu na Vertikální zrcadlení a vrátíte výšivku zpět do původní pozice.

- 20 Klikněte na šipku nahoru, hned vedle Okrajů a zvětšíte je na 2 mm. Okraje okolo květiny se okamžitě zvětší.

- 21 Přetáhněte výšivku tak, aby byly okraje mimo okraj quiltového bloku. Modrá výplň zmizí a linka znázorňující okraje zčervená. *Můžete je přetáhnout zpět do původní polohy, ale jednodušší je výšivku znovu načíst.*

- 22 Klikněte na Zpět. Na stránce Načtení výšivky klikněte na Otevřít výšivku a otevře se okno Otevření, kde znovu načtete Iris Single.

- 23 Klikněte na Další. Na stránce Úprava výšivky má výšivka opět původní polohu a nastavení. *Jakmile kliknete na Další bez opětovného načtení výšivky, změny zůstanou zachovány.*



- 24 Klikněte na Další. Objeví se stránka Výběr vzoru.

Výšivka je obklopena nevyšitými a základní - Tečkovanou - výplní. Tlačítko Možnosti je dostupné a můžete pomocí něj výplň změnit.

- 25 Klikněte na Opakování . Výplň okolo výšivky se změní na ozvěnu.

Vnější linky ozvěnové výplně opisují obrysy quiltového bloku, vnitřní pak obrysy výšivky.

- 26 Klikněte na tlačítko Možnosti ozvěny. Otevře se okno Vlastnosti ozvěny.

- 27 Nastavte mezeru na 4,0 mm a ujistěte se, že je délka stehu 2 mm.

Styl je nastavený na styl 1, zakulacené rohy. Použít můžete také čtvercové (Styl 2) nebo diagonální rohy (Styl 3).

Tyto styly mají mnohem větší efekt při použití možnosti quiltového bloku s Vnitřním tvarem.

- 28 Klikněte na OK a zobrazíte dopad změn.

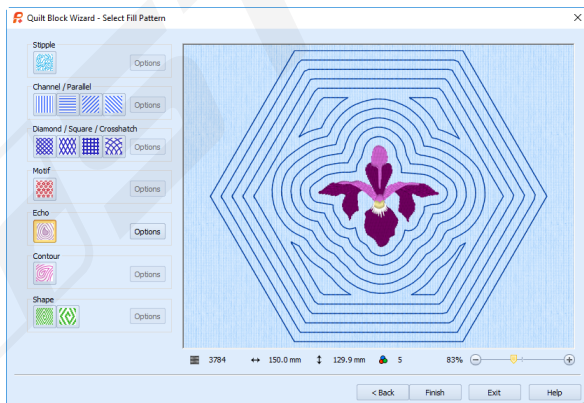
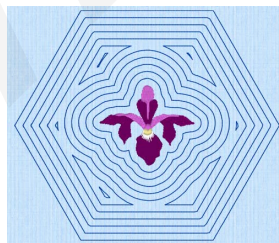
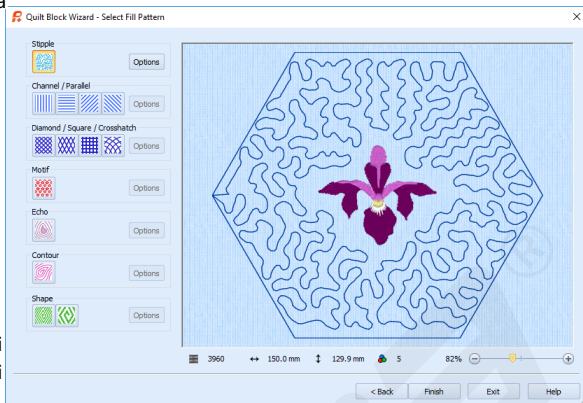
- 29 Mezera mezi výšivkou a linkami ozvěny je větší, než mezera mezi linkami samotnými. Kliknutím na Zpět se vrátíte na stránku Úprava výšivky.

- 30 Nastavte Okraje na 4 mm, klikněte na Další a vrátíte se na stránku Výběr vzoru výplně.

První linka v ozvěně teď začíná ve stejné vzdálenosti od výšivky, v jaké jsou od sebe linky navzájem.

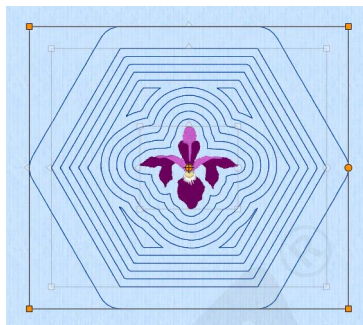
Okolo květiny se vytvoří několik malých "ostrůvků".

- 31 V Ozvěně, klikněte na Možnosti a v okně Výplň ozvěnou nastavte Mezeru na 4, 2 mm. Klikněte na Ok. Tímto lehce zvýšíte vzdálenost mezi linkami stehů a odstraníte malé ostrůvky, avšak pořadí je vše podobné okrajům.









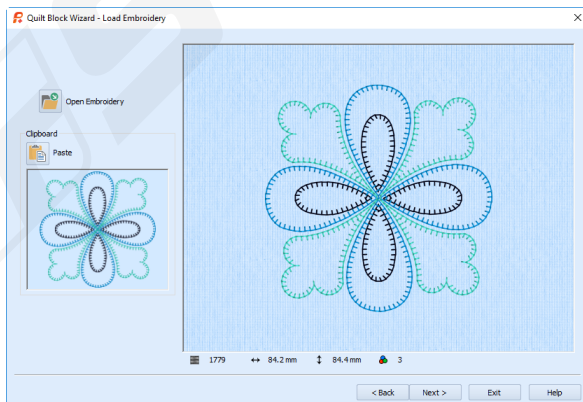
Pro dosažení požadovaných výsledků upravte Mezeru, Styl i pozici výšivky.

- 32** Klikněte na Dokončit a hotový quiltový blok bude umístěn na pracovní plochu, viz obrázek.
Dvě řady stehů okolo quiltového bloku znázorňují linky na kraji bloku, kde by měla být látka oříznuta a přehnuta.
Všimněte si oranžových bodů pro seskupení vytvořené z výšivky, linek ozvěny a linky ořezu.
- 33** V Pracovním listu barev vyberte barvu pro linky ozvěny a linku výřezu a vyměňte je za tmavě fialovou, která je použita na květech výšivky kosatce.
Barva stehů ve výplni je nyní stejná jako hlavní barva výšivky.



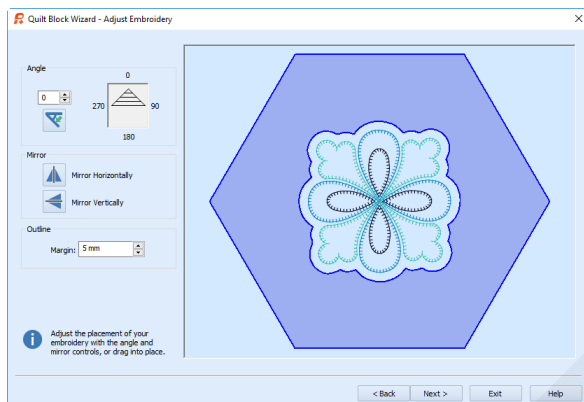
Zobrazit ozvěnu okolo výšivky

- Klikněte na Nový , poté na panelu rychlého přístupu vyberte Vložit výšivku . Objeví se okno.
- V okně Otevřít najdete složku Dokumenty\Premier+2\Vzorky\Premier+Emb\Stehy2\Quilting.
- Klikněte na Kokardu, čímž ji vyberete, poté klikněte na Otevřít. Motiv se načte na pracovní plochu.
- S vybranou výšivkou klikněte na Kopírovat  v záložce Domů. Květina se objeví ve schránce.
- Na záložce Průvodci klikněte na Quiltový blok . Objeví se okno Výběr stylu quiltového bloku.
- Vyberte vyplněný Quiltový blok s vnitřní výšivkou .
- Tím vytvoříte vyplněný quiltový blok s výšivkou v jeho středu.
- Klikněte na Další. Objeví se stránka Výběr velikosti.
- Klikněte na šipku seznamu vpravo od seznamu Tvary. Vyberte jeden z 9 tvarů.
Ze všech těchto tvarů lze vytvořit mozaiku - dokáží vyplnit oblast, jsou-li poskládány individuálně či v kombinaci s jiným tvarem do dlaždic bez překrytí či mezer.
- V seznamu Tvary vyberte Tvar 6 - Šestiúhelník.
- Ujistěte se, že je ve Vložit velikost nastaveno Od bodu k bodu a že je vybrána možnost "Umístit kolem mého quiltového bloku linku ořezu".
- Nastavte Délku A na 200 mm.
- Klikněte na Další a objeví se stránka Načtení výšivky. Kokardu můžete vidět ve schránce.
- Klikněte na Vložit . Květina bude umístěna na panel náhledu.
Pomocí kopírování a vkládání můžete výšivky, které jste vytvořili či načteli v PREMIER+™ 2 Embroidery použít v Průvodci quiltovým blokem.

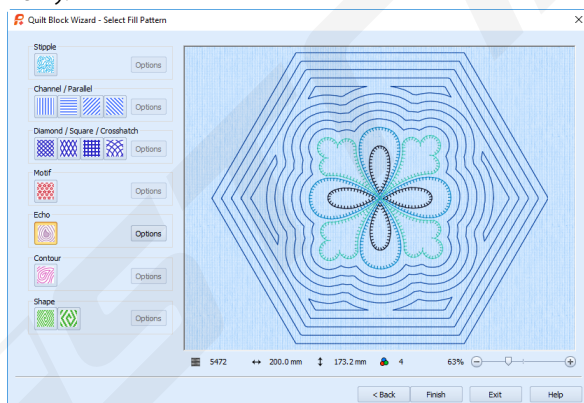


Rozměry, počet stehů a barvy použitých nití můžete vidět pod panelem náhledu.


- 14 Klikněte na Další. Objeví se stránka Úprava výšivky. Výšivka bude umístěna do středu tvaru quiltového bloku s jasnými okraji a s modrou výplní okolo ní.



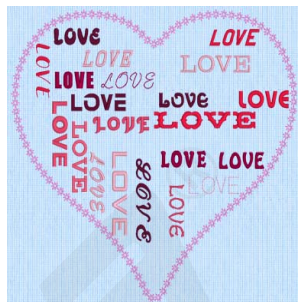
- 15 Klikněte na Další. Objeví se stránka Výběr vzoru výplně. Výšivka je ohraničena nevyšitými okraji a výchozím nastavením je tečkovaná výplň. Tlačítko Možnosti je dostupné, takže můžete nastavení výplně změnit.
- 16 Klikněte na Ozvěnu. Výplň okolo výšivky se změní na ozvěnu, což kokardu zvýrazní. Vnější linky výplně ozvěny kopírují obrysy quiltového bloku, zatímco vnitřní linky kopírují obrysy výšivky.



- 17 Kliknutím na Dokončit umístíte hotový quiltový blok na pracovní plochu.

Použijte průvodce tvorbou slov  pro automatickou tvorbu motivů ze slov s použitím vámi vybraných obrysů, slov a fontů.

Průvodce tvorbou slov je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra. Výchozí velikost je nastavena do rámečku. Při nové sekci jsou vždy použity poslední použité hodnoty. Informace o obrysech, slovech a fontu jsou uloženy v nastavení výšivky.



Výběr obrysů

Pomocí stránky Výběr obrysů vytváříte svůj motiv, nastavíte jeho velikost, vyberete stehový typ a upravíte všechna nastavení.

Labels for 'Word Sculpt - Select Outline':

- Vybrat z více než 200 tvarů
- Nastavit velikost motivu
- Nastavit úhel motivu
- Zrcadlit obrysy motivu
- Vybrat a upravit typ stehu
- Informace o motivu



Výběr slovo

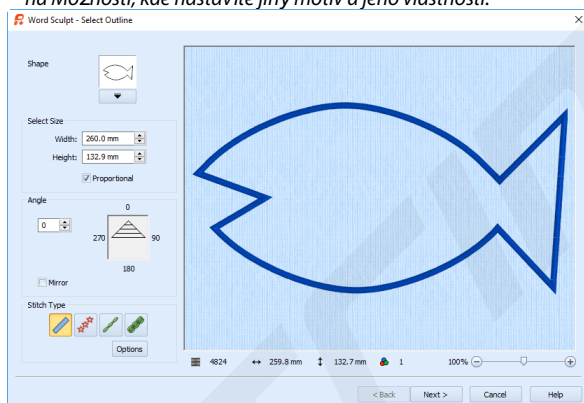
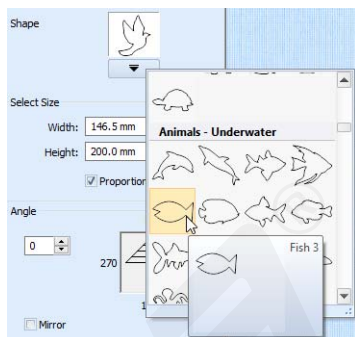
Labels for 'Word Sculpt - Select Words':

- Vložit slovo pro motiv
- Použít pouze velká písmena
- Použít každé slovo jednou
- Nastavit velikost a okraje fontu
- Použít náhodné fonty
- Vybrat jeden font pro motiv
- Zvolit paletu barev
- Nastavit naklonění slov
- Ukázat či resetovat náhled

Stránka Výběr slov vám umožňuje vkládat slova a umisťovat je do obrysů.

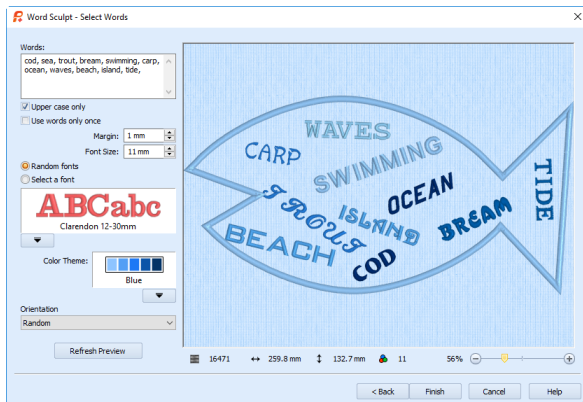
Tvorba motivu ryby se slovy



- 1 Na záložce Průvodci klikněte na Tvorbu slov . Objeví se stránka Výběr obrysů.
Při tvorbě motivu se slovy je nejlepší velký rámeček.
- 2 Klikněte na šipku seznamu pro zobrazení seznamu Tvarů. Vyberte si z více než 200 tvarů.
- 3 V seznamu Tvary listujte dolů na Zvířata. V kategorii Pod vodou zvolte tvar Ryba 3.
Velikost motivu je nastavena aktuálně vybraným rámečkem. U tohoto motivu není třeba měnit nastavení na stránce Výběr velikosti.
- 4 Nastavte Úhel na 0 a nevybírejte zrcadlení.
Pomocí Úhlu a Zrcadlení však můžete upravit pozici tvaru.
- 5 V Typu stehu se ujistěte, že je vybrána saténová linka  a kliknout na Možnosti, kde nastavíte jiný motiv a jeho vlastnosti.

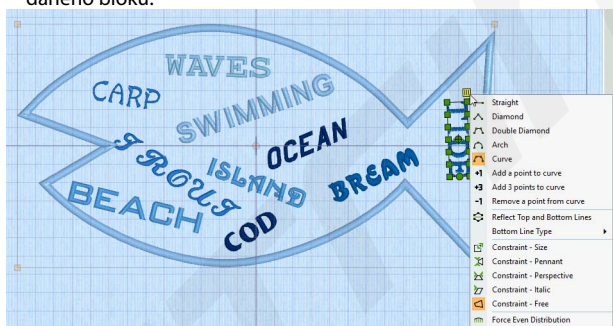


- 6 Klikněte na Další a objeví se stránka Výběr slov.
- 7 Do pole Slova vložte slova či fráze, které chcete v motivu použít; oddělte je čárkou.
Ne všechna slova budou v motivu použita, chcete-li aby se slovo opakovalo častěji, vložte jej dvakrát. Možná pro vás bude jednodušší vytvořit si seznam v textovém editoru a vložit je do pole Slova.
Chcete-li, odeberte výběr pouze velkých písmen a vyberte Použít slovo jednou, pokud nechcete, aby se slova opakovala.
- 8 Nastavte okraje na 1 mm, čímž umístíte slova blíže k sobě.
- 9 Velikost fontu snižte na 11 mm, čímž se vám do obrysů vejde více slov.
- 10 Ujistěte se, že jsou vybrány náhodné fonty.
Náhodné fonty využijí různé fonty doporučené pro nastavenou velikost fontů. Například fonty Antonia 10 - 20 mm a Arial 08 - 14 mm budou využity při nastavení Velikosti fontů na 11 mm.
- 11 Na Barevném schématu vyberte ze seznamu modrou. Obrisy a slova budou využívat různé odstíny modré.
- 12 V Orientaci vyberte Náhodná.
Pro rozdílný efekt vyberte Horizontální a Vertikální nebo jednu z dalších možností.
- 13 Klikněte na Obnovit náhled a prohlédněte si provedené změny.
- 14 Klikněte na obnovení znovu. Rozložení a počet slov se změní.



- 15 Změňte nastavení a pomocí Obnovení náhledu pokračujte, dokud nejste spokojeni.



- 16 Kliknutím na Dokončit umístíte motiv na pracovní plochu. Uložte  původní verzi. Motiv se načte jako Skupina a každé slovo je textový Blok s křivkovými linkami v horní a spodní části, s volným Omezením. Každý blok lze vytvarovat do téměř jakéhokoli tvaru.
- 17 Klikněte na Vymezit skupinu , poté na žlutý bod na jednom z textových bloků. Zobrazí se nastavení daného bloku.





Pro více informací ohledně úpravy textových bloků viz Tvorba textu v Referenční příručce a nápovědě PREMIER+™ 2 Embroidery.

- 18 Přetažením bodů bloku jej vytvarujete. Pomocí Předchozí motiv  a Následující motiv  se v rámci skupiny pohybujete.

- 19 Pro změnu fontu v rámci bloku na něj klikněte pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte Vlastnosti.

Chcete-li vytvarovat větší blok, jiný font může vypadat lépe.


Před změnou zkontrolujte velikost.

- 20 Pro přidání slova do motivu jej Zkopírujte  a Vložte  a následně přesuňte do požadované polohy.

- 21 Klikněte pravým tlačítkem na slovo a v okně Vlastnosti písma změňte text i font. Klikněte na OK.


- 22 V oblasti Výběr barvy na Panelu motivu klikněte na barvu nitě a nastavte ji dle přání.

- 23 Vytvarujte nové slovo.

- 24 Přidávejte a tvarujte slova ve vašem motivu a jakmile je dokončený, uložte jej .



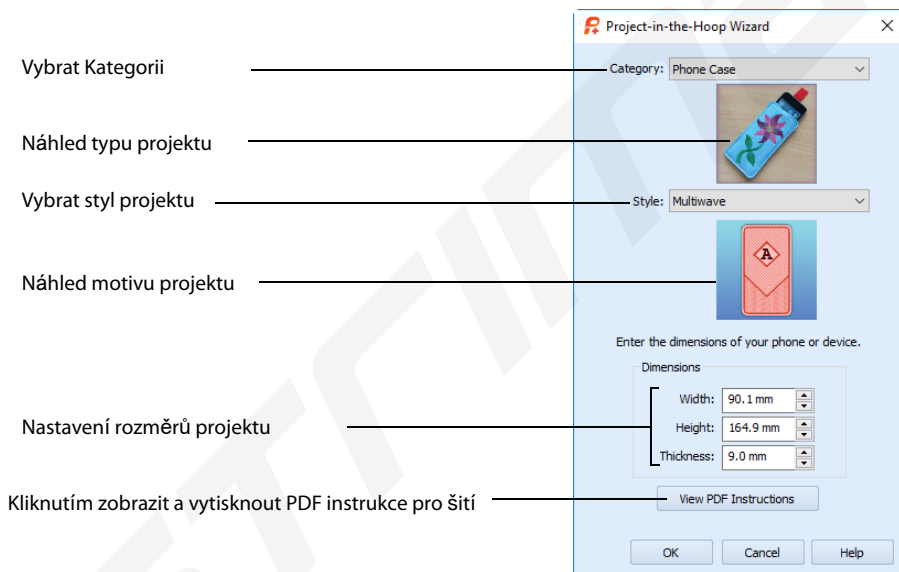
Průvodce projektem do rámečku 9


Pomocí Průvodce projektem do rámečku  vytvoříte motiv do rámečku pomocí vašeho vybraného typu, stylu a rozměrů. Pro vyšití projektu se držte se PDF instrukcí.

Průvodce projektem do rámečku je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Použití průvodce

Vyberte Kategorii a Styl motivu, poté zadejte Rozměry vašeho projektu. Klikněte na tlačítko Zobrazit PDF instrukce a vytiskněte si PDF kopii instrukcí pro vyšívání.




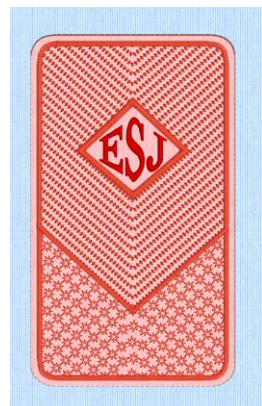
Jakmile kliknete na OK pro výběr projektu, přečtěte si instrukce v PDF, prohlédněte si, jak je projekt zkonstruován v Přehrávači motivů  a následně proveďte všechny potřebné úpravy na pracovní ploše.

Ujistěte se, že měníte pouze dekorativní výšivku, nikoli konstrukční stehy. Zachovejte pořadí sekcí v projektu.

Pomocí tlačítek Předchozí motiv  a Následující motiv  na záložce Domů přecházejte mezi jednotlivými sekcemi projektu.

Změňte barvu konstrukčních stehů a dekorace tak, aby na vaší látku seděla.

Uložte  svůj projekt a následně jej vyšijte do vhodného rámečku za pomoci instrukcí.



Pomocí Průvodce rodokmenem 🌳 vytvoříte rodokmen až o třech generacích předků či potomků.

Průvodce rodokmenem je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 ULTRA.

Vložte jména a příbuzenské vztahy ostatní členů rodiny a vyberte text, rámeček a spojení, které budou ve vašem rodokmenu využity.

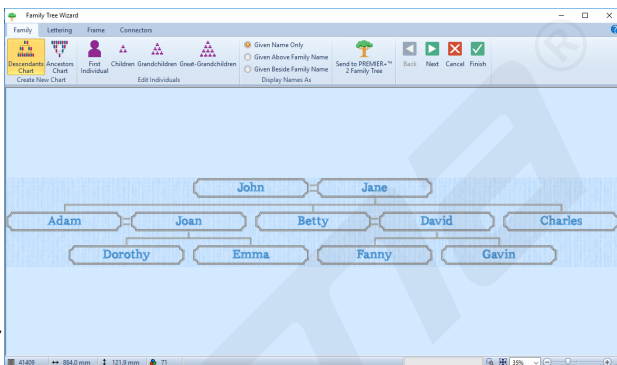
Nastavte požadované téma v rodokmenu pomocí PREMIER+™ 2 Family Tree. Ukládá se jako soubor .ged.

Na pracovní ploše zvolte

Uložit nebo Uložit jako pro uložení výšivky rodokmenu do seskupeného formátu .vp4 pro pozdější použití.

Naposledy použitý rodokmen je průvodcem zachován. Opakuje se i při jeho dalším použití.

Pro více informací ohledně rodokmenu viz Referenční příručka PREMIER+™ 2 Embroidery a pro informace ohledně PREMIER+™ 2 Family Tree, viz Referenční příručka PREMIER+™ 2 Family Tree.



Průvodce rodokmenem

Vyberte Rodokmen 🌳 na záložce Průvodci a objeví se stránka Rodina.

Vložte členy rodiny do tabulky Potomci či Předci a vyberte, jak budou jména prezentována. Zvolte si styl fontu, barvu nitě, tvar a velikost.

Ohraničte jména rámečkem či dekorací. Vyberte si spojení pro vytvoření linek mezi partnery v tabulce.

Postupujte jednotlivými stránkami pomocí tlačítek Další ➡ a Zpět ⬅ pro přechod nastaveními, nebo kdykoli klikněte na Dokončit ✅. Pomocí Zrušit ❌ zavřete průvodce bez vytvoření rodokmenu.

Jakýkoli existující rodokmen bude načten na pracovní plochu.

Klávesové zkratky

- Záložka Průvodci: 🌳
- Zkratka: Alt, W, F

Přehled

- 1 V záložce Průvodci klikněte na Rodokmen 🌳 a průvodce se spustí.
- 2 Na stránce Rodina zvolte, zda chcete vytvořit tabulku Potomci 🧑🧒 či Předci 👴👵.

Tabulka Potomci ukazuje partnera, děti, vnuky a pravnuky zvoleného jednotlivce. Tento příklad pracuje právě s touto tabulkou.

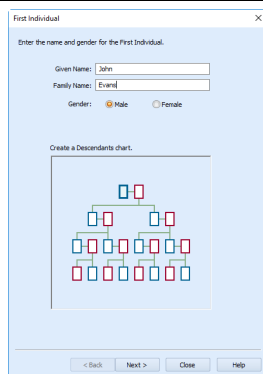
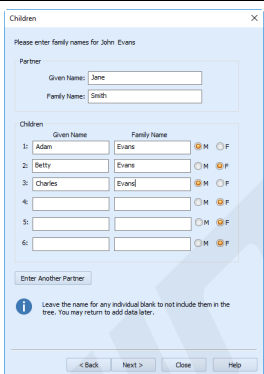
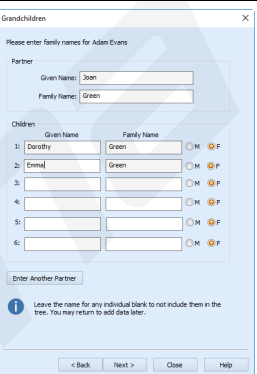
Tabulka Předci ukazuje otce a matku, prarodiče a pra-prarodiče zvoleného jednotlivce.

- 3 Pokud jste již dříve vytvářeli tabulku rodokmenu, budete dotázáni, zda chcete dříve vytvořená rodinná data odstranit. Pro pokračování klikněte na Ano. Otevře okno První osoba.






Uložte existující rodokmen jako soubor .ged; na stránce Rodina klikněte na Odeslat do PREMIER+™ 2 Family Tree 


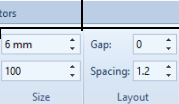

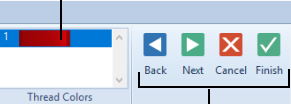
- 4 V okně První osoba vložte Jméno a příjmení osoby, pro kterou je rodokmen vytvářen a vyberte, zda se jedná o muže či ženu.

- 5 Klikněte na Další a vepište do rodokmenu další jednotlivce.

		
<p>Vložte iniciály První osoby v rodokmenu.</p>	<p>Vložte detaily o dětech první osoby.</p>	<p>Přidejte detaily o vnucích první osoby.</p>

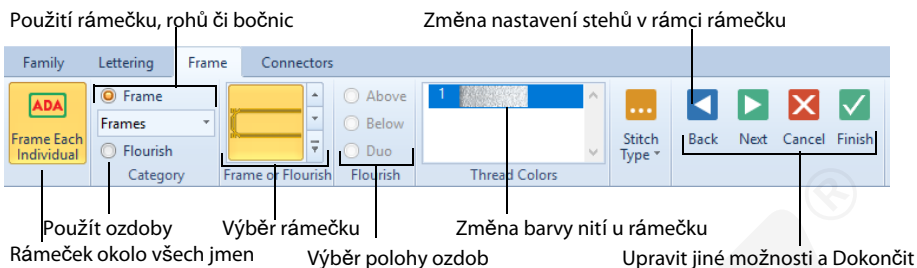
Tabulka s výšivkou se objeví již při vkládání dat.

- 6 Vložte jména a pohlaví partnera a dětí první osob, začněte od nejstaršího.
 - 7 Kliknutím na Další přidáte vnoučata (dětí nejstaršího dítěte).
Opětovným kliknutím na Další přidáváte vnoučata od každého z dalších dětí, poté můžete přidat pravnoučata.
 - 8 Jakmile jste s vkládáním informací hotovy, klikněte na Zavřít a prohlédněte si rodokmen na stránce Rodina.
- Pomocí tlačítek První osoba , Děti , Vnoučata , a Pravnoučata  můžete měnit informace o vámi zadaných osobách. Okno se vždy otevře pro nejstarší dítě; kliknutím na Další přejdete na jeho sourozence.
- 9 Pomocí možnosti Zobrazit jména jako budou zobrazena pouze vlastní jména nebo pouze příjmení.
 - 10 Kliknutím na Další  změníte text použitý v rodokmenu
 - 11 na stránce Text zvolte styl textu rodokmenu. Vyberte si font, velikost, barvu, odsazení i typ stehu.

Nastavit font a rozložení		Nastavit stehový typ		Změnit barvu nitě	
					
<p>Vybrat font</p>	<p>Vybrat typ propojení</p>	<p>Upravit jiné možnosti a Dokončit</p>			

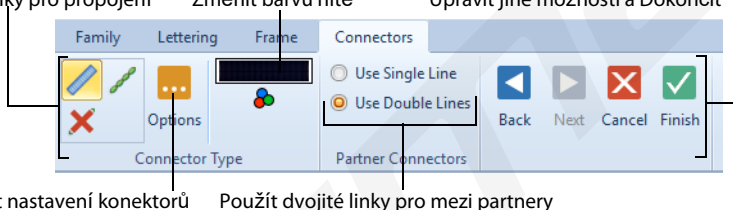
- 12 Kliknutím na Další  změníte rámečky použité v rodokmenu.

- 13** Na stránce Rámečky si vyberte zda použít rámeček a vyberte si rámeček, rohy, boční strany či ozdoby pro všechny jednotlivce. U rámečku lze změnit barvu a nastavení stehu.

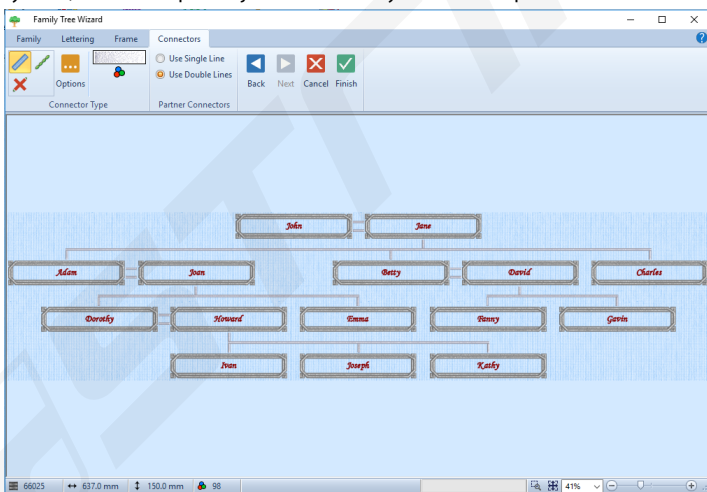


- 14** Kliknutím na Další ► změníte propojení použité mezi partnery v rodokmenu.

- 15** Na stránce Propojení vyberte saténovou linku či průběžné stehy, nebo propojení vypněte. Vybrat typ linky pro propojení Změnit barvu nitě Upravit jiné možnosti a Dokončit



- 16** Vyberte, zda chcete použít jednu či dvě linky u každého z partnerů. Změňte barvu nití pro konektory.



- 17** Zkontrolujte svou práci kliknutím na záložku průvodců nebo použitím tlačítek Další ► a Zpět ◀ pro zobrazení stránek Rodokmenu. Upravte nastavení dle požadavků.
- 18** Klikněte na Dokončit ► a umístěte tabulku rodokmenu na pracovní plochu jako seskupený soubor typu .vp4 s pevným textem a rámečky.

PREMIER+™ 2 Family Tree

V modulu PREMIER+™ 2 Family Tree můžete vytvářet vyšívané tabulky svého rodokmenu spolu s PhotoStitch výšivkami či obrázky aplikace vaší rodiny.

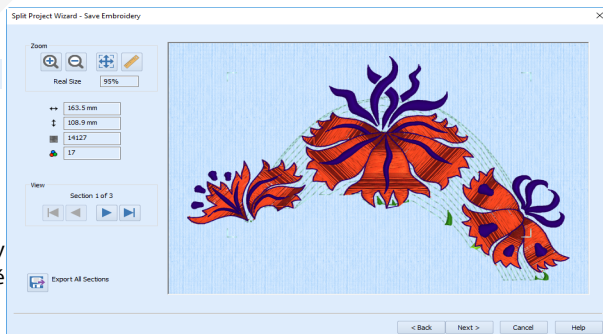
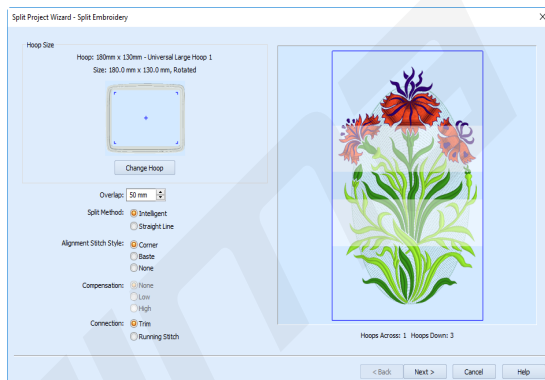
Průvodce rozdělením projektu 11

Pomocí tohoto průvodce můžete rozdělit velké výšivky do sekcí pro vyšívání.

Průvodce rozdělením projektu je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Použití průvodce rozdělením

- 1 S otevřeným velkým projektem klikněte na Rozdělit projekt na záložce průvodců. Otevře se stránka Rozdělení výšivky.
- 2 Klikněte na Změnu rámečku a vyberte požadovaný rámeček (zde: 240mmx150mm - Univerzální velký rámeček 2).
- 3 Vyberte skupinu a velikost rámečku i jeho orientaci.
Pro minimalizování navlékání látky do rámečku během šití vyberte ten největší rámeček dostupný pro váš vyšívací stroj.
- 4 V mnoha případech funguje původní nastavení všech možností na této stránce nejlépe, proto původní rozdělení provádějte za použití tohoto nastavení. Pokud jsou rozděleny důležité složky výšivky, klikněte na Zpět a nastavení upravte.
- 5 Upravte nastavení na stránce Rozdělení výšivky a testujte výsledky tak dlouho, dokud nebudete spokojeni. Pomocí náhledu upravte rámeček a překrytí.
Zvyšte či snižte překrytí tak, aby se výšivky vlezly do rámečku.
Rozděluje-li velké stehové oblasti, využijte pro Spojení Průběžné stehy nikoli Zastřihnutí.
Rozděluje-li výšivky s lehkým šitím, použijte Rohové zarovnání stehů a Sestehování, pokud rozděluje při těžkém šití. Některé stroje mají speciální funkce pro uložení, které zarovnání stehů nepodporují.
- 6 Klikněte na Další. Objeví se stránka Uložení výšivky
- 7 Pomocí Zobrazit předchozí a Další si prohlédněte rozdělení výšivky a, pokud je to nutné, přejděte zpět na stránku Rozdělení výšivky, kde můžete nastavení upravit.
- 8 Klikněte na Exportovat všechny sekce pro uložení rozdělené Výšivky. Listujte do složky Mé projekty a projekt pojmenujte. Rozdělené sekce budou automaticky očíslovány.
- 9 Klikněte na Další. Objeví se stránka Možnosti tisku.



- 10 Vytiskněte si plán a prac. listy vašeho projektu:
- Výtisk přehledu plánu rozdělených sekcí včetně názvů.
 - Výtisk kompletní 2D šablony rozdělené výšivky v plné velikosti s obrysy okolo každé sekce, které značí, jak je spojit dohromady.

- Výtisky pracovních listů jednotlivých sekcí.

Na pracovním listu jsou uvedeny rozměry motivu, celkový počet stehů a kompletní seznam

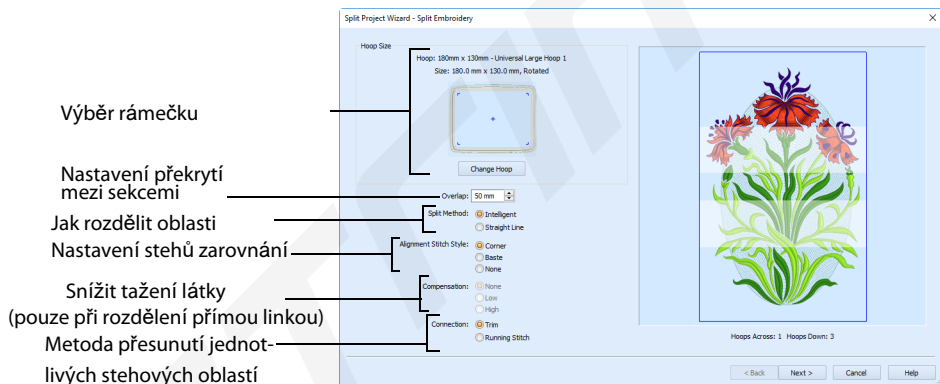
použitých nití i počet stehů, které jsou pomocí jednotlivých nití provedeny.

Přehled a kompletní 2D šablonu lze vytisknout pouze z průvodce rozdělením projektu.



- 11 Kliknutím na Dokončit průvodce zavřete.

Rozdělení výšivky



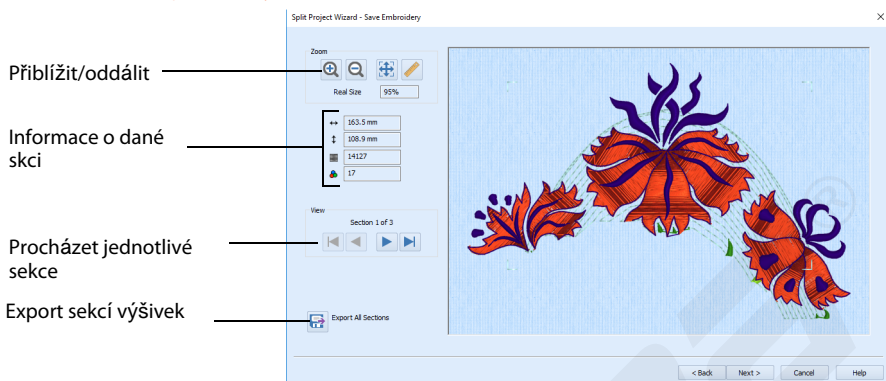
Stránka Rozdělení výšivky se zobrazí, jakmile je otevřen průvodce rozdělením projektu.

Pomocí této stránky můžete nastavit požadovanou velikost rámečku, metodu rozdělení, překrytí oblastí rámečku, typ stehů zarovnání, úroveň kompenzace a typ propojení vašeho projektu.

Experimentujte s možnostmi rozdělení výšivky, abyste dosáhli co nejlepšího rozdělení.

Pro definici linek rozdělení s plnou kontrolou použijte PREMIER+™ 2 Design Aligner.

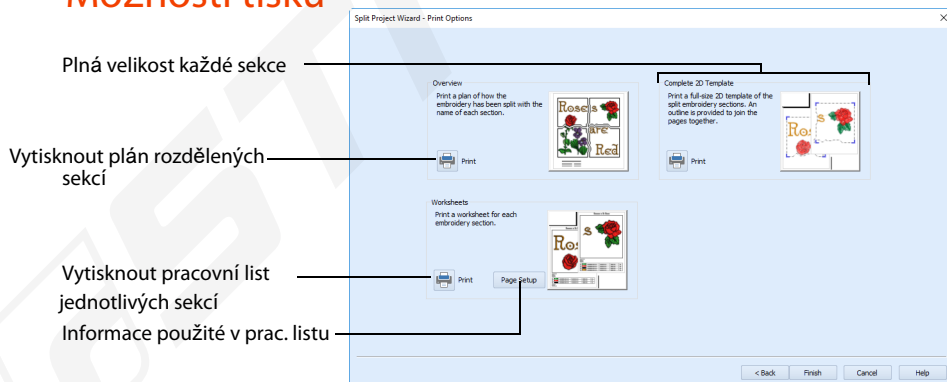
Uložení výšivky



Pomocí stránky uložení výšivky si můžete prohlédnout rozdělené sekce a automaticky je exportovat.

Při ukládání výšivky jí přiřadíte jednoduchý název, který je využit pro všechny části rozdělené výšivky. Ty jsou rozděleny příponou o dvou číslech, která jsou automaticky přidána do názvu souboru. Čísla začínají na 01 a jsou vidět v levé horní části rámečku, poté rostou napříč jím a směrem dolů, například Tři exportované květiny_01 až Tři exportované květiny_03. Čísla jsou použita pouze pro odlišení jednotlivých sekcí. Sekce můžete vyšít dle požadavku v libovolném pořadí.

Možnosti tisku



Pomocí stránky Možnosti tisku si můžete vytisknout informace ohledně stehů a zarovnání vašeho projektu.

Šití a zarovnání sekcí po rozdělení

Určení pořadí šití

Obecně by měly být rozdělené sekce šity směrem ze středu. Pokud však vyšívány projekt využívá pouze pár oblastí rámečku, šijte sekce s nejtěžším šitím první, protože toto bude sekce, která nejvíce táhne látku.

Stejně jako u všech projektů je před vyšitím finální verze nejlepší nejdříve provést několik testů. To je zvláště důležité u odloučených sekcí, které může být složité zarovnat. Například pokud je linka natažená přes úplně zastehovanou oblast nepravidelná nebo pokud jedna ze sekcí obsahuje opravdu velké množství stehu.

Obecné předpoklady zarovnání

Některé motivy vyžadují méně přesné zarovnání než jiné. Pokud rozdělíte výšivku tak, že vedou linky rozdělení napříč všemi stehovými oblastmi (například bez použití konektorů), je nepravděpodobné, že budete potřebovat perfektní zarovnání. Hlavním předpokladem je zajištění rovné látky při každém jejím opětovném umístění do rámečku.

Pokud jsou však stehové oblasti rozděleny, zarovnání je klíčové pro dosažení dobrého vyšití. Zarovnání stehů a nízká či vysoká kompenzace vám pomohou srovnat sekce a odstranit mezery mezi nimi.

Stehy zarovnání jsou vytvořeny v barvě, která odpovídá barvě pozadí vybrané v PREMIER+™ 2 Configure. Níže jsou další pomůcky pro zarovnání:

- Vytištěná 2D šablona
- Pracovní listy jednotlivých sekcí; optimálně vytištěny na průhledný papír
- Šablona rámečku dodávaná s vaším strojem
- Neviditelná pera, která lze použít pro označení látky a jiné dočasné značení
- Škrobení a stabilizátory látky, které brání natažení a usnadňují zarovnání
- Ovládání polohy jehly a výšivky na vašem vyšívacím stroji

Použití 2D šablony

Jedná se o neúčinnějšího pomocníka při zarovnání. 2D šablona znázorňuje celou výšivku v reálné velikosti. Každá oblast rámečku je znázorněna rohy a velkým + v jejím středu. Rohy jsou nejzazšími body vyšívání v rámci rámečku. Pokud vám byla spolu se strojem dodána šablona rámečku, bude její oblast odpovídat 2D šabloně (obvykle je označena mřížkou).

Šablona začíná v levém horním rohu a pokračuje diagonálně směrem dolů. Při jejím vystřihávání a spojování stran dohromady pro vás může být jednodušší první stránku nestříhat, následně vystřihnout přerušovaný okraj následující strany a následně obě strany vsadit do sebe. Pokračujte, dokud nejsou propojeny všechny strany.

Rovněž můžete šablonu použít jakoustr pro výběr velikosti látky. Šablona znázorňuje celkovou oblast pro šití, ale skutečně použitou látku musíte využít o něco větší, aby ji bylo možné umístit okolo okrajů.

Využijte šablonu pro označení středu rámečku na látku. Pomocí špendlíku propíchněte každý střed šablony. Připíchněte šablonu k látce a označte ji skrze každou z dírek. Jakmile je bod označen, bude přešit a skryt, označit jej lze pomocí tužky či pera. Pokud je bod na pohledové části látky, používejte neviditelné pero.

Použití jiných pomůcek pro zarovnání

Výběr látky, škrobení a stabilizátory

Pevnější látka obecně lépe odolává tažení a zkreslením.

Škrobení a stabilizátory také předchází pnutí a usnadňují zarovnání. Nažehlovací stabilizátor zvláště napomáhá zabránit zkreslením. Nejlepší je aplikovat jej před označením středu rámečku či jiným značením.

Šablony rámečku a vytištěné pracovní listy

Při navlékání jednotlivých sekcí do rámečku, zarovnejte střed označený na látce s šablonou rámečku, čímž dostanete polohu látky v rámečku. Pokud šablonu rámečku nemáte, využijte pracovní listy v životní velikosti. Rovněž si můžete pracovní listy vytisknout na průhledný papír.

Středové linky

Rovněž si můžete označit linky vedoucí do středu rámečku, abyste mohli látku zarovnat se středovými značkami na okraji rámečku. To je zvláště užitečné v případě, že nevlastníte šablonu rámečku. Použijte neviditelné pero pro označení dočasných linek. Případně můžete do látky jako linky mezi středovými body zažehlit ohyby.

Vyšití první sekce

Nejdříve se ujistěte, že je látka v rámečku rovná v závislosti na označených polohách rámečku. Po výběru výšivky na stroji použijte ovládání stroje pro umístění jehly nad středový bod označený na látce.

Pokud vám toto stroj neumožňuje, znamená to, že není látka navlečená do rámečku s dostatečnou přesností. Musíte látku posunout a zkusit to znovu.

Pokud jste nevytvořili stehy zarovnání, jednoduše spusťte vyšívání.

Pokud jste stehy zarovnání vytvořili, každá sekce začne sekvencí pohybových stehů. Tyto stehy přeskakují do rohů obdélníku v rámci oblasti pro šití v rámečku, který je na půli cesty mezi překrývajícími se oblastmi rámečku. U první sekce přeskočte tyto pohybové stehy a začněte vyšívat.

Zarovnání sekce z předchozími sekcemi

Nejdříve se ujistěte, že je látka rovně v rámečku - dle označených pozic. Po výběru výšivky na stroji použijte ovládání stroje pro přesunutí jehly nad označený středový bod.

Zarovnání bez stehů zarovnání

Pomocí 2D šablony či pracovního listu v plné velikosti se ujistíte, že je výšivka správně propojena s předchozí sekci. To je jednodušší, pokud máte šablonu či pracovní list vytištěn na průhledném papíru. Testovací stehy vám pomohou posoudit pozici v závislosti na efektu vlastností látky.

Zarovnat s rohy a sestehovací stehy zarovnání

Předchozí sekce budou mít stehy umístěny na pozicích, které označují rohy, ať už bude v rohu umístěna malá sada stehů nebo se v rohu sejdou linky sestehovacích stehů. Pomocí ovládání na stroji projděte sekvencí pohybových stehů, které by se měly sejít v rozích.

Nastavte stroj tak, aby byla jehla nad správným rohem pro každou polohu pohybového stehu. Pokud nejsou okolo okrajů výběru obsaženy žádné oblasti rozdělení, které potřebují spojit s předchozí sekci, zarovnání by nyní mělo být dost přesné pro zahájení šití.

Jelikož se počet potřebných sekcí zvyšuje, látka a výšivka jsou ještě důležitější pro dosažení dobrého výsledku. Správně umístěná látka a srovnání pomohou, ale testovací šití je rovněž velmi důležité.

Pokud se sekce musí napojit na oblasti předchozích sekcí, využijte 2D šablonu nebo pracovní list v životní velikosti, abyste si ověřili, že budou výšivky správně propojeny. To je jednodušší, pokud máte šablonu či pracovní list na průhledném papíře. Pokud je zarovnání příliš mimo, může být potřeba znovu natáhnout látku do rámečku.

Před samotným vyšíváním zkontrolujte stehy pro zarovnání předchozí sekce a zaostříhnete všechny, které mohou přesahovat do sekce, kterou se chystáte vyšívat. Na konci této sekce budou přidány nové stehy zarovnání, které nahradí ty odstříhnuté.

PREMIER+™ 2 Design Aligner

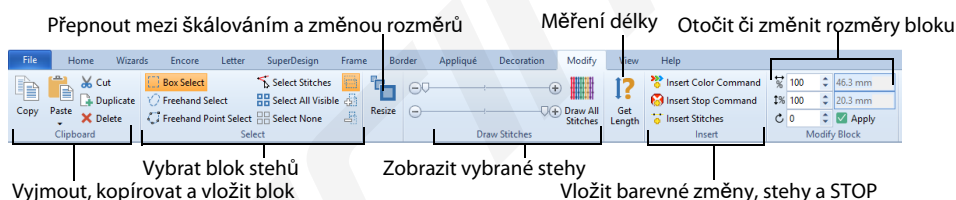
V modulu PREMIER+™ 2 Design Aligner můžete automaticky rozdělovat velké výšivky pro použití v libovolném rámečku. Vyberte si jeden z běžných rámečků pro rozdělení motivu a automaticky dojde k vypočítání počtu potřebných rámečků. Poté upravte linky rozdělení přesně dle přání. Případně rozdělte motiv do konkrétního vícesložkového rámečku. Chytré rozdělení minimalizuje stehy pohybu a změny barev při rozdělování sekcí výšivky. Pro více informací viz Referenční příručka a nápověda PREMIER+™ 2 Design Aligner.

PREMIER+™ 2 Design Aligner je dostupný pouze v PREMIER+™ 2 ULTRA.

Pomocí záložky Úpravy můžete editovat a vkládat stehy nebo vybírat bloky stehů k úpravě. Skryjte stehy barvou nebo pomocí palety. Vyjměte a kopírujte bloky stehů či celé výšivky a následně je vkládejte. Přidávejte nové změny barev, měňte jejich pořadí a sjednocujte barevné bloky. Přesně upravte stehový blok změnou jeho velikosti a úhlu.

Záložka Úpravy je dostupná pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra. Všechny funkce rychlého přístupu kromě Změny rámečku, Zpět a Znovu jsou v záložce Úpravy nedostupné.

Je-li vybrán více než jeden motiv či skupina, objeví se po kliknutí na záložku Úpravy varovná zpráva. Pro úpravu jednoho motivu v multivýběru klikněte do pracovní oblasti pro zrušení výběru a poté vyberte požadovaný motiv. Je-li vybrána skupina, použijte Vymezení skupiny na záložce Domů či v kontextové nabídce a následně zvolte požadovaný motiv. Je-li zvolen text, supermotiv nebo rámeček, objeví se varovná zpráva, že tyto budou převedeny na stehy výšivky. Používejte záložku Úpravy pouze v případě, že jste připraveni ztratit možnost upravovat vlastnosti jako je font či typ stehu. Motivy dekorací na záložce nelze modifikovat.






Zobrazení výšivek na záložce Úpravy

Výšivky jsou v záložce Úpravy zobrazeny ve 2D jakožto jedny bez stínování. Vybraná výšivka je barevná, všechny ostatní jsou vybledlé.

Automatické zblednutí

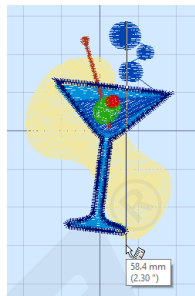
Jakmile je záložka Úpravy vybrána pro editaci výšivky, barev zobrazeny pouze výšivky zvolené pro úpravu. Všechny ostatní jsou automaticky vybledlé. Díky tomu můžete vidět polohu a výšivek a můžete si tak prohlédnout, v jaké pozici se od upravovaných nachází.

Měření délky



Pomocí Měření délky  na záložce Zobrazení (a Úpravy, pokud máte PREMIER+™ 2 Embroidery) můžete měřit vzdálenost mezi libovolnými dvěma body výšivky. Klikněte na ikonu pro měření  a kurzor myši se změní na pravítko . Tažením nakreslete ve výšivce linku. Okamžitě se zobrazí její délka.

To lze použít například při měření šířky sloupku stehů či vzdálenosti mezi jednotlivými linkami stehů.

Délka je zobrazena v milimetrech či palcích v závislosti na nastavení v Použitých jednotkách v PREMIER+™ 2 Configure. Alternativní jednotky jsou zobrazeny v závorkách.



Měření části výšivky

- 1 Klikněte na ikonu Měření délky . Kurzor se změní na pravítko .
- 2 Tažením ve výšivce nakreslete linku.
- 3 Přečtěte si velikost a chcete-li, můžete si ji poznamenat.
- 4 Pro získání dalších hodnot opět nakreslete tažením linku.
- 5 Pravým tlačítkem funkci vypnete.

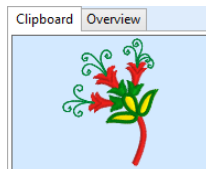
Vymout, vložit, kopírovat a duplikovat

Funkce Vymout, Kopírovat, Vložit a duplikovat jsou dostupné pro celé výšivky a skupiny na záložce Domů.

Záložka Úpravy pro práci s bloky stehů je dostupná pouze v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.


Blok ve schránce

Blok ve schránce zobrazuje aktuální blok, který lze do výšivek vložit. Zobrazuje blok stehů, výšivky nebo skupinu, které byly v PREMIER+™ 2 Embroidery či jiném modulu systému PREMIER+™ 2 Embroidery naposled zkopírovány. Lze jej využít kolikrát chcete, dokud není vyjmut či zkopírován nový blok.




Kliknutím na schránku současný blok v ní smažete.


Vymout

Pomocí Vymutí  odstraníte celou výšivku či aktuálně vybraný blok stehů z výšivky a ten se přesune do schránky.

Kopírovat

Pomocí funkce Kopírovat  vytvoříte kopii celé výšivky či aktuálně vybraného bloku stehů. Kopie se přesune do schránky, odkud ji můžete libovolně vkládat i do jiných modulů systému PREMIER+™ 2 Embroidery.

Vložit


Pomocí Vložit  můžete blok ze schránky vložit jako samostatnou výšivku nebo ji, při vybrané záložce Úpravy, připojit k poslednímu viditelnému stehu výšivky. Blok ze schránky zobrazuje stehy, které mají být vloženy. Pokud byla zkopírována skupina, text, supermotiv či rámeček, objeví se upozornění, že budou po vložení do záložky Úpravy převedeny na stehy. Záložku Úpravy používejte pouze v případě, že již nechcete pokračovat v úpravách vlastností jako je font či typ stehu.

Pokud do záložky Úpravy vložíte motiv s dekoracemi, dekorace nebudou zobrazeny. Pokud se přesunete na jinou záložku, objeví se znovu jako jednotlivé podmotivy.

Vložit do středu






Pomocí Vložit do středu zkopírujete blok ze schránky do středu rámečku. Ve schránce vidíte stehy, které budou vloženy.

Duplikovat


Pomocí Duplikovat  vytvoříte kopii vybrané výšivky či bloku stehů, která bude automaticky umístěna na pracovní plochu po pravé straně originálu.

Zkopírované stehy vidíte ve schránce na ovládacím panelu.

Smazat


Pomocí Smazat  vymažete jeden či více vybraných výšivek, skupiny nebo bloků poté, co byly vybrány pomocí jedné z metod výběru (Do obdélníku , Volný výběr , Volný výběr bodů  či Vybrat vše zobrazené ) ze záložky Úpravy. Jsou-li odstraněny všechny viditelné stehy, protože nebyl vybrán žádný blok, budou zobrazeny všechny ostatní stehy.

Smazat jednotlivé stehy


Po výběru jednoho stehu klikněte na Smazat  a steh bude odstraněn.

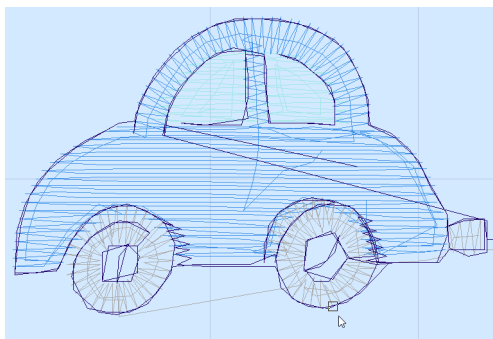
Výběr a úprava jednotlivých stehů

Výběr stehů

Pomocí výběru stehů  vyberte a upravujte jednotlivé stehy. Jednoduše klikněte na steh a objeví se kolem něj pole značící, že byl vybrán.

Pro zobrazení jednotlivých stehů může být velice nápomocné si je přiblížit.

Tažením boxu steh přesunete. Chcete-li, můžete jej pomocí Smazat  vymazat.





Výběr série stehů

Klikněte na první požadovaný stehový bod, poté na klávesnici podržte Shift a klikněte na poslední požadovaný bod. Vybrány budou oba vámi zvolené body i stehy mezi nimi. Klikněte mimo blok a vytvořte pomocí této metody nový výběr.

Pro výběr několika jednotlivých stehů přidržte Ctrl a požadované stehy naklikejte.

Sérii stehů vyberete také, pokud přidržíte shift a jednotlivé stehy navolíte pomocí šipkami doleva a doprava.

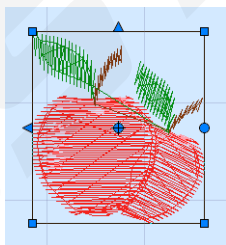
Vložení stehů

Pomocí Vložit stehy  do výšivky přidáte nové stehy. Klikněte na Vložit stehy a kurzor se změní na kurzor pro vkládání . Poté klikněte na místo, kam chcete steh přidat. Steh bude přidán pomocí barvy, kterou máte pro vkládání stehů nastavenou. Pomocí Smazat vymažete poslední umístěný bod. Dvojným kliknutím pravým tlačítkem myši funkci vypnete. Pokud potřebujete u nových stehů použít jinou barvu, vložte nejdříve změnu barvy a teprve poté nové stehy. Funkci lze použít mnoha způsoby. Například můžete přidat více stehů do podkladu nebo vytvořit novou sekci výšivky. Přidáním stehů pro umístění a příkazů stop pro zajištění aplikace, můžete z výšivky dokonce udělat aplikaci.

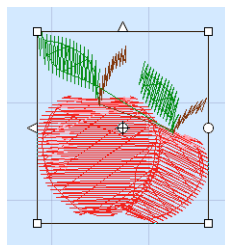
Výběr stehových bloků

Výběrové funkce na záložce Úpravy vám umožňují vybrat část výšivky. Vybraná část výšivky se nazývá blok. U bloku lze měnit jeho velikost, otáčet jím, zrcadlit jej, přesunovat, duplikovat, kopírovat a mazat. Možná pro vás bude jednodušší vybrat blok v případě, že máte zvolené barvy zobrazení a/nebo upravený rozsah viditelných stehů.


Jakmile byl blok vybrán, objeví se okolo něj na pracovní ploše pole výběru. Pole výběru obsahuje body, které lze použít pro změnu rozměrů, přetočení a zrcadlení bloku. Ohraničení bloku polem výběru rovněž napomáhá určení přesné pozice při otáčení či přesunování.




Modré body pro změnu rozměrů




Bílé body pro škálování

Tažením blok přesunete. Pomocí šipek na klávesnici jej usadíte přesně na místo. Přetažením čtvercových rohových bodů můžete blok škálovat s konstantním počtem stehů (bílé body) nebo měnit jeho rozměry při zachování hustoty (modré body), v závislosti na vybraném režimu . Tažením kulatého bodu můžete s blokem volně otáčet. Tažením

středu rotace  budete otáčet dle jiného bodu. Klikněte na trojúhelníkové body pro horizontální či vertikální zrcadlení.

Blok lze také škálovat/měnit jeho rozměry a otáčet jím přesněji pomocí sekce Úprava bloku na záložce Úpravy.

Vložení bloku

Jakmile je blok vložen do výšivky, je automaticky zvolen jako aktuální blok a aktivuje se Obdélníkový výběr . Blok je připojen k poslednímu viditelnému stehu.

Viz "Vložit" na straně 68 a "Vložit do středu" na straně 68.



Odebrání bloku

Kliknutím na pracovní plochu mimo blok jej odeberete. Pole výběru kolem něj zmizí. Právým kliknutím vypnete současnou funkci výběru bez odebrání bloku.



Výběr výšivky k úpravě

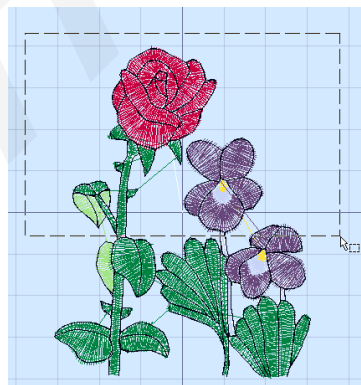
Pokud máte vybranou více než jednu výšivku, a tedy nemůžete vstoupit do záložky Úprav, stiskněte klávesu Tab a vyberte výšivku, kterou chcete upravit.

Obdélníkový výběr



Pomocí Obdélníkového výběru  vyberete stehy do obdélníku. Klikněte na Výběr do obdélníku a kurzor se změní na obdélníkový . Táhněte okolo oblasti, kterou chcete vybrat. Jakmile tlačítko myši pustíte, objeví se v rozsahu vašeho výběru obdélník. Právým kliknutím jej odeberete.



Pomocí Obdélníkového výběru můžete provádět rychlý výběr oblasti. Při mazání výběru, použijte volný výběr či volný výběr bodů, čímž odstraníte veškeré nadbytečné stehy.

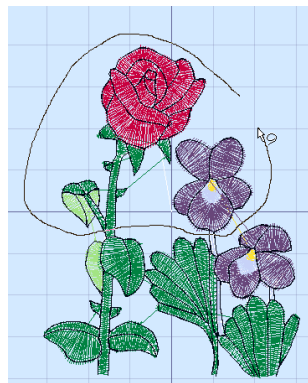
Pomocí Přidat do výběru  můžete pomocí všech dostupných funkcí rozšířit oblast vybraných stehů, případně použijte Odebrat z výběru  pro zmenšení vybrané oblasti.






Volný výběr

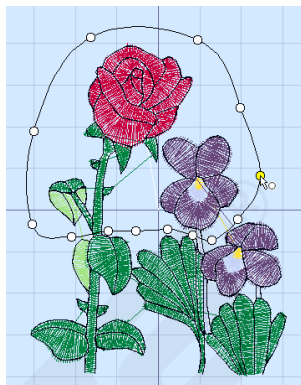
Pomocí Volného výběru  vyberte blok stehů v rámci libovolně tvarované oblasti. Klikněte na Volný výběr a kurzor se změní na kurozor volného výběru . Tažením nakreslete nepravidelné obrysy kolem požadované oblasti. Jakmile tlačítko myši pustíte, oblast se automaticky uzavře přímou linkou mezi poslední polohou myši a počátkem. Blok vám ukáže rozsah vašeho výběru. Právým kliknutím jej odeberete.



Pomocí Přidat do výběru  můžete pomocí všech dostupných funkcí rozšířit oblast vybraných stehů, případně použijte Odebrat z výběru  pro zmenšení vybrané oblasti.




Volný výběr bodů

Pomocí volného výběru bodů  můžete vybrat blok stehů v libovolné oblasti pomocí rovné či křivkové linie. Klikněte na volný výběr bodů a kurzor se změní na kurzor výběru bodů . Naklikajte sérii bodů a vytvořte tak nepravidelné obrysy rovných a křivkových linek v rámci požadované oblasti. Pomocí Ctrl+klik umístíte čtvercový bod (bod rovné linky) . Tažením existující bod přemístíte. Pomocí Smazat odstraníte poslední přidaný bod. Klikněte pravým tlačítkem, jakmile je oblast dokončena. Následně se objeví pole o rozsahu vašeho výběru. Pro přesnější výběr může být volný výběr bodů vhodnější než volný výběr. Pravým tlačítkem myši výběr odeberete.




Pomocí Přidat do výběru  můžete pomocí všech dostupných funkcí rozšířit oblast vybraných stehů, případně použijte Odebrat z výběru  pro zmenšení vybrané oblasti.

Vybrat vše viditelné

Vybrat vše viditelné  je funkce, která vybere všechny viditelné stehy v aktuální výšivce. Pro jejich odebrání klikněte mimo pole.


Odebrat vše

Pomocí Odebrat vše  z výběru odstraníte všechny výšivky a bloky na pracovní ploše, a to včetně těch mimo rámeček.


Nahradiť výběr

Pomocí Nahradit výběr  nahradíte aktuálně vybrané stehy jiným výběrem.

Přidat do výběru




Pomocí přidat do výběru  přidáte k aktuálně vybraným stehům nové stehy.











Odebrat z výběru



Odebráním z výběru  odstraníte nový výběr z aktuálně zvolených stehů.

Upravit blok

Pro otočení či změnu rozměrů vybrané výšivky či stehového bloku použijte sekci Úprava bloku na záložce Úpravy.

Pro otočení bloku či výšivky vložte úhel od 0 do 359 stupňů do pole Úhel , poté klikněte na Použít . Chcete-li, přesuňte před otáčením střed rotace .

	100			35.1 mm
	100			20.8 mm
	0			 Apply
Modify Block				

Pro změnu rozměrů bloku či výšivky změňte procenta výšky  a šířky  vybraného bloku. Výška a šířka jsou škálovány či upravovány dle zvoleného režimu. Velikost v milimetrech, o kterou bude motiv změněn, je zobrazena vpravo.

Zobrazení vybraných barev

Na záložce Úpravy můžete skrýt bloky stehů dle jejich barvy. Zobrazení stehů dle barvy je jednoduchým způsobem pro zobrazení sekcí výšivky. Funkce pro zobrazení stehů dle barvy se nachází na panelu motivu v případě, že je otevřena záložka Úpravy.

Skryjte stehy v závislosti na barvy a ponechte viditelné stehy dostupnými pro jiné funkce bez ovlivnění skrytých stehů. Výběr barev ke zobrazení lze zkombinovat s Paletou pro zobrazení konkrétních sestav stehů, které by bylo složité izolovat pomocí jiných funkcí.

Máte-li nastavenou Paletu, budou zobrazeny stehy, které jsou viditelné v rámci této palety. Skryté barvy se nezvýrazní ani v případě, že na nich na listu barev ponecháte kurzor.


List barev

List barev na panelu motivu zobrazuje pořadí, v jakém jsou použity barvy nití. Skupina stehů využívající konkrétní barvu nitě se nazývá barevný blok. List barev lze použít pro změnu barev nití a přidání efektů. Jakmile je otevřena záložka Úpravy, můžete ji použít pro skrytí a zobrazení stehů libovolného barevného bloku.

Když umístíte kurzor na barvu nitě v listu, odpovídající barva se ve výšivce zvýrazní. Objeví se rovněž popis dané barvy.

List barvy lze rovněž použít pro změnu pořadí barevných bloků a pro jejich sjednocení.



První barva ve výšivce je první na seznamu, následují další barevné bloky. Checkboxy ukazují, které barvy jsou skryty. Čísla ukazují pořadí, ve kterém jsou barvy použity a vzorky ukazují barvu ve 3D. Pro přístup do okna Výběr barev dvakrát klikněte na vzorek nebo vyberte nit a klikněte na ikonu Změna barvy  a můžete vybrat jinou barvu nitě nebo přidat efekty. Jste-li v záložce Úpravy, kliknutím na checkbox skryjete či zobrazíte barvu. Když je barva skrytá, checkbox je prázdný a naopak, viz níže:



Skrytá



Viditelná

Přesunutí a sjednocení bloků

Pomocí šipek pod listem barvy či pravým kliknutím pro otevření kontextové nabídky můžete měnit pořadí barev a zvolit si, které bloky budou sjednoceny.



Můžete například ponechat dva identické bloky odloučené v případě, že je chcete změnit později. Pokud používáte Třídění barev, všechny identické barvy budou sjednoceny, nedojde-li k překrývání stehů.

Vámi provedené změny jsou aplikovány okamžitě.

To se může hodit, pokud chcete sjednotit dva bloky o identické barvě bez ovlivnění pořadí zbylých barev ve výšivce. Přesuňte a sjednoťte bloky například pro snazší tvorbu textu s některými písmeny o různé barvě. Případně mohou být tyto funkce užitečné, pokud Třídění barev nesjednotilo barvy kvůli několika překrytým stehům, které se ve vyšití neprojeví.


Rovněž můžete sjednocovat při optimalizaci motivu s několika oblastmi výřezu a stabilizačních linek. Třídění barev může občas stabilizační linky sjednotit také.

Přesunutí barev

Pomocí tlačítek Nahoru  a Dolů  můžete přesunout vybrané barevné bloky tak, aby byly vyšity v jiném pořadí. Klikněte na požadovanou barvu v seznamu a ta se zvýrazní, poté klikněte myší na jedno z tlačítek a přesuňte ji na požadovanou pozici.

Rovněž můžete na blok kliknout pravým tlačítkem a vybrat Nahoru nebo Dolů z kontextové nabídky.



Sjednocení barev

Tlačítko Sjednocení barev  sjednotí vybraný barevný blok s blokem nad ním a odstraní příkaz pro změnu barvy.


Případně na blok klikněte pravým tlačítkem a zvolte Sjednotit s předchozí barvou  či sjednotit s následující barvou z kontextové nabídky.

Sjednocení lze využít pro smazání barevných změn. Rovněž jej lze použít pro sjednocení barevných bloků o stejné barvě, avšak nejdříve musíte jeden z bloků přesunout tak, aby byly vedle sebe.


Vložit příkaz barvy

Pomocí Vložit příkaz barvy  přidáte novou změnu barvy na místě kliknutí. Klikněte na ikonu a kurzor se změní na kurzor pro vložení barvy . Poté klikněte na steh, kde chcete změnu provést. Objeví se okno Výběr barvy, ze kterého si můžete vybrat barvu po nové barevné změně.

Vložit příkaz stop

Pomocí Vložit příkaz Stop  vložíte příkaz, který nařídí vyšivacímu stroji zastavit na místě kliknutí. Objeví se upozornění.

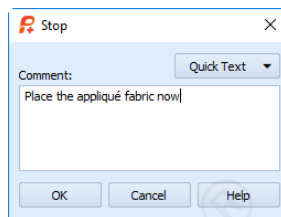
Vložení příkazu Stop

- 1 Otevřete výšivku, klikněte na záložku Úpravy.
- 2 Klikněte na Vložit příkaz Stop a kurzor se změní na přidávání příkazu stop .
- 3 Klikněte na steh. Otevře se okno přidání příkazu stop.
- 4 Pomocí nabídky Rychlý text vložte poznámku nebo krátkou zprávu.
- 5 Kliknutím na OK příkaz Stop vložíte.

Vlastnosti příkazu Stop

Přidejte poznámku příkazu stop v okně Vlastnosti příkazu.

Vyberte Rychlý text z nabídky a do textové pole Komentář vložte poznámku. Kliknutím na OK text uložíte. Vložit lze až 200 znaků.



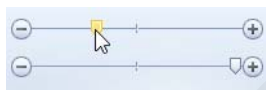
Paleta

Posuvníky Start a Konec palety na záložce Úpravy poskytují velice účinný způsob zobrazení výšivky a pochopení její přesné formy. Umožňují vám postupovat tam a/nebo zpět steh po stehu napříč výšivkou a izolovat specifickou sekvenci stehů. Chcete-li, vyberte viditelné stehy jako blok a pracujte s výběrem všeho viditelného bez ovlivnění skrytých stehů. Paleta stehů může být kombinována s výběrem barev pro zobrazení konkrétní sady stehů, které by jinak bylo složité izolovat.

Posuvníky palety

Horní posuvník nastavuje steh Ze začátku. Spodní posuvník určuje steh Ke konci.

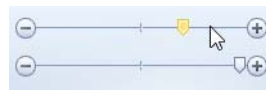
Pomocí Palety nastavíte počáteční a koncový steh jedním z následujících způsobů:



Přetáhnutím posuvníku



Kliknutím na + či -




Kliknutím do mezery mezi tlačítky

- Přetažením posuvníku po liště.
- Klikáním na tlačítka na jednom z konců posuvníku pro postup steh po stehu. Přidržením jednoho z tlačítek pro rychlejší pohyb.
- Kliknutím do prostoru lišty pro přesunutí daným směrem a rychlejší přeskočení stehů. Rovněž můžete tlačítko přidržet, ale posuvník se zastaví hned, jakmile dorazí ke kurzoru.

Pracovní plocha každopádně zobrazuje rozsah změn stehů na obou koncích posuvníku.

Jakmile nastavíte rozsah, budou zobrazeny pouze stehy barevného bloku, který jsou v rámci rozsahu viditelné.

Zobrazení všech stehů

Použijte Zobrazení všech stehů  na záložce Úpravy pro zobrazení všech stehů ve výšivce dostupných pro editaci. Máte-li pomoci úprav ve výběru barvy či na paletě skryté stehy, kliknutím na ikonu opět všechny stehy zobrazíte. Všechny barevné bloky se zviditelní a paleta stehů se přenastaví zpět na všechny stehy.

Začínáme s PREMIER+™ 2 Card Shop

13

Vítejte do PREMIER+™ 2 Card Shop. S PREMIER+™ 2 Card Shop můžete automaticky vytvářet vlastní vyšíváné kartičky s tématickými šablonami pro zvláštní příležitosti. Po vytvoření je vaše karta uložena jako skupina, takže můžete snadno upravit její text nebo v PREMIER+™ 2 Embroidery Extra změnit její motiv.

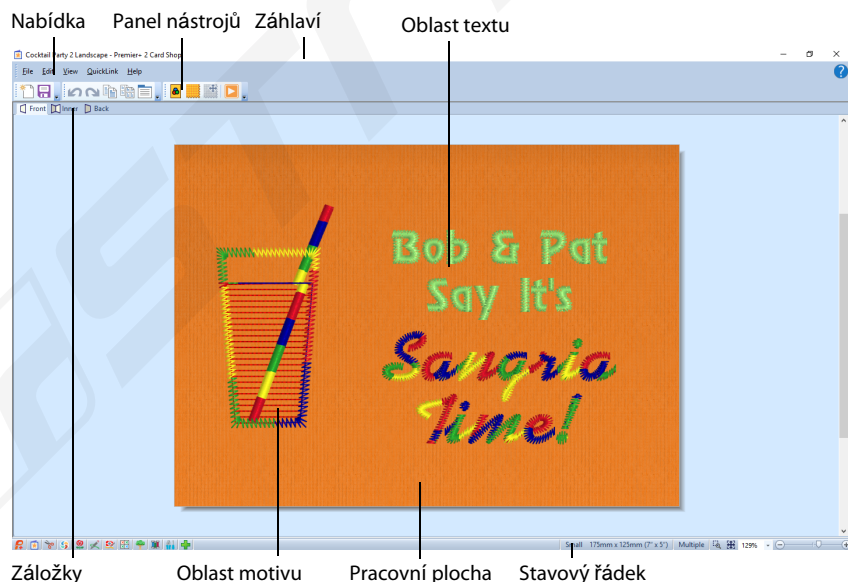
Vyberte si ze stovek šablon a vytvořte originální pozdrav, pozvánku, pohled či certifikát s jmény vašich nejmilejších překrásně vyšitými jako část projektu. Ve speciálních šablonách Pohledy se vyskytují šablony s místem pro razítko, adresu a zprávu.

Průvodce PhotoStitch

PREMIER+™ 2 Card Shop zahrnuje i průvodce PhotoStitchem. Pomocí něj můžete automaticky vytvářet výšivky z fotky. Vyberte si z: Barevného PhotoStitche, Sépiového PhotoStitche, Monochromatického PhotoStitche, Dlaždicového PhotoStitche, Lineárního PhotoStitche a Tištěné aplikace.

Barevný, Sépiový, Monochromatický a Dlaždicový PhotoStitch jsou dostupné pouze v PREMIER+™ 2 ULTRA.

Součásti okna programu



Nabídka

Vyskytuje se zde 5 záložek: Soubor, Editovat, Zobrazit, QuickLink a Nápověda.

Pro přístup do záložek je myši přetáhněte směrem dolů z nabídky.

Rovněž můžete stisknout Alt, poté podržené písmeno záložky a následně podržené písmeno v možnosti záložky, například Alt, F, N pro spuštění nového projektu.

Pracovní plocha

Pracovní plocha je místo, kde se karta tvoří. Stehy jsou tvořeny pomocí příslušných barev a výšivky jsou zobrazeny ve 3D.



Záložky nad pracovní plochou se používají pro zobrazení stránek karty. Pomocí klávesy

Tab můžete vybrat následující stránku v pozadí.

Počet záložek záleží na tom, zda bylo ve Výběru tématu a na stránce Rozložení vybrána Složená karta, Oboustranná karta či Jednostranná karta.

Listujte stránkami klikáním na záložky v okně nebo použijte zkratku Ctrl + Tab či PgUp a PgDown.

Pracovní plocha může obsahovat jeden či více textů, motivů nebo obrázků. Kliknutím pravým tlačítkem na pole okolo oblasti ji upravíte.

Barvu výchozího pozadí lze změnit pomocí Barvy karty . Látku pozadí lze zobrazit pomocí Pozadí .

PREMIER+™ 2 Card Shop Obecné informace





Formáty výšivkových souborů

Výšivky lze ukládat pouze do formátu .vp4, který uchová jednotlivé součásti vícesložkového motivu. Rovněž zachovává informace o barvách nití a poznámky.

Pro export a vyšití motivů vytvořených v PREMIER+™ 2 Card Shop, svůj projekt Zkopírujte či Uložte a následně použijte v PREMIER+™ 2 Embroidery.

Soubory obrázků

PREMIER+™ 2 Card Shop dokáže načíst všechny z následujících formátů do PhotoStitch: Windows či OS2 Bitmap (.bmp), Řada JPEG-JFIF (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png), nekomprimovaný Tagged Image File Format (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) a Windows Icon (.ico).

PREMIER+™ 2 Card Shop dokáže načíst obrázky a videa výšivkových motivů z Přehrávače motivů na sociální síti Facebook® , Flickr® , Twitter®  a YouTube® .

Pozadí

PREMIER+™ 2 Card Shop načítá látku pozadí, která je nainstalována v systému

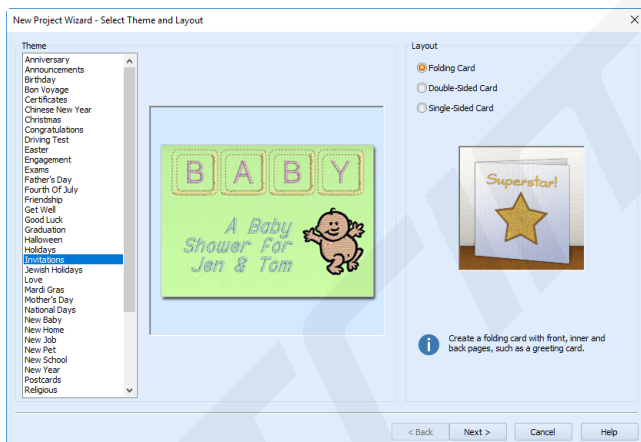
PREMIER+™ 2 Embroidery System. Pro vytvoření nového pozadí použijte PREMIER+™ 2 Embroidery Extra.

Pomocí Průvodce novým projektem vyberte šablonu pro vytvoření vyšívané karty. Vyberte si nejlepší velikost pro váš projekt. Vybírat můžete z pěti rozdílných velikostí v závislosti na vámi požadované kartě a času, který máte na výšivku. Orientaci šablony lze nastavit na portrét, krajinu či čtverec dle požadavků.

Vyberte si složenou kartu se čtyřmi sekcemi, oboustrannou kartu nebo jednostranný projekt.

Kliknutím na Nový  průvodce spustíte.

Výběr tématu a rozložení



Téma

Vyberte si téma ze seznamu. Panel náhledu ukazuje šablonu první karty ve zvoleném tématu.

Rozložení

Vyberte si ze 3 možných rozložení:

Složená karta

Vytvořte složenou kartu s přední, vnitřní a zadní stranou, například pro blahopřání.

Oboustranná karta

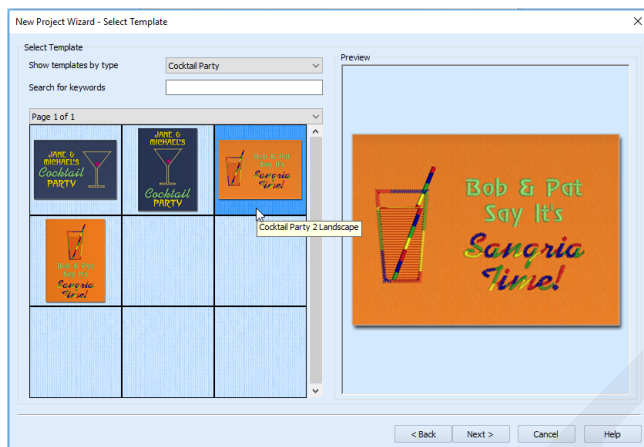
Vytvořte kartu s předními a zadními stranami, např. pohled.

Ve speciálním tématu Pohledy jsou šablony s prostorem pro razítko, adresu a zprávu.

Jednostranná karta

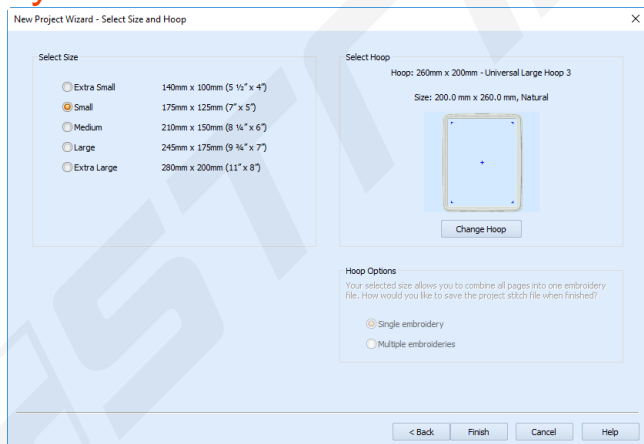
Vytvořte projekt o jedné straně, například certifikát či oznámení.

Výběr šablony



Pomocí stránky Výběr šablony zvolte šablonu karty, kterou si přejete použít. Vyberte si kategorii šablony ze seznamu nebo vyhledejte klíčová slova, které daná šablona obsahuje.


Výběr velikosti a rámečku

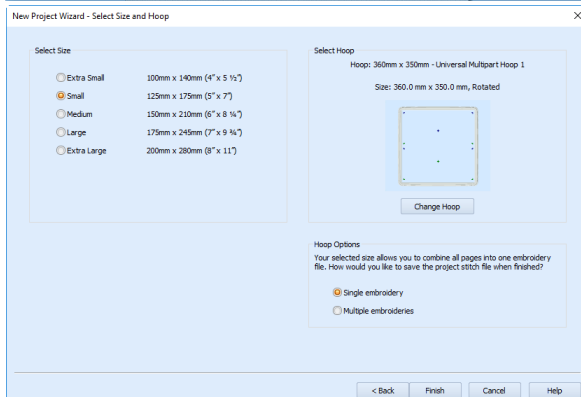
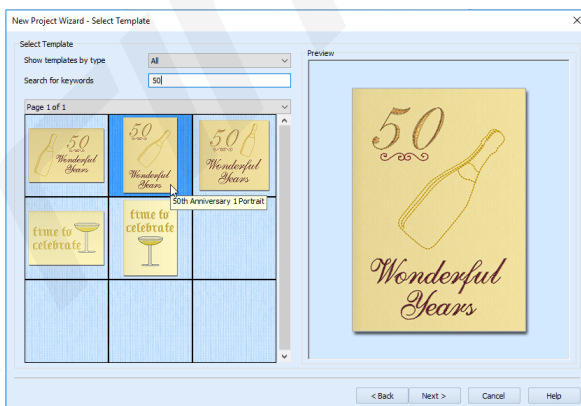
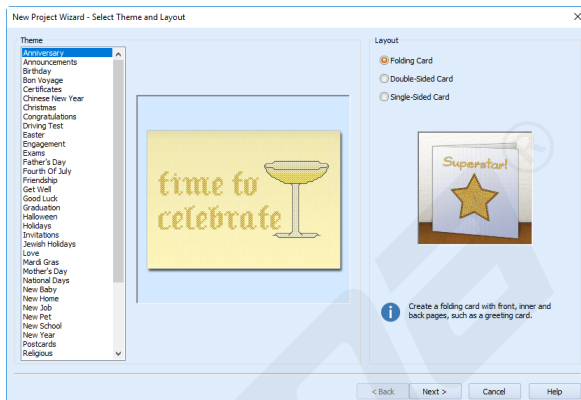


Nastavte rozměry nebo si vyberte rámeček. Zvolte, zda chcete využít jedné či více výšivek.

Možnosti rámečku nebudou dostupné (budou vybledlé), pokud vyberete jednostranný projekt, nebo pokud je rámeček příliš malý na to, aby obsáhl celý projekt jako jedinou výšivku.

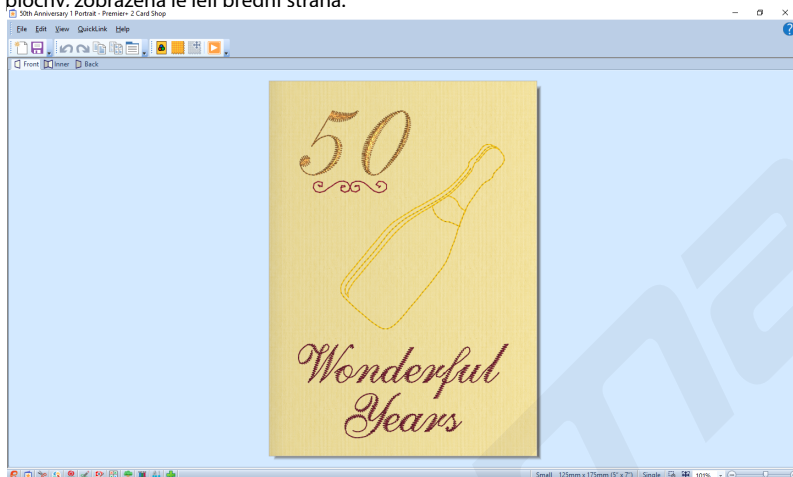
Tvorba blahopřání ke zlaté svatbě

- 1 Na hlavním panelu nástrojů klikněte na Nový  a objeví se stránky Výběr tématu a Rozložení.
- 2 Zobrazí se šablona k výročí. Listujte seznamem témat nalevo a vyberte Vánoce a dále Novorozenec. Náhled zobrazí první šablonu pro každé z témat.
- 3 Vyberte výročí a v Rozložení zvolte Složenou kartu.
- 4 Klikněte na Další. Objeví se stránka Výběr šablony.
- 5 Do vyhledávacího pole vložte: 50
- 6 Umístěte kurzor nad portréto-
vý formát motivu 50letého výročí
s láhví šampaňského.
*Umístíte-li kurzor na miniaturu bez
kliknutí, zobrazí se název šablony.
Šablona je nazvána "50th Anniversary 1 Portrait".*
- 7 Klikněte na její miniaturu
a šablona se objeví v oblasti
náhledu.
- 8 Klikněte na další a objeví se
stránka Výběr velikosti a
rámečku.
- 9 V oblasti nastavení velikosti zvolte
Malá 125mm x 175mm (5" x 7").
- 10 Klikněte na změnu rámečku a
objeví se okno Výběr rámečku.
- 11 Ujistěte se, že není zvoleno
Zadání velikosti rámečku.
- 12 Klikněte na šipku seznamu
Skupiny rámečku a vyberte
Univerzální.
- 13 Klikněte na šipku seznamu u
Velikosti rámečku a zvolte
360mm x 350mm - Univerzální
Vícesložkový rámeček 1, poté
nastavte Orientaci na Otočený.
- 14 Klikněte na OK. Rámeček se
zobrazí na stránce průvodce.
- 15 V Nastavení rámečku zvolte:
"Jediná výšivka.
PREMIER+™ 2 Card Shop vytvoří
4 složkovou šablonu optimálně
rozvrženou pro přehnutí a šití.



Použijete-li malý rámeček, vyberte "Více výšivek" pro vytvoření oddělených výšivek na přední, zadní a vnitřní straně karty.

- 16** Klikněte na Dokončit a zavřete průvodce. Karta k 50letému výročí se nachází uprostřed pracovní plochy, zobrazena je její přední strana.



- 17** Klikněte na záložku Vnitřní nebo na Ctrl + Tab a zobrazíte prostřední strany karty.

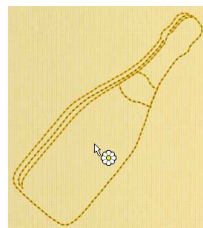


- 18** Klikněte na záložku Zadní a prohlédněte si zadní stranu karty, poté klikněte na Přední pro návrat na přední stranu karty.

Případně použijte pro procházení stránek zkratku Ctrl + Tab nebo klávesy PgUp a PgDown.

- 19** Na pracovní ploše přesuňte kurzor nad láhev. Ten se změní na květ.

Kurzor květu indikuje, že se jedná o motiv. Motivy jsou v PREMIER+™ 2 Card Shop vytvořeny s relativně nízkou hustotou šití vhodnou pro šití na rovnou látku a v některých případech i papír.



- 20** Přesuňte kurzor nad text Úžasných let. Kurzor se změní na textový A.



Výběr stránek a oblastí

Výběr stránek

Pro výběr stránek karty klikněte na záložky na horní straně pracovní plochy.

Případně použijte pro pohyb mezi stranami klávesy:

- Klávesy PgUp a PgDown zobrazí následující či předchozí stranu.
- Ctrl + Tab zobrazí následující stranu.
- Klávesou End přeskočíte na poslední stranu karty.
- Klávesou Home skočíte na první stranu karty.

Viz "Tvorba blahopřání ke zlaté svatbě" na straně 79.

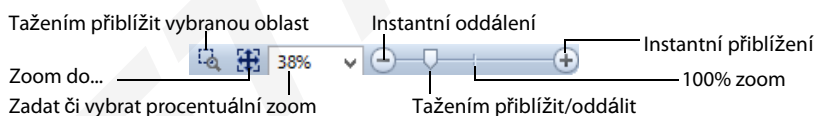
Výběr oblastí

Pro výběr oblastí v rámci stránek karty, například textu, motivu či obrázku, na požadovanou oblast klikněte. Případně pro výběr a pohyb mezi oblastmi na kartě použijte klávesu Tab.

Tabem lze oblast vybrat pouze v případě, že se na straně nachází více než jeden motiv, obrázek či text. V opačném případě musíte oblast vybrat kliknutím.




Příkazy zoomu

Existuje celá řada funkcí, díky nimž je hledání v projektu jednodušší, včetně funkcí Zoomu. Ve výchozím nastavení je projekt zobrazen ve velikosti, která se vejde do okna, tedy v té, která je zobrazena po kliknutí na Zoom do... po přiblížení či oddálení.




Zobrazit pozadí

Pomocí funkcí Zobrazení pozadí můžete měnit barvu či látku pozadí karty nebo toto pozadí přesunout.

- Pomocí Barva karty  změníte barvu výchozího pozadí vašeho projektu.
- Pomocí Pozadí  vyberte látku pozadí.
- Pomocí Přesunout pozadí  Přesuňte látku na pozadí.

Přesunutí pozadí je dostupné pouze po jeho vybrání.

Barva karty

Pomocí Barvy karty  vyberete barvu látky v pozadí vašeho projektu. Objeví se okno Barva karty.



Barva karty mění barvu výchozí látky v pozadí. Pro změnu látky využijte Pozadí .



Klikněte na šipku seznamu Barvy a vyberte barvu nebo klikněte na Více barev pro zobrazení okna s vybranou záložkou Standard.



Výchozí

Pro obnovení původního nastavení barvy v pozadí klikněte na Výchozí.



Přesunout pozadí

Pomocí Přesunout pozadí přesuňte pozadí, které jste umístili za svůj projekt.

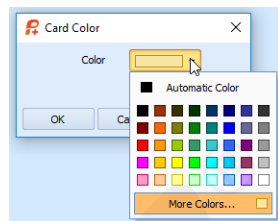
Klikněte na ikonu Přesunout pozadí a kurzor myši se změní na čtyřhlavou šipku . Tažením přesunete látku v pozadí kdekoli po oblasti projektu.

Pravým kliknutím funkci vypnete.

Přehrávač motivů

Pomocí přehrávače motivů můžete přehrávat stehy současného projektu tak, jak budou vyšity jako exportovaná výšivka. Jsou zobrazeny všechny součásti projektu, ať už jsou vybrány, či nikoli.

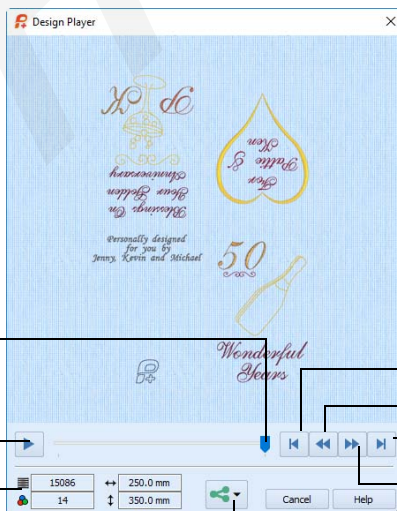
Pokud projekt karty po uložení vytvoří několik výšivek, zobrazí se pouze výšivka na aktuální straně. Je použito aktuální nastavení Optimalizace pro šití z PREMIER+™ 2 Configure.



Kontrola přehrávání pomocí posuvníku

Spustit/zastavit

Informace o motivu



Na první steh

Zpět

Na poslední steh

Přehrát dvojnásobnou rychlostí

Sdílet obrázek či video online

Ukládání výšivek

Existují dva způsoby ukládání výšivek:

Uložit jako

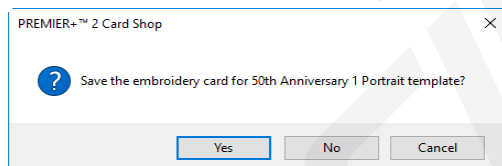
Touto možností otevřete okno Uložit jako, kde můžete uložit projekt s existujícím či novým názvem.

Pokud uložíte projekt pod názvem, který byl již použit, vyskakovací okno vás požádá o potvrzení přepsání projektu aktualizovanou verzí.

Pro exportování a vyšívatí motivů vytvořených v PREMIER+™ 2 Card Shop uložte či zkopírujte svůj projekt a následně využijte PREMIER+™ 2 Embroidery.

Uložit při zavření či ukončení

Provedete-li na projektu změny a poté se jej před exportem pokusíte zavřít, objeví se zpráva, která se vás ptá, zda upravený projekt uložit.




Pokud PREMIER+™ 2 Card Shop ukončíte nebo pro ukončení projektu využijete možnost

Nový, budete dotázáni, zda projekt uložit. Vyberte si:


- | | |
|--------|---|
| Ano | Pro uložení změn na projektu. Pokud se jedná o nový projekt, objeví se okno Uložit jako. |
| Ne | Neukládat projekt a pokračovat. Veškeré změny budou ztraceny. Pokud se jednalo o nový projekt, bude zrušen bez uložení. |
| Zrušit | Neukládat projekt, ale nechat jej otevřený a nezavírat PREMIER+™ 2 Card Shop. |

Uložit jako

Pomocí Uložit jako  uložíte kartu jako vícesložkovou výšivku ve formátu .vp4. Takto ukládané výšivce přidělíte v okně Uložit jako název.

Uložit jako přepíše existující výšivku. Pokud chcete uložit jinou verzi stejného projektu, změňte před uložením jeho název.


Kopírovat

Pomocí Kopírovat  vytvoříte kopii aktuálně vybrané strany karty. Kopie se stane Blokem ve schránce, odkud ji můžete vložit jako výšivku do jiného modulu systému PREMIER+™ 2 Embroidery.

Ujistěte se, že je zkopírována požadovaná strana a že je vybrán správný motiv, text či obrázek.


Všechny výšivky na straně jsou při kopírování seskupeny. Nejsou aplikovány funkce Kombinovat, Třídění barev ani Odstranit překrytí, můžete tak pokračovat v úpravách strany vaší karty v REMIER+™ 2 pomocí Vymezení skupin.

Kopírovat všechny strany


Pomocí Kopírovat všechny strany  vytvoříte kopii celé karty. Kopie se stane Blokem ve schránce, odkud ji můžete vložit jako výšivku do jiného modulu systému PREMIER+™ 2.

Všechny výšivky na straně jsou při kopírování seskupeny. Nejsou aplikovány funkce Kombinovat, Třídění barev ani Odstranit překrytí, můžete tak pokračovat v úpravách strany vaší karty v REMIER+™ 2 pomocí Vymezení skupin.

Zpět

Pomocí Zpět  zvrátíte poslední akci. Pokud z výsledkem nejste spokojeni, klikněte na znovu.

Znovu

Pomocí Znovu  zvrátíte poslední akci, která byla provedena tlačítkem Zpět. Pokud nejste z výsledkem spokojeni, klikněte znovu na Zpět.