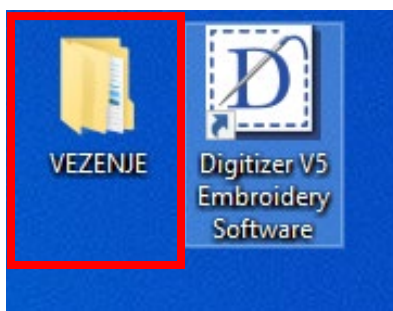


Osnovna navodila za pripravo vzorca v programu za vezenje Digitizer

Preden začnete delati v programski opremi za vezenje Digitizer:

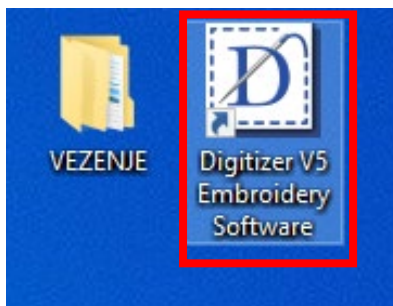
1. Prepričajte se, da imate vaš vzorec shranjen v **formatu .jpg**. Če uporabljate vektorsko obliko, shranite kot .png z belim ozadjem.
2. Na namizju odprite mapo »**VEZENJE**«.



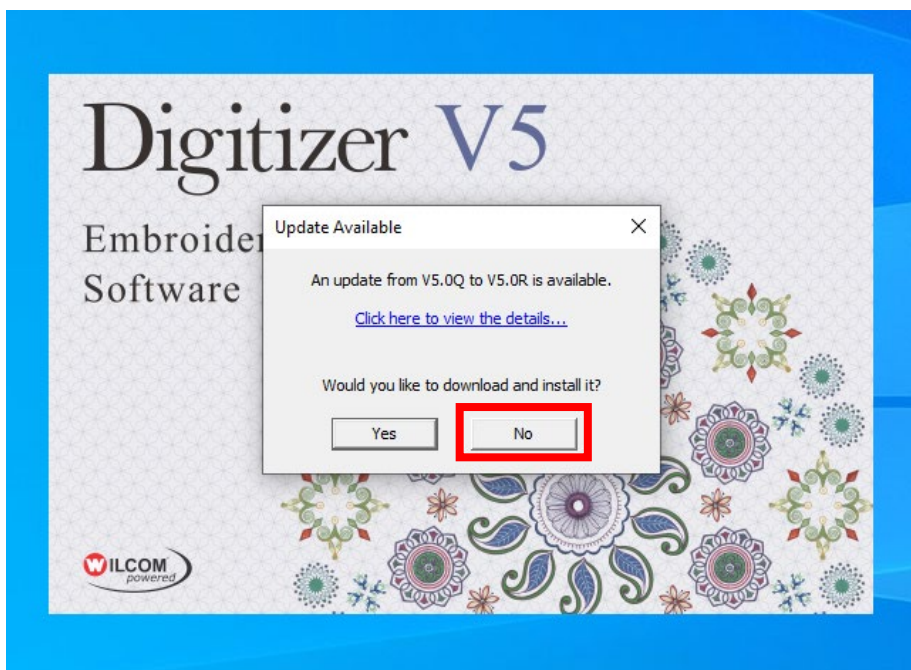
3. Ustvarite novo mapo s svojim imenom in priimkom (npr. Nina Glavič).
4. Svoj vzorec v .jpg formatu kopirajte v svojo mapo.

Priprava vzorca za vezenje v programu za vezenje Digitizer:

1. Na namizju poiščite ikono »**Digitizer V5 Embroidery Software**« in zaženite program.

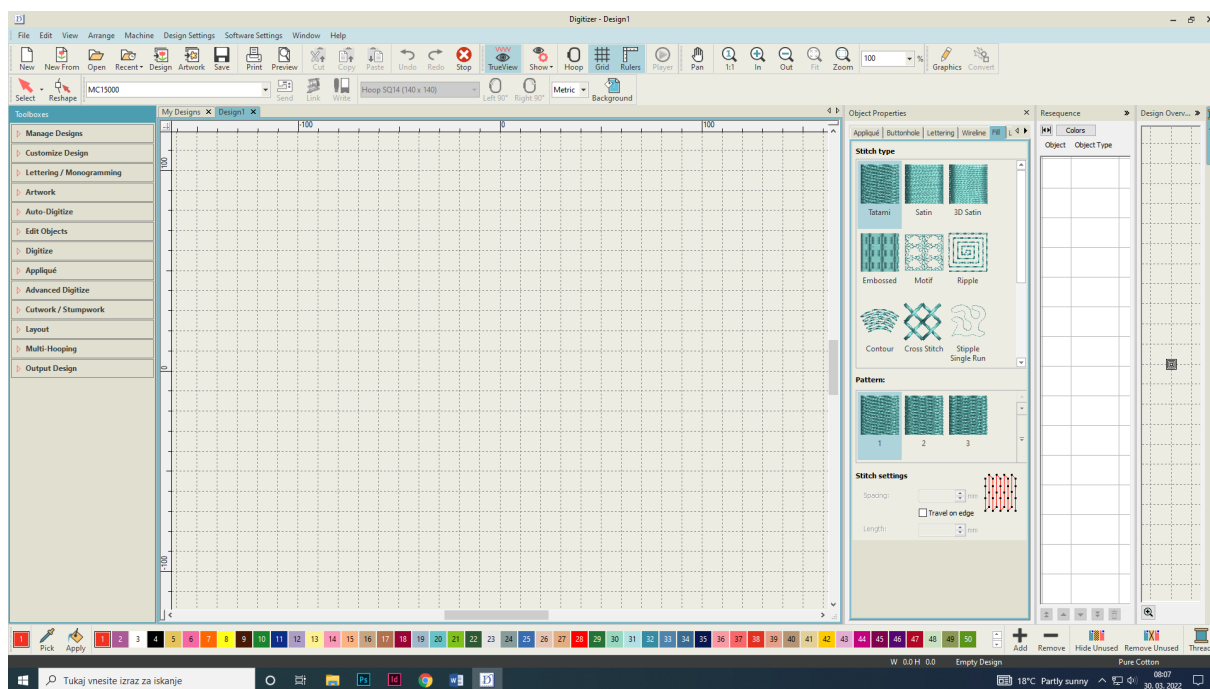


2. Ko se pojavi okno »**Update Available**«, kliknite gumb »**No**«.

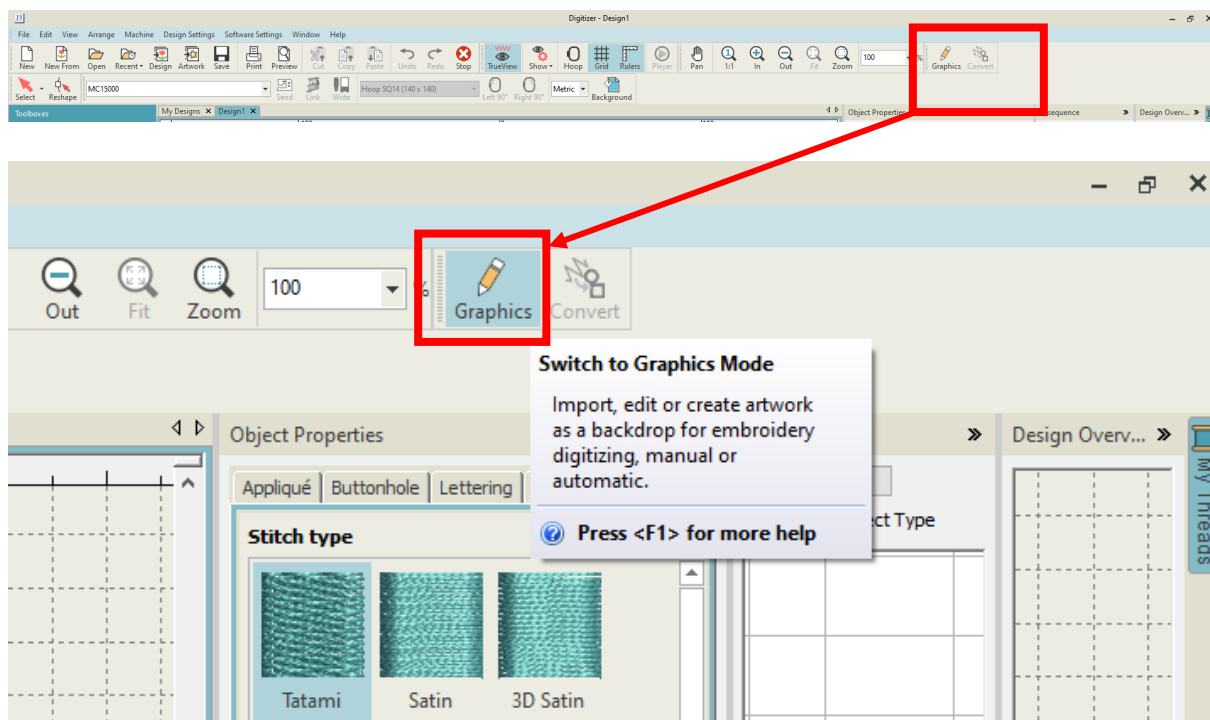


Osnovna navodila za pripravo vzorca v programu za vezenje Digitizer

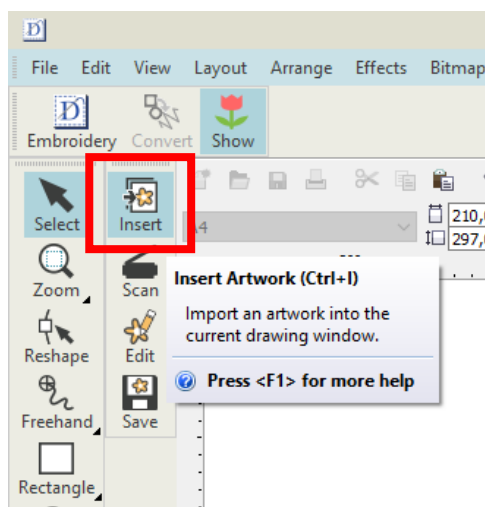
- Program se odpre s praznim delovnim prostorom, znanim kot okno za oblikovanje. Privzeti način je »**Embroidery Mode**«, ki ponuja širok nabor orodij za spreminjanje in ustvarjanje vezenin.



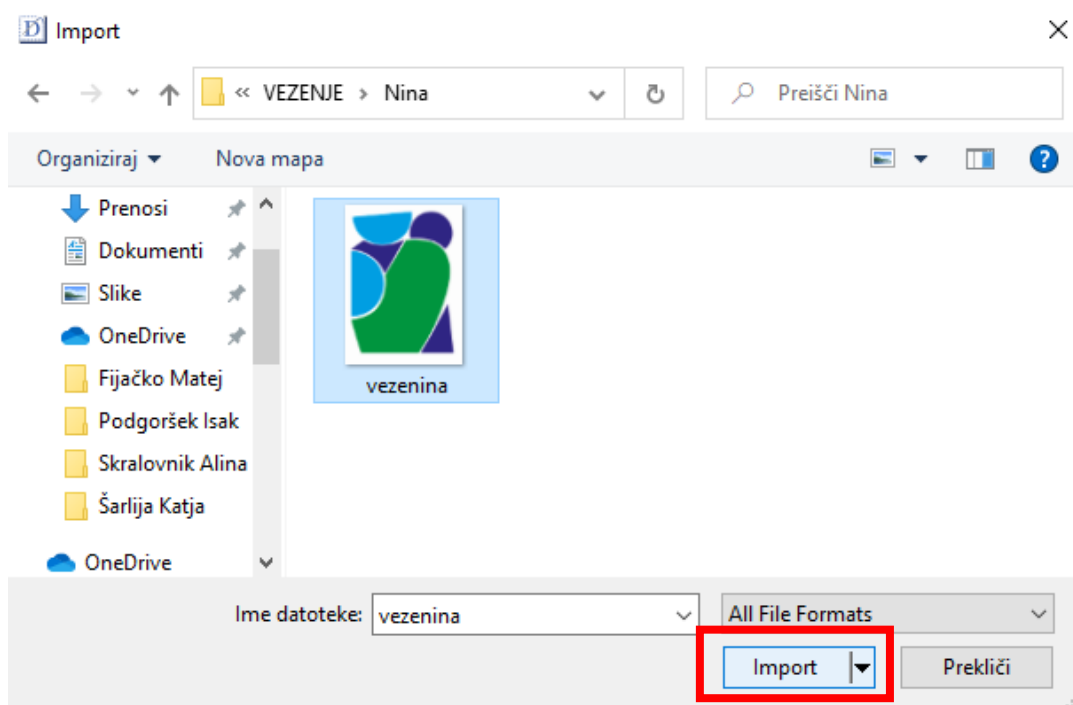
- V orodni vrstici kliknite na funkcijo »**Graphics**« in počakajte, da se odpre program CorelDRAW. Prikazal se bo nov, prazen delovni prostor.



5. Na levi strani v stolpcu izberite funkcijo »Insert«.

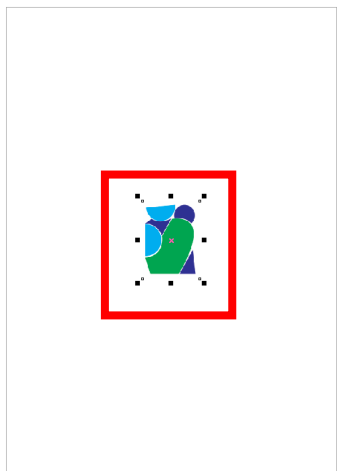


6. Odpre se novo pojavno okno. V raziskovalcu poiščite svojo mapo in izberite vzorec v .jpg formatu.
7. Kliknite »Import«, da izbrani vzorec dodate v delovni prostor.

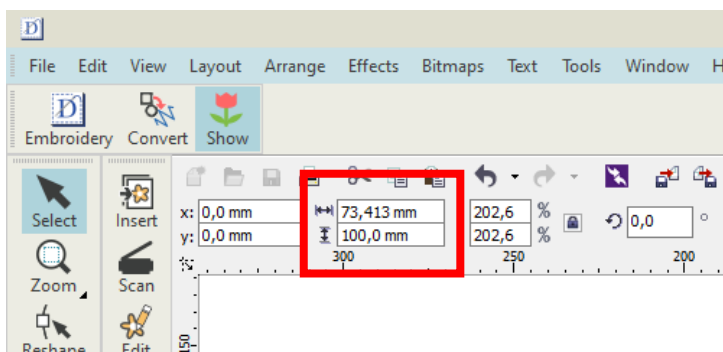


Osnovna navodila za pripravo vzorca v programu za vezenje Digitizer

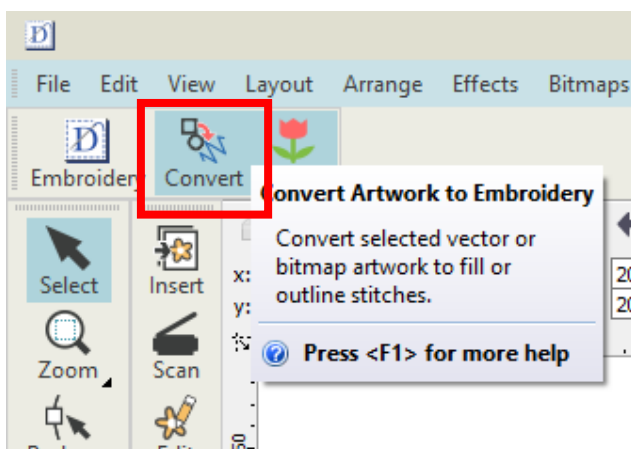
8. Ko se vaš vzorec prikaže v delovnem prostoru, pritisnite tipko »**ENTER**«. Okrog vzorca se bodo izrisali črni kvadratici, kar pomeni uspešno izbiro in aktivacijo vzorca.



9. V zgornji orodni vrstici preverite dimenzije vzorca in se prepričajte, da ni prevelik za nemoteno pretvorbo.

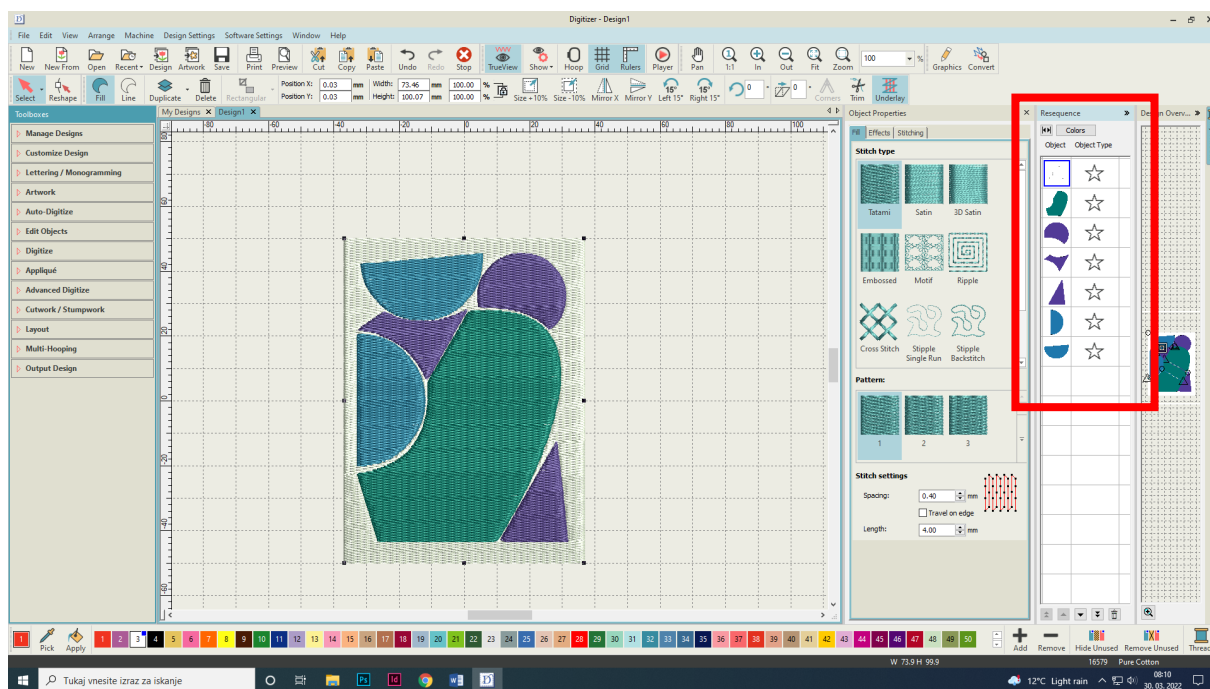


10. V orodni vrstici kliknite »**Convert**«, da začnete postopek pretvorbe. Počakajte, da se program vrne v »**Embroidery Mode**«, kjer boste nadaljevali s svojim delom.

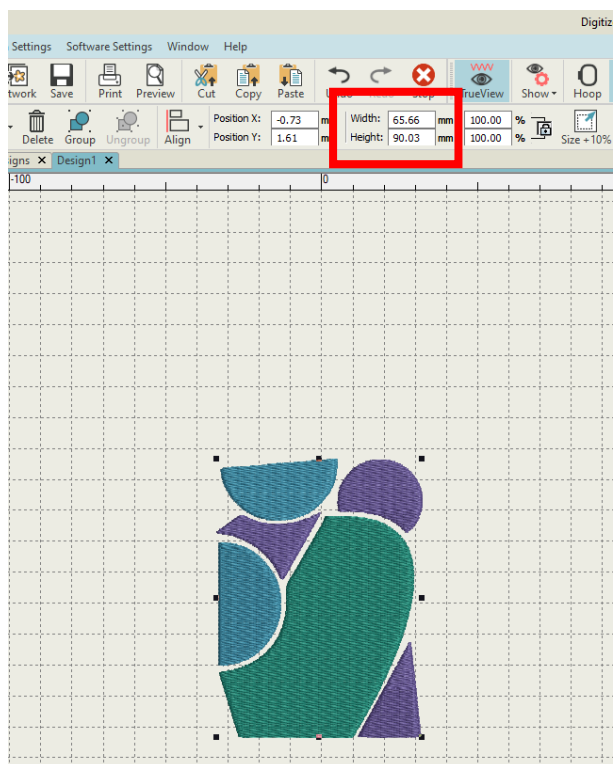


Osnovna navodila za pripravo vzorca v programu za vezenje Digitizer

11. V »**Embroidery Mode**« na desni strani poiščite okno »**Resequence**«.
12. Okno »**Resequence**« lahko uporabite za izbiranje, premikanje ali brisanje posameznih elementov vašega vzorca.

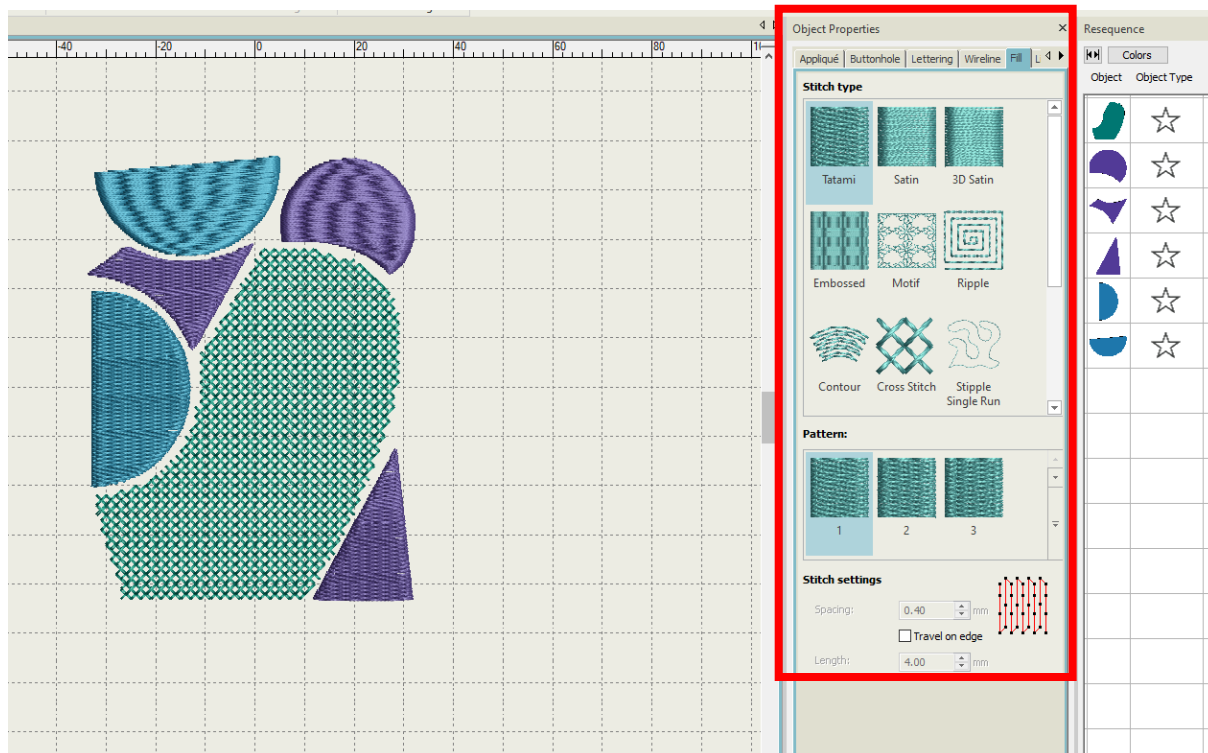


13. Ko ste zadovoljni s postavitvijo elementov v vzorcu, izberite vse elemente in v zgornji orodni vrstici preverite končno dimenzijo vzorca.

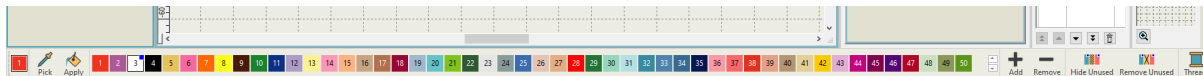


Osnovna navodila za pripravo vzorca v programu za vezenje Digitizer

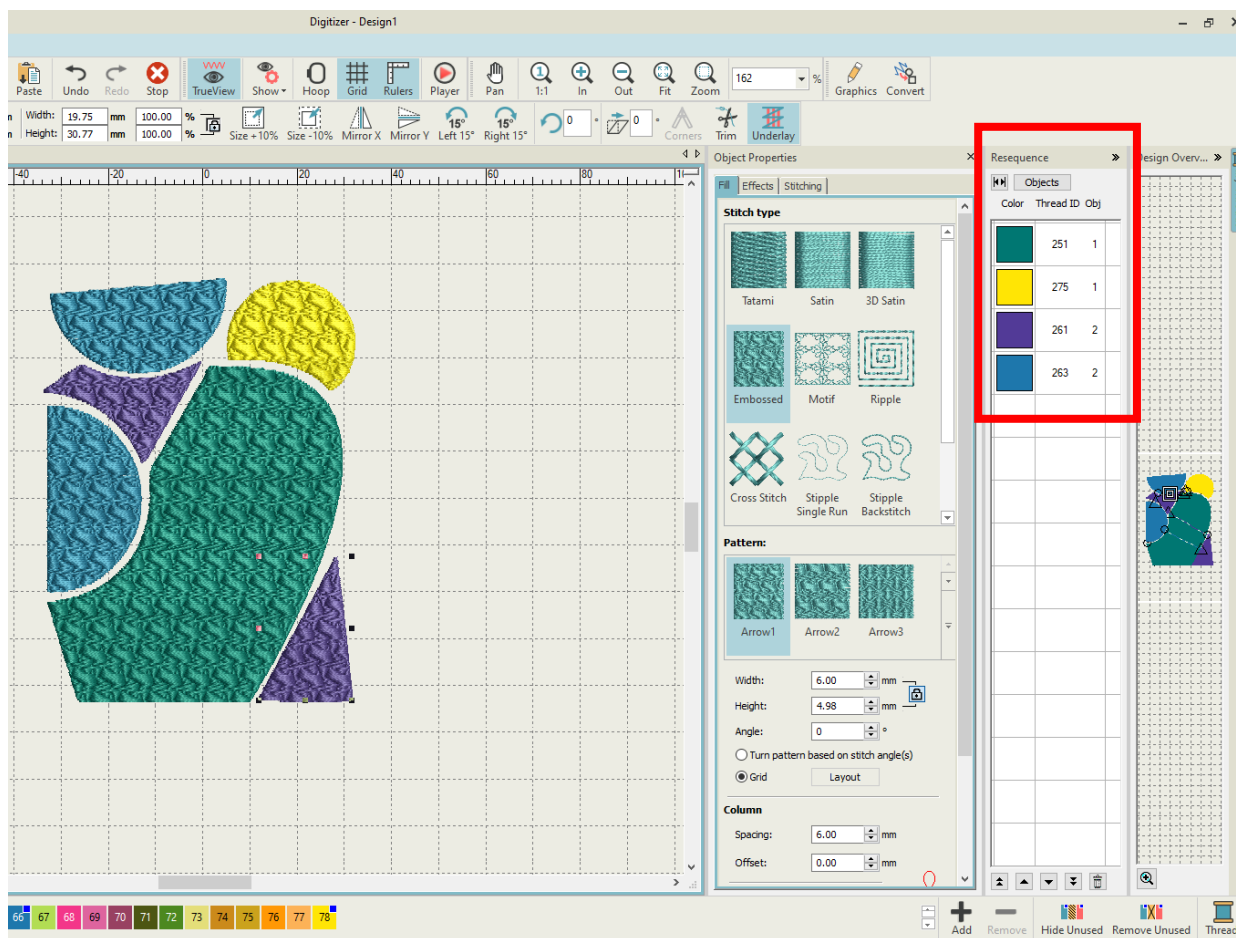
14. Ko zaključite z urejanjem velikosti, nadaljujte z izbiro vezave.
15. Na desni strani poiščite okno »**Object Properties – Fill**«. Raziščite obsežen nabor vrst šivov in vezav, ki so na voljo. Vezavo lahko spremenite posameznim elementom ali pa celotnemu vzorcu.



16. Pod delovnim prostorom je prisotna barvna paleta, ki jo lahko uporabite za svoj vzorec. Barve spremenite tako, da kliknete na določen element v vzorcu in izberete želeno barvo.

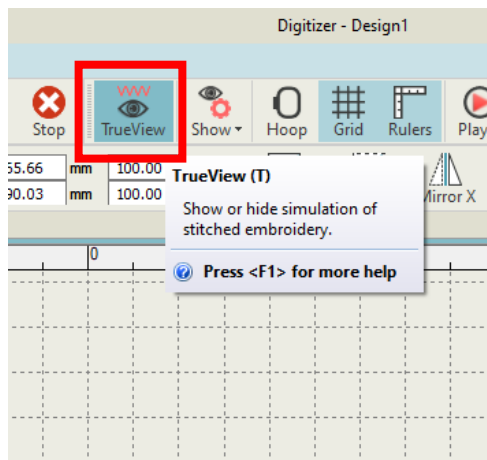


17. V oknu »Resequenece« kliknite na »Colors«, da si ogledate in prilagodite zaporedje barv, uporabljenih v vaši vezenini. Zaporedje barv določa vrstni red, ki ga bo potrebno ročno vnesti v vezilni stroj.

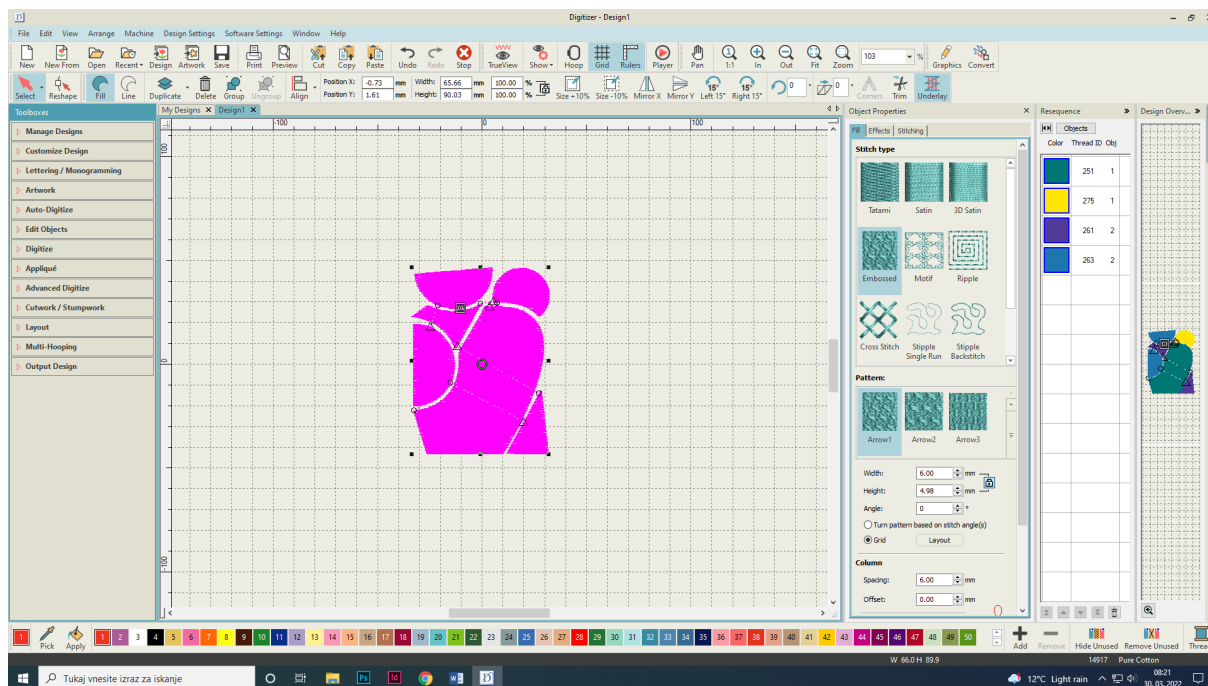


Osnovna navodila za pripravo vzorca v programu za vezenje Digitizer

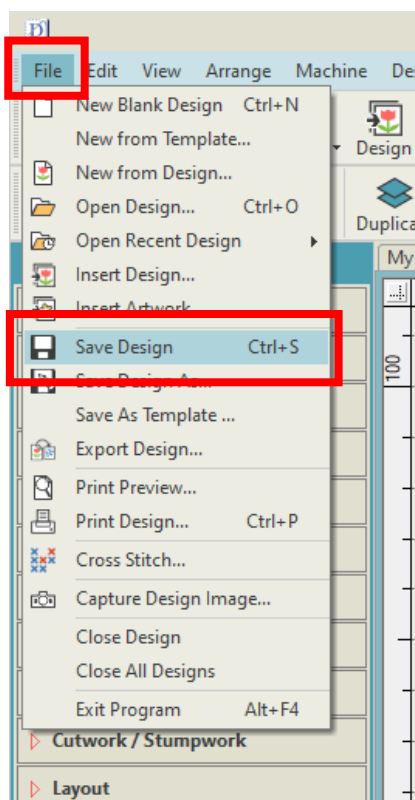
18. Ko ste zaključili s prilagajanjem velikosti, izbiro vezav in barv, izberite celoten vzorec in v orodni vrstici kliknite »**TrueView**«. Vaš vzorec se bo obarval roza.



19. Poiščite zeleni krogec, ki predstavlja center delovne površine vezilnega stroja.
20. Če zeleni krog ni na sredini vašega vzorca, izberite celoten vzorec in s pomočjo vodilnih črt prilagodite njegov položaj.
21. Ko je zeleni krog na sredini, znova kliknite »**TrueView**«, da zaključite s preverjanjem postavitve.



22. Svojo vezenino shranite tako, da v orodni vrstici izberete »File – Save Design«.



23. V pojavnem oknu poiščite in izberite mapo s svojim imenom.

24. Kliknite »Shrani«, ne da bi spremenili vrsto datoteke (Wilcom All-in-One Designs (*.EMB)).

