



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Jere Ekholm

EOS 3.0 KÄYTTÖOHJE

Tekniikka
2020

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

KUVALUETTELO	3
1 JOHDANTO	5
2 ENSIMMÄINEN KÄYNNISTYS JA ASETUSTEN MUOKKAUS	6
3 TYÖN ALOITUS	14
3.1 Kuvan tuonti taustakuvaksi	14
3.2 Luonnoksen tallentaminen	18
4 LUONNOKSEN PIIRTÄMINEN	19
4.1 Taustakuvan muokkaus	19
4.2 Kuvakirjaston käyttäminen	23
4.3 Tikkien piirtäminen taustakuvan päälle	24
4.3.1 Automaattitäyttö	25
4.3.2 Manuaalitäyttö	26
4.4 Tekstityökalu ja tekstin muokkaus	28
4.5 Kehykset ja applikointi	34
4.5.1 Kehykset	34
4.5.2 Applikointi	38
4.6 Tikkien muokkaus	39
4.6.1 Tikkitiheyden muokkaus	40
4.6.2 Tikkityypin muokkaus	41
4.6.3 Tikin värin muuttaminen	42
4.7 Kappaleiden tikkausjärjestyksen muokkaus	43
4.8 Luonnoksen simulointi	45
4.8.1 Brodeeraussimulaattori	45
4.8.2 Luonnoksen tikkauksen simulointi	47
4.9 Kuvion siirtäminen levykkeelle	49

KUVALUETTELO

Kuva 1. Gemalto-virtuaaliavain.	6
Kuva 2. Asetukset-valikon sijainti.	7
Kuva 3. Englanninkielinen ikkuna.	8
Kuva 4. Suomenkielinen ikkuna.....	9
Kuva 5. Lisäksi-välilehti.	10
Kuva 6. Työkalun toiminta-välilehti.	11
Kuva 7. Tiedostot-välilehti.	12
Kuva 8. Sekalaista-välilehti.....	13
Kuva 9. Ohjelman pikavalintaruutu.	14
Kuva 10. Vaihtoehtoinen taustakuvan tuonti.	15
Kuva 11. Hyväksytyt tiedostomuodot.	15
Kuva 12. Taustakuvan valinta.	16
Kuva 13. Valmis taustakuva.....	17
Kuva 14. Keskipisteen määrittäminen.	17
Kuva 15. Luonnoksen tallentaminen.....	18
Kuva 16. Tason valinta.....	19
Kuva 17. Työkalut piirtotasolla.	20
Kuva 18. Työkalut ylävetovalikossa.	20
Kuva 19. Kuvionmuokkaustyökalu.....	21
Kuva 20. Ruuvimeisseli taustakuvana.....	22
Kuva 21. Kuvakirjaston avaaminen.	23
Kuva 22. Kuvakirjasto.....	23
Kuva 23. Automaattityökalu.	25
Kuva 24. Vapaakuviotyökalu.	26
Kuva 25. Kuvion sulkeminen.	27
Kuva 26. Tikkien suunnan määrittäminen.....	27
Kuva 27. Tekstityökalu.	28
Kuva 28. Tekstin kirjoittaminen.....	28
Kuva 29. Tekstin profiilin muokkaus.	29
Kuva 30. Kirjainvälien muokkaus.....	30

Kuva 31. Fontti vaihtoehdot.....	31
Kuva 32. Fontin lihavointi ja kursivointi.....	31
Kuva 33. Uuden fontin luonti.....	32
Kuva 34. Valmis teksti.....	33
Kuva 35. Tekstin muokkaus.....	33
Kuva 36. Valmiit kuvat.....	34
Kuva 37. Kehyksen luonti.....	35
Kuva 38. Kehyksen paksuuden muokkaus.....	35
Kuva 39. Kehyksen tikkien vaihtaminen.....	36
Kuva 40. Valmis kehys.....	37
Kuva 41. Applikointitikin luonti.....	38
Kuva 42. Tikkien asetukset.....	39
Kuva 43. Tiheyden asetukset.....	40
Kuva 44. Tikkityypin valinta.....	41
Kuva 45. Tikin värin muuttaminen.....	42
Kuva 46. Vaiheiden lisäys työjonoon.....	43
Kuva 47. Kappaleiden järjestyksen muuttaminen.....	44
Kuva 48. Brodeeraussimulaattori.....	45
Kuva 49. Brodeeraussimulaattorin ohjauspaneeli.....	46
Kuva 50. Simuloinnin käynnistäminen työpöydällä.....	47
Kuva 51. Simuloidut tikkaukset.....	47
Kuva 52. Tikkauksen simuloinnin ohjaus.....	48
Kuva 53. Työn siirtäminen levykkeelle.....	49
Kuva 54. Levykkeelle kirjoittaminen.....	50

1 JOHDANTO

Käyttöohjeen tarkoituksena on luoda vahva pohja uuden ohjelman opettelulle ja madaltaa kynnystä aloittaa ohjelman käyttö virallisessa työnteossa. Käyttöohje sisältää ohjeet asetusten asetteluun, uuden työn aloittamiseen, taustakuvan lisäämiseen ja piirtämiseen, uusien työkalujen käyttöön, tikkien asetusten muuttamiseen ja kuvan siirtämiseen ohjelmasta kirjontakoneelle.

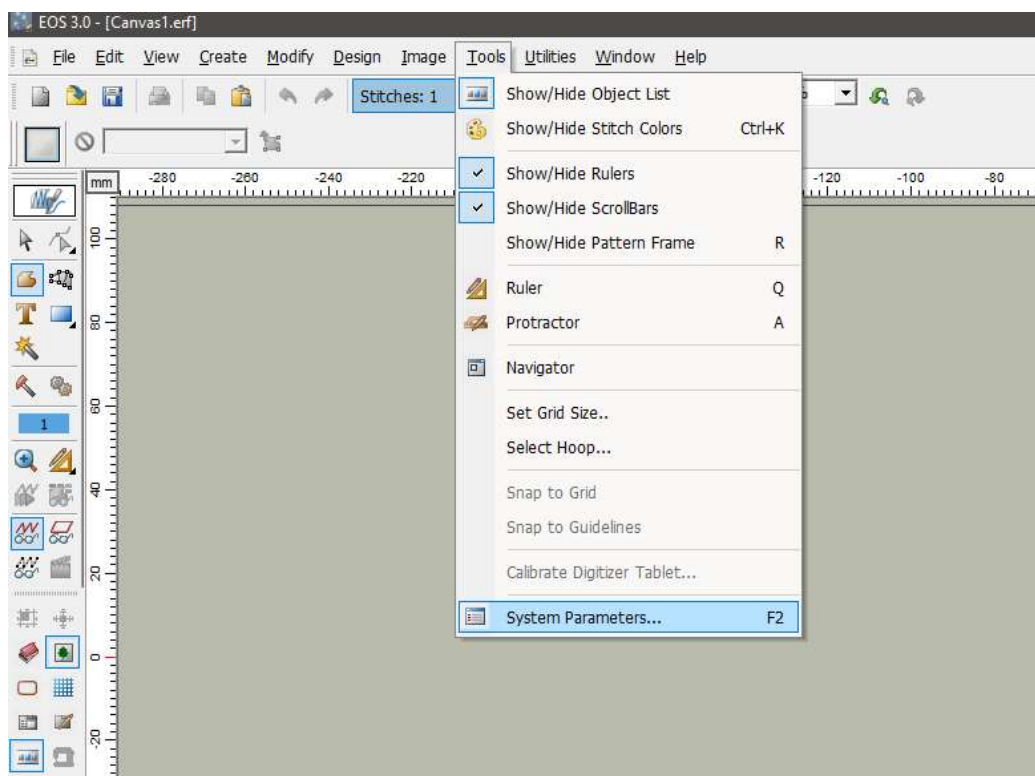
2 ENSIMMÄINEN KÄYNNISTYS JA ASETUSTEN MUOKKAUS

Ensimmäiseksi tarkastetaan, että kuvan 1 tyylinen Gemalto-virtuaaliavain on kytketty johonkin tietokoneen USB-porteista. Seuraavaksi voidaan avata tietokoneen työpöydältä EOS 3.0-ohjelma, ohjelma avautuu näytölle hetken kuluttua ja avaa pikavalintaruudun. Ensimmäisellä käyttökerralla voidaan kyseinen ruutu vain sulkea ja siirtyä asetusten muokkaukseen.



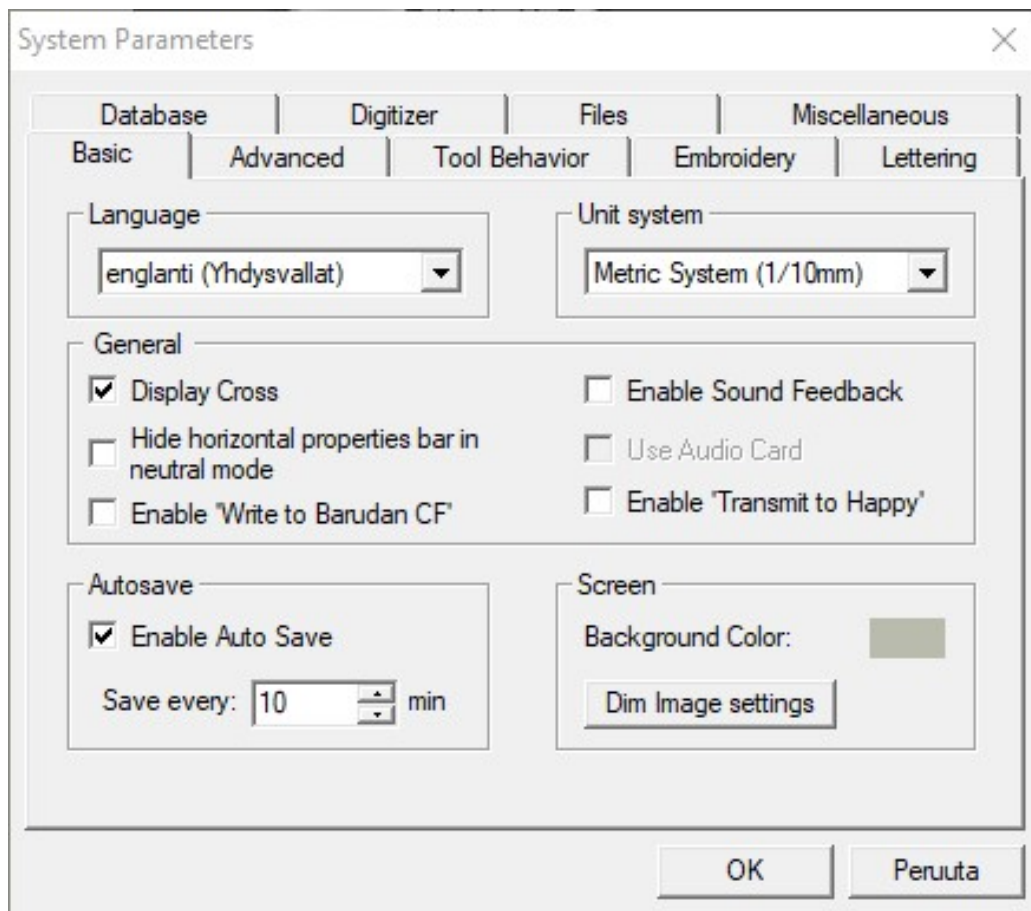
Kuva 1. Gemalto-virtuaaliavain.

Asetusten muokkaukseen pääsee kuvassa 2 esitetystä Tools-ylävetovalikosta, valitaan valikosta ”System parameters” eli järjestelmäasetukset. Ohjelman oletuskieli on englanti ja ohjelma voidaan muuttaa suomenkieliseksi asetuksista.



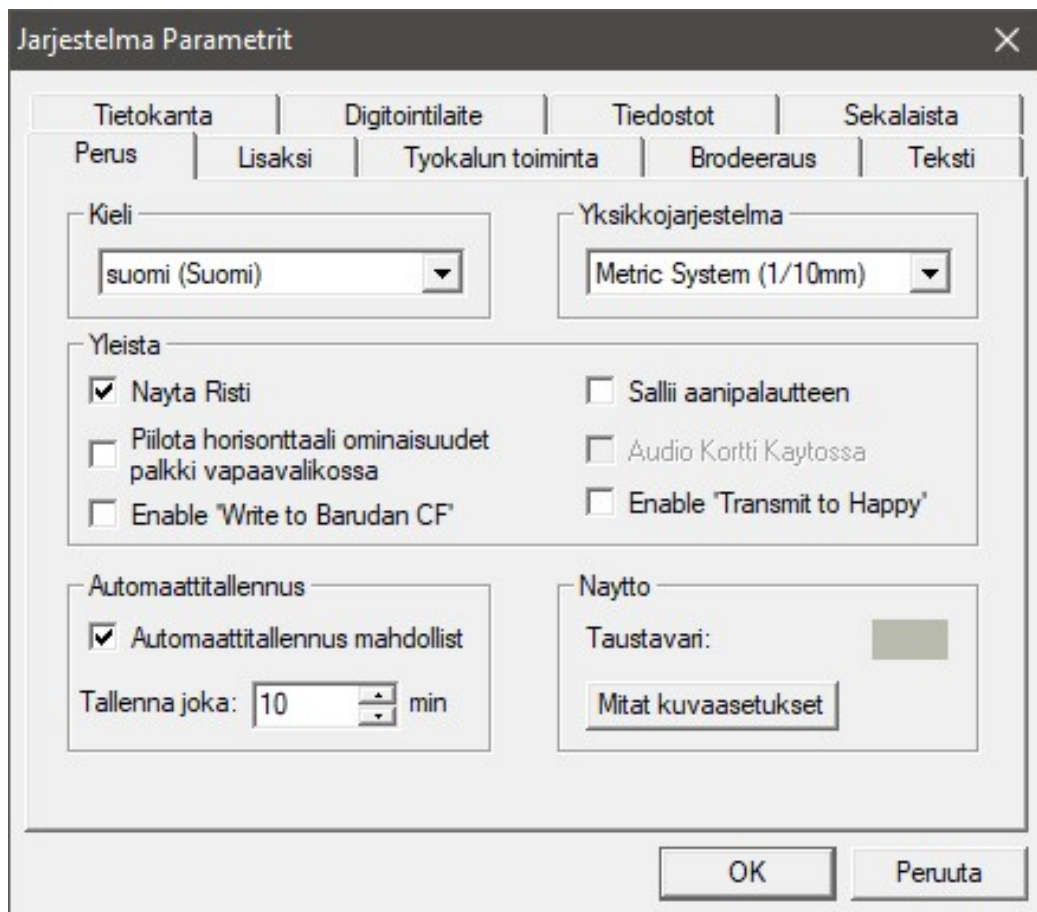
Kuva 2. Asetukset-valikon sijainti.

Kun valikosta on valittu system parameters, niin ohjelma aukaisee kuvan 3 mukaisen ruudun. Vaihdetaan ohjelman kieli, eli valitaan language-vetovalikosta suomi ja painetaan OK. Tämän jälkeen ohjelma pyytää ohjelman uudelleenkäynnistystä, jotta kyseinen asetus saadaan käyttöön.



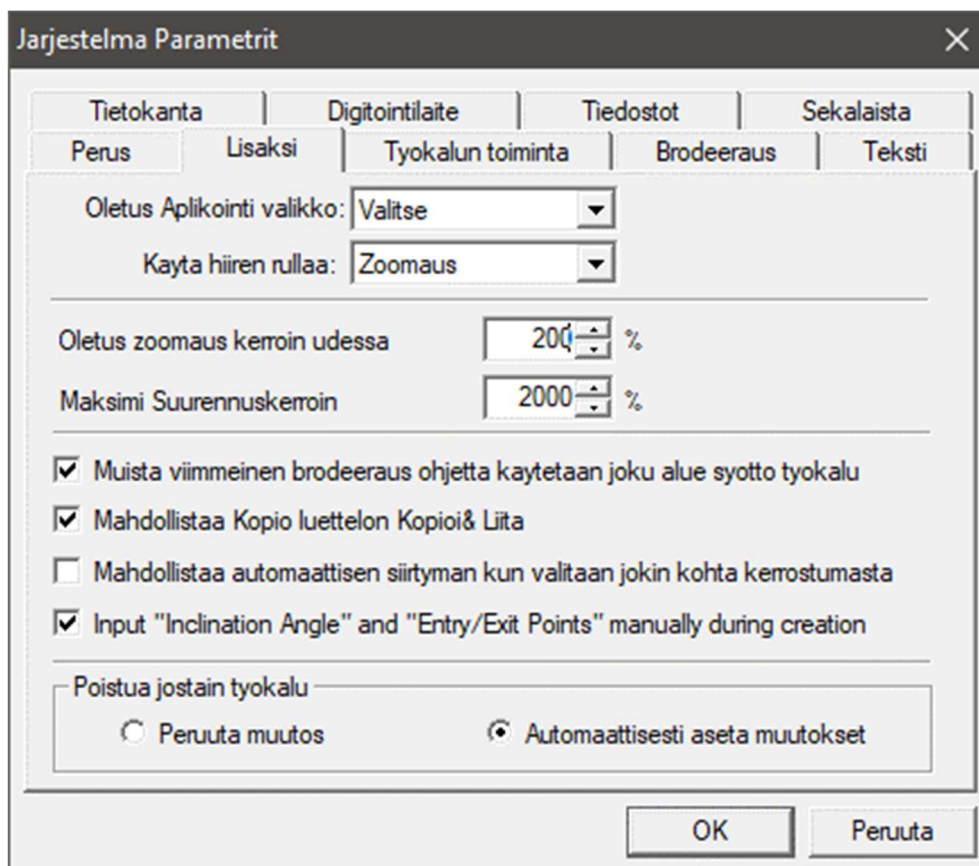
Kuva 3. Englanninkielinen ikkuna.

Nyt kun järjestelmän kieli on muutettu, avataan järjestelmä parametrit uudelleen ja suomenkielisen ruudun pitäisi nyt näyttää asetuksia lukuunottamatta samalta kuin kuvassa 4. Ohjelman suomennos on puutteellinen, mutta kohtuullisen hyvin ymmärrettävissä. Muutetaan asetukset kuvan 4 mukaisiksi. On tärkeä nyt tarkastaa, että ainakin yksikköjärjestelmä on asetettu metriseen järjestelmään ja automaattitallennus on päällä, automaattitallennus 10 minuutin välein pitäisi riittää hyvin. Näyttö-kohdasta voidaan muuttaa taustan väriä esimerkiksi silloin kun piirrettävä kohde tai taustakuva sattuu olemaan samanvärisen tai vaikeasti erotettavissa.



Kuva 4. Suomenkielinen ikkuna.

Siirrytään asetuksissa lisäksi-välilehdelle, joka on suositeltavaa asetella kuvan 5 mukaiseksi, sillä näillä saadaan hiukan nopeutettua työntekoa ja poistettua ylimääräisiä Enter-napin painalluksia.



Kuva 5. Lisäksi-välilehti.

Seuraavaksi avataan työkalun toiminta-välilehti, johon asetellaan kuvan 6 mukaiset asetukset ja aktivoidaan kontrollipisteet kaarella työkalu, joka on erittäin hyödyllinen työkalu suorien viivojen sekä tasalaatuisten kulmien luonnissa.

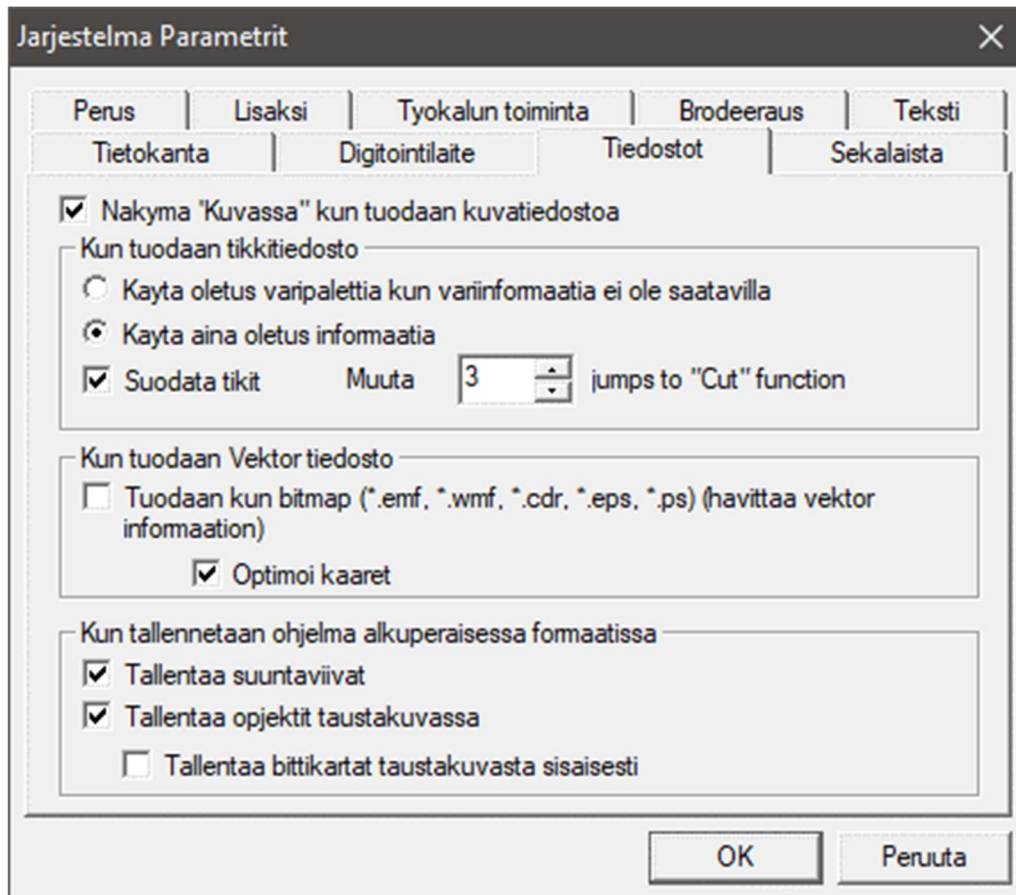
The image shows a software configuration window titled 'Jarjestelma Parametrit'. It has a tabbed interface with four main tabs: 'Tietokanta', 'Digitointilaite', 'Tiedostot', and 'Sekalaista'. The 'Tyokalun toiminta' sub-tab is selected under the 'Digitointilaite' main tab. The 'Perus' sub-tab is also selected. The window contains several settings:

- 'Apuviivan Maks Snap Etäisyys': 10 pikseli
- 'Pitka Klik aika kulmatyyppin muutoksessa': 204 msec
- Checkboxes:
 - 'Nayta Kontrollipisteet kaarella'
 - 'Editointi on kaarissa mahdollista kun luodaan uutta objekti'
 - 'Autorullaus mahdollista kun luodaan uusi objekti'
 - 'Automaattikeskitys on mahdollista kun objekti editoidaan'
- 'Tikkieditti' section:
 - 'Hamauttaa kaikki tikit kojauksen jälkeen'
 - 'Keyboard Steps':
 - 'Vasen-Oikea': 1
 - 'Poista Vasen-Oikea': 1
 - 'Sivu Ylos-Alas': 10
 - 'Poista SivU Ylos-Alas': 10

Buttons for 'OK' and 'Peruuta' are at the bottom right.

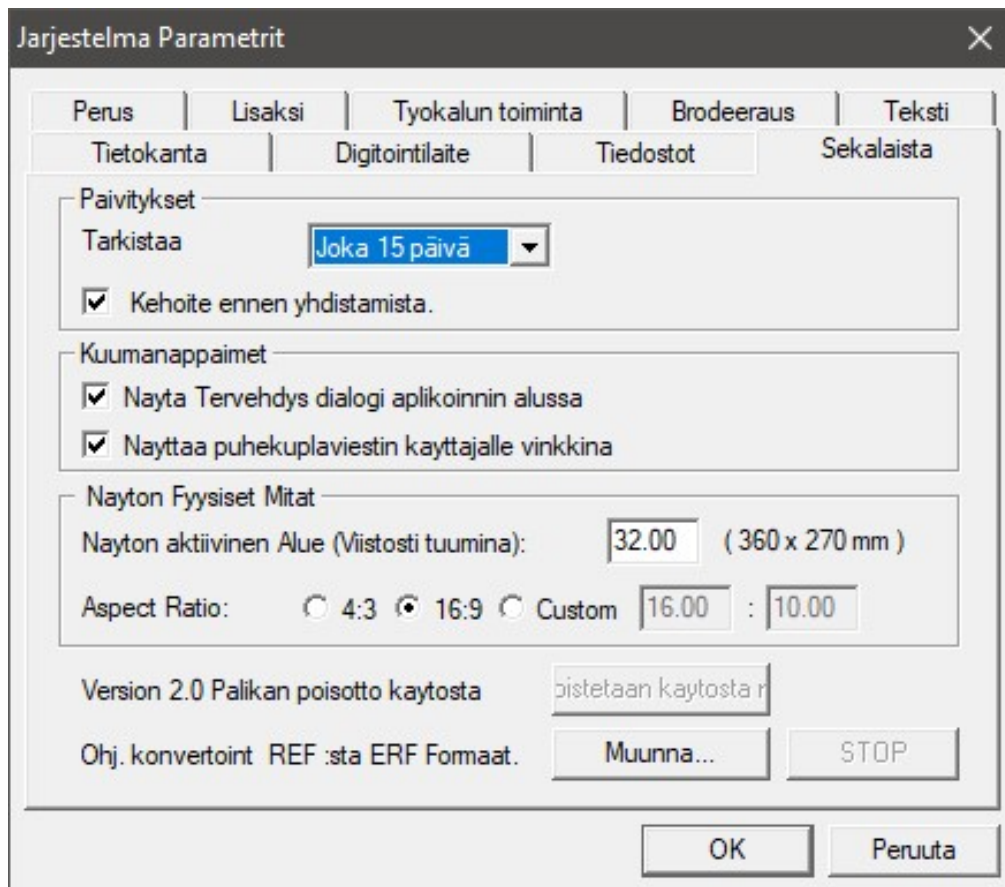
Kuva 6. Työkalun toiminta-välilehti.

Seuraavaksi avataan tiedostot-välilehti ja tarkastetaan, että välilehden asetukset ovat samat kuin kuvassa 7.



Kuva 7. Tiedostot-välilehti.

Avataan lopuksi vielä sekalaista-välilehti ja tarkastetaan että ohjelmalle on annettu lupa tarkastaa ja ladata päivitykset automaattisesti kuten kuvassa 8. Sekalaista-välilehdellä asetetaan myös näyttöpäätteen koko tuumina sekä kuvasuhde valitaan vastaamaan monitorin kuvasuhdetta. Kun asetukset on aseteltu ohjelmaan ja painettu OK-painiketta, kannattaa ohjelma käynnistää uudelleen vielä kerran.



Kuva 8. Sekalaista-välilehti.

3 TYÖN ALOITUS

Kun asetukset on kirjoitettu ohjelmaan, voidaan aloittaa itse kuvan luominen. Tämä luku kertoo kuvan luonnin aloittamisesta ja taustakuvien tuonnista projektiin.

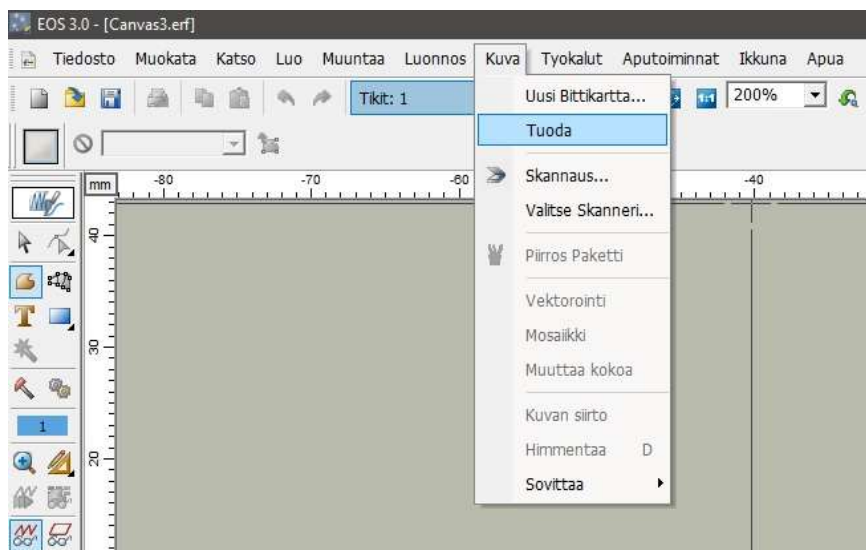
3.1 Kuvan tuonti taustakuvaksi

Aloitetaan käynnistämällä EOS 3.0-ohjelma. Ohjelma avautuu näytölle hetken kulluttua ja antaa kuvan 9 mukaisen pikavalintaruudun, josta voidaan valita, halutaanko tuoda taustalle uusi kuva joko tiedostoista tai suoraan skannerilta, halutaanko avata vanha luonnos vai aloitetaanko tyhjältä pöydältä uusi kuva. Samat asiat voidaan suorittaa myös kuvan 10 mukaisesti ohjelman ylävetovalikoista.



Kuva 9. Ohjelman pikavalintaruutu.

Tuodaan kuva taustakuvaksi kuvan 10 osoittamasta paikasta, jonka jälkeen navigoidaan tiedostoista haluttu kuva ja avataan se. Ohjelma hyväksyy kuvan 11 mukaiset kuvatiedostomuodot, esimerkiksi Microsoft paint-ohjelmalla tai pelkällä kuvakaappauksella pystytään muuttamaan mikä tahansa kuva ohjelmalle kelpaavaan .JPG-muotoon.

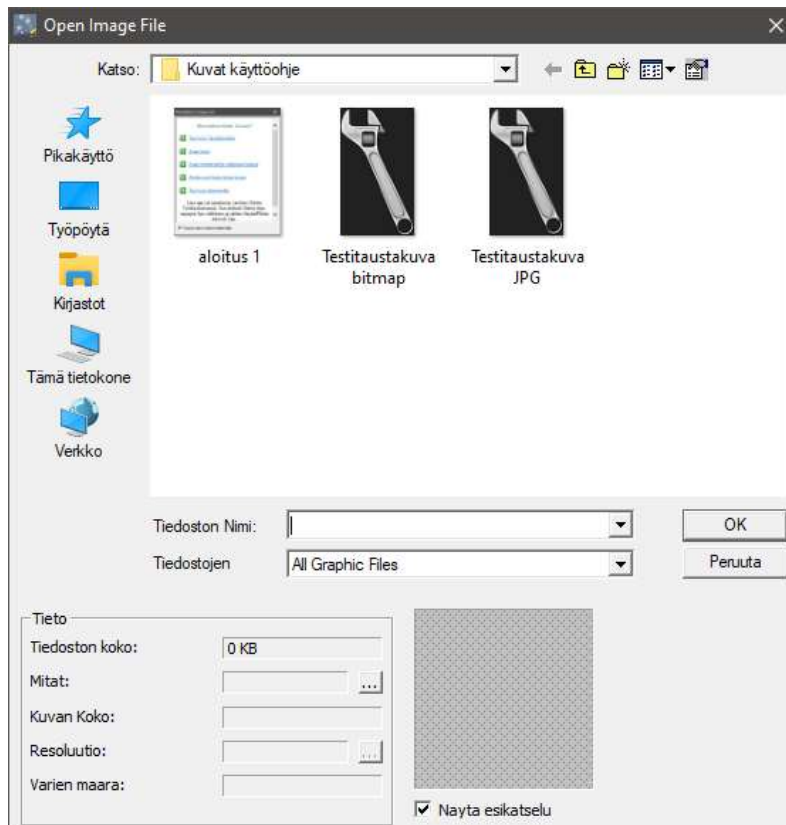


Kuva 10. Vaihtoehtoinen taustakuvan tuonti.



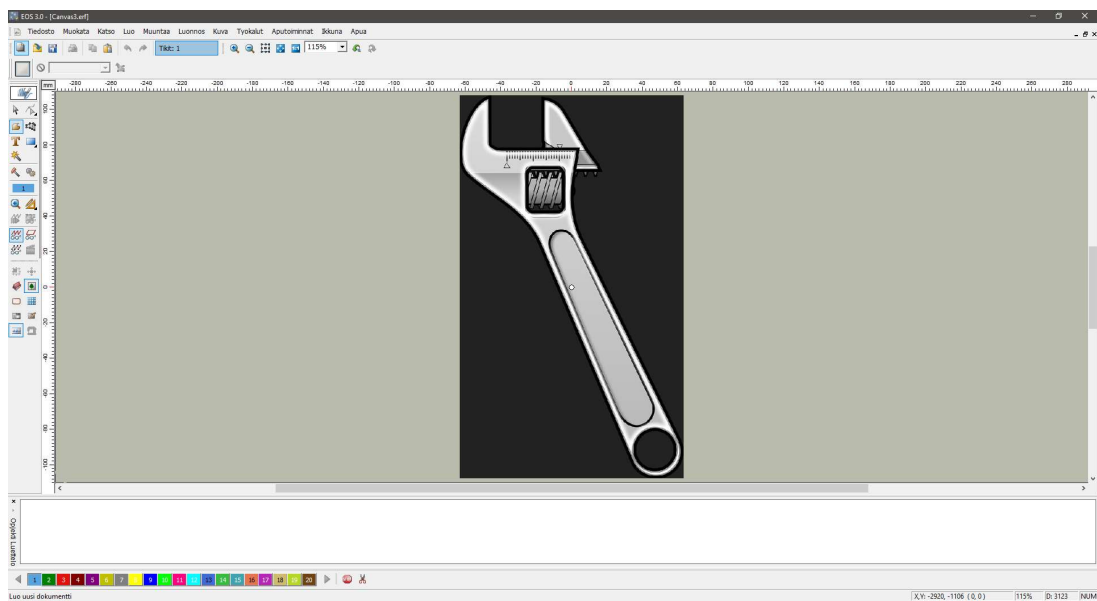
Kuva 11. Hyväksytyt tiedostomuodot.

Seuraavaksi ohjelma avaa kuvan 12 ikkunan. Kuvan 12 ikkunasta valitaan haluttu kuvatiedosto ja ohjelma avaa kuvan työpöydälle taustakuvaksi kuvan 13 mukaisesti.

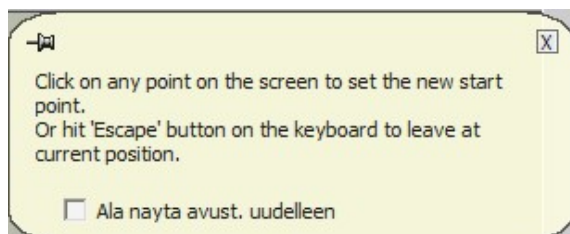


Kuva 12. Taustakuvan valinta.

Kuvan avauduttua ohjelma kysyy, että halutaanko määrittää kuvan keskipiste uudelleen kuvan 14 mukaisella ilmoituksella. Keskipisteen uudelleenmäärittäminen onnistuu painamalla hiiren vasenta painiketta halutussa kohdassa tai jos keskipiste on valmiiksi hyvässä kohdassa, voidaan painaa ESC-näppäintä näppäimistöltä, jolloin kuva asettuu paikoilleen.



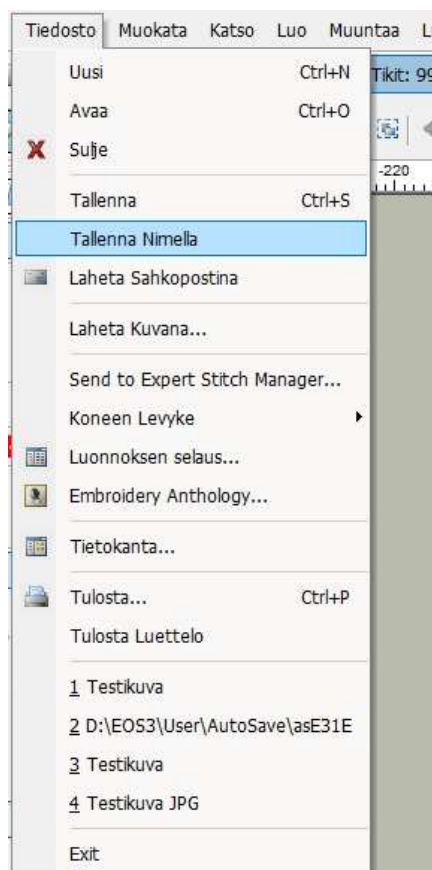
Kuva 13. Valmis taustakuva.



Kuva 14. Keskipisteen määrittäminen.

3.2 Luonnoksen tallentaminen

Luonnos voidaan tallentaa ohjelman ylävetovalikosta kuvan 15 osoittamasta paikasta. Ohjelmassa on myös automaattitallennusfunktio, joka tallentaa luonnoksen halutuun väliajoin, tallennusväli voidaan muuttaa ohjelman asetuksista.



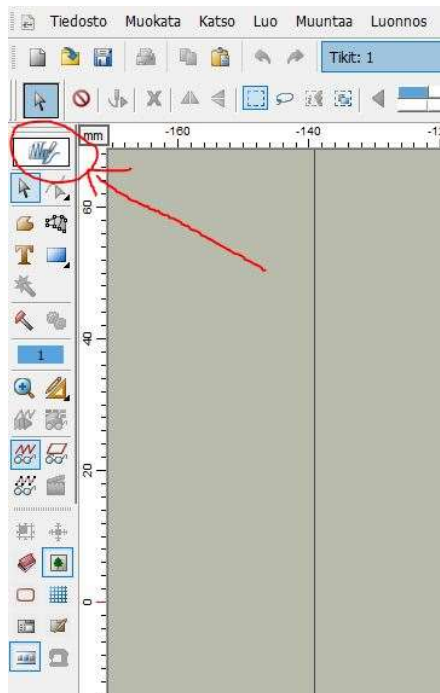
Kuva 15. Luonnoksen tallentaminen.

4 LUONNOKSEN PIIRTÄMINEN

Aloitetaan piirtäminen muokkaamalla taustakuvaa piirtotasolla, jonka jälkeen voidaan manuaalisesti piirtää kuva ääri viivoja myöden tai käyttää automaattityökalua kuvion täyttämiseksi.

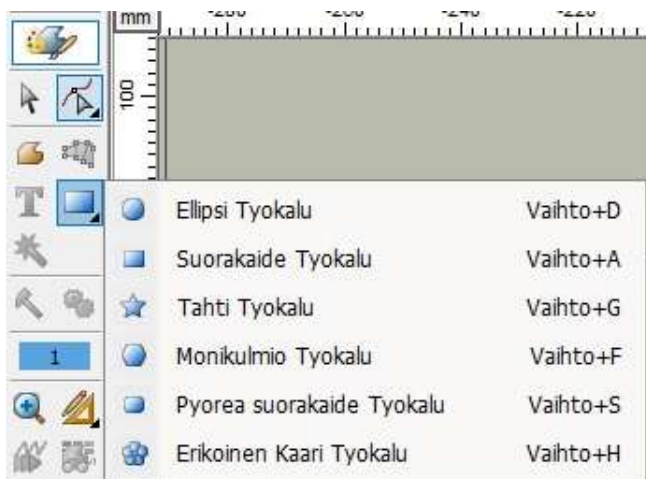
4.1 Taustakuvan muokkaus

Kuvassa 16 on punaisella ympyröity painike, josta päästään vaihtamaan tasoja eli päästään objektien lisäys- ja piirtosivulle. Kyseistä toimintoa voidaan käyttää, jos kuva on epäselkeä, kuvasta puuttuu vaikkapa nurkka tai joku palanen tai jos halutaan lisätä kuvaan erillinen objekti.

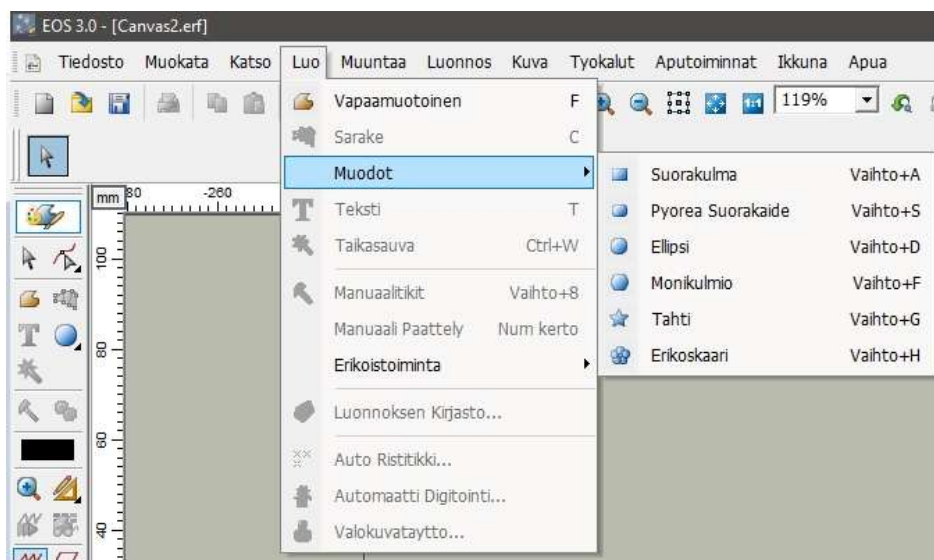


Kuva 16. Tason valinta.

Piirtotasolla on käytössä kuvan 17 työkalut, työkaluihin sisältyy vapaamuotoinen piirto, valmiit muodot, kuvioiden muokkaustyökalu, viivain ja suurennuslasi. Työkaluihin päästään käsiksi myös ohjelman ylävetovalikosta kuvan 18 mukaisesti. Piirretään esimerkin vuoksi ruuvimeisseli kuvaan.

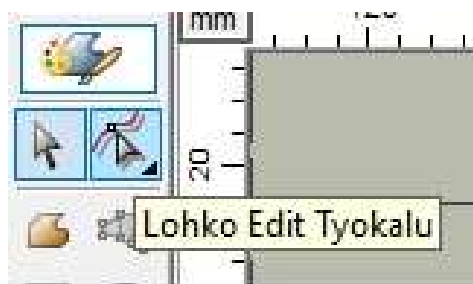


Kuva 17. Työkalut piirtotasolla.

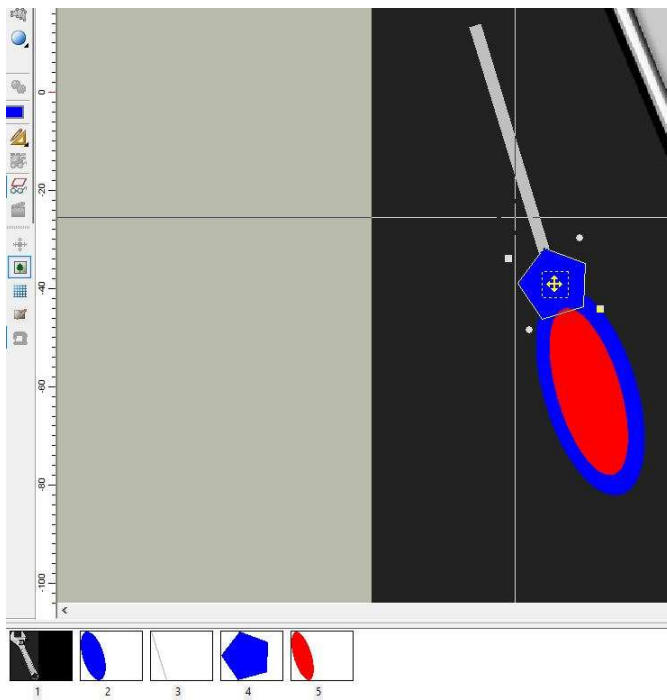


Kuva 18. Työkalut ylävetovalikossa.

Kuvassa 20 on taustakuvaan lisätty ruuvimeisseli ja kuvan alareunassa nähdään, että esine on piirretty ainoastaan valmiilla muodoilla eli kahdella ellipsillä, yhdellä viisikulmiolla ja yhdellä suorakaiteella. Kuvioita voidaan pinota toistensa päälle ja pinoamisjärjestyksen alimmainen kuvio on aina tikkausjärjestyksessä ensimmäinen. Muotoja voidaan muokata ja kääntää käyttämällä kuvassa 19 esiteltyä kuvionmuokkaustyökalua, joka on ohjelmassa nimellä Lohko Edit Työkalu. Kuvion kääntämiseksi ja koon muuttamiseksi pitää kohde ensin valita osoitintyökalulla, että sen ympärille tulee neljä pistettä, kuten kuvassa 20. Kun kuvio on valittu, sitä voidaan kääntää pyöreistä pisteistä ja kokoa muuttaa neliskanttisista pisteistä.



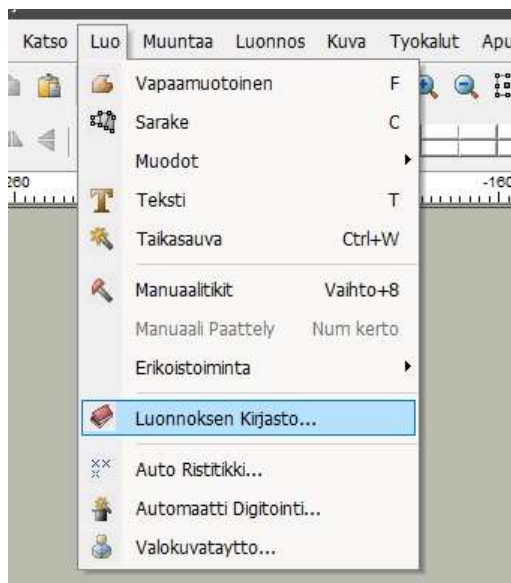
Kuva 19. Kuvionmuokkaustyökalu.



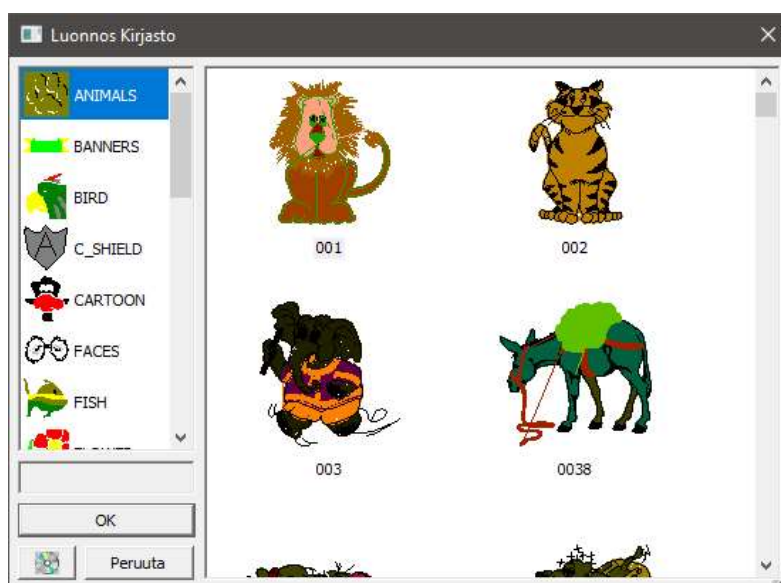
Kuva 20. Ruuvimeisseli taustakuvana.

4.2 Kuvakirjaston käyttäminen

Kuvakirjastosta voidaan valita valmiita kuvioita kuvan 21 osoittamasta ylävetovälikosta. Kuvan 22 kuvakirjastossa on useita hyviä pohjia, joista voidaan lähteä ja-
lostamaan isompaa kokonaisuutta. Kuvakirjastosta löytyy esimerkiksi kilpiä, bannerolleja ja kehyksiä.



Kuva 21. Kuvakirjaston avaaminen.



Kuva 22. Kuvakirjasto.

4.3 Tikkien piirtäminen taustakuvaan päälle

Tikit voidaan luoda taustakuvaan päälle joko manuaalisesti tai automaattityökalulla. Automaattityökalu toimii erittäin hyvin, jos taustakuva on piirretty itse ohjelmassa tai käytetään jotain pakkaamatonta kuvaformaattia, jolloin kuvan reuna ei ehkä ole niin rosainen. Automaattityökalu saattaa luoda virheellistä jälkeä, jos taustakuva on epäseltä ja rosainen, eli tällöin on todennäköisesti turvauduttava työläämpään manuaalitöyttöön.

4.3.1 Automaattitäyttö

Piirretään meisseli käyttäen automaattityökalua. Otetaan automaattityökalu käyttöön valitsemalla työkalupalkista kuvassa 23 punaisella ympyröity työkalu. Käyttäen automaattityökalua valitaan kappale työpöydältä, joka halutaan täyttää. Valinnan jälkeen kohteeseen ilmestyy samanlainen viiva kuin kuvassa 26 oleva keltainen viiva. Kun tikin suunta on määritelty, painetaan Enter-nappia, jolloin ohjelma luo tikit automaattisesti.



Kuva 23. Automaattityökalu.

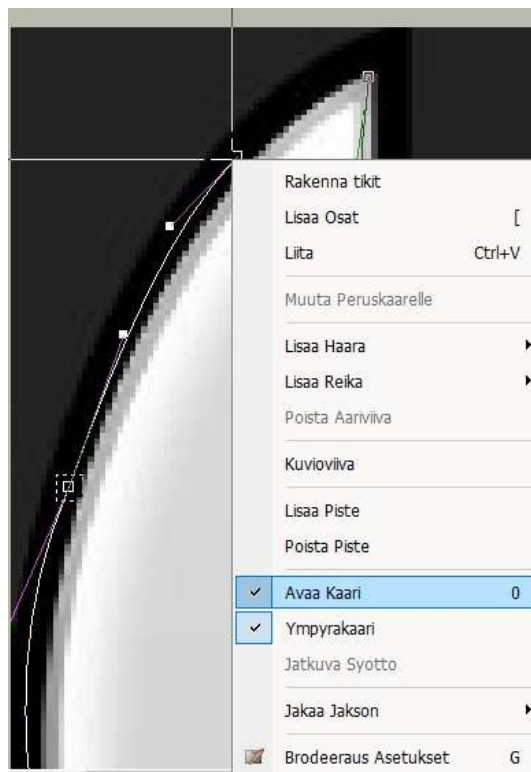
4.3.2 Manuaalitäyttö

Piirretään jakoavain käyttäen kuvassa 24 valittua manuaalityökalua taustakuvan rakenteen takia. Manuaalityökalu soveltuu hyvin monimutkaisten kuvioiden piirtämiseen ja sen käyttö on lähes väistämätöntä, koska aikaisemmin käsitelty automaattityökalu ei aina tuota täydellistä jälkeä. Manuaalityökaluina voidaan käyttää vapaakuviotyökalun lisäksi myös valmiita muotoja.

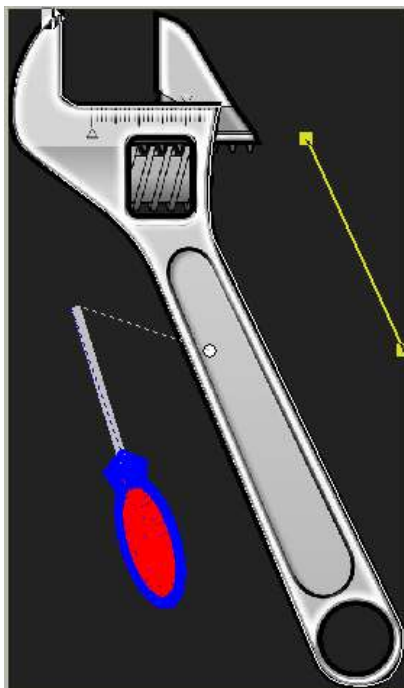


Kuva 24. Vapaakuviotyökalu.

Kun manuaalityökalu on valittu, joudutaan seuraavaksi valitsemaan kuvion aloituspiste. Yleensä kuviot kannattaa aloittaa aina kun mahdollista terävästä nurkasta, ei keskeltä kuviota tai kaarevasta kohdasta. Kun piirretty kuvio alkaa lähenemään valmista, voidaan kuvio sulkea hiiren oikealla näppäimellä avattavasta valikosta kuvan 25 mukaisella avaa kaari-valinnalla. Kun kuvio on suljettu niin ohjelma pyytää antamaan tikille suunnan, eli painetaan hiiren vasenta näppäintä ja vedetään kuvan 26 kaltainen keltainen viiva, jolloin ohjelma luo kuvion tikin viivan myötäisesti. Viivan pituudella ei ole merkitystä. Tikin suunnan määrittämisen jälkeen ohjelma pyytää asettamaan tikin aloitus- ja lopetuspisteet. Pisteet voidaan määritellä manuaalisesti tai ohjelma pystyy myös itse määrittelemään pisteiden paikat, jos painetaan enter-näppäintä, kun valinta on ajankohtainen.



Kuva 25. Kuvion sulkeminen.



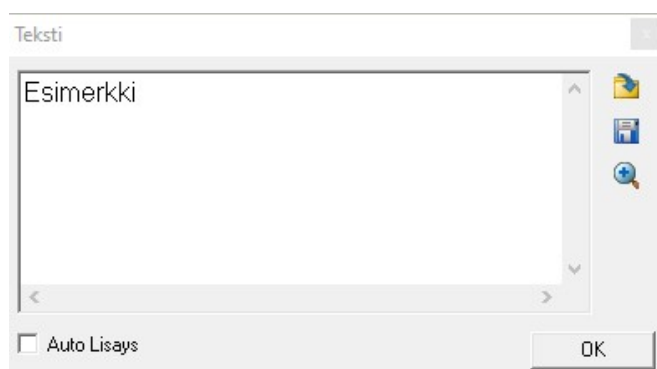
Kuva 26. Tikkien suunnan määrittäminen.

4.4 Tekstityökalu ja tekstin muokkaus

Tekstityökalu on loistava yleistyökalu, jolla voidaan luoda erikokoisia ja erinäköisiä tekstejä sekä käyttää tai yhdistellä valmiita fontteja. Tekstityökalu voidaan valita käyttöön kuvan 27 mukaisesta painikkeesta työkalurivistössä. Kun tekstityökalu valitaan käyttöön, se antaa kuvan 28 mukaisen laatikon, johon kirjoitetaan haluttu teksti ja painetaan OK.

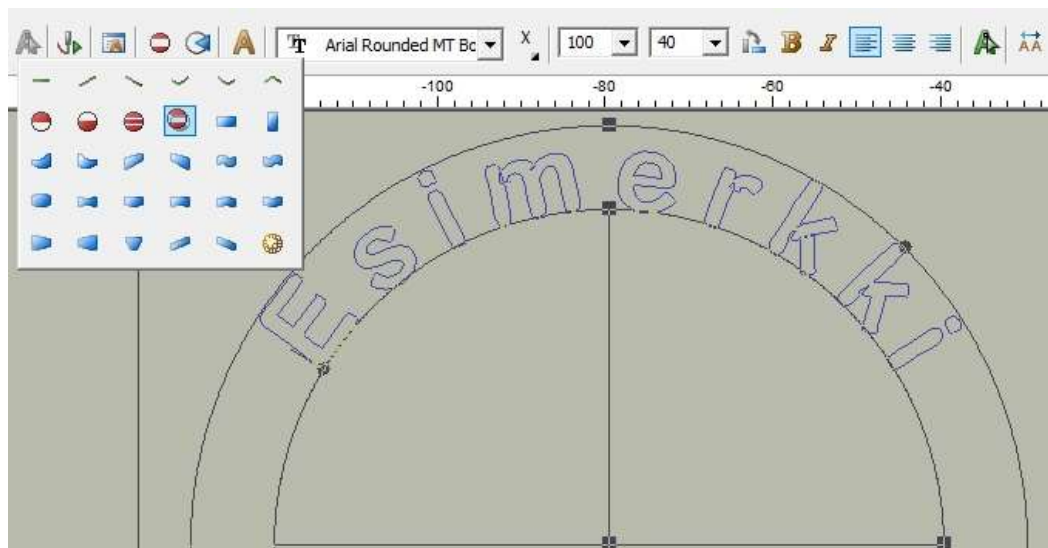


Kuva 27. Tekstityökalu.



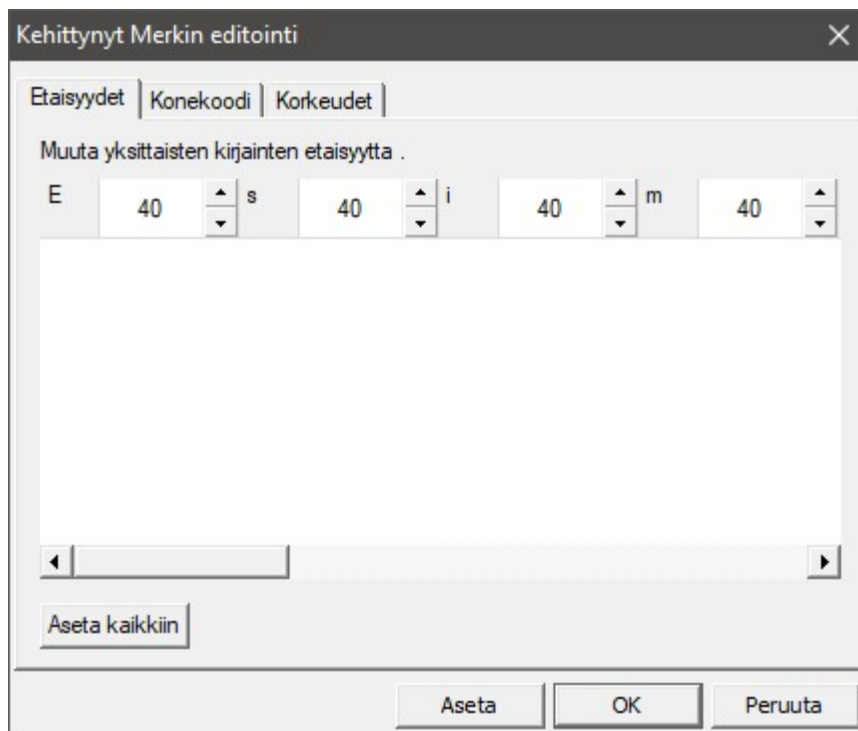
Kuva 28. Tekstin kirjoittaminen.

Tekstin profiilia voidaan muokata esimerkiksi ympyrän tai erilaisten kurvien muotoon kuvan 29 aukinaisesta valikosta. Kun haluttu profiili on valittu, tekstiin ilmestyy tarttumispisteitä, joista voidaan muokata kulmaa ja profiilin muotoa. Ympyrässä voidaan siirtää tekstiä ympyrän kehän mukaisesti, ympyrää voidaan litistää vaaka- ja pystysuunnasta sekä tekstiä voidaan venyttää ympyrän kehällä.



Kuva 29. Tekstin profiilin muokkaus.

Seuraavaksi voidaan muuttaa kirjainten väliä tekstissä painamalla hiiren oikeaa painiketta ja valitsemalla ”kehittynyt merkin muokkaus”. Ohjelma avaa kuvan 30 mukaisen laatikon, josta voidaan määritellä kirjainten väli 1/10 millimetrin yksikössä. Jos halutaan kaikkien kirjainten väli samankokoiseksi, voidaan muuttaa vain ensimmäistä numeroa ja valita ”aseta kaikkiin”.

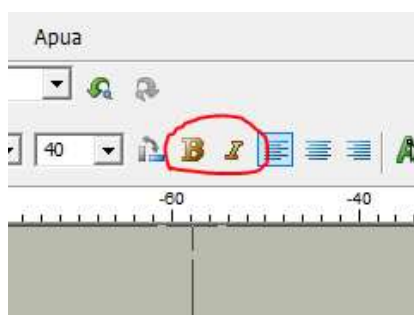


Kuva 30. Kirjainvälien muokkaus.

Tekstin fonttia voidaan muuttaa kuvassa 31 esitellystä vetovalikosta. Ohjelmassa on enemmän valmiita fontteja, kun valikkoa vierittää alemmas. Ohjelma antaa myös käyttäjän itse määrittellä uuden fontin vetovalikon uusi TT fontti-kohdasta. Valmiita fontteja voidaan myös muokata lihavoinnilla tai kursivoinnilla kuvan 32 painikkeilla.

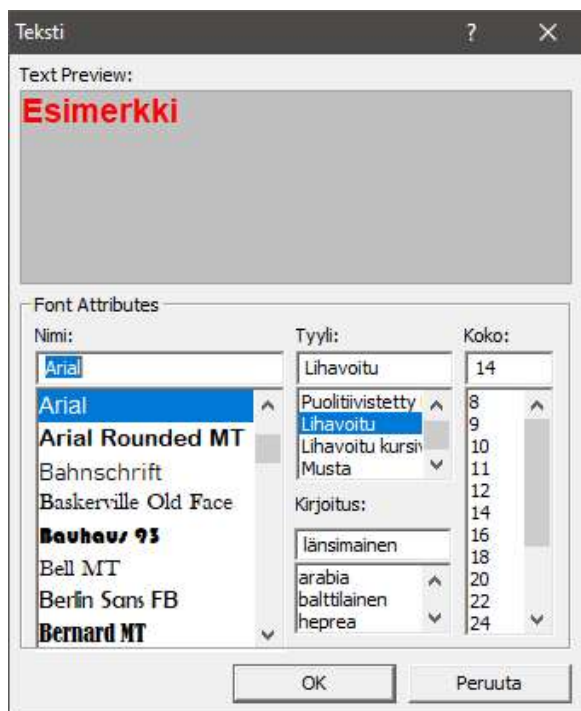


Kuva 31. Fontti vaihtoehdot.



Kuva 32. Fontin lihavointi ja kursivointi.

Kuvan 33 ikkuna aukeaa, kun valitaan ”uusi TT fontti”, kyseisestä ikkunasta valitaan valmis fontti ja annetaan sille ominaisuuksia, kuten koko ja tyyli, ikkunasta nähdään myös fontin esikatselu. Kun fontti on valittu, painetaan OK.

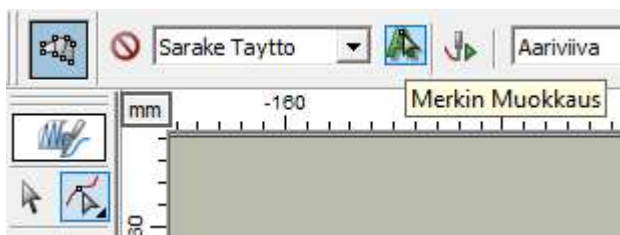


Kuva 33. Uuden fontin luonti.

Kun teksti on viimeistelty, painetaan enter-nappia ja ohjelma rakentaa tikit kuvan 34 mukaiseksi kuvaksi. Jos halutaan vielä muokata tekstiä tikkien luomisen jälkeen, valitaan kuvionmuokkaustyökalu, klikataan tekstiä ja valitaan kuvassa 35 näkyvä merkin muokkaus. Tekstiä voidaan myös muokata pelkästään kuvionmuokkaustyökalulla, jolloin saadaan fonttia muutettua luovemmalla tavalla tarttumispisteistä vetämällä.



Kuva 34. Valmis teksti.



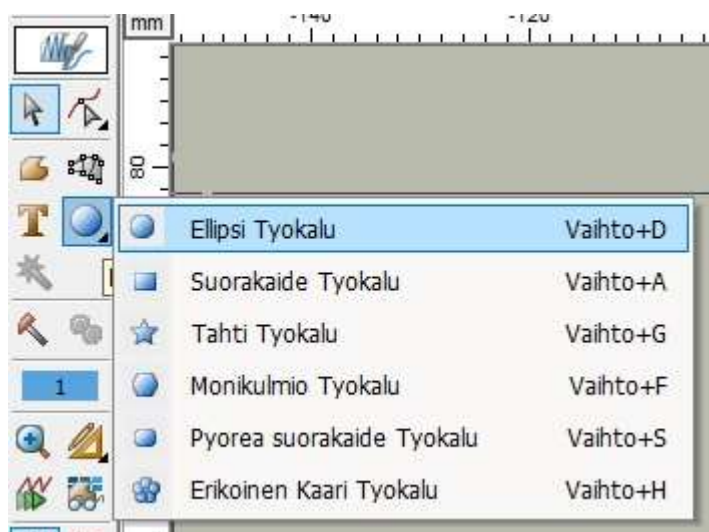
Kuva 35. Tekstin muokkaus.

4.5 Kehykset ja applikointi

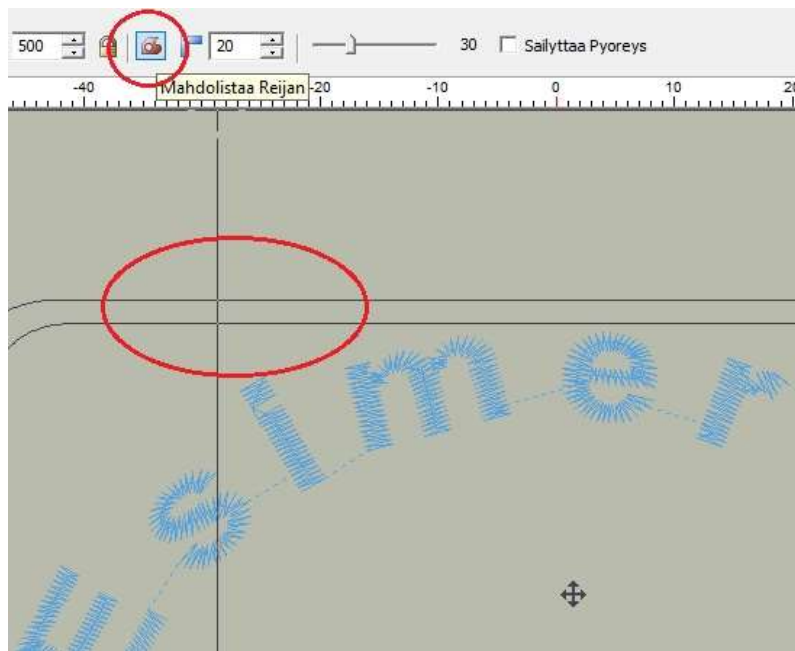
Kehykset ja applikointi ovat tarpeellisia, kun ollaan luomassa esimerkiksi irtomerkkejä tai kehystämässä irrallista kangasta johonkin toiseen kappaleeseen.

4.5.1 Kehykset

Kehykset luodaan käyttämällä valmiita muotoja tai itse piirrettyä suljettua kuviota. Luodaan esimerkikikehys valmiista kuvioista kuvan 36 mukaan. Kuvioista saadaan tehtyä kehykset, kun lisätään siihen reikä kuvan 37 osoittamasta paikasta. Lopuksi kehys luodaan painamalla enter-nappia, jolloin ohjelma pyytää määrittelemään tikkien suunnan sekä aloitus- että lopetuspisteen. Pisteiden määrittely voidaan huoletta ohittaa kehysiä luodessa painamalla enter-nappia molempien kohdalla.

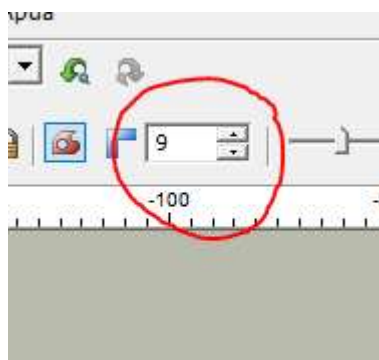


Kuva 36. Valmiit kuviot.



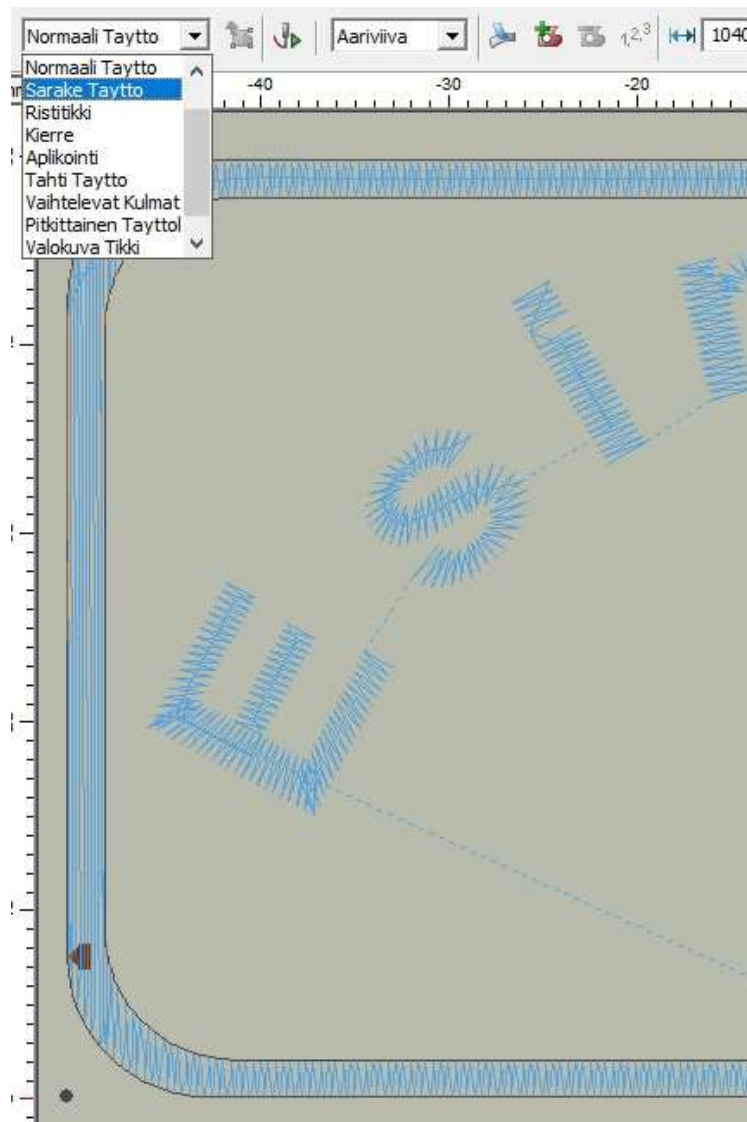
Kuva 37. Kehyksen luonti.

Kehyksen reunan paksuutta voidaan muuttaa kuvan 38 mukaisesta paikasta ylätyökalupalkissa ja yksikkönä on 1/10 millimetri eli jos valitaan paksuudeksi 30 niin tämä tarkoittaa 3 millimetriä.



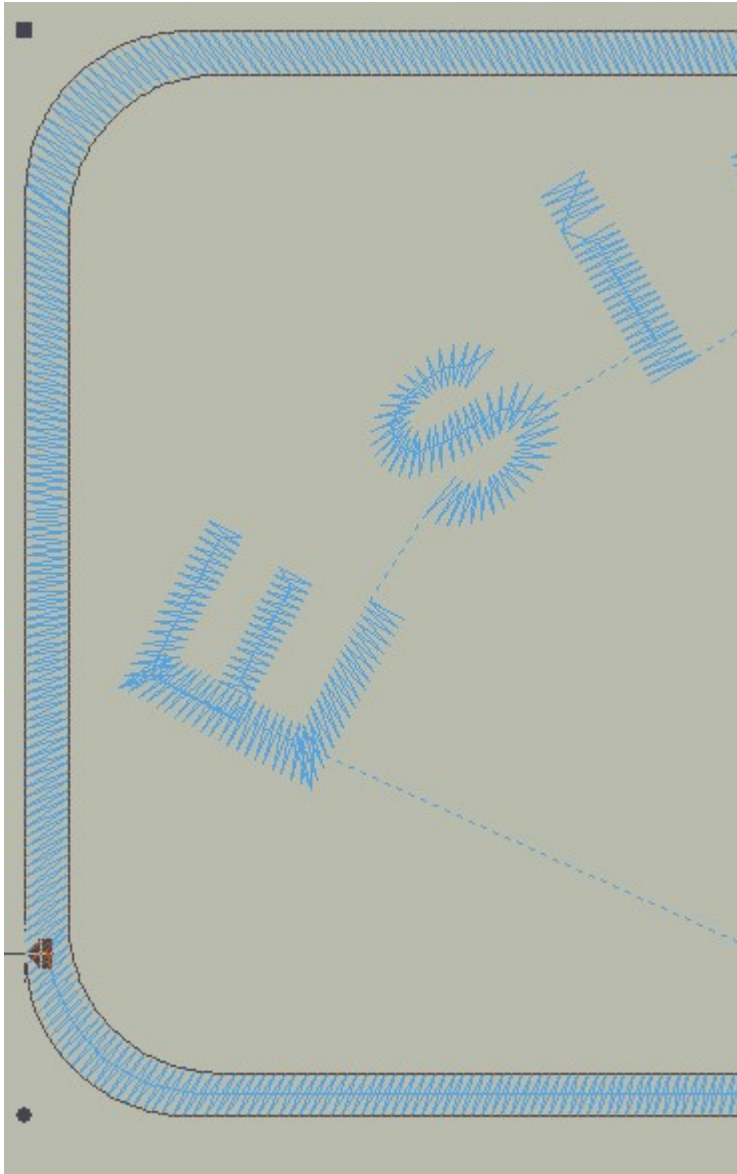
Kuva 38. Kehyksen paksuuden muokkaus.

Kun kehys luodaan, sen tikkaus luultavasti näyttää kuvan 39 mukaiselta ja se on syytä muuttaa toisenlaiseksi. Valitaan kuvan 39 vetovalikosta saraketäyttö normaalitäytön tilalle, jolloin tikit muuttavat suuntansa poikittain kuvioon nähden.



Kuva 39. Kehyksen tikkien vaihtaminen.

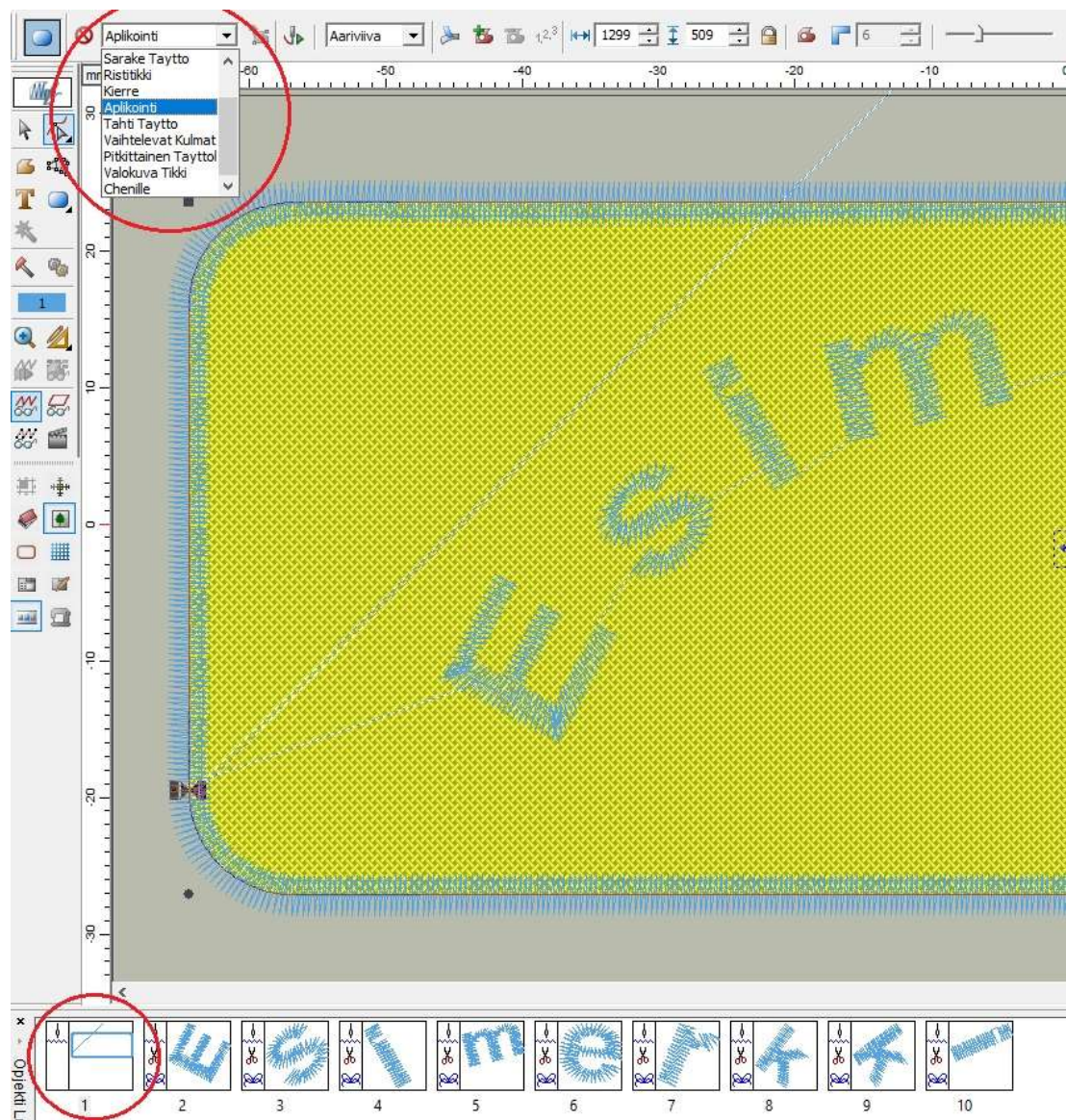
Valmis kehys pitäisi näyttää kuvan 40 mukaiselta ja tikkien suunta pitäisi olla kuvion mukaan poikittain juoksevaa.



Kuva 40. Valmis kehys.

4.5.2 Applikointi

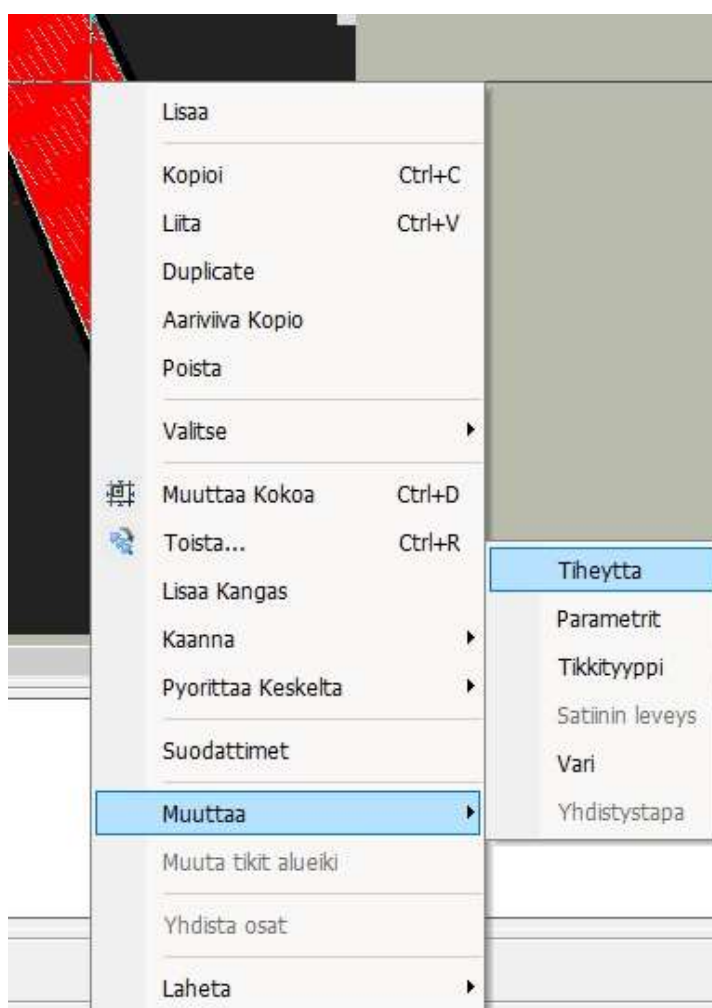
Applikointi tapahtuu hyvin samalla tavalla kuin kehyksen luonti, mutta jätetään kuvion reikä tekemättä ja tikiksi valitaan applikointi kuvan 41 mukaisesti ja ohjelma luo applikointitikkauksen itse. On myös tärkeää, että applikointitikki on laitettu tikkausjärjestyksessä ensimmäiseksi kuten kuvassa 41.



Kuva 41. Applikointitikin luonti.

4.6 Tikkien muokkaus

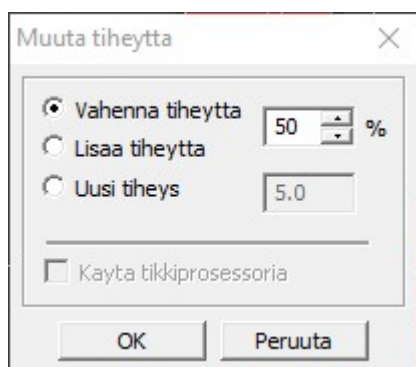
Tikkien asetuksia pystytään muuttamaan laajemmin, kun tikit on luotu suunnan määrittämisen jälkeen. Asetuksia päästään muuttamaan painamalla hiiren oikeaa näppäintä valitun kappaleen päällä, kuten kuvassa 42. Valikosta päästään muuttamaan tikkien tiheyttä, tyyppiä sekä väriä. Parametrit-kohdasta päästään syvällisemmin muokkaamaan tikkien asetuksia, kuten tikin askeleen pituutta sekä asettamaan kappaleeseen vedonkorjauksen. Samasta valikosta päästään myös muokkaamaan kappaleen kokoa sekä kääntelemään sen suuntaa.



Kuva 42. Tikkien asetukset.

4.6.1 Tikkitiheyden muokkaus

Tikkitiheyden muokkaus tapahtuu prosentuaalisesti. Kuvassa 43 esitellystä ikkunasta voidaan valita, halutaanko lisätä vai vähentää tiheyttä tai halutaanko antaa kokonaan uusi arvo tikkitiheydelle. Uutta tiheyttä määritettäessä ohjelma tarjoaa automaattisesti tiheydeksi kappaleen alkuperäistä lähtöarvoa. Kappaleen tiheys aloittaa oletuksena 0 %:sta tai arvosta 5.0. Tikkiä tiheyttä voidaan lisätä tai vähentää antamalla ruutuun arvo ja painamalla OK. Jos kyseinen asetus halutaan muuttaa takaisin, voidaan valita, että vähennetään tai lisätään tiheyttä saman verran kuin lisättiin tai vähennettiin.



Kuva 43. Tiheyden asetukset.

4.6.2 Tikkityypin muokkaus

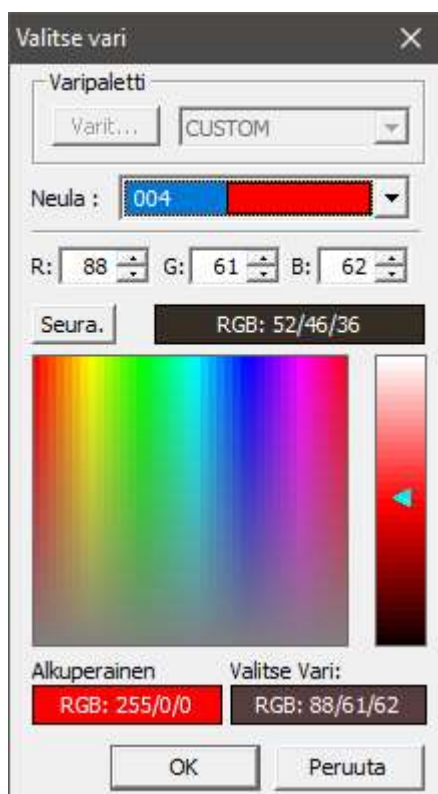
Tikkityyppejä voidaan muokata kuvan 44 näköisestä ikkunasta. Tikkityyppejä on ohjelmassa valittavissa 17 erilaista ja jokaisen tikkityypin asetuksia voidaan erikseen muokata samassa ikkunassa. Yleensä näiden asetusten muokkaus ei ole tarpeellista.



Kuva 44. Tikkityypin valinta.

4.6.3 Tikin värin muuttaminen

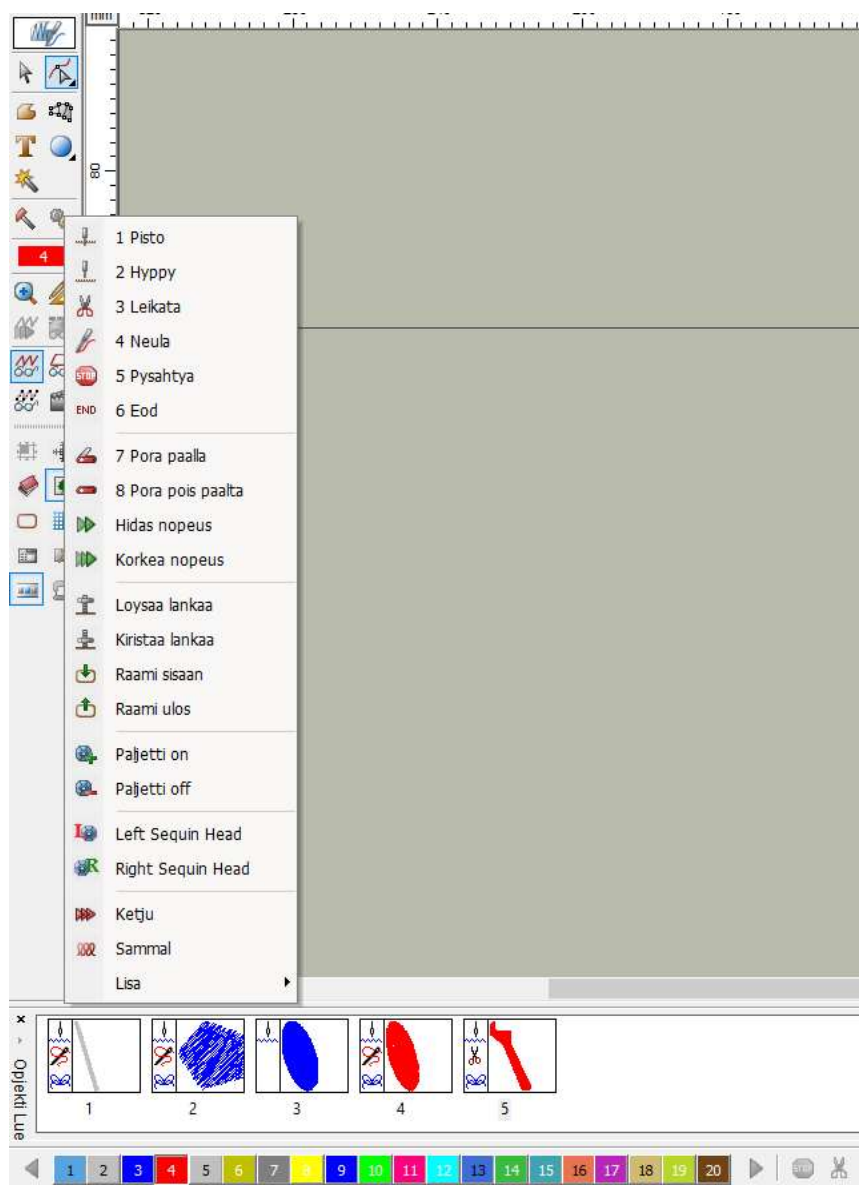
Tikin värin muuttaminen ohjelmassa on suurimmilta osin kosmeettista, jos valmis työ on yksivärinen. Jos piirretyssä kappaleessa on päällekkäisiä tikkejä muista kappaleista, niiden väriä voidaan muuttaa kuvan 45 ikkunasta, jotta ne olisi helpompi erottaa toisistaan. Värin muuttaminen on tärkeää, jos valmiissa työssä on monta eri väriä. Kun ohjelma siirretään kirjontakoneelle niin kone tunnistaa ohjelmasta kappaleet eri värien perusteella, jolloin kirjontakoneesta voidaan asettaa lankavärit oikeaan järjestykseen ja näin ollen saada lopulliseen kappaleeseen oikeat värit.



Kuva 45. Tikin värin muuttaminen.

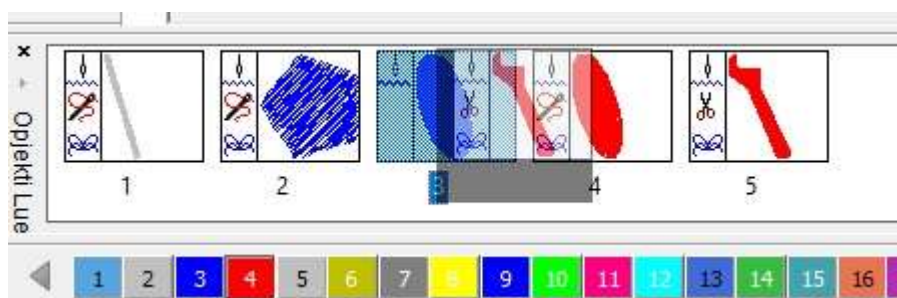
4.7 Kappaleiden tikkausjärjestyksen muokkaus

Kappaleiden tikkaustoimintojen muokkaus ei aina ole tarpeellista, koska ohjelma osaa pääasiassa itse määrittää minne langankatkaisut ja päätetikit kannattaa laittaa. Jos toimintojen muokkaus on todettu tarpeelliseksi kuvan 46 valikko saadaan auki valitsemalla työkaluista kaksi ratasta eli erikoistoiminnot, josta voidaan valita haluttu työvaihe.



Kuva 46. Vaiheiden lisäys työjonoon.

Kappaleiden tikkausjärjestystä voidaan muuttaa kuvan 47 osoittamalla tavalla, ottamalla siirrettävästä kappaleesta kiinni alapalkissa ja vetämällä se kappaleen päälle, jonka eteen siirrettävä kappale halutaan asettaa.



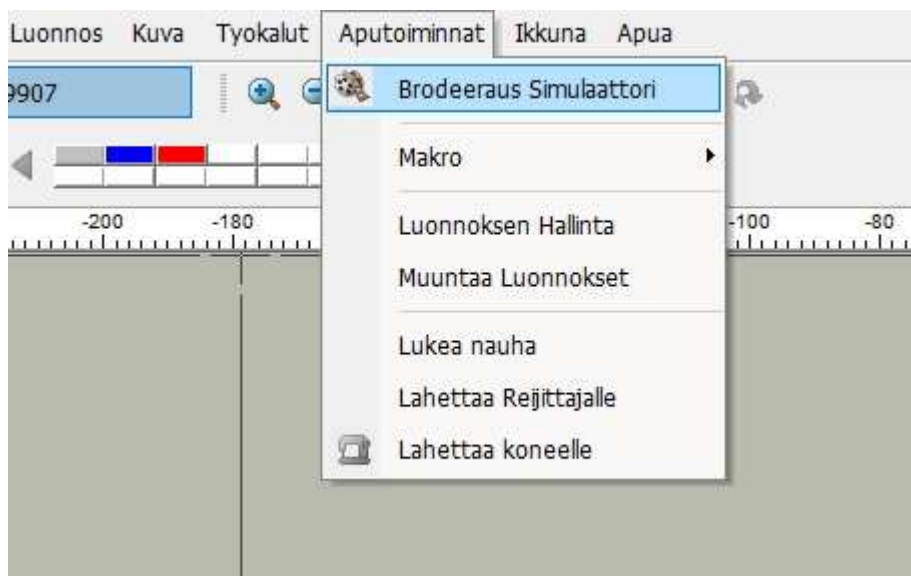
Kuva 47. Kappaleiden järjestyksen muuttaminen.

4.8 Luonnoksen simulointi

Luonnoksen simulointi on hyödyllinen työkalu millä voidaan tarkastaa työn jälki ennen työn siirtämistä kirjontakoneelle. Simuloimalla luonnosta nähdään hyvin, jos tikkien tiheys ei ole tarpeeksi suuri, kuvio menee liian ohkaiseksi tai jos luonnoksessa on jotain muuta korjattavaa mikä ei näkynyt piirtovaiheessa.

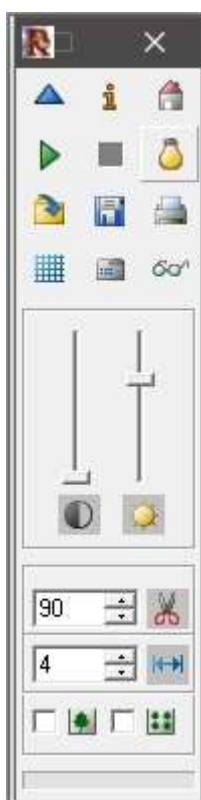
4.8.1 Brodeeraussimulaattori

Brodeeraussimulaattorissa pystytään katselemaan luonnosta semmoisena kuin sen kuuluisi näyttää kankaalla. Simulaattoriin pääsee ohjelman ylävetovalikoista kuvan 48 osoittamasta kohdasta.



Kuva 48. Brodeeraussimulaattori.

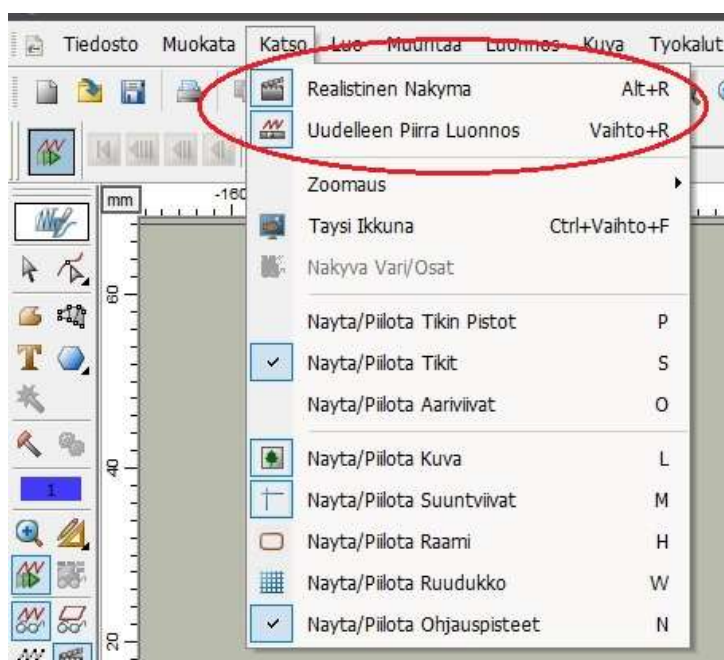
Brodeeraussimulaattorin kuvan 49 mukaisesta ohjauspaneelistä, voidaan vihreästä nuolesta aloittaa simulointi ja samasta nuolesta voidaan liikkua brodeeraus vaiheissa eteenpäin. Lampun kuvasta voidaan säätää simulaattorin valaistuksen suuntaa ja säätimistä voidaan säätää kontrastia sekä valaistuksen voimakkuutta. Tulostimen kuvasta voidaan tulostaa luonnos ja talon kuvasta päästään takaisin ohjelman työpöydälle.



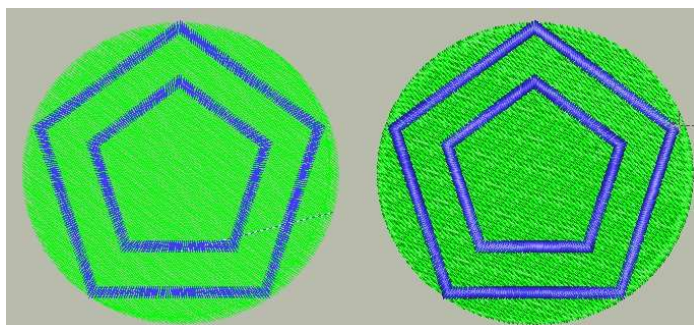
Kuva 49. Brodeeraussimulaattorin ohjauspaneeli.

4.8.2 Luonnoksen tikkauksen simulointi

Tikkejä voidaan simuloida myös ohjelman työpöydällä. Simulointi voidaan aloittaa kuvassa 50 punaisella ympyröidyistä painikkeista. Realistinen näkymä muuttaa luonnoksen kuvan 51 mukaisesti eli ohjelma luo luonnokseen realistiset tikit, joka auttaa ongelmakohtien paikantamisessa.



Kuva 50. Simuloinnin käynnistäminen työpöydällä.



Kuva 51. Simuloidut tikkaukset.

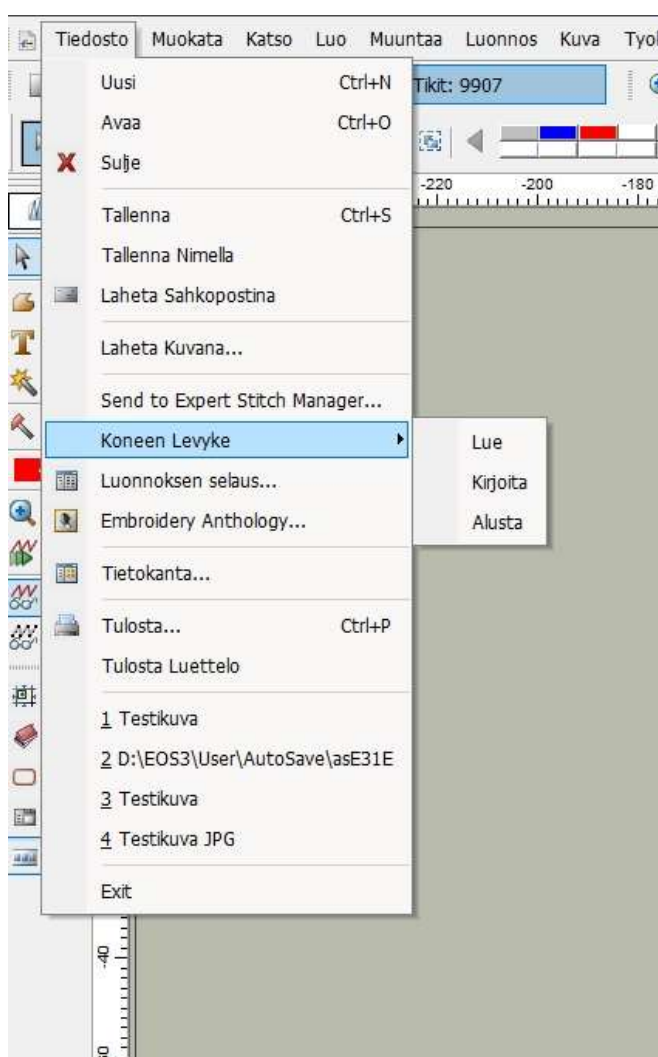
Tikkauksen simulointi käynnistetään kuvassa 50 ympyröidystä alemmasta työkalusta. Työkalulla voidaan simuloida luonnoksen valmistumista reaaliajassa ja kuvan 52 ohjauspaneelilla voidaan aloittaa ja tarpeen mukaan pysäyttää simulointi ja muuttaa simuloinnin kulkunopeutta.



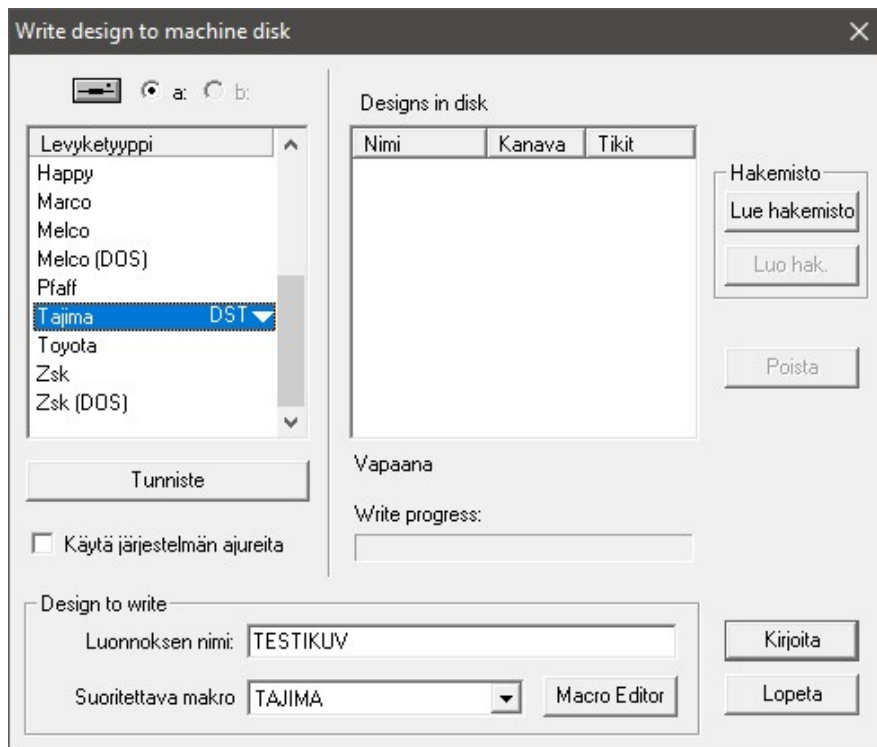
Kuva 52. Tikkauksen simuloinnin ohjaus.

4.9 Kuvion siirtäminen levykkeelle

Kuvio voidaan siirtää levykkeelle ohjelman ylävetovalikosta kuvan 53 mukaisesti koneen levyke-kohdasta, josta valitaan sitten kirjoita. Työpöydälle aukeaa kuvan 54 mukainen ikkuna, josta valitaan kirjoitusmuodoksi Tajima .DST-muoto. Luonnokselle voidaan myös antaa nimi kirjoittamalla se luonnoksen nimi-riville ja lopuksi painetaan kirjoita, jolloin ohjelma siirtää luonnoksen levykkeelle.



Kuva 53. Työn siirtäminen levykkeelle.



Kuva 54. Levykkeelle kirjoittaminen.