Guida dell'utente

Artistic DIGITIZER

JANOME

Janome Artistic Digitizer

Manuale del software

Il contenuto di questo manuale e il software associato sono di proprietà di DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD. Nessuna parte di questa pubblicazione o del software di accompagnamento può essere riprodotta, adattata, copiata o distribuita, trasmessa, trascritta, archiviata in un sistema di recupero o tradotta in qualsiasi linguaggio umano o informatico, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, magnetico, manuale o altrimenti, o divulgato a terzi.

Marchi: DRAWstitch è un marchio e / o marchio registrato di DRAWstitch International Ltd.

Janome Artistic è un marchio e / o marchio registrato di JANOME Corporation(Japan) e / o dei suoi licenziatari.

Altri prodotti, caratteri e nomi e loghi di società possono essere marchi o marchi registrati delle rispettive società.

Protezione brevettuale: alcune funzionalità e strumenti del software Janome Artistic Digitizer sono protetti dal brevetto USA 8,694,146 e 10,132,018. Le nuove funzioni/strumenti di Sketch e Re-arrange sono in attesa di brevetto. Potrebbero essere in corso ulteriori brevetti negli Stati Uniti e altrove.

Importante:

L'utilizzo del software è soggetto all' Accordo di licenza per l'utente finale (EULA) di DRAWSTITCH INTERNATIONAL LIMITED. Per visualizzare l'EULA, consultare la finestra di dialogo **Aiuto > Riguardo** sul software (Windows) o la finestra di dialogo **Artistic > Informazioni su Artistic** (MacOS).

Avviso, garanzie e dichiarazioni di non responsabilità:

Tutte le informazioni sono fornite "così come sono" senza garanzie di alcun tipo, espresse o implicite, incluse, a titolo esemplificativo, le garanzie implicite di commerciabilità, idoneità per uno scopo particolare o non violazione. DRAWSTITCH INTL. LTD non si assume alcuna responsabilità per errori o omissioni nelle informazioni, nel software o in altri documenti, a cui fanno riferimento o collegati a questo manuale.

I riferimenti a società, servizi e prodotti sono forniti "così come sono" senza garanzie di alcun tipo, esplicite o implicite. In nessun caso DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD o i suoi funzionari, dipendenti o affiliati saranno ritenuti responsabili per danni speciali, incidentali, indiretti o consequenziali di qualsiasi tipo o danni di qualsiasi tipo, inclusi, a titolo esemplificativo, quelli derivanti da perdita di utilizzo, dati o profitti, anche se informato della possibilità di danni e su qualsiasi teoria della responsabilità, derivante da o in connessione con l'uso o l'esecuzione di queste informazioni.

Le informazioni contenute in questo manuale sono fornite esclusivamente a scopo informativo e, sebbene DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD sia fiducioso nella sua accuratezza, si noti che questo manuale potrebbe includere inesattezze tecniche o di altro tipo o errori tipografici. Le modifiche vengono periodicamente aggiunte alle informazioni qui contenute; queste modifiche saranno incorporate nelle nuove edizioni di questo manuale senza preavviso.

DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD può apportare miglioramenti e / o modifiche ai prodotti e / o ai programmi / software descritti in questo manuale in qualsiasi momento.

Stampa:

È possibile stampare questo manuale del software a condizione che:

(a) stampi una singola copia del manuale per uso personale;

(b) NON rimuovere o alterare le note sul copyright o altri mezzi di identificazione o dichiarazioni di non responsabilità come appaiono nel presente Manuale del software;

(c) NON effettuare sistematicamente copie stampate o elettroniche del Manuale del software per qualsiasi scopo;

(d) NON visualizzare o distribuire alcuna parte del Manuale del software su alcuna rete elettronica, incluso senza limitazione Internet e il World Wide Web;

(e) NON utilizzare in tutto o in parte il Manuale del software per scopi commerciali.

Lingua

Qualsiasi traduzione di questo documento viene fornita solo per comodità e in caso di controversia verrà considerata valida solo la versione inglese.

Per maggiori informazioni visita

www.janome.com/products/software/artistic-digitizer/

www.drawstitch.com

Contatta DRAWstitch Intl. Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2025 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

Tutti i diritti riservati.

Ultimo aggiornamento, febbraio 2025

1. Per iniziare 11

1.1 Installazione ... 12
1.2 Manutenzione ... 15
1.3 Software key ... 16
1.4 Aggiornamento Software ... 17
1.5 Connetti dispositivi esterni ... 18
1.6 Ottieni Aiuti su ... 20
1.7 Nuove funzionalità ... 22
1.8 Tour area di lavoro ... 30
1.9 Tecniche ... 34
1.10 Avvio veloce ... 36
1.11 Scheda riferimento rapido ... 39

2. Lavorare con i file 44

2.1 Crea un disegno ... 45
2.2 Apri disegni ... 46
2.3 Browser ... 47
2.4 Importa file ... 55
2.5 Importa immagine vettoriale ... 56
2.6 Importa immagine bitmap ... 57
2.6.1 Apri come sfondo ... 60
2.6.2 Digitazione Automatica - Traccia dei contorni ... 62
2.6.3 Apri come Cross-stitch ... 65
2.6.4 Apri come Photo-stitch ... 66
2.6.5 Apri come PaintStitch ... 68
2.6.6 Apri come Sketch ... 70
2.6.7 Modifica Riempimenti Bitmap ... 72
2.6.8 Immagine da webcam ... 82
2.6.9 Immagine da scanner ... 84
2.7 Importa file da ricamo ... 85
2.8 Salvataggio disegni ... 88
2.9 Stampa disegni ... 90
2.9.1 Stampa disegno ... 91
2.9.2 Stampa Immagine ... 95
2.10 Esporta disegno ... 97
2.10.1 Esporta a Dropbox ... 97
2.10.2 Esporta Immagine ricamo ... 102
2.10.3 Esporta a SVG ... 104
2.10.4 Esporta a Trapunta ... 105

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2.10.5 Esporta a Taglierina ... 105
2.10.5.1 Esporta a file ... 107
2.10.5.2 Collegamento diretto a Taglierina ... 108
2.10.5.3 Configurazone wireless Artistic Edge ... 116
2.10.5.4 Stampa templates ... 120
2.11 Invia a macchina ... 124
2.12 Esporta a USB ... 127

3. Selezioni 129

3.1 Seleziona con mouse (click) ... 130
3.2 Seleziona con tasti ... 132
3.3 Seleziona per tipo di punto ... 133
3.4 Seleziona per colore ... 134
3.5 Seleziona su Manager sequenza ... 135
3.6 Seleziona per Cristallo ... 135

4. Visualizza i tuoi disegni 139

4.1 Strumento zoom ... 140
4.2 Misura ... 141
4.3 Visualizza disegno ... 142
4.4 Visualizza spessore ... 143
4.5 Cristalli sovrapposti ... 144
4.6 Seleziona sorgente luminosa ... 144
4.7 Visualizza griglia ... 145
4.8 Visualizza Mirino ... 146
4.9 Visualizza telaio ... 147
4.10 Ridisegna lentamente (Shift+F11) ... 147
4.11 Personalizza i colori (Interfaccia Utente) ... 149
4.12 Lineeguida ... 150

5. Crea oggetti 154

5.1 Strumento digitalizza ... 155
5.1.1 Forme contorni ... 156
5.1.2 Forme a mano libera ... 161
5.1.3 Forme Bacchetta magica ... 163
5.2 Inserisci Cristallo ... 164
5.3 Disegna forme ... 165
5.3.1 Ellisse - Cerchio ... 166
5.3.2 Torta ... 167
5.3.3 Rettangolo ... 170
5.3.4 Trapezio - Parallelogramma ... 171

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5.3.5 Poligoni ... 173
5.3.6 Stella ... 174
5.4 Opzioni Strumenti ... 177
5.5 Arrangiamento (Circolare-Rettangolare) ... 179
5.5.1 Arrangiamento rettangolare ... 181
5.5.2 Arrangiamento circolare ... 187
5.6 Bordo Automatico ... 196

6. Modifica oggetti 199

6.1 Modifica Nodi ... 200
6.1.1 Seleziona Nodo (i) ... 202
6.1.2 Modifica Forme ... 203
6.1.3 Unisci Nodi ... 207
6.1.4 Dividi contorno ... 208
6.1.5 Ponte stencil ... 208
6.2 Posizione Oggetti ... 209
6.3 Copia - Duplica - Cancella ... 210
6.4 Trasforma oggetti ... 211
6.4.1 Scala - Dimensione oggetti ... 213
6.4.2 Inclina - Oggetti inclinati ... 215
6.4.3 Rotazione oggetti ... 216
6.4.4 Oggetti specchiati ... 217
6.5 Aggiungi nuovo oggetto come clone ... 218
6.6 Allinea - Distribuisci ... 219
6.7 Grandezza oggetto automatica ... 222
6.8 Forme oggetti ... 223
6.9 Raggruppa - Dividi gruppo ... 225
6.10 Combina - Dividi ... 226
6.11 Converti contorno in oggetto ... 227
6.12 Converti il riempimento alla linea centrale ... 228
6.13 Annulla - Ripristina ... 229
6.14 Rimuovi sovrapposizioni ... 229

7. Modifica Punti 231

7.1 Selezioni in modifica punti ... 233
7.2 Muovi punti ... 235
7.3 Movimento a scatto ... 235
7.4 Inserisci Punti ... 236
7.5 Cancella Punti ... 236
7.6 Mostra Nascondi Nodi ... 237

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Lettering 238

8.1 Per aggiungere testo ... 239
8.2 Testo Intelligente - Abbreviazioni ... 241
8.3 Modifica forma del testo ... 245
8.4 Piazzamento del Testo ... 246
8.5 Testo su cornice ... 250
8.6 Monogramma ... 253
8.6.1 Modifica monogramma ... 254
8.6.2 Modifica Template monogramma ... 254
8.6.3 Aree di sovrapposizione ... 257

9. Lavorare con i colori 259

9.1 Imposta colori predefiniti ... 264
9.2 Selezione per colore ... 265
9.3 Gestione del colore ... 266
9.4 Armonie ... 268

10. Riordina disegno 271

10.1 Riordina oggetti ... 272
10.2 Manager sequenza ... 273
10.3 Riorganizza ... 279

11. Strumenti 284

11.1 Crea Nomi multipli ... 285
11.2 Inserisci simbolo ... 288
11.3 Libreria Clipart ... 289
11.4 Converti ... 293
11.5 Crea floreale ... 295
11.6 Coltello ... 300
11.7 Ambiente trapunto ... 301
11.8 Redwork ... 303

12. Arrangiamento 305

12.1 Arrangiamento su riempimento ... 308
12.1.1 Rettangolo ... 311
12.1.2 Circolare ... 314
12.1.3 Contorno ... 318
12.1.4 Linea singola ... 320
12.1.5 Adatta alla forma ... 321
12.1.6 Adatta alla linea ... 323

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

12.1.7 Floral vine ... 325
12.1.8 Space Fill ... 334
12.1.9 Floral fill ... 337
12.2 Arrangiamento su contorno ... 341
12.3 Arrangiamento ed Oggetti Clonati ... 346
12.4 Arrangiamento nidificato ... 350

13. Ricamo - Creazione di disegni da ricamo 353

13.1 Tipi di Punti - Tipi di ricamo ... 354
13.2 Selezione Tessuto ... 363
13.3 Proprietà ... 365
13.4 Proprietà riempimento ... 367
13.4.1 Immagine ... 368
13.4.2 Cordoncino ... 368
13.4.3 Puntoraso ... 375
13.4.4 Riempimento a linee ... 382
13.4.5 Applicazione ... 387
13.4.6 Riempimento a rete ... 391
13.4.7 Stippling ... 393
13.4.8 Croce ... 396
13.4.9 Punto croce ... 397
13.4.10 Foto-Stitch ... 398
13.4.11 PaintStitch ... 400
13.4.12 Sketch ... 403
13.5 Proprietà contorno ... 408
13.5.1 Immagine ... 408
13.5.2 Impuntura ... 408
13.5.3 Cordoncino seriale ... 412
13.5.4 Intaglio ... 418
13.5.5 Vettore ... 426
13.5.6 Asole ... 427
13.6 Strumenti Dividi e Direzioni ... 429
13.7 Funzioni Speciali ... 435
13.8 Proprietà disegno ... 436
13.8.1 Generale ... 437
13.8.2 Opzioni di ottimizzazione ... 438
13.9 Macchina / Telaio ... 444
13.9.1 Aggiungi telai multipli ... 452
13.10 Sequenza di ricamo ... 458
13.10.1 Sequenza ricamo automatica ... 458
13.10.2 Sequenza ricamo manuale ... 462

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

14. Cristalli - Creare disegni con Cristalli 465

14.1 Inserisci singolo cristallo ... 469
14.2 Creare un disegno con crystalli ... 470
14.3 Riempimento cristalli - Proprietà ... 476
14.3.1 Riempimento rettangolare ... 481
14.3.2 Riempimento circolare ... 486
14.3.3 Riempimento a contorno ... 491
14.3.4 Linea singola ... 494
14.3.5 Riempimento adatta alla forma ... 495
14.3.6 Adatta alla linea ... 500
14.4 Cristalli su contorno ... 501
14.5 Cristalli sovrapposti ... 505

15. Intaglio - Crea disegni con Intagli 507

15.1 Creare disegno ad Intaglio da zero ... 508
15.2 Proprietà Intaglio ... 513
15.3 Stampa e Taglio ... 517

16. Stencil - Creare disegno stencil 522

16.1 Creare disegno stencil ... 524
16.2 Parametri Stencil ... 530

17. Pitture - Disegni pitturati 535

17.1 Lavorare con colori a pittura ... 541
17.2 Cambiare spessore pennelli ... 544
17.3 Proprietà pittura ... 545
17.3.1 Riempimento a Pittura ... 546
17.3.2 Contorno a Pittuta ... 551
17.4 Flusso dei Punti ... 555
17.5 Pittura realistica ... 557

18. Preferenze software 558

18.1 Generale ... 559
18.2 Strumenti ... 560
18.3 Monitor ... 562
18.4 Visualizza ... 563
18.5 Stampa ... 565
18.6 Ordine paletta ... 566
18.7 Telai personalizzati ... 568

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Index

570

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per iniziare

Il software per ricamo Artistic Digitizer è dotato di un ambiente di lavoro di nuova generazione che vi stupirà con il suo design innovativo, l'integrazione 3D, l'uso intuitivo e con una qualità di ricamo mozzafiato.

Creare un ricamo richiederà meno tempo e sforzo, fornendovi più tempo per godere delle vostre creazioni.

Artistic Digitizer è molto di più. Comprende strumenti per la creazione di intagli, pitture e per disegni a trapunta. Inoltre, puoi creare stampi e disegni con cristalli /strass. È un software per tutte le creazioni artigianali.



Installazione

Il primo passo per iniziare ad usare il software è "l'installazione". L'installazione salverà il software sul tuo computer, prima di procedere, assicurarati che il sistema soddisfi i requisiti di sistema. È necessario soddisfare i requisiti minimi di sistema per poter installare il software.

I sistemi operativi diversi da quelli indicati di seguito non sono supportati.

Requisiti minimi di sistema:

Sistema operativo:	Windows 10 or 11 with the latest updates La versione più recente e la precedente di MacOS, a confronto dalla data di rilascio di questo software
CPU:	Intel Core i3/i5/i7/i9 or AMD Athlon X4, A10-Series, FX series, Ryzen 3/5/7/9,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	Apple's M1 and M2
RAM:	6 GB di RAM
Hard disk:	1.5 GB di spazio libero non compresso
Scheda grafica:	Acceleratore 3D DirectX 11 con almeno 1 GB di RAM, colore a 32 bit (solo Windows)
Risoluzione del Monitor:	1366 x 768
Connessione Internet:	Obbligatorio

Installando il software

Assicurati di essere loggato come utente con privilegi amministrativi.

Chiudere tutte le applicazioni, inclusi tutti i programmi di rilevamento dei virus e le applicazioni aperte nella barra di sistema o nella barra delle applicazioni di Windows. Non fare nulla che possa aumentare il tempo di installazione e interferire con l'installazione.

Installazione di MS Windows

Inserire la chiavetta USB di installazione in una porta USB del computer. Si consiglia di chiudere tutti i programmi in esecuzione prima di procedere.

Aprire Windows Explorer e navigare fino all'unità flash di installazioneArtistic, poi cliccare su "setup.exe".

Se hai un link per scaricare il file di installazione, puoi digitarlo nel campo URL di un qualsiasi browser web e scaricare il file. Estrai il file di installazione dal file zip scaricato facendo clic con il pulsante destro del mouse e selezionando "Estrai tutto ...". Una volta seguite le istruzioni per estrarre il file di installazione, bisogna andare in quella cartella ed eseguire il file facendo doppio clic su di esso.

Se si esegue l'installazione su un sistema operativo Windows 10 / 11, apparirà la "schermata di sicurezza" con informazioni sul nuovo software e verrà chiesto il consenso per continuare. È necessario eseguire l'accesso come amministratore oppure selezionare "Consenti" se sei già connessi come amministratore.

1. Apparirà la finestra di dialogo iniziale di benvenuto dell'installazione; a questo punto è necessario seguire i passaggi della procedura guidata per procedere con l'installazione. Se possibile, tenere la "Chiave USB hardware" e il cutter scollegati durante l'installazione del software. Fare clic su "Avanti>" per continuare.
2. Quando si apre la finestra con i termini dell'accordo di licenza:
   Fai clic sul primo pulsante di scelta rapida della finestra, confermando di accettare i termini dell'accordo di licenza. (ATTENZIONE! LEGGERE ATTENTAMENTE I TERMINI E LE CONDIZIONI DEL CONTRATTO DI LICENZA). Quindi fare clic sul pulsante "Avanti>"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Nella finestra di dialogo successiva, è possibile specificare dove si desidera che il software venga installato. È possibile modificare la "cartella d'installazione" facendo clic sul pulsante "Sfoglia ..." e selezionando un'altra cartella. Fai clic su "Avanti>" per continuare.
4. Nella finestra di dialogo successiva, è possibile selezionare i tipi di file che si desidera vengano gestiti dal software. Per impostazione predefinita, l'applicazione è impostata per gestire tutti i formati di file di ricamo supportati. Fai clic su "Avanti>" per continuare.
5. Il software è ora pronto per l'installazione. Fai clic su "Installa" per iniziare l'installazione. Durante l'installazione, è possibile fare clic sul pulsante "Mostra dettagli" per visualizzare il processo di installazione.
6. Durante il processo di installazione, potrebbero apparire più finestre di dialogo che richiedono l'accesso all'installazione dei driver della macchina da ricamo. Fai clic su "Installa" per continuare.
7. Ad un certo punto, sarete informati che l'installazione è terminata. Fai clic su "Fine" per terminare l'installazione.
8. Apri il software facendo doppio clic sul collegamento (Artistic Digitizer) che troverai sul desktop.
9. Viene visualizzato un messaggio che informa che è necessario premere "OK" per inserire la chiave software e il codice di attivazione ricevuti con il software. È necessaria una connessione a Internet. Se si dispone di una chiave USB, inserire la chiave USB.
10. Apparirà la finestra "Software key". Digitare il "numero di serie" e il "codice di attivazione" nei rispettivi campi e fare clic su "Attiva". Se il processo è andato a buon fine il messaggio "Chiave aggiornata correttamente" apparirà nell'area dei messaggi.
11. Fai funzionare nuovamente il software facendo doppio clic sul collegamento  (Artistic Digitizer) che troverai nel desktop.
12. Apparirà la finestra "Informazioni di registrazione". Questa finestra è un modulo che dovresti compilare con informazioni valide e tornare facendo clic sul pulsante "Registra".
13. Sei pronto! Adesso puoi usare il softare.

Installazione MAC OS

Inserire la chiavetta USB di installazione in una porta USB del computer. La chiavetta USB viene rilevata automaticamente e viene visualizzata un'icona denominataArtisticsul desktop. Fate doppio clic sull'unità disco per aprirla e si aprirà la cartella dalla quale dovrete eseguire il programma "Artistic.dmg" facendo doppio clic su di esso. Seguire la procedura a partire dal 5° passaggio.

Se si dispone di un collegamento per scaricare il file di installazione, è possibile digitarlo nel campo URL di un qualsiasi browser web e scaricare il file. In alternativa, il file di installazione è disponibile tramite la seguente pagina web:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. Nell'area Dock è possibile vedere l'avanzamento del download.
2. Once the download is complete, the download icon will change.
3. Se si fa clic sull'icona "Download", viene visualizzato un elenco con gli ultimi file scaricati. Fare clic sul file"Artistic.dmg"Verrà visualizzato un avviso che indica che questo software è stato scaricato da

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Internet; fare clic su "Apri" per procedere. Questo accade solo la prima volta che si esegue l'applicazione.

4. Il file scaricato è un'immagine del disco e facendo clic su "Artistic.dmg" viene rilevata sul Mac e se ne può vedere il contenuto. Sulla scrivania è presente un'icona per l'immagine disco rilevata. Se si chiude accidentalmente la finestra del Finder, è possibile riavviarla facendo doppio clic sull'icona "Artistic Digitizer" nel desktop.
5. Per procedere con l'installazione di "Artistic Digitizer" devi trascinare l'icona del programma sull'icona della cartella "Applicazioni".
6. Trascina l'applicazione"Artistic.dmg"sull'icona della cartella Applicazioni.
   "Avviso": Non fate doppio clic sulle icone perché in questo modo il programma verrà eseguito attraverso il supporto rilevato e non verrà installato.
7. L'installazione è completa e a questo punto è possibile "espellere" il supporto di installazione. Fare clic con il tasto destro del mouse suArtistic Digitizersul desktop e utilizzare l'opzione "Espelli".
8. To Run the software, start "Finder" and navigate to "Applications" folder and locate "Artistic" 
9. Verrà visualizzata la finestra di accesso "Software Key". Ora è necessario digitare il "Numero di serie" e il "Codice di attivazione" nei rispettivi campi. Per procedere all'attivazione, è necessario essere connessi a Internet. Dopo aver digitato la chiave e il codice di attivazione, premere Attiva.
10. Dopo l'attivazione, viene visualizzato il messaggio "Key updated successfully".
11. Ora si è pronti per aprire "Artistic Digitizer", andare nella cartella delle Applicazioni e cercare l'icona"Artistic"  un'altra volta. fare doppio click sull'icona per avviare il programma.
12. Sei pronto per usareArtistic Digitizer.

Manutenzione

Modifica l'installazione di MS Windows

Per attivare le opzioni di manutenzione del programma, bisogna inserire il DVD di Artistic Digitizer nell'unità DVD-ROM e verrà eseguito automaticamente o fare doppio clic sul file di installazione che è stato scaricato.

Un altro modo per attivare la manutenzione del programma è: "Start > Tutti i Programmi > Artistic Digitizer e poi selezionare Disinstalla Artistic Digitizer 1.0".

Se è abilitato il "Controllo Utente", è necessario che si acceda come amministratore (se non siete già l'amministratore) oppure selezionare "Consenti" nella finestra di dialogo che vi informa che un software sta richiedendo i diritti di amministratore. La finestra di dialogo che apparirà vi consente di "Aggiungere o rimuovere i componenti", "Aggiornare componenti" e "Rimuovere tutti i componenti" selezionando la rispettiva opzione.

Selezionare l'opzione di manutenzione desiderata e fare clic su "Avanti>" per procedere. Seguire le procedure di dialogo per completare il processo.

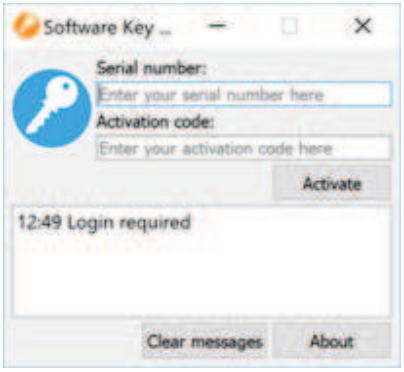
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifica l'installazione di MAC OS

Per modificare l'installazione di MAC OS, l'unica cosa che puoi fare è avviare "Finder" e passare nella cartella "Applicazioni". Trovare l'icona "Artistic" e trascinarlo nel cestino. Quindi è necessario seguire la procedura normale di installazione descritto in precedenza.

Software key

Insieme al software si otterrà una chiave software che consiste in un "numero seriale" e un "codice di attivazione". Questi due numeri possono essere trovati nella confezione del software e devono essere inseriti nei rispettivi campi dello strumento Software Key. Lo strumento Software Key viene installato insieme al software, e può essere trovato nell'angolo in basso a destra della barra delle attività nelle finestre MS (accanto all'antivirus) e nell'angolo in alto a destra della barra dei menu del MAC. Il colore dell'icona varia in base al suo stato. Per attivare il "Software key", è necessario inserire il "numero seriale" e il relativo "codice di attivazione".



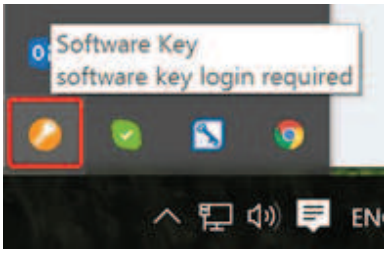
Generalmente all'avvio del software (se non è già stata attivata la chiave software) viene richiesto di digitare il numero di serie e il codice di attivazione per attivare il software. Al fine di procedere con l'attivazione è necessario disporre di una connessione internet attiva. Dopo aver digitato la chiave e il codice di attivazione premere su "Attiva" per procedere. Se si riceve un messaggio con l'avvenuto successo, il seriale è stato attivato e il software è pronto per iniziare. Far eseguire ancora una volta il software per avviarlo.

A questo punto dobbiamo menzionare che "Software Key" è un'utilità installata sul tuo computer e potrai accedervi dalla barra di sistema. Nel caso in cui il software non possa essere avviato, bisogna avviare "Software Key" e controllare lo stato della vostra chiave. Se la chiave è inattiva è necessario digitare il codice di attivazione e riattivare.

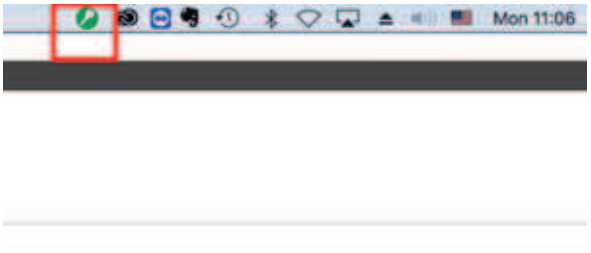
Usare il software su un computer diverso

Devi cliccare sullo strumento "Software key" che troverai nell'angolo in basso a destra accanto al tuo antivirus (in Windows) e nell'angolo in alto a destra della barra dei menu del MAC. Fai clic su "Logout" mentre sei connesso a Internet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Windows



Mac OS

1. Sarai immediatamente disconnesso
2. Ora è possibile andare sull'altro PC e aprire lo strumento di accesso "Software key" semplicemente eseguendo il software.
3. Digitare il "numero seriale" e la "chiave di attivazione" nel rispettivo campo.
4. Quindi fare clic su "Attiva" e il software verrà attivato sull'altro PC. Ora puoi lavorare con il software sull'altro PC.
5. Per tornare al primo PC oppure in qualsiasi altro PC bisogna ripetere lo stesso procedimento.

Basta ricordare che ogni volta che si desidera di cambiare il PC, si deve prima fare il LOGOUT da un PC e poi si può accedere nell'altro.

Aggiornamento Software

Il software controlla periodicamente gli aggiornamenti e ti informa se ci sono nuove aggiunte. Ora sarai sempre aggiornato e puoi sempre usare il software con le sue ultime funzionalità.

MS Windows

Il software viene aggiornato regolarmente e l'utente viene automaticamente avvisato che esistono nuovi aggiornamenti. L'icona degli aggiornamenti apparirà per avvisarti che sono disponibili aggiornamenti per il software.

Facendo clic sull'icona, la procedura guidata di installazione si apre informando quali aggiornamenti sono disponibili. È possibile seguire i passaggi di installazione per installarli.

È inoltre possibile controllare manualmente gli aggiornamenti. Fai clic sul menu "Help" del software e seleziona l'opzione "Controlla Aggiornamenti"

MAC OS

Ogni volta che il software si avvia, controlla gli aggiornamenti. Se c'è un aggiornamento disponibile, apparirà una finestra di dialogo con tutte le informazioni necessarie per l'aggiornamento. Là avrete la possibilità di "Installa aggiornamento", "Ricordamelo più tardi" e "Salta questa versione". Fare clic sul pulsante "Installa aggiornamento" per installare gli aggiornamenti più recenti del software. Se si desidera che questo procedimento venga eseguito automaticamente, seleziona "Scarica e installa automaticamente gli aggiornamenti in futuro" e quindi fai clic sul pulsante "Installa aggiornamenti".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

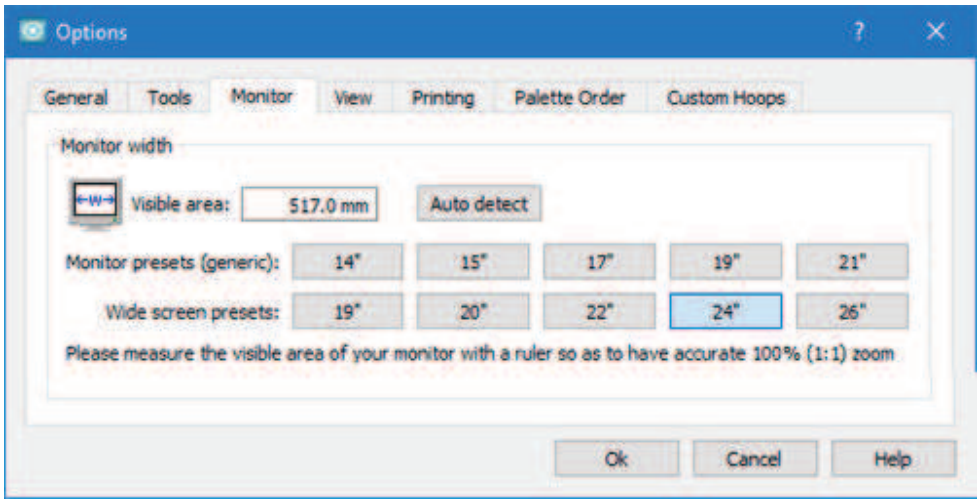
Connetti dispositivi esterni

Il software può essere collegato a molti dispositivi esterni quali macchine per ricamo, taglierine, stampanti, ecc. Alcuni di essi devono essere configurati all'interno del software prima di utilizzarli.

Calibrazione del Monitor

La calibrazione del monitor è importante per poter visualizzare la dimensione effettiva del disegno che si sta creando quando si imposta la visualizzazione al 100%.

Per fare questo è necessario aprire il software Artistic Digitizer e quindi selezionare l'opzione "Opzioni..." dagli Strumenti. Apparirà la finestra di dialogo "Opzioni". Fai clic sulla scheda "Monitor".



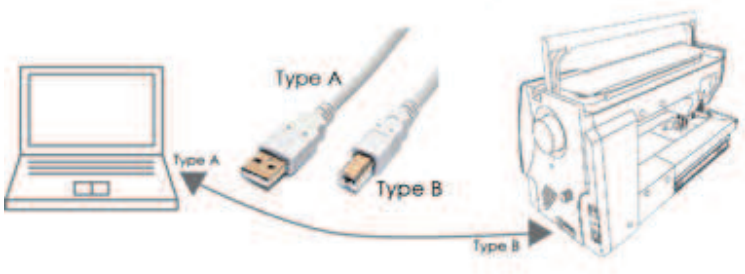
Misura l'area visibile (larghezza) del monitor, nel modo in cui viene visualizzata nell'icona della finestra di dialogo e digitala nel rispettivo campo. Fai clic su "Ok" per applicare la modifica. La prossima volta che selezioni l'impostazione di visualizzazione al 100%, vedrai il disegno nella sua dimensione effettiva nel monitor.

Connessione Macchina da Ricamo

MS Windows

Utilizzare il cavo USB per collegare la macchina da ricamo al PC. La procedura guidata hardware MS Windows inizia automaticamente a cercare i rispettivi driver per installare la macchina sul sistema. Durante l'installazione del software, saranno installate molte macchine. Se MS Windows non è in grado di trovare il driver della macchina da ricamo, potrebbe essere necessario installare il driver dal CD fornito con la macchina da ricamo. Dopo la corretta installazione della macchina da ricamo, siete pronti a inviare disegni da Artistic Digitizer.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



MAC OS

Utilizzare il cavo USB per collegare la macchina da ricamo al computer. MAC OS collegherà automaticamente il dispositivo. È quindi possibile inviare un disegno di ricamo alla tua macchina tramite Artistic Digitizer. Se la macchina non viene rilevata dal software, tutte le opzioni di esportazione saranno disabilitate.

Macchine di ricamo supportate

Artistic Digitizer supporta molte macchine con diversi tipi di connessione. I tipi di connessione disponibili sono: USB, Direct e WiFi. Visualizza l'elenco delle macchine supportate qui sotto:

Macchina	Connessione diretta	Chiavetta USB	WiFi
CM17	•	•	•
MC15000	•	•	•
MC14000	•	•	
MC12000	•	•	
MC11000	•	•	
MC9900		•	
MC9850		•	
SKYLINE S9, Atelier 9	•	•	•
MB-7	•	•	
MB-4S	•	•	
MB-4	•	•	
MC500E, MC550E	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E		•	
NS-1, NS-a	•	•	

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Collegamento della taglierina

Tutte le taglierine sono dotate di un CD di installazione oppure è possibile scaricare i driver dal sito web del produttore. Collegare la taglierina al computer e installare il driver.

Dopo l'installazione del driver, Artistic Digitizer sarà in grado di collegarsi immediatamente alla taglierina. Se non si riesce a trovare la taglierina o è disattivata, è necessario verificare se è stata installata correttamente.

Lo stesso vale sia per i sistemi MS Windows® sia per MAC OS®. Per i sistemi MS Windows®, la maggior parte dele taglierine sono supportati direttamente oppure esportando il relativo file che possono leggere. Per i sistemi MAC OS, non tutte le taglierine sono supportate per la connessione diretta. Dovresti controllare il sito web del produttore per i relativi driver, anche se la maggior parte delle taglierine sono supportate esportando il disegno dal software al formato di file che possono leggere.

Taglierine supportate

Artistic Digitizer supporta molte taglierine direttamente o tramite l'utilizzo di un file.

Visualizza l'elenco delle macchine supportate qui sotto:

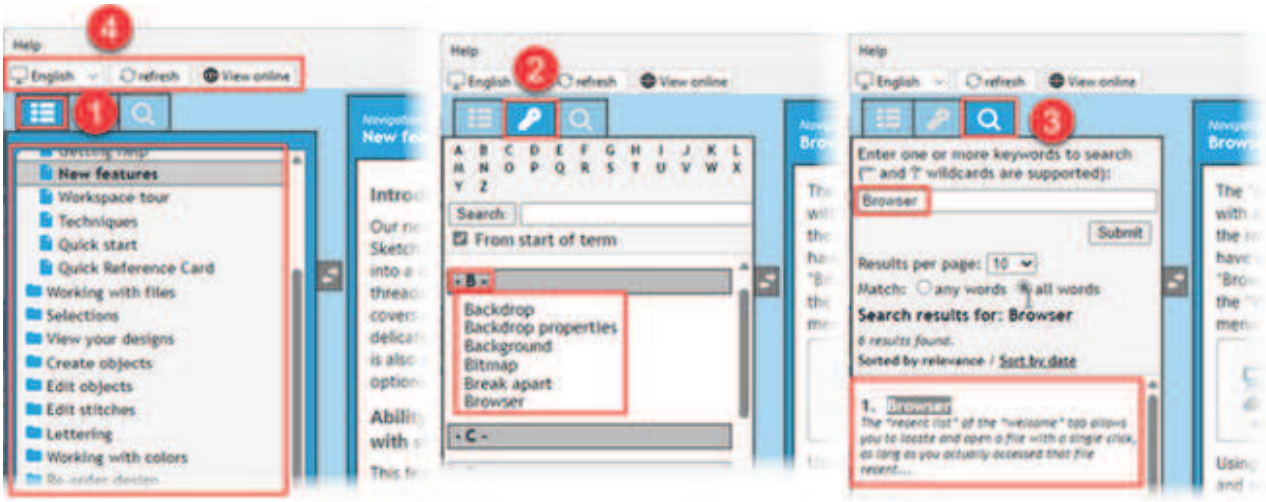
Taglierina	Connessione Diretta	Connessione Diretta	File
	MS Windows	MAC OS	Entrambi gli OS
Bordo Artistico	•	•	
Zing	•	•	
Silhouette CAMEO	•		•
Silhouette Portrait	•		
eCraft	•		•
Silhouette SD	•		
Foison	•	•	
eClips 2	•	•	
REDSail	•	•	
GCC Jaguar	•		

Il software riconoscerà automaticamente la taglierina collegata e ti permetterà di inviare disegni di taglio o stampa. Se la taglierina non è presente oppure è disattivata, probabilmente non è stata installata correttamente.

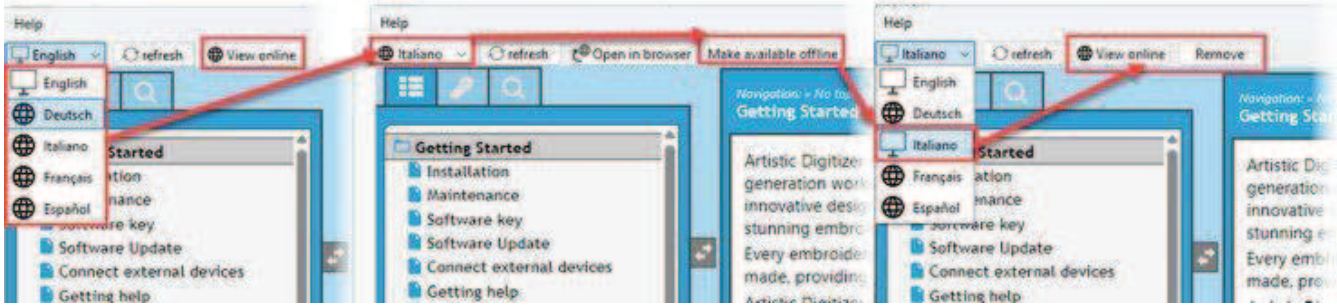
Ottieni Aiuti su

La guida per l'utente si trova nel menu "Aiuto" del software. Viene chiamata "Argomenti di aiuto" e potrai accedere ad essa premendo il tasto di scelta rapida "F1". Per navigare attraverso questa guida

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Tabella di contenuti: consente di visualizzare tutte le informazioni organizzate per soggetto. Fare clic sulle voci di livello superiore per visualizzare le sottocategorie.
2. Indice: consente di cercare termini o concetti specifici in ordine alfabetico. Digita una parola o una frase.
3. Cerca: consente di cercare nel testo completo della Guida per una determinata parola o frase
4. Area di selezione della lingua: È possibile selezionare una lingua alternativa per il manuale utente e anche scaricare il manuale per averlo a disposizione offline. Le lingue con l'icona del mappamondo sono visualizzate online tramite Internet, mentre le lingue con l'icona del monitor sono versioni disponibili anche offline. Per le lingue visualizzate online, è disponibile un'opzione per renderle disponibili offline.



Avviso: Se si cambia la lingua utilizzata per il software, attraverso il menu Strumenti, scheda Opzioni, sezione Generale, la guida utente chiederà di scaricare una traduzione della guida utente, se disponibile.

5. È anche possibile navigare all'interno della guida utilizzando le frecce di navigazione. 

Lo stesso manuale è incluso nel formato di file pdf e può essere letto utilizzando l'opzione "Guida stampabile" del menu "Aiuto".

Un'altra risorsa di aiuto è "Mostra aiuto attivo" che può essere accessibile anche dal menu "Aiuto" o premendo il tasto di scelta rapida "Shift + F1". Mostra aiuto attivo: può fornire assistenza per uno specifico strumento, area o funzione. Quando si attiva "Mostra aiuto attivo", il puntatore del mouse si trasforma in un puntatore con un punto interrogativo. Fare clic su qualsiasi funzione desiderata e la guida verrà visualizzata.

Infine, i "suggerimenti" forniscono informazioni utili sui controlli dell'applicazione quando si posiziona il puntatore sulle icone, pulsanti e altri elementi dell'interfaccia utente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nuove funzionalità

Presentazione del nuovo punto Sketch in attesa di brevetto

L'ultima novità del nostro software di ricamo è la tecnica del punto Sketch, in attesa di brevetto. Con Sketch, un'immagine bitmap può essere trasformata in uno schizzo a carboncino con un solo filo nero o un assortimento di fili grigi. Questa tecnica è stata studiata per essere utilizzata principalmente su tessuti bianchi e copre circa il 20% dell'area, rendendola versatile per il ricamo su materiali delicati come le magliette. È supportata anche la versione inversa di Sketch su tessuti scuri. Questa funzione aggiuntiva amplia la gamma di opzioni personalizzabili per i nostri stimati utenti. **Per saperne di più...**

Possibilità di ruotare, inclinare e ridimensionare le forme bitmap con punti di ricamo.

Questa funzione consente all'utente di ruotare, inclinare e ridimensionare le forme bitmap che sono state riempite di punti di ricamo, aggiungendo così un nuovo livello di flessibilità per gli artisti e gli artigiani che possono creare progetti originali e personalizzati. Questa funzione può anche servire a ricamare aree difficili o a ottenere la simmetria desiderata in un prodotto finito. **Per saperne di più...**

Modifica di immagini bitmap con punti di ricamo all'interno dell'editor di nodi

L'editor di nodi può ora essere utilizzato per modificare immagini bitmap contenenti modelli di punti. Inserendo i nodi e regolandone il posizionamento, l'utente può modificare la forma e il disegno dell'immagine come desidera. Questa funzione aggiuntiva offre una maggiore flessibilità e personalizzazione per le immagini bitmap con punti di ricamo, consentendo capacità di modifica più precise. Questa funzionalità può risultare particolarmente utile per modificare l'immagine in una forma o in un'area specifica. In generale, la capacità dell'editor di nodi di modificare le immagini bitmap con i punti offre interessanti possibilità di creatività visiva.**Per saperne di più...**

Immagini con tipi di riempimento Bitmap - Area di ritaglio

Il ritaglio è ora disponibile per tutti i tipi di riempimento bitmap, ovvero Punto croce, Punto foto, Punto pittura e Schizzo. Per impostazione predefinita, questo tipo di immagini copre un'area rettangolare. Ora gli utenti non sono più limitati dalla forma rettangolare. Il ritaglio può essere utilizzato per produrre una forma di output diversa, ad esempio un'immagine PaintStitch ovale, oppure per ritagliare parti di un'immagine da utilizzare ulteriormente per disegni più elaborati. **Per saperne di più...**

Applicare il taglio e l'intersezione su immagini bitmap

Un altro modo per manipolare le immagini bitmap è utilizzare gli strumenti Ritaglia e Interseca. Ad esempio, lo strumento Taglia consente di tagliare parti del disegno e di creare fori. L'intersezione può anche essere utilizzata per combinare più forme, mantenendo solo l'area sovrapposta. Con questi strumenti, gli utenti hanno la possibilità di migliorare le immagini bitmap e di creare ricami unici. **Per saperne di più...**

Tagliare le immagini bitmap con di punti di ricamo e dividerle in parti

Quando si lavora con i disegni da ricamo, spesso è necessario dividere un'immagine bitmap in più parti per adattare il disegno ai limiti di cucitura della macchina o per creare una forma unica e artistica. Lo strumento

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"coltello" consente all'utente di tagliare con precisione una bitmap in pezzi separati. Questi pezzi possono poi essere spostati individualmente all'interno del disegno, secondo le necessità. **Per saperne di più...**

Trasparenza della regione di ritaglio

Quando un'immagine PNG con trasparenza viene importata e convertita in un qualsiasi tipo di riempimento bitmap (punto croce, punto pittura, schizzo), il software genera effettivamente punti solo nell'area non trasparente dell'immagine. In questo caso, nel menu di conversione è disponibile un'opzione aggiuntiva per "Convertire la trasparenza in regione di ritaglio" e in questo modo l'area trasparente dell'immagine viene ritagliata. **Per saperne di più...**

Converte le immagini con trasparenza in punti senza riempire le aree trasparenti

Artistic Digitizer v.2.0supporta i file PNG con trasparenza e genera punti solo nell'area non trasparente dell'immagine. Questo garantisce che il prodotto finito abbia linee pulite e non sprechi filo o tessuto riempiendo spazi inutili. **Per saperne di più...**

Gli oggetti sovrapposti creano buchi nelle immagini bitmap

Questa funzione è molto utile perché rimuove i punti che non sono visibili quando gli oggetti si sovrappongono alle immagini bitmap. Quando un oggetto viene posizionato su un riempimento bitmap, viene generato un foro della forma desiderata. Questa funzione funziona con tutti i tipi di punto, compresi punto croce, punto foto, punto pittura e schizzo. La funzionalità di sovrapposizione si estende agli oggetti che si trovano sotto il riempimento bitmap, dove le aree sovrapposte vengono rimosse, creando un disegno più snello. Questa funzione migliora l'aspetto generale dei disegni e fa risparmiare tempo nel processo di modifica.**Per saperne di più...**

Array fill with bitmap fill types

Il nuovo strumento Arrangiamento consente all'utente di riempire un'area utilizzando un'immagine bitmap. In questo modo si ottengono effetti sorprendenti con il punto croce, il punto foto, il punto pittura e lo schizzo, che possono portare qualsiasi progetto di design a un livello superiore. L'uso di questa funzione è molto semplice e consente all'utente di sperimentare senza sforzo diversi modelli per ottenere ogni volta risultati unici.**Per saperne di più...**

Nuovo tipo di riempimento in Arrangiamento, riempimento floreale

Il "Riempimento floreale" è un tipo speciale di riempimento della forma che crea automaticamente disegni floreali di grande effetto utilizzando i propri fiori per riempire la forma. È una combinazione di "Vite floreale" e "Riempimento spaziale" che produce ricami bellissimi e unici. **Per saperne di più...**

Utilizzate immagini bitmap per i vostri arrangiamenti rettangolari o circolari

Le immagini bitmap in un arrangiamento rettangolare o circolare possono aggiungere una nuova dimensione a qualsiasi progetto. Che si tratti di un progetto di punto croce, Photostitch, PaintStitch o Sketch, questi arrangiamenti consentono di creare motivi e simmetrie unici. È davvero facile creare questi arrangiamenti, utilizzando qualsiasi immagine bitmap nella forma scelta. Le dimensioni e il posizionamento sono completamente personalizzabili. Il risultato è un design di grande impatto visivo che non mancherà di stupire.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Un nuovo strumento rivoluzionario per aggiungere punti di partenza/uscita e riorganizzare gli oggetti allo stesso tempo.

Il nuovo strumento di riordino, in attesa di brevetto, consente agli utenti di modificare senza sforzo le sequenze di progettazione, i punti di taglio e i punti di inizio/uscita in una sola volta. Funziona all'interno di una sequenza monocolore, visualizzando graficamente l'intera sequenza e consentendo semplici operazioni di trascinamento per apportare modifiche in modo intuitivo. Gli utenti possono inoltre aggiungere o rimuovere il rasafilo e regolare i punti di inizio e di fine con facilità. Questo strumento innovativo semplifica il processo di progettazione, facendo risparmiare tempo e migliorando l'efficienza.**Per saperne di più...**

Nuovo tipo di riempimento in Arrangiamento, Riempimento spaziale

Questo innovativo tipo di riempimento spaziale utilizza copie della forma interna per creare un look unico e di impatto per l'area interna della forma. Le copie sono scalate e ruotate in modo casuale per aggiungere dimensione e consistenza al disegno. Questo tipo di riempimento può essere utilizzato in vari modi, comprese le forme di grandi dimensioni per aggiungere interesse visivo.**Per saperne di più...**

Mostrare - nascondere gli oggetti durante la modifica

Questo strumento serve a nascondere temporaneamente gli oggetti dallo schermo, per facilitare la modifica di progetti a più livelli, come aree di riempimento, forme e bordi sovrapposti. In pratica, lo strumento aiuta l'utente a concentrarsi e a gestire le forme e i livelli sottostanti, senza dover spostare i livelli superiori, tenendoli fuori dai piedi. In questo modo la modifica è più chiara e la creazione di disegni intricati diventa più semplice ed efficiente.**Per saperne di più...**

Punti casuali (Raso - Raso seriale)

Raso - I punti seriali di raso possono aggiungere profondità e consistenza a un disegno di ricamo, ma quando sono disposti in modo casuale, possono assumere un livello di interesse visivo completamente nuovo. Questa tecnica consente una maggiore flessibilità nella composizione di un disegno, nonché un aspetto più anticonvenzionale e imprevedibile. Il posizionamento casuale aggiunge movimento ed energia al disegno, creando ogni volta un pezzo unico. I punti raso casuali possono elevare qualsiasi progetto di ricamo e conferirgli un aspetto davvero unico.**Per saperne di più...**

Supporto del testo verticale

Artistic Digitizer v.2.0offre il supporto per il posizionamento verticale del testo. Questa funzione genera automaticamente punti per riempire l'area di testo designata, consentendo una perfetta integrazione delle scritte verticali nei progetti. Questa aggiunta offre una maggiore flessibilità di progettazione e consente di creare elementi visivi unici nei progetti di ricamo.**Per saperne di più...**

Precisa spaziatura del testo tra i caratteri

La spaziatura delle lettere da ricamo può ora essere facilmente regolata con valori numerici. A seconda del disegno, un valore più piccolo darà luogo a una spaziatura più stretta, mentre un valore più grande creerà una spaziatura più ampia tra le lettere. Queste impostazioni possono essere regolate a piacimento dell'utente, consentendo la massima personalizzazione dei disegni.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nodi curvi - regolazione fine della forma dei vettori

Artistic Digitizer v.2.0rimuove automaticamente i nodi non necessari, aumentando così la qualità dei disegni creati dopo la tracciatura (Auto-digitalizzazione). Poiché i nodi cuspidali non vengono rimossi da questo strumento automatico, si consiglia di convertire i nodi cuspidali in nodi curvi prima di applicare lo strumento.**Per saperne di più...**

Adattare automaticamente il disegno da ricamo nel telaio

Artistic Digitizer v.2.0offre l'opzione "adatta al telaio", una funzione unica per adattare comodamente qualsiasi disegno al telaio. Il software ridimensiona automaticamente il disegno per adattarlo all'area di ricamo del telaio. Non è più necessario regolare manualmente o tirare a indovinare le dimensioni corrette: ci pensa il software.**Per saperne di più...**

Modificare la densità dei file da ricamo (.dst, .pes, .jef, .vip ecc.).

Artistic Digitizer v.2.0consente di regolare la densità dei punti nei file di ricamo come .dst, .pes, .jef, .vip, ecc. entro un intervallo del 25%. La fluttuazione della densità consente di enfatizzare alcune caratteristiche o di ridurre il numero di punti per i tessuti più delicati. Questa regolazione fine può essere utile anche per compensare le variazioni di dimensione del disegno.**Per saperne di più...**

Applicare le funzioni speciali (Rasafilo e Stop) agli oggetti attraverso il gestore di sequenze.

Il gestore di sequenze consente una maggiore personalizzazione dei progetti. La funzione "Trim" attiva un taglio del filo prima di un oggetto specifico, consentendo un maggiore controllo sul processo di progettazione. La funzione "Stop" mette in pausa la macchina da ricamo prima di cucire l'oggetto selezionato, offrendo la possibilità di cambiare i colori del filo o aggiungere abbellimenti. Questa funzione aggiunta al Sequence Manager consente di realizzare ricami ancora più precisi e creativi.**Per saperne di più...**

Aggiunto un mirino che attraversa tutto lo schermo

Lo strumento mirino è stato esteso a entrambe le schermate per una migliore e più accurata creazione di progetti quando si utilizzano gli strumenti di digitalizzazione. Il mirino fornisce un riferimento visivo più chiaro, facilitando l'allineamento preciso degli oggetti all'interno di un progetto.**Per saperne di più...**

Aggiungere automaticamente punti di fissaggio/blocco, se necessario, nei file da ricamo (.dst, .pes, .jef, .vip ecc.).

Una corretta stabilizzazione del ricamo è fondamentale per evitare sbrodolamenti o distorsioni.Artistic Digitizer v.2.0aggiunge automaticamente punti fissi e di blocco, ove necessario, ai progetti a punto raw come .dst, .pes, .jef, .vip ecc. Questo non solo fa risparmiare tempo e fatica, ma garantisce anche risultati di alta qualità per ogni disegno.

Fissaggio: piccoli punti di saldatura aggiunti all'inizio di un oggetto per stabilizzarlo

Blocco: piccoli punti di saldatura aggiunti all'estremità di un oggetto per evitare che si disfi.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Il pannello di proprietà dei Colori è stato sostituito da una casella di modifica intelligente e con campionari.

Il vecchio pannello di proprietà dei Colori è stato sostituito da una casella di modifica intelligente, più efficiente e facile da usare, per l'assegnazione di nomi o l'immissione di codici colore, abbinata a una visualizzazione ampliata dei campioni. La casella di modifica consente di accedere rapidamente a colori specifici, mentre la visualizzazione ampliata dei campioni offre una visione immediata di tutti i colori disponibili. Questa nuova configurazione semplifica il processo di progettazione e migliora l'usabilità complessiva.**Per saperne di più...**

Trova un colore specifico cercando con un codice colore esadecimale o con un nome/numero specifico di colore del filo

La ricerca nel pannello Colori è ora possibile utilizzando un codice esadecimale, noto anche come tripletta esadecimale. Per selezionare le tonalità esatte è sufficiente inserire la combinazione di sei cifre di lettere e numeri. In alternativa, è possibile trovare un determinato filo della tavolozza dei fili corrente cercando con il nome o il numero del rispettivo colore del filo. Trovare un colore non è mai stato così facile.**Per saperne di più...**

Nuovo sistema di Aiuto

Il nuovo sistema di aiuto utilizza l'HTML per facilitare gli aggiornamenti e consente una maggiore accessibilità linguistica. Non è necessario scaricare file specifici per la lingua, perché il repository online consente di accedere immediatamente ai contenuti della guida in qualsiasi lingua supportata. Per coloro che preferiscono l'accesso offline, il download del file rimane un'opzione. Questo sistema non solo semplifica l'esperienza dell'utente, ma consente anche aggiornamenti e miglioramenti rapidi senza richiedere l'aggiornamento del software.**Per saperne di più...**

Miglioramenti alla modalità manuale

La modalità manuale è stata notevolmente migliorata inArtistic Digitizer v.2.0in modo che gli utenti esperti possano avere un maggiore controllo sul modo in cui il software genera i ricami. Quando si passa da Auto a Manuale, il software separa automaticamente i riempimenti dai contorni, riordina gli elementi per ridurre i cambi di colore e imposta il rasafilo dove è necessario, nel caso in cui un oggetto venga spostato da dietro a davanti, per evitare di modificare il disegno.**Per saperne di più...**

In modalità manuale, tutti i punti di collegamento sono visibili

In modalità manuale, tutti i punti di collegamento tra gli oggetti sono visibili. Il software determina se il punto deve essere tagliato o meno, in base alla distanza tra la fine di un oggetto e l'inizio del successivo. Tuttavia, l'utente può decidere di non tenerne conto. Quando un punto di collegamento viene tagliato, i punti di chiusura vengono aggiunti all'oggetto precedente e i punti di fissaggio vengono aggiunti all'oggetto successivo. Ciò consente un controllo più preciso della cucitura e contribuisce a garantire prodotti finiti di alta qualità.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Gli oggetti in modalità manuale hanno un riempimento o un contorno, non entrambi.

In modalità manuale, gli oggetti hanno ora un riempimento (secchiello) o un contorno (penna), anziché entrambi. Questa modifica offre un'esperienza utente più intuitiva, modifiche di colore non complicate e un migliore allineamento con il software di digitalizzazione tradizionale, fornendo un maggiore controllo sul progetto.**Per saperne di più...**

Quando si carica un file da ricamo o un file di grafica, il nuovo disegno avrà lo stesso nome

Quando si carica un file da ricamo o un file di grafica inArtistic Digitizer v.2.0, il nuovo progetto eredita automaticamente il nome del file. Ciò consente un'organizzazione più semplice, un accesso rapido ed efficiente ai disegni e riduce al minimo il lavoro di gestione. È sempre possibile rinominare il progetto durante il processo di salvataggio.**Per saperne di più...**

Selezione automatica del colore in Photostitch in base al colore del tessuto

Nei tessuti scuri, Photostitch viene riempito automaticamente con il colore bianco e viceversa. Questa funzione, applicata ai progetti PhotoStitch monocromatici, consente di risparmiare tempo di modifica e di far risaltare i progetti.**Per saperne di più...**

Aumento delle dimensioni supportate per PaintStitch / Sketch per coprire telai più grandi

È ora possibile realizzare disegni "PaintStitch" e "Sketch" più grandi, aumentando così la risoluzione e la chiarezza del risultato ricamato. Le nuove macchine da ricamo con telai più grandi possono sfruttare questa funzione, rendendo i ricami più grandi la nuova regola.**Per saperne di più...**

Pannello delle proprietà degli oggetti ridisegnato

il pannello delle proprietà degli oggetti ridisegnato inArtistic Digitizer v.2.0consente un'esperienza utente più snella. L'aver spostato le proprietà nell'area di progettazione e l'aver integrato l'accelerazione 3D rende più facile rimpicciolire o nascondere rapidamente gli elementi non necessari per creare una vista più raffinata. Non è più necessario ricorrere a visualizzazioni a schede, rendendo tutte le proprietà accessibili istantaneamente. L'area "proprietà" si nasconde automaticamente quando si utilizza uno strumento che non consente la modifica delle proprietà. Nel complesso, queste modifiche rendono il processo di progettazione più fluido ed efficiente.**Per saperne di più...**

Regolazioni 3D

Le regolazioni 3D sono state effettuate per garantire la larghezza visiva dei fili ed evitare una rappresentazione errata della densità dei punti. Si è prestata particolare attenzione a non far apparire i fili troppo stretti, dando l'impressione che la cucitura non sia abbastanza fitta. Di conseguenza, sono stati effettuati accurati aggiustamenti per rappresentare accuratamente il disegno nella sua vera forma. Queste regolazioni consentono una rappresentazione tecnologicamente il più possibile precisa del disegno, che a sua volta perfeziona il processo di progettazione aggiungendo un livello di dettaglio necessario per un'esperienza di ricamo affidabile e piacevole.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Supporto di più macchine da ricamo e telai

È stato aggiunto il supporto per altri modelli di macchine, ampliando la gamma di macchine e, di conseguenza, la quota di mercato del ricamo che può beneficiare delle caratteristiche diArtistic Digitizer v.2.0. Inoltre, il supporto per una più ampia varietà di dimensione dei telai consente una maggiore versatilità nella progettazione e flessibilità nelle scelte degli utenti.**Per saperne di più...**

Sovrascrivere la selezione predefinita della macchina quando si caricano i file .pes, .jef.jef+ o .jpx.

Per chi passa spesso da una macchina all'altra, l'opzione "Sovrascrivi la selezione della macchina predefinita dai dati del file da ricamo" è uno strumento prezioso. Attivando questa funzione, la macchina predefinita cambia automaticamente in base al file importato. Quindi, se ad esempio viene caricato un file .pes, la macchina passa a un modello Brother. In questo modo si risparmia tempo e si elimina la necessità di regolare manualmente le impostazioni prima di ricamare.**Per saperne di più...**

Supporto per i codici a barre nelle stampe

La funzione di stampa diArtistic Digitizer v.2.0include un codice a barre in modo che le macchine da ricamo che supportano questa funzione possano caricare rapidamente i disegni semplicemente scansionando il codice a barre sulla stampa del software. Questo semplifica il processo di produzione, facendo risparmiare tempo e aumentando l'efficienza delle operazioni di ricamo industriale. Oltre alle informazioni sul disegno, il codice a barre può contenere anche i dati relativi al conteggio dei punti e al cambio di colore, per un utilizzo ancora più versatile.**Per saperne di più...**

Conversione di oggetti vettoriali in punti raw per un'accurata modifica dei punti.

La possibilità di convertire oggetti vettoriali in punti raw consente una modifica più precisa, ad esempio regolando i punti di un disegno per adattarli alla tensione del tessuto, ottenendo così risultati migliori sul prodotto finito.**Per saperne di più...**

Aggiunto il supporto per la larghezza del pennarello nella selezione del colore per lo strumento Paint.

Lo strumento "Dipingi" include ora il supporto della larghezza del pennarello nella selezione del colore, consentendo così di scegliere una larghezza specifica del pennarello per ottenere risultati più dettagliati e precisi. Non ci sono più incongruenze nelle anteprime dei dipinti, poiché la larghezza del pennarello di ciascun colore utilizzato può essere regolata in base alla sua larghezza effettiva. Questa funzione aggiuntiva migliora l'esperienza pittorica complessiva, consentendo agli utenti di dare veramente vita alle loro visioni.**Per saperne di più...**

Miglioramenti alla funzione di digitalizzazione

I nuovi oggetti inseriti durante la digitalizzazione vengono posizionati automaticamente nella posizione desiderata ereditando le impostazioni di colore dagli oggetti digitalizzati in precedenza. Questo semplifica il processo di inserimento di piccole sezioni (tacking sections), aumentando la produttività e migliorando l'esperienza dell'utente.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Miglioramenti alla funzione Elimina oggetto

Quando si elimina un oggetto, viene automaticamente selezionato l'oggetto successivo nella sequenza. In questo modo, sia il Sequence Manager che l'utente possono concentrarsi sulla posizione corrente, semplificando il flusso di lavoro e risparmiando tempo di produzione.**Per saperne di più...**

Gli oggetti Immagine possono aprire buchi nel ricamo

Quando si ricama un disegno, spesso può essere utile avere alcune aree aperte mentre se ne ricamano altre. In questo caso, gli oggetti Immagine sono utili: possono essere posizionati in aree specifiche per creare fori nel ricamo senza utilizzare le operazioni booleane (rifilo, saldatura intersezione). È sufficiente selezionare un oggetto Immagine o una forma e posizionarlo sopra il disegno ricamato. Questo rimuoverà i punti sotto l'area che copre, lasciando intatto il resto del disegno. Gli oggetti Immagine sono una soluzione rapida e semplice per creare aperture all'interno di un disegno di ricamo senza intaccare il disegno riempito di punti.

Migliorato il supporto Hi DPI per Windows multi-monitor

Gli aggiornamenti del supporto Hi DPI inArtistic Digitizer v.2.0, in particolare per gli schermi di grandi dimensioni hi DPI, come i display 4k, hanno migliorato la compatibilità e l'esperienza dell'utente su Windows 10/11, indipendentemente dalle dimensioni o dalla configurazione dell'utente.

Supporto della ARM nativa per i nuovi Mac con processori M1/M2

Il recente rilascio dei processori M1 e M2 di Apple ha suscitato grande entusiasmo nell'industria tecnologica, offrendo migliori prestazioni ed efficienza energetica. Poiché i Mac continuano a passare a questi nuovi processori, è importante tenere il passo con il cambiamento supportando le ARM native, ottimizzando così il codice per essere eseguito direttamente sul processore, anziché attraverso l'emulazione o la traduzione. Le ARM native possono migliorare la velocità e l'efficienza per gli utenti finali, oltre ad aprire potenzialmente nuove funzionalità all'interno del sistema. In futuro, rimanere aggiornati con le tecnologie emergenti assicura un'esperienza ottimale per gli utenti di Artistic Digitizer**Per saperne di più...**

Livelli di annullamento (undo) illimitati

Gli utenti possono ora usufruire di livelli praticamente illimitati di funzionalità di annullamento. Questo permette all'utente di esplorare liberamente le opzioni e di sperimentare i progetti senza il timore di perdere i progressi, migliorando così la propria libertà creativa. **Per saperne di più...**

Supporto della crenatura nei font pre-digitalizzati per la creazione di progetti di lettering accurati

Il supporto della crenatura nei font pre-digitalizzati consente di posizionare le lettere in modo accurato ed esteticamente gradevole, regolando lo spazio tra le lettere. Si tratta di una funzionalità dinamica che consente di ottenere un lettering più fluido e raffinato, per garantire che ogni progetto di ricamo risulti esattamente come previsto.**Per saperne di più...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tour area di lavoro

La finestra principale dell'applicazione è costituita da una varietà di menu, barre degli strumenti e barre di proprietà. Tutti questi, messi insieme alle schede di progettazione, sono chiamati spazio di lavoro. Un'area di lavoro è una qualsiasi combinazione di questi componenti. Il modo in cui vengono posizionati componenti e finestre di lavoro è completamente personalizzabile. Quando si apre l'applicazione per la prima volta, tutti questi strumenti vengono impostati nel modo predefinito in modo da aiutare a concentrarsi sull'attività (creazione, modifica e visualizzazione dei disegni). Modifica la disposizione dei componenti dello spazio di lavoro per avere uno spazio di lavoro che corrisponda alle tue preferenze personali. Ulteriori informazioni sulla personalizzazione degli spazi di lavoro saranno fornite in seguito in questo capitolo. Prendetevi un po 'di tempo utilizzando tutti i componenti di spazio disponibili. Familiarizzando con gli strumenti e con il loro utilizzo migliorerete la produttività. Diamo un'occhiata agli strumenti e al loro posizionamento predefinito.

I componenti disponibili cambiano dinamicamente secondo le Tecniche  che abilitiamo per questo disegno. Ci sono 5 tecniche disponibili Stencil, Ricamo, Taglio, Cristalli, Pittura.A seconda delle tecniche abilitate, i componenti dello spazio di lavoro disponibili vengono modificati, pertanto bisogna sempre tenere presente che uno strumento oppure un'opzione potrebbe non essere disponibile con alcune delle tecniche abilitate mentre potrebbe essere in altre tecniche.

All'avvio del software, la "schermata di benvenuto" consente di accedere facilmente alle risorse dell'applicazione e di completare rapidamente le operazioni più comuni. Le opzioni principali sono "Crea un nuovo disegno", "Apri un disegno esistente" o avvia il "Browser" dei disegni. È anche possibile caricare rapidamente uno qualsiasi dei disegni creati di recente che appaiono in elenco. È possibile selezionare una macchina da ricamo e uno dei suoi telai come telaio predefinito per qualsiasi disegno creato. Allo stesso modo, il tipo di tessuto e il suo colore. Infine, è possibile aprire il manuale d'uso del software e guardare i video di formazione.

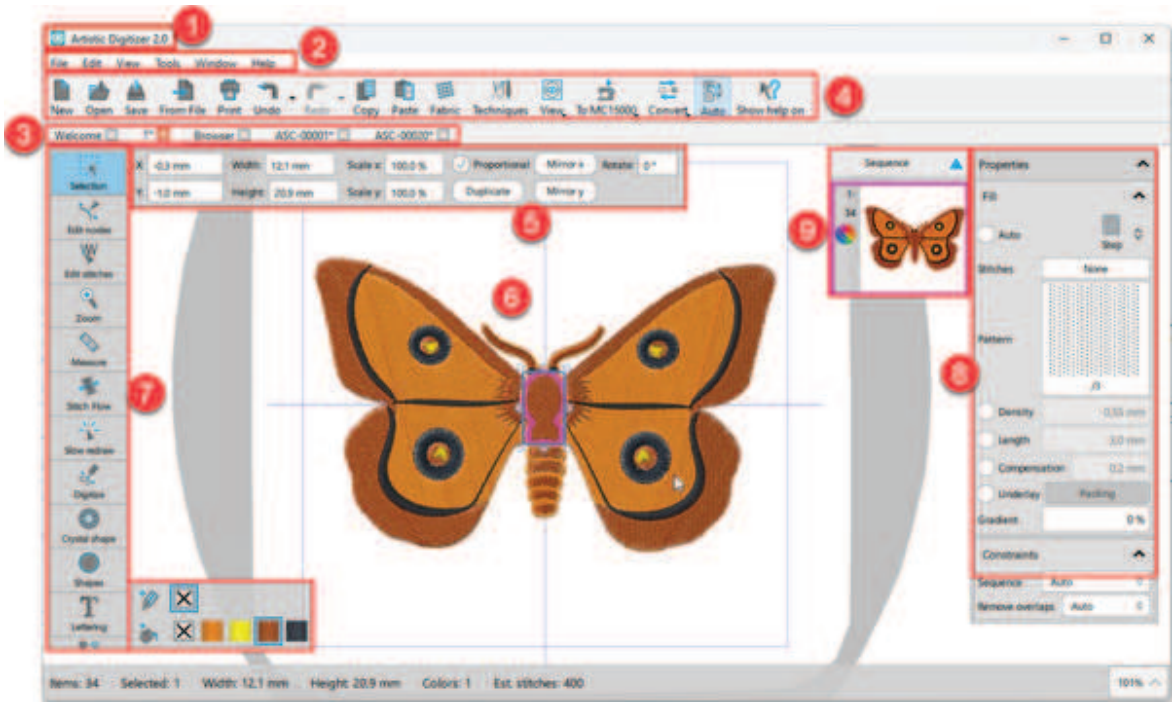
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Crea Nuovo disegno.
2. Apri disegno esistente.
3. Apri il Browser disegni.
4. Seleziona la macchina ed il telaio predefiniti.
5. Seleziona il tessuto e il colore predefiniti.
6. Apri il manuale d'uso del software.
7. Carica tutti i fiel utilizzati di recente.
8. Adatta la dimensione delle icone, dei file perduti di recente.
9. Guarda utili dimostrazioni dell'utilizzo del software.

Ora descriveremo i componenti disponibili nello spazio di lavoro e le modalità per personalizzarli. Nella parte superiore della finestra è possibile visualizzare la barra del titolo, il menu principale, la barra degli strumenti standard e la barra delle opzioni di strumenti. Sul lato sinistro della finestra dell'applicazione è possibile visualizzare la barra "Strumenti". È inoltre possibile visualizzare la barra "Colori usati" e la barra "Stato" nell'area inferiore della finestra. On the right side of the design area you can see Properties tab and the Sequence. La barra delle proprietà è una barra sensibile al contesto perché fornisce le proprietà dell'oggetto selezionato. Ogni oggetto può avere proprietà diverse a seconda della sua dimensione e forma. Diamo uno sguardo da vicino a tutti questi componenti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Barra del titolo

Questa barra si trova nella parte superiore della finestra dell'applicazione. La maggior parte delle applicazioni Windows fornisce informazioni sui file e controlli di gestione delle finestre tramite questa barra. La posizione predefinita è in cima a qualsiasi finestra dell'applicazione. Facendo doppio clic sulla barra del titolo, l'applicazione cambia da stato massimizzato allo stato finestra personalizzata.Sotto la barra del titolo si trova la barra del menu principale. Questa barra consente di accedere alla maggior parte dei comandi che controllano le funzionalità principale del software. È composto da più menu, fare clic su uno di essi (ad esempio File, Modifica, Vista, Strumenti) per visualizzare i comandi del menu inclusi.

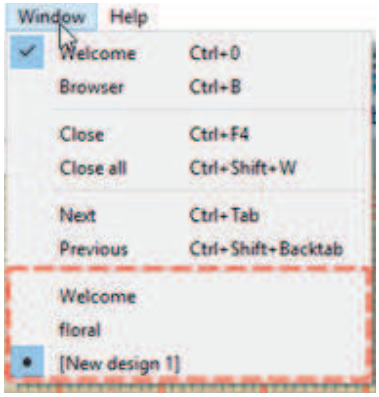
2. Barra del menu principale

Sotto la barra del titolo si trova la barra dei menu principale. Questa barra consente di accedere alla maggior parte dei comandi che controllano la funzionalità principale del software. È composto da più menu, fare clic su uno di essi (ad esempio File, Modifica, Vista, Strumenti) per visualizzare i comandi del menu inclusi.

3. Schede di progettazione

Premendo sulla parte superiore di ogni scheda, è possibile selezionare il disegno attivo. Un altro modo per selezionare un disegno che si desidera è quello di selezionarlo dall'elenco dei disegni caricati del menu "Finestra".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



4. Barra degli strumenti standard

Questa barra degli strumenti è una raccolta di pulsanti che servono come scorciatoie per le funzionalità di base dell'applicazione. La maggior parte di queste icone implementa la stessa funzionalità nella maggior parte delle applicazioni di Windows. Se hai familiarità con qualsiasi applicazione di Windows hai sicuramente usato molte volte strumenti come nuovo disegno, apri disegno, salva, taglia o incolla. Oltre a queste operazioni di base di file, è possibile utilizzare i formati di unione (Saldatura, Taglio e Intersezione), selezione del tessuto e regolazione delle visualizzazioni.

5. Barra delle opzioni degli strumenti

Il riquadro delle opzioni degli strumenti è una barra degli strumenti sensibile al contesto. A seconda dello strumento selezionato dalla casella degli strumenti, la barra delle proprietà cambia di conseguenza. Esso contiene anche controlli che è possibile utilizzare per modificare le proprietà dell'oggetto selezionato. Alcuni degli strumenti disponibili presentano parametri aggiuntivi che appaiono nella barra delle opzioni strumenti ogni volta che lo selezioni.

6. Area di progettazione

Il cuore del software è l'area di progettazione. Tutti gli strumenti, i menu e le funzioni esistono per fornire funzionalità utili durante il processo di progettazione. L'area di disegno è l'area rettangolare all'interno della finestra dell'applicazione. Questa area viene utilizzata per creare e modificare i disegni. Qualsiasi strumento che utilizzi da qualsiasi barra degli strumenti influenza la creazione all'interno dell'area di progettazione. È possibile avere molti disegni caricati nella stessa finestra. Ogni disegno ha una propria area di progettazione. Vari disegni possono essere caricati in diverse schede. Premendo su uno di queste schede è possibile selezionare il disegno che si desidera visualizzare.

7. Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene collegamenti per la maggior parte degli strumenti di visualizzazione e progettazione. Modalità di selezione (Rettangolo e Lasso), Modifica forma nodi, Visualizzazione (Zoom avanti, Zoom indietro, Zoom totale, Panoramica), Ridisegnamento lento, Creazione di forme libere o inserimento forme, Testo, Strumento matrice (Circolare, Rettangolare) e il "Gestione Colori". Gli strumenti ed il loro utilizzo saranno descritti in seguito in una sezione separata.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Proprietà

Il riquadro delle proprietà contiene tutte le proprietà che possono essere personalizzate nell'aspetto del ricamo del disegno. Utilizzando le opzioni fornite è possibile modificare facilmente il tipo di punto del disegno semplicemente cliccando su di esso. Il riquadro della Proprietà contiene tutti i parametri disponibili per ogni tipo di punto. È possibile visualizzare e modificare i parametri degli oggetti selezionati. Basta fare clic su un parametro per modificarne il valore. Quando si seleziona un oggetto, il riquadro Proprietà mostra le proprietà dell'oggetto selezionato. Ogni tipo di punto ha un insieme diverso di parametri. I parametri disponibili e il modo corretto di influenzarli saranno descritti più avanti in questo manuale, in una sezione diversa.

9. Gestore della sequenza

Questo strumento fornisce una rappresentazione grafica della sequenza di ricamo. Ci sono segni per separare i diversi tipi di oggetti (Ricamo, appliqué). Spesso è necessario cambiare questa sequenza, al fine di migliorare la qualità del ricamo. Ogni elemento selezionato nel gestore della sequenza viene selezionato nell'area di lavoro. La capacità extra di questo strumento è che puoi riordinare l'ordine di cucitura per il disegno corrente e selezionare un oggetto. Quindi è possibile organizzare la sequenza di produzione di ricamo nel modo che preferisci.

Menu contestuali

contestuale Il termine menu di scelta rapida (menu di scelta rapida o menu a comparsa) viene comunemente utilizzato per i menu che si aprono quando fa clic con il pulsante destro su un elemento all'interno dell'area di progettazione, offrendo un elenco di opzioni. Le opzioni disponibili variano a seconda del contesto dell'azione e dell'elemento selezionato. Ad esempio, vengono visualizzate diverse opzioni quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto di progettazione rispetto a quando si fa clic sullo stesso oggetto mentre si ha attivo lo strumento modifica forma nodi. I menu contestuali disponibili sono organizzati in modo gerarchico, consentendo la navigazione attraverso diversi livelli della struttura del menu. Alcune delle funzionalità delle applicazioni possono essere rivelate solo da menu contestuali specifici. Questo tipo di logica separa le azioni disponibili per ogni tipo di oggetto. Selezionare un qualsiasi oggetto, fare clic con il pulsante destro del mouse su di esso e selezionare una funzione dal menu visualizzato, in questo modo è possibile eseguire una serie di attività di progettazione.

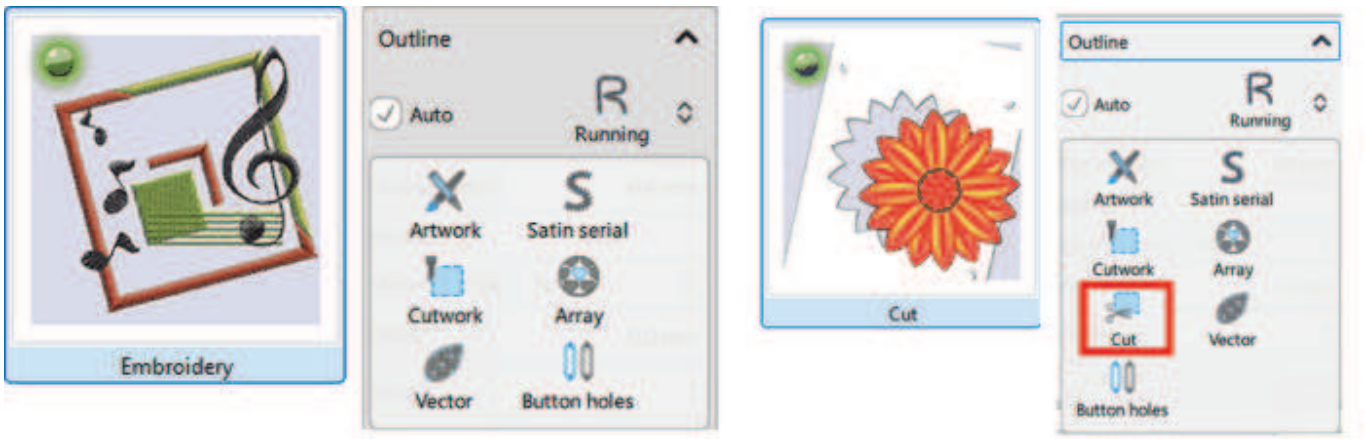
Barra di stato

La barra di stato visualizza informazioni sugli oggetti selezionati (ad esempio Larghezza, Altezza e Numero di punti). Esso mostra anche informazioni durante la trasformazione di oggetti come l'angolo ecc., che sono utili a effettuare trasformazioni più accurate.

Tecniche

I componenti disponibili cambiano dinamicamente secondo le Tecniche  che facciamo per questo disegno. Ad esempio nella figura seguente, nella parte sinistra abbiamo solo la tecnica "Ricamo" abilitata e come puoi vedere che solo i tipi di ricamo sono disponibili. Nella parte destra abbiamo anche abilitato la tecnica "Taglio" e il tipo "Taglio" è stato aggiunto ai tipi di contorno disponibili. Sono disponibili 5 tecniche "Decorare", "Ricamare", "Tagliare", "Cristalli", "Dipingere".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Decorare:

Quando si abilita la tecnica "Decorare", il tipo di contorno di Stencil è abilitato. Utilizzando questo tipo di contorno è possibile convertire automaticamente qualsiasi profilo aperto in un disegno dello Stencil.

Ricamo

Quando si abilita la tecnica "Ricamo" possiamo applicare vari tipi di riempimento di ricamo (raso, passo, riempimento di righe, applique, riempimento di rete) e vari tipi di ricamo di contorno (esecuzione, serie cordoncino)

Tagliare

Quando si abilita la tecnica "Taglio", il tipo di contorno è abilitato ed è visibile nei tipi di contorno disponibili. Utilizzando questo tipo di contorno possiamo tagliare qualsiasi parte di design utilizzando la vostra taglierina. Crea un disegno che vuoi tagliare e puoi facilmente inviarlo alla tua macchina da taglio.

Cristalli

La tecnica dei cristalli consente il tipo di riempimento del cristallo e il tipo di contorno dei cristalli. Utilizzando Crystal Fill o Crystals puoi aggiungere automaticamente cristalli a qualsiasi parte del tuo disegno utilizzando varie forme e dimensioni di cristallo / strass.

Dipingere

La tecnica Dipingere consente di realizzare vari tipi di riempimento (Riempimento Zig zag, Riempimento, Riempimento della vernice) e vari tipi di verniciatura (Linea, Zig zag). Utilizzando qualsiasi tipo di verniciatura precedentemente menzionato, tutte le porzioni dei vostri disegni possono essere verniciate con precisione.

Per impostazione predefinita, quando si crea un disegno, si utilizza il software con le tecniche che sono state attivate per l'ultimo disegno. Nel caso in cui si cambia idea e si desidera utilizzare strumenti aggiuntivi non inclusi nelle tecniche abilitate, è possibile attivare tecniche aggiuntive utilizzando l'icona Tecniche della barra degli strumenti standard. Seleziona qualsiasi tecnica che desideri attivare facendo clic sull'icona. A questo punto bisogna menzionare che le tecniche già utilizzate attivamente sul disegno, hanno questa

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

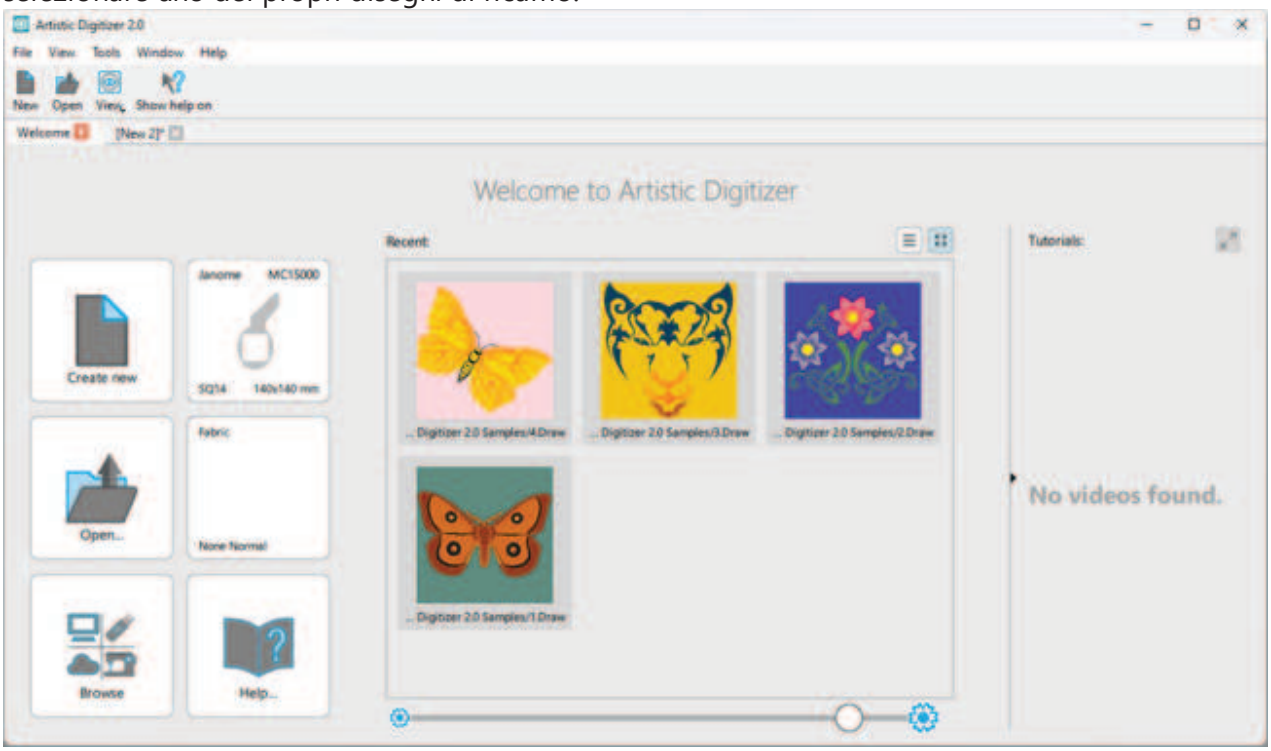
lampadina rossa nell'angolo superiore sinistro, e non possiamo disattivarle finché non si utilizzano i loro strumenti sul disegno.

Le tecniche abilitate che non sono già attivamente utilizzate sul disegno, hanno questa lampadina verde, e le tecniche che non sono abilitate hanno questa lampadina nera. Fare clic su qualsiasi tecnica che si desidera abilitare, la sua lampada diventerà verde. L'area di lavoro verrà aggiornata e gli strumenti dei disegni appena abilitati verranno visualizzati per questo progetto.

Avvio veloce

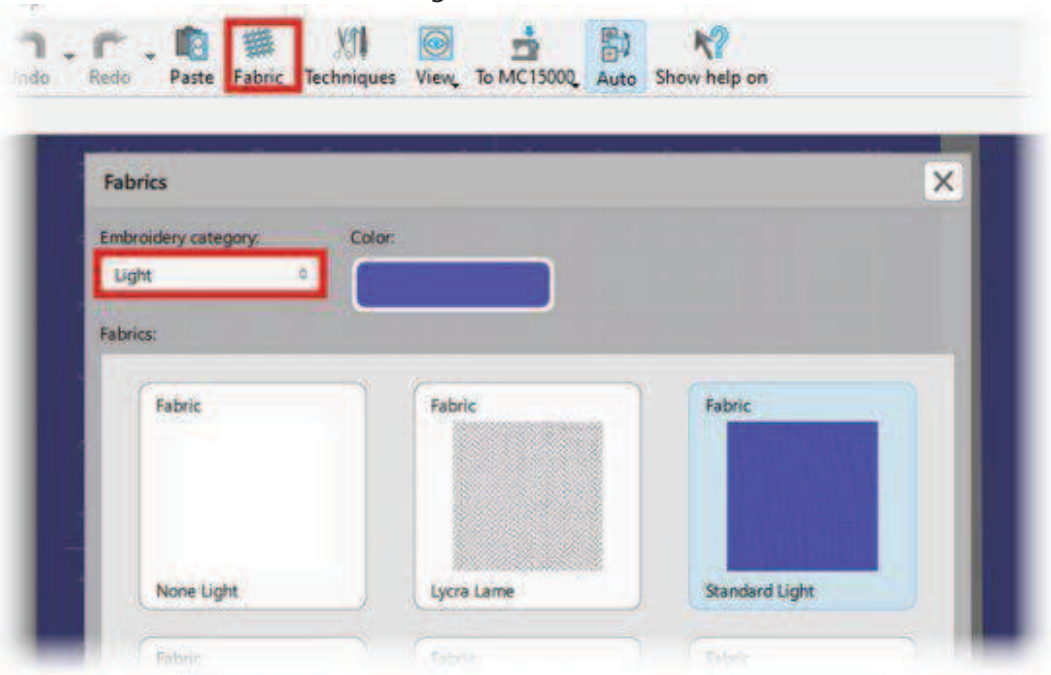
Il modo più semplice per iniziare con il software è aprire un disegno esistente e inviarlo alla macchina. È possibile aprire uno dei propri disegni di ricamo o uno qualsiasi dei disegni campione inclusi nel software.

1. Dalla pagina "Benvenuto" selezionare uno dei disegni "Recenti" o fare clic sul pulsante "Apri ..." per selezionare uno dei propri disegni di ricamo.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Il disegno si apre all'interno dell'area di lavoro del software e sarà pronto per essere esportato alla macchina da ricamo. Prima di eseguire ciò, selezionare il "tessuto" che si desidera utilizzare



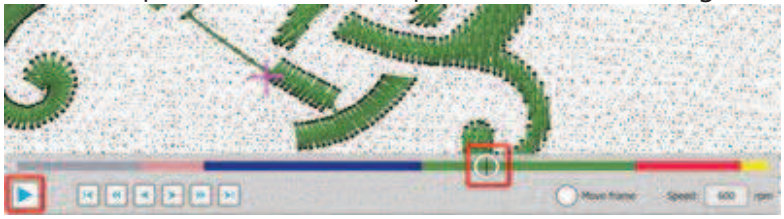
3. Seleziona il "Telaio" che userai facendo clic sul pulsante "Macchina / Telaio" nella barra "Strumenti".



4. Il gestore delle sequenze cambierà in "Manager Telai". Fare doppio clic sul "telaio" corrente per cambiarlo.

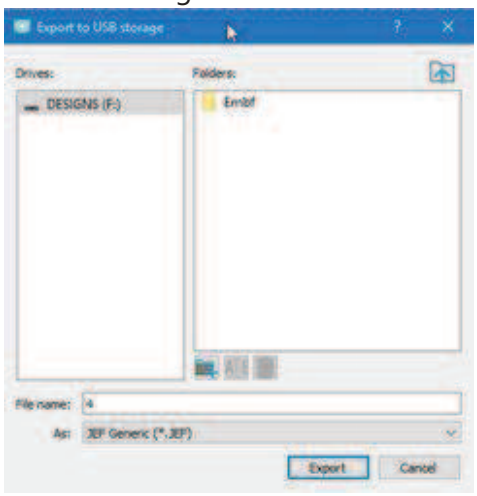


5. Dopo aver impostato il telaio, fare clic sull'opzione "Ridisegna lentamente" dalla barra "Strumenti", per simulare il processo di cucitura, prima di inviare il disegno alla macchina.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Fare clic sull'icona "play" per visualizzare il punto di cucitura per punto o trascinare la "punto corente" per visualizzarla più velocemente.
7. Se sei soddisfatto del modo in cui cuce, sei pronto per esportare il disegno sulla macchina.
8. Fare clic sull'icona Stampa dalla barra standard e fare una stampa del disegno. Sarà utile durante il cucito.
9. Infine, selezionare File> Esporta> A chiavetta USB e apparirà una finestra di dialogo che ti guiderà per salvare il disegno su una chiavetta USB.



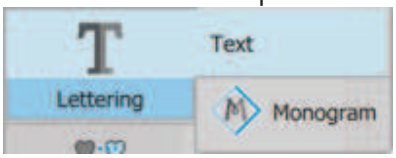
10. Sei pronto per iniziare a ricamare!

Crea un disegno lettering

Dopo aver ricamato il primo disegno di esempio, è ora possibile creare il tuo primo design lettering. La creazione di disegn lettering è molto facile - è come digitare un testo in un documento. Le trasformazioni possono essere applicate immediatamente per cambiare l'angolo e la curvatura del testo.

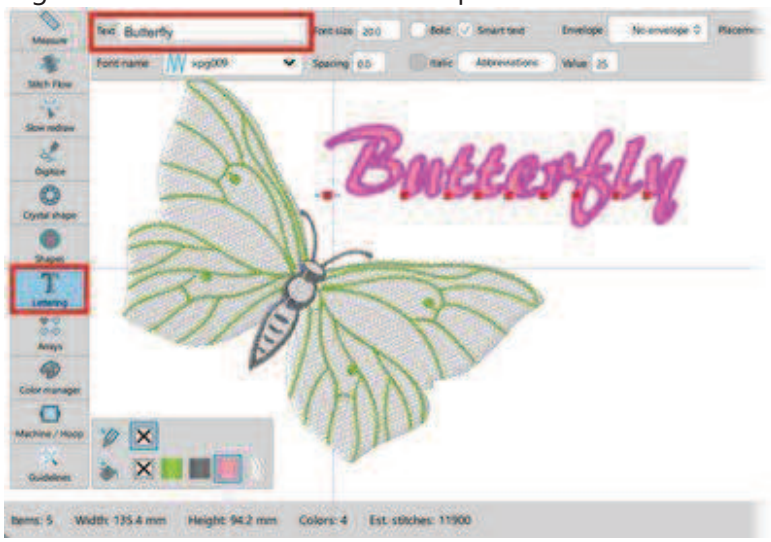
Per creare un disegn lettering, procedere come segue:

1. Dalla pagina "Benvenuto" del software, aprire un disegno o utilizzare uno dei campioni esistenti.
2. Fare clic sullo strumento "Lettering" della barra "Strumento" per attivarlo. Apparirà la barra "Opzioni testo" con tutte le opzioni di lettering

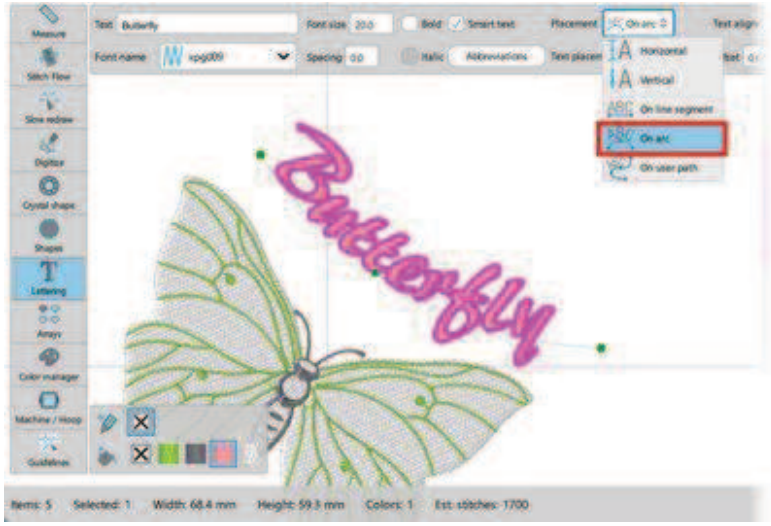


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Digitare il testo desiderato nel campo "Testo". Sarà automaticamente collocato nell'area di lavoro.



4. Per inserire il testo su una curva/arco, è necessario selezionare l'opzione "Su arco" dal menu a discesa "Posizionamento".
5. Per modificare la curva/arco su cui viene inserito il testo, fare clic e trascinare i nodi della curva per modificarla.
6. Utilizza il "Opzioni strumenti" dello strumento "Testo" per effettuare più modifiche al testo secondo le tue preferenze



7. Cambiare i colori degli oggetti dalla barra "Colori utilizzati" e si è pronti a ricamare il disegno che è stato creato.

Scheda riferimento rapido

Generale		
	MS Windows	**MAC OS**
Nuovo documento	Ctrl+N	Cmd+N

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Generale		
Apri documento	Ctrl+O	Cmd+O
Salva documento	Ctrl+S	Cmd +S
Salva come documento	Ctrl+Shift+S	Cmd +Shift+S
Stampa documento	Ctrl+P	Cmd +P
Esporta a immagine	Ctrl+Shift+E	Cmd +Shift+E
Esporta in SVG	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
Aiuto	F1	F1
Mostra aiuto su...	Shift+F1	Shift+F1

Seleziona		
	MS Windows	**MAC OS**
Seleziona tutto	Ctrl+A	Cmd+A
Inverti selezione	Ctrl+Shift+I	Cmd+Shift+I
Oggetto in alto	Ctrl+Home	Cmd+Home
Oggetto in basso	Ctrl+End	Cmd+End
Prossimo oggetto	Tab	Tab
Oggetto precedente	Shift+Tab	Shift+Tab

Modifiche		
	MS Windows	**MAC OS**
Tornare indietro	Ctrl+Z	Cmd+Z
Ripristina	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Seleziona tessuto	Ctrl+F	Cmd+F
Opzioni	Ctrl+T	Cmd+T
Opzioni di ottimizzazione	Ctrl+Shift+J	Cmd+Shift+J
Ripeti ultima trasformazione	Ctrl+R	Cmd+R
Gruppo	Ctrl+G	Cmd+G
Separare	Ctrl+U	Cmd+U
Combina	Ctrl+L	Cmd+L
Separare	Ctrl+K	Cmd+K
Converti in curve	Ctrl+Q	Q
Davanti di uno	PgUp	PgUp

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifiche		
Indietro di uno	PgDn	PgDn
Di fronte al disegno	Fine	Fine
Alla fine del disegno	Home	Home
Direzioni	Ctrl+Shift+D	Cmd+Shift+D
Dividere	Shift+D	Shift+D
Modifica punti		
	MS Windows	**MAC OS**
Inserisci punti	Invia	Ritornare
Elimina punti	Backspace	Backspace

Ricamo Virtuale		
	MS Windows	**MAC OS**
Inizio del ricamo	Home	Fn + Freccia Sinistra
Oggetto Precedente	Freccia Sù	Freccia Sù
Oggetto Successivo	Freccia Giù	Freccia Giù
Punto Successivo	Freccia Destra	Freccia Destra
Punto Precedente	Freccia Sinistra	Freccia Sinistra
Fine del Ricamo	Fine	Fn + Freccia Destra

Disegnando		
	MS Windows	**MAC OS**
Inserisci simbolo	Ctrl+F11	Cmd+F11
Inserisci Clipart	Ctrl +I	Cmd + I
Elimina oggetti	Elimina	Elimina
Modificare la forma dei nodi	F10	F10
Edita punti	Shift +F10	Shift +F10
A mano libera	F5	F5
Contorno	Ctrl+F5	Cmd+F5
Rettangolo	F6	F6
Trapezio	Shift+F6	Shift+F6

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Disegnando		
Ellisse	F7	F7
Pie	Shift+F7	Shift+F7
Poligono	Y	Y
Stella	S	S
Testo	F8	F8

Allineare la barra		
	MS Windows	**MAC OS**
Allineare a sinistra	L	L
Allineare a destra	R	R
Allineare in alto	T	T
Allineare in basso	B	B
Allineare orizzontalmente il centro	C	C
Allineare verticalmente il centro	E	E
Stessa larghezza	Shift+W	Shift+W
Stessa lunghezza	Shift+H	Shift+H
Stessa grandezza	Shift+S	Shift+S
Spaziatura orizzontale	Shift+C	Shift+C
Spaziatura verticale	Shift+E	Shift+E

Vista		
	MS Windows	**MAC OS**
Fare uno zoom	Z	Z
Zoom precedente	F3	F3
Zoom tutto	Shift + F4	Shift + F4
Zoom design	F4	F4
Strumento manuale (panorama)	H	H
Misurare	F9	F9
Cristalli sovrapposti	O	O
Crosshair	Ctrl + H	Cmd + H

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sfondo		
	MS Windows	**MAC OS**
Nascondi	Alt+1	Alt+1
Dietro il ricamo	Alt+2	Alt+2
Aumenta bordo	Alt+3	Alt+3
Sotto il ricamo	Alt+4	Alt+4

Le moderne tastiere per laptop e desktop possono avere una serie di tasti multiuso nella riga "funzione". Questi tasti possono eseguire azioni speciali relative al volume dell'audio, alla riproduzione e alla luminosità del display, ecc. Questi tasti eseguiranno spesso queste azioni speciali per impostazione predefinita in base alle preferenze del sistema operativo o della tastiera. Se questi tasti speciali eseguono azioni speciali, per usarli come i classici tasti F1-F12, è necessario tenere premuto il tasto Fn ogni volta che si preme un tasto funzione. Ad esempio, se è necessario utilizzare la scorciatoia Ctrl + F5 (mac OS Cmd + F5) in realtà è necessario premere Ctrl + Fn + F5 (Cmd + Fn + F5).



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lavorare con i file

All'avvio del software, la "schermata di benvenuto" offre un facile accesso alle risorse dell'applicazione e consente di completare rapidamente attività comuni. Le opzioni principali sono "Crea un nuovo design", "Apri un design esistente" o avvia il design "Browser". Puoi anche caricare rapidamente qualsiasi disegno creato di recente che appare in un elenco. Puoi selezionare una macchina da ricamo e uno dei suoi cerchi come telaio predefinito per qualsiasi disegno creato. Analogamente, il tipo di tessuto e il suo colore. Finalmente puoi aprire la guida dell'utente del software e guardare qualsiasi video di formazione.



1. Creare un nuovo disegno.
2. Aprire disegno esistente.
3. Apri il Browser disegni.
4. Seleziona la macchina ed il telaio predefiniti.
5. Seleziona il tessuto e il colore predefiniti.
6. Apri il manuale d'uso del software.
7. Carica tuttu i file utilizzati di recente.
8. Adatta la dimensione delle icone, per il file perduti di recenti.
9. Guarda utili dimostrazioni sull'utilizzo del software

Crea un disegno

Quando si avvia il software è possibile creare un nuovo disegno attraverso la schermata di benvenuto utilizzando l'opzione "Crea Nuovo". Nella schermata di benvenuto è anche possibile definire la macchina utilizzata e selezionare un telaio per il disegno creato. Inoltre è possibile selezionare un tessuto per la progettazione e un colore per esso. Quando si preme "Crea Nuovo" viene creata una tela vuota con il cerchio e il tessuto selezionati. È inoltre possibile creare un nuovo disegno in qualsiasi punto utilizzando l'opzione "Nuovo" dal menu File o facendo clic sull'icona Nuovo  sulla barra degli strumenti standard. È anche

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

possibile utilizzare i tasti Ctrl + N per avviare un nuovo progetto (utilizzare Mac OS Cmd + N). Ora sei pronto per iniziare a creare da zero utilizzando tutti gli strumenti di progettazione o importare opere d'arte utilizzando una qualsiasi delle opzioni di importazione.

Apri disegni

Come in ogni software di creatività, esiste un formato di file (.draw) in cui il software conserva tutte le informazioni sulla grafica del disegno. Ricordate sempre di salvare i vostri disegni in questo formato di file. Quando si apre un file .draw si ha lo stesso disegno che si è creato.

> È possibile aprire un file in vari modi, utilizzando l'opzione "Apri" della schermata "Benvenuto", l'opzione "Apri" del menu "File", i tasti Ctrl+O come scorciatoia da tastiera (macOS usa Cmd+N)o premendo l'icona "apri disegno"  sulla barra degli strumenti standard. Potete anche aprire i file che avete individuato, utilizzando "Esplora file" (Windows) o "Finder" (mac OS), semplicemente trascinando il file (Artwork o ricamo) nell'area del disegno per importarlo in questo disegno o nell'area delle schede del disegno per importarlo in un nuovo disegno.

Quando si utilizza l'opzione "Apri", viene visualizzata una finestra di dialogo per la navigazione tra le diverse cartelle e posizioni del computer. Le cartelle navigate possono contenere vari file, ma si possono vedere solo i file supportati, cioè quelli che il software può aprire. È possibile filtrare i file visibili selezionando un tipo di file. Ad esempio, se si desidera importare un'immagine ".CMX", è possibile selezionare l'opzione corrispondente nel menu a discesa "Tipo di file" e ora, durante la navigazione, si possono vedere solo immagini ".CMX". Allo stesso modo è possibile filtrare in base a una categoria di file. Ad esempio, se si desidera importare un file da ricamo, si può selezionare l'opzione "Tutti i ricami" e verranno elencati solo i tipi di ricamo supportati. Selezionando un file qualsiasi si ha un'anteprima nella parte inferiore della finestra di dialogo.

> Puoi selezionare più file usando "Ctrl" (su Mac OS "Cmd") o "Shift"e i disegni appariranno in schede separate.

Il software può anche aprire vari altri tipi di file che vengono in realtà importati in un nuovo disegno. È possibile aprire file "grafici" o "da ricamo", ma si tratta di un'operazione di conversione. Quando si salva un file .pes da inviare a una macchina da ricamo, questo formato contiene solo le informazioni sui punti, nessuna informazione sulla grafica. Quindi, se si apre un file .pes, ad esempio, che è un file di ricamo, viene importato in un nuovo disegno, ma questo disegno non ha informazioni sulle forme, ma mostra solo i punti. Se si desidera modificarne le dimensioni, i risultati potrebbero non essere quelli attesi e non è possibile applicare un nuovo stile o modificare le proprietà dei punti. Se invece si carica il file .draw iniziale da cui è stato esportato questo file .pes, è disponibile una serie completa di opzioni. Pertanto, qualsiasi tipo di file aperto potrebbe dover essere gestito in modo diverso. Quando si apre un'immagine vettoriale, questa viene automaticamente convertita in un disegno di ricamo, ma quando si importa un'immagine Bitmap l'immagine deve essere convertita, quindi viene visualizzato un elenco di opzioni di conversione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Avviso: Quando si apre un file che deve essere importato in un nuovo progetto, il software assegna al nuovo disegno il nome di quello aperto.

Nella schermata di benvenuto c'è una lista con gli ultimi file salvati o aperti di recente. Per aprire uno di questi file, fare doppio clic su uno di essi.

Avviso: se viene visualizzato un avviso di perdita di dati, significa che stai tentando di aprire un file .draw creato da una versione precedente del software. Se tenti di aprire il disegno verrà aperto ma potresti perdere alcune informazioni sul disegno. Pertanto, ogni volta che si desidera aprire un file .draw da una versione precedente del software, è necessario salvarlo con un nuovo nome file in modo che il file originale rimanga invariato. Seguendo questa procedura, sarai in grado di lavorare con diverse versioni del software ed evitare di perdere la tua grafica.

Browser

L '"elenco recente" della scheda "benvenuto" ti consente di individuare e aprire un file con un solo clic, purché tu abbia effettivamente effettuato l'accesso a quel file di recente. Per il resto dei tuoi file, invece di dover ricordare esattamente dove li hai salvati sul tuo disco, puoi facilmente localizzarli usando il "Browser". Puoi avviare il "Browser" premendo il pulsante "Sfoglia" del Scheda "Benvenuto" o usando l'opzione "Browser" dal menu "Finestra".



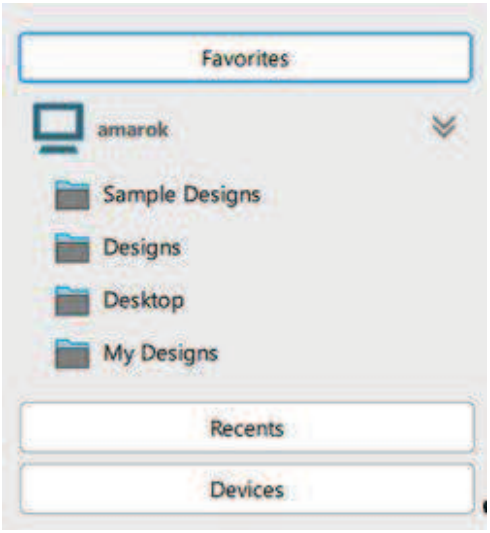
Usando la scheda "Browser", puoi navigare in qualsiasi cartella sul tuo computer e vedere le icone di anteprima di tutti i file supportati in quella cartella. Per qualsiasi icona su cui fai clic, ottieni un'anteprima del disegno nell'area di anteprima.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



1. Area di Navigazione:

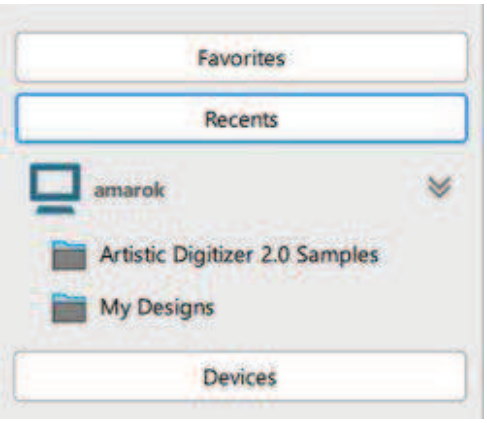
Sfoglia i tuoi "Preferiti".



Puoi accedere al contenuto della tua cartella preferita semplicemente facendo clic su di essa. Se si desidera rimuovere una cartella dall'elenco Preferiti, è possibile farlo selezionando l'opzione relativa dal menu di scelta rapida.

Allo stesso modo, puoi accedere al contenuto delle tue cartelle "Recenti" facendo clic sulla rispettiva scheda.

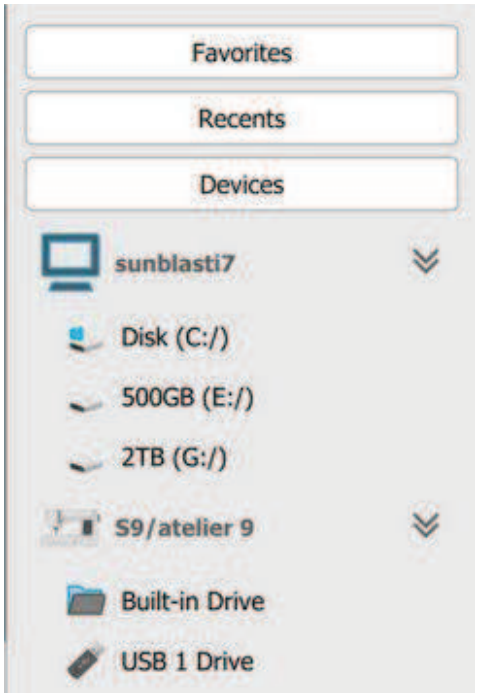
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



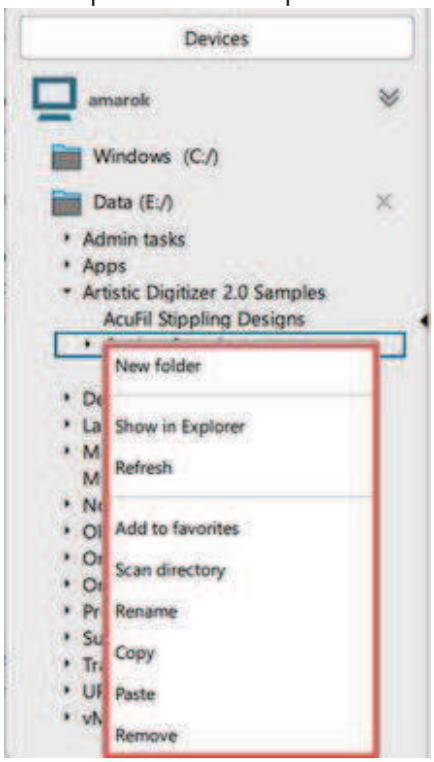
Le cartelle a cui hai effettuato l'accesso di recente vengono aggiunte automaticamente all'elenco e puoi accedervi semplicemente facendo clic su di esse. Il browser mostrerà il rispettivo contenuto nell'area "Contenuto della cartella".

Nella sezione "Dispositivi" è possibile visualizzare i dispositivi di archiviazione interna del computer, i dispositivi USB o altri dispositivi di memoria esterni e tutte le macchine da ricamo collegate tramite Wifi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Altre opzioni sono disponibili se si fa clic con il tasto destro su una cartella.



La maggior parte delle funzionalità di "Esplora file di Windows" o "Finder MAC" sono incluse anche nel browser incorporato. Facendo clic con il tasto destro su un file si ottengono le seguenti opzioni:

- Crea una nuova cartella
- Apri la cartella in Esplora file / Finder
- "Aggiorna" il contenuto della cartella

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Aggiungi la cartella all'elenco dei preferiti
- Scansiona il contenuto della directory e aggiungi i percorsi secondari ai preferiti
- Rinomina la cartella
- Copia la cartella
- Elimina la cartella

Puoi anche spostare una cartella facendo clic e trascinandola in un'altra cartella.

2. Barra degli indirizzi / percorso della cartella

Dalla "Barra degli indirizzi / Percorso cartella" è possibile:

- navigare tra le cartelle cliccando sul nome della cartella e selezionando un'altra cartella dal menu a discesa



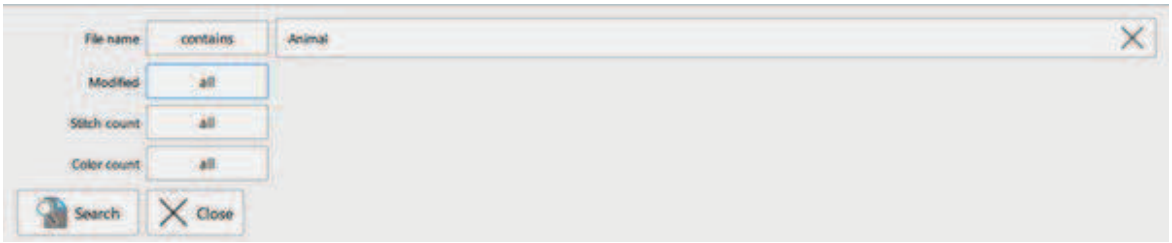
- Fare clic sull'icona Edit/Pen e digitare o incollare un percorso specifico della cartella



- ricaricare la cartella corrente
- copiare il percorso della cartella corrente
- incollare un altro percorso di cartella
- spostarsi avanti e indietro con l'uso dei pulsanti freccia.

3. Cercare

È possibile cercare un disegno specifico nella cartella corrente facendo clic sul pulsante Cerca .



È possibile cercare i disegni per "Nome file", "Data di modifica", "Numero di punti" e "Numero di colori". Ogni parametro può essere ulteriormente affinato per ottenere risultati più specifici. Dopo aver impostato i termini di ricerca, toccare il pulsante Cerca per avviare il processo di ricerca. Alcuni dei criteri di ricerca (Modificato, Conteggio punti e Conteggio colori) potrebbero non essere disponibili nelle cartelle della macchina.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Inoltre, quando si desidera modificare i valori numerici, è necessario toccare il campo e inserire il valore esatto desiderato oppure far scorrere l'icona a sinistra o a destra per diminuire o aumentare il valore  .

Inoltre, la ricerca per caratteri riguarda i nomi delle cartelle e dei file.

Nome file: ricerca nei nomi dei file.

- tutti: ricerca in tutti i file
- contiene: cerca il testo specificato nel campo di testo in qualsiasi punto dei nomi dei file.
- è uguale a: ricerca la corrispondenza esatta del testo specificato, nel campo di testo, in qualsiasi punto dei nomi dei file.
- inizia con: cerca il testo specificato nel campo di testo all'inizio dei nomi dei file.
- termina con: cerca il testo specificato nel campo di testo alla fine dei nomi dei file.

Modificato:

- all: ricerca tutti i progetti.
- is: ricerca i progetti che sono stati modificati nella data specifica.
- is before: ricerca i progetti che sono stati modificati prima della data specifica.
- is after: ricerca i progetti che sono stati modificati dopo la data specifica.
- between: ricerca i progetti che sono stati modificati tra le date specifiche.

Conteggio dei punti:

- tutti: ricerca tutti i disegni.
- è uguale a: cerca i disegni con un numero di punti uguale a quello specificato.
- is greater than: ricerca i disegni con un numero di punti superiore a quello specificato.
- è minore di: cerca i disegni con un numero di punti inferiore a quello specificato.
- tra: cerca i disegni con un numero di punti compreso tra quelli specificati.

Conteggio dei colori:

- tutti: ricerca tutti i disegni.
- è uguale a: cerca i disegni con un numero di colori uguale a quello specificato.
- is greater than: ricerca i disegni con un numero di colori superiore a quello specificato.
- is less than: ricerca i disegni con un numero di colori inferiore a quello specificato.
- between: cerca i disegni con un numero di colori compreso tra quelli specificati.

4. Contenuto della cartella

Visualizza il contenuto di ciascuna cartella e interagisci di conseguenza. Facendo clic con il tasto destro su un file si ottengono le seguenti opzioni:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- Aprire il file
- Apri la cartella in Esplora file
- Selezionare tutti i disegni
- Invertire selezione corrente
- Rinominare il file
- Copiare il file
- Cancellare il file

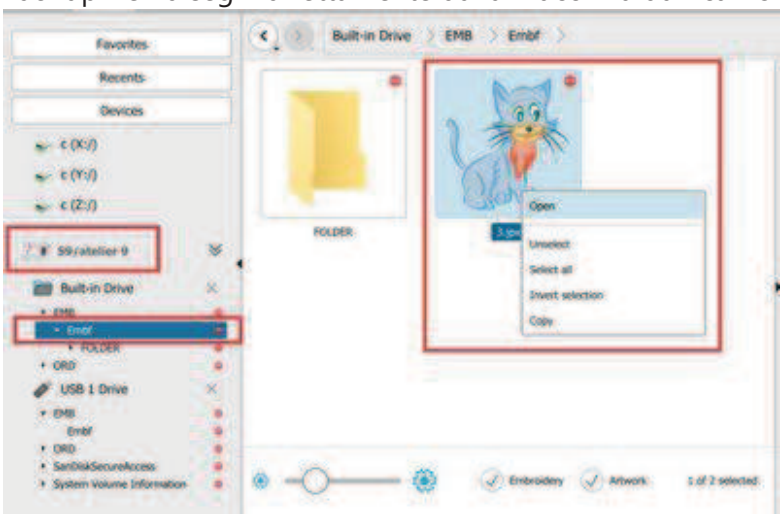
Se fai clic con il pulsante destro del mouse su un'area vuota, otterrai le seguenti opzioni:



- Crea una nuova cartella
- Apri la cartella in Esplora file
- Aggiungi la cartella corrente ai Preferiti
- Scansiona la cartella corrente per le cartelle che contengono file e aggiungili ai preferiti
- Seleziona tutti i file e le cartelle

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puoi aprire i disegni direttamente dalla macchina da ricamo collegata.



È inoltre supportata la capacità di fare clic e trascinare file o cartelle.

Infine, puoi selezionare più disegni tenendo premuto il tasto "ctrl" (Windows) o il tasto "cmd" (Mac OS) e facendo clic sui disegni che desideri selezionare. Se tieni premuto il tasto "maiusc" mentre fai clic su più di un disegno, puoi selezionare tutti quei disegni contemporaneamente.

5. Area di anteprima

L '"Area di anteprima" si trova sul lato destro del browser. Ogni volta che selezioni un file supportato, l'anteprima del file viene visualizzata nell'area "Anteprima". Puoi ridimensionarlo trascinando il lato sinistro e nasconderlo facendo clic sulla freccia che appare sul lato sinistro.

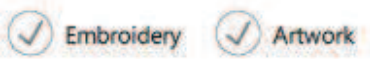
6. Livello di zoom

Con la barra delle dimensioni dell'icona puoi aumentare o diminuire la dimensione delle icone che stai visualizzando.



7. Visualizza filtro

Con le opzioni "Ricamo" e "Grafica" puoi filtrare i disegni che stai visualizzando.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Ridimensiona l'anteprima

Sul lato destro dell'anteprima c'è un'area ridimensionabile in cui è possibile visualizzare in anteprima il disegno selezionato. Puoi ridimensionare l'immagine usando la rispettiva barra della traccia.



9. Cambia vista

Nella barra inferiore è presente un pulsante che consente di modificare la modalità di visualizzazione dei disegni all'interno del browser di progettazione.

- Minimal : Visualizza solo il disegno
- Normal : Visualizza il nome del disegno sopra il disegno stesso.
- Details : Visualizza il nome del disegno sopra il disegno e ulteriori dettagli come le dimensioni, il numero di colori e il numero di punti, sotto di esso.

Importa file

Il software può importare file creati in altre applicazioni e trasformarli in designi. Ci sono molti tipi di file supportati, possiamo separare i file supportati in tre categorie, i file di ricamo, i file di grafica e vari file di progettazione. Utilizzando l'opzione "Da file" del menu "File-Importa", apparirà una finestra di dialogo e devi selezionare il file da importare. In primo luogo è necessario scegliere la cartella in cui il file è memorizzato. È possibile filtrare i file visibili selezionando un tipo di file. Ad esempio, se si desidera importare un'immagine ".JPG" è possibile selezionare l'opzione rispettiva sul menu a discesa "Tipi di File" e ora durante la navigazione è possibile visualizzare solo le immagini ".JPG". Allo stesso modo potete filtrare da una categoria di file. Ad esempio se si desidera importare i file di ricamo, è possibile selezionare

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

l'opzione "Tutti i ricami" e quindi solo il tipo di ricamo supportato verrà elencato. Selezionando qualsiasi file che hai in anteprima nella parte inferiore della finestra di dialogo. Secondo il tipo di materiale illustrativo, il software potrebbe essere gestito in modo diverso.

Artwork

Per i tipi di grafica, dobbiamo menzionare che ci sono 2 tipi principali di file di immagini, immagini "Vettoriali" ed immagini "Bitmap". La grafica vettoriale utilizza equazioni matematiche per disegnare i tuoi disegni. Queste equazioni matematiche sono tradotte in punti collegati da linee o curve, noti anche come percorsi vettoriali e costituiscono tutte le diverse forme che vedete in un grafico vettoriale. Ciò consente di ridimensionare la grafica vettoriale a qualsiasi dimensione senza sacrificare la qualità dell'immagine. I tipi di file (* .CMX), (* .EPS), (* .SVG),(* .AI) e (*.PDF) sono tipi di immagini vettoriali.

L'altro tipo di immagini è "bitmap ", costituita da piccoli quadrati denominati pixel. Una volta creato un grafico raster ad una determinata dimensione (cioè un numero fisso di pixel), non può essere ridimensionato senza perdere la qualità dell'immagine. Le immagini bitmap sono quelle che catturiamo con la nostra fotocamera o quello che di solito troviamo su internet. I formati di file raster ampiamente utilizzati sono .jpg, .png, .png, .png e .tiff. Il software gestisce ogni tipo di immagine in modo diverso. Le immagini vettoriali possono essere convertite direttamente in un disegno ricamato, mentre le immagini bitmap devono essere convertite e il risultato dell'operazione dipende dalla qualità dell'immagine selezionata. Descriveremo in dettaglio i bitmap e le immagini vettoriali nei seguenti argomenti.

Ricamo

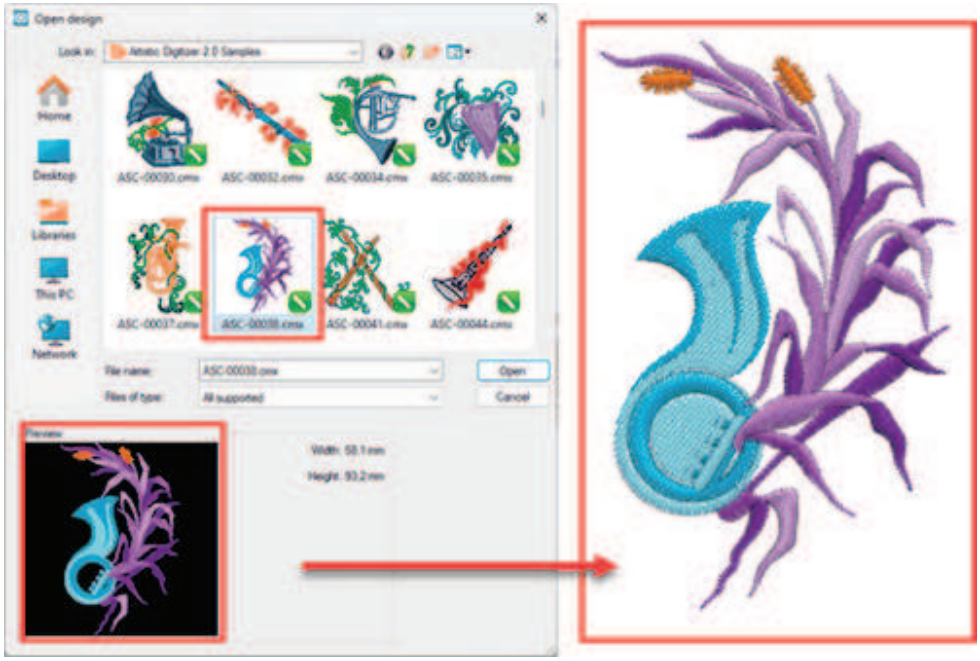
Per i file di ricamo dobbiamo menzionare che il software può importare la maggior parte dei formati di file di ricamo disponibili. Seleziona il file di ricamo che ti piace (".dst", ".pes" ".jef" etc) e verrà importato come è nel tuo disegno. Il disegno non viene convertito, è solo inserito nel tuo disegno e puoi aggiungere - togliere le parti dal disegno e ricamare di nuovo. Inoltre c'è una capacità di tracciare l'opera d'arte del disegno e convertirla in un disegno vettoriale e poi modificare completamente il disegno.

> Avviso: se hai individuato un file, utilizzando "Esplora file" (Windows) o "Finder (mac OS)" che desideri importare, puoi semplicemente trascinare il file (Grafica o Ricamo) nell'area di disegno per essere importato in questo disegno o nell'area delle schede del disegno per essere importato in un nuovo disegno.

Importa immagine vettoriale

Puoi facilmente importare i disegni Vettoriali e convertirli direttamente in un disegno. Quando si seleziona un file vettoriale utilizzando la finestra di dialogo aperta o utilizzando l'opzione "Da file" del menu "File-Importa" il software riconosce e visualizza automaticamente tutte le descrizioni matematiche del file vettoriale che determinano la posizione, la lunghezza e la direzione in cui le righe-curve che formano le forme sono disegnate. Una volta premuto per confermare la selezione, il file vettore importato viene convertito direttamente nel disegno di contorno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



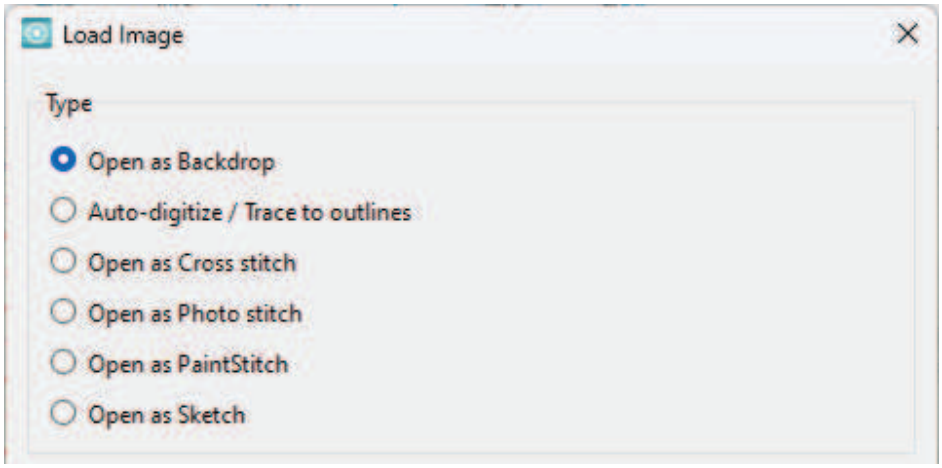
Avviso: se hai individuato un file, utilizzando "Esplora file" (Windows) o "Finder (mac OS)" che desideri importare, puoi semplicemente trascinare il file (Grafica o Ricamo) nell'area di disegno per essere importato in questo disegno o nell'area delle schede del disegno per essere importato in un nuovo disegno.

Importa immagine bitmap

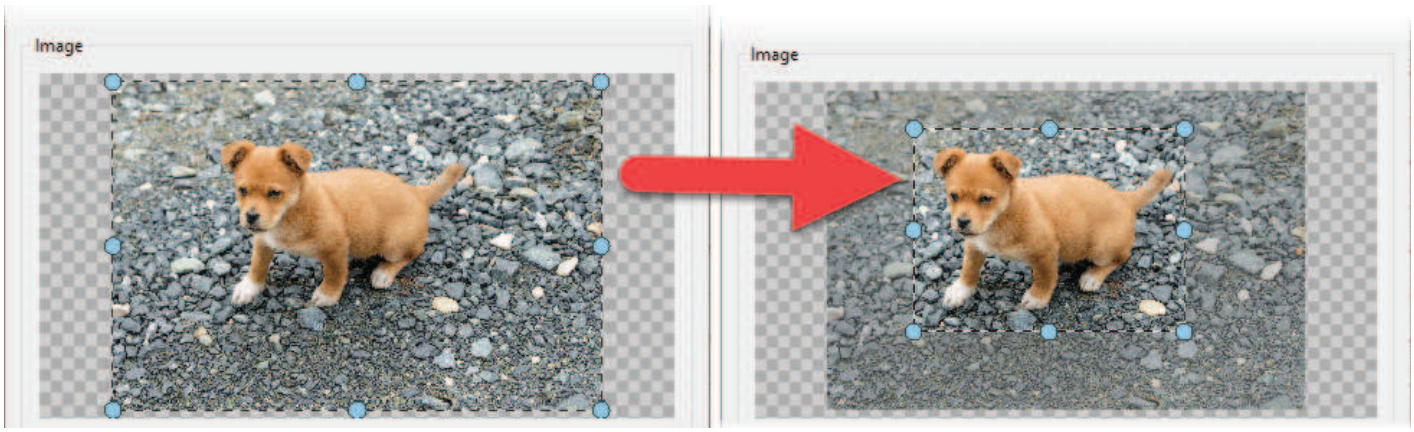
Le immagini bitmap sono quelle che catturiamo con una fotocamera o quelle che di solito si trovano su Internet. Le immagini bitmap sono in realtà costituite da punti di colore. Quando si importano immagini Bitmap (.jpg, .png, .png, .png e .tiff), queste devono essere convertite durante la procedura di importazione. La finestra di dialogo "Carica immagine" consente di selezionare un tipo di conversione. È inoltre possibile modificare la risoluzione dell'immagine o selezionare una parte dell'immagine da importare.Le opzioni di conversione disponibili sono: "Apri come sfondo", "Autodigitalizzazione / Tracciamento del contorno", "Apri come punto croce", "Apri come punto foto, apri come PaintStitch e "Apri come schizzo".

Le opzioni di gestione disponibili sono descritte in argomenti separati. SelezionandoApri come Sfondol'immagine viene posizionata sullo sfondo dell'area di disegno e si può creare un disegno da zero usando l'immagine come linea guida. Utilizzando il pulsante "Autodigitalizzazione / Tracciamento dei contornil'immagine verrà convertita in Artwork.Selezionando le opzioniApri come Cross-stitch, Apri come Photo-stitch, Apri come PaintStitch, Apri come Sketchl'immagine viene importata e il software aggiunge automaticamente dei punti decorativi sopra di essa (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch). Chiameremo questi 4 tipi di riempimento,riempimenti Bitmap , ciascuna di queste immagini importate è un tipo di riempimento diverso e si può facilmente passare da un tipo all'altro semplicemente selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti delle proprietà.

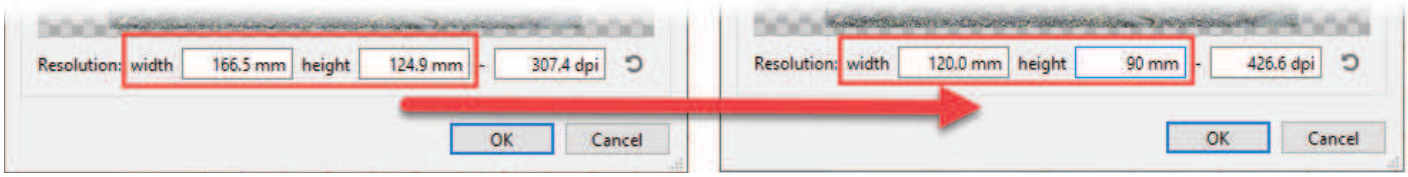
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Un'anteprima del file grafico selezionato appare sotto i tipi di conversione. È possibile fare clic e trascinare sopra l'anteprima per selezionare una parte dell'immagine da importare. Utilizzando i puntini circolari è possibile ridimensionare la porzione selezionata o addirittura spostare la selezione. Se la selezione iniziale non è soddisfacente, utilizzare l'icona del cerchio per ripristinare la finestra di dialogo.



È possibile modificare la "Risoluzione" dell'immagine importata modificando i valori "Larghezza", "Altezza" o "dpi". Se si modifica un valore, gli altri vengono calcolati automaticamente. La risoluzione dell'immagine cambia proporzionalmente. Se una delle dimensioni dell'immagine importata (larghezza o altezza) è superiore al "limite di dimensione dello sfondo" predefinito (29,5 cm), i valori di risoluzione (larghezza, altezza e dpi)verranno automaticamente adattati a questo limite.



È possibile regolare il "limite delle dimensioni dello sfondo" nella scheda "Generale" delle preferenze del software (Menu Strumenti - opzioni, Windows OS eArtistic Digitizer- Preferenze, mac OS).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Avviso: Per l'opzione "Apri come PaintStitch", la "larghezza" o "altezza" massima che è possibile impostare non è superiore a295mm. Anche se si imposta un valore più alto, dopo aver fatto clic sul pulsante "OK" il software ridurrà il lato più grande dell'immagine a295mm.

Trasparenza

Il software ora supporta i file PNG con trasparenza e genera punti solo nell'area non trasparente dell'immagine. Questo garantisce che il prodotto finito abbia linee pulite e non sprechi filo o tessuto riempiendo spazi non necessari. Le immagini con aree trasparenti vengono gestite in modo diverso quando vengono tracciate rispetto a quando vengono applicati i riempimenti bitmap. Quando si ricalca un'immagine, l'area trasparente diventa un colore solido del file grafico, mentre per i riempimenti bitmap e "apri come sfondo" è trasparente.



Gli oggetti sovrapposti creano buchi nelle immagini bitmap - Rimuovono automaticamente le sovrapposizioni.

Il software dispone di un filtro automatico che rileva gli oggetti o le parti di essi che si sovrappongono e rimuove le parti che si trovano sotto gli altri. Quindi, se un oggetto di grandi dimensioni viene posizionato sopra il riempimento bitmap, genererà un buco nel riempimento bitmap. Allo stesso modo, l'oggetto bitmap creerà dei buchi (rimuovendo le sovrapposizioni) negli oggetti sottostanti. Questa funzione è molto utile perché rimuove i punti che non sono visibili quando gli oggetti si sovrappongono alle immagini bitmap. È sufficiente posizionare un oggetto sopra il riempimento bitmap per generare un foro della forma desiderata. Questa funzione funziona con tutti i tipi di punto, tra cui punto croce, punto foto, punto pittura e schizzo. La funzionalità di sovrapposizione si estende anche agli oggetti che si trovano sotto il riempimento bitmap: le aree sovrapposte vengono rimosse, creando un disegno più snello. Questa funzione migliora l'aspetto generale dei progetti e fa risparmiare tempo nel processo di modifica.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Apri come sfondo

Come già accennato, quando si importano immagini bitmap è disponibile l'opzione "Apri come sfondo". Se si seleziona questa opzione, è possibile importare l'immagine bitmap e utilizzarla come linea guida per disegnare un disegno sopra di essa. È molto utile per immagini bitmap complesse che non possono essere facilmente tracciate o che si desidera ricamare solo una parte di esse. Usando questa tecnica per creare il disegno sopra un'immagine, puoi creare il disegno esattamente nel modo in cui vuoi essere ricamato. I digitalizzatori professionisti trovano questa funzionalità molto utile.

> Puoi importare una sola foto come Sfondo. Se hai aggiunto un'immagine di Sfondo e prova a importarne un'altra, l'opzione "Apri come sfondo" non è disponibile, a meno che tu non rimuova prima lo sfondo precedente.

Il file immagine apparirà nell'area di disegno come sfondo (non è possibile modificarlo). È possibile importare solo uno sfondo bitmap, nel caso in cui si desideri importare più sfondi, sarà necessario utilizzare un editor di immagini e rendere le immagini multiple una singola immagine combinandole e quindi importare l'immagine combinata come sfondo.

Una volta che un'immagine è stata aggiunta come sfondo, ci sono alcuni modi per visualizzare lo sfondo. È possibile selezionare un'opzione di visualizzazione utilizzando l'opzione "Sfondo" del menu "Visualizza".

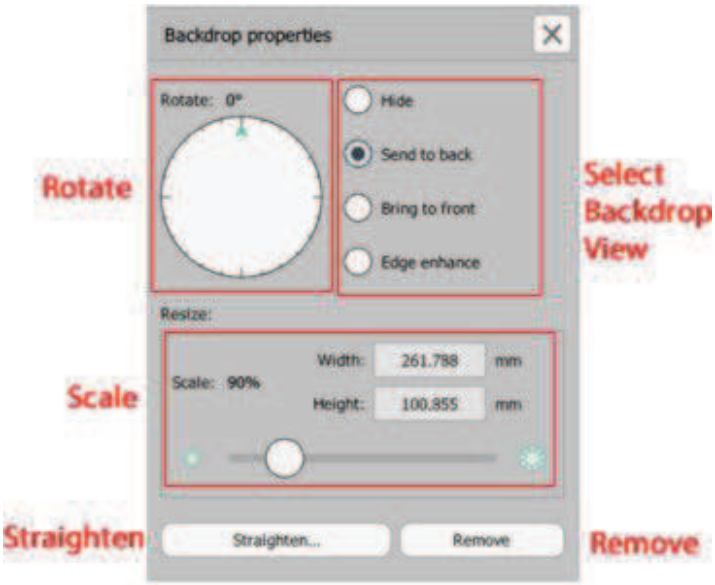
- Mostra - Nascondi sfondo, usando l'opzione "Nascondi" o premi il tasto di scelta rapida Alt + 1 - puoi nascondere temporaneamente l'immagine sullo sfondo. L'opzione Nascondi può aiutarti a visualizzare il disegno da ricamo che hai creato senza confonderlo con l'immagine sullo sfondo sul retro.
- Sotto il ricamo, utilizzando questa opzione è possibile rendere visibile lo sfondo e posizionarlo sotto il disegno che si sta creando. Ogni volta che si importa un'immagine bitmap come sfondo, l'immagine viene automaticamente posizionata sotto il disegno da ricamo. Un altro modo per abilitare questa opzione è premendo i tasti di scelta rapida Alt + 2 dalla tastiera.
- Miglioramento bordi: quando si seleziona questa vista, i colori dello sfondo appaiono sbiaditi e il software migliora i bordi dell'immagine sullo sfondo. Ciò significa che i colori dello sfondo avranno toni più chiari e che i bordi saranno migliorati. Questo è molto utile quando si tenta di disegnare una forma (con uno qualsiasi degli strumenti di disegno disponibili) che ha lo stesso colore con l'immagine sullo sfondo. Inoltre, un altro modo per applicare questa opzione è premendo i tasti di scelta rapida Alt +3 dalla tastiera.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Sopra il ricamo, utilizzando questa opzione è possibile posizionare l'immagine dello sfondo per apparire sopra il disegno che hai creato. Questo è molto utile. Sarai in grado di visualizzare l'immagine sullo sfondo ed essere in grado di progettare gli oggetti che saranno sopra agli oggetti più grandi che hai già progettato. Inoltre, un altro modo per abilitare questa opzione è premendo i tasti di scelta rapida Alt + 4 dalla tastiera.

Proprietà dello sfondo

L'opzione Proprietà è disponibile solo se è stata inserita una bitmap di sfondo nell'area di lavoro. Selezionando l'opzione Proprietà dal menu Visualizza viene visualizzata una finestra di dialogo a comparsa 3D nell'area di lavoro con varie opzioni relative allo sfondo già inserito.



La finestra di dialogo delle Proprietà dello sfondo include le seguenti opzioni:

- "Seleziona vista Sfondo", selezionando una qualsiasi delle opzioni disponibili, è possibile selezionare la modalità di visualizzazione dello sfondo.
  - Prima di tutto puoi "nascondere" temporaneamente lo sfondo (Alt + 1).
  - Usando "Sed to back" lo sfondo è posizionato dietro il ricamo che stai creando. Questa opzione è abilitata per impostazione predefinita ogni volta che importi un'immagine Bitmap come sfondo e posiziona l'immagine sotto disegno del ricamo. Inoltre, un altro modo per applicare questa opzione è premendo i tasti di scelta rapida "Alt + 2" dalla tastiera.
  - Usando l'opzione "Porta in primo piano" puoi far apparire i colori dello sfondo sbiaditi. Ciò significa che i colori dello sfondo avranno toni più chiari. Questo è molto utile quando stai provando a disegnare una forma che avrà lo stesso colore con l'immagine sullo sfondo. Inoltre, un altro modo per applicare questa opzione è premendo i tasti di scelta rapida Alt +4 dalla tastiera. Usando l'opzione "Porta in primo piano" puoi posizionare l'immagine sullo sfondo sopra il disegno da ricamo che hai creato. Questo è molto utile per visualizzare l'immagine sullo sfondo ed essere in grado di progettare gli oggetti che saranno sopra agli oggetti più grandi che hai già progettato.
  - Miglioramento del bordo: quando si seleziona questa vistai colori dello sfondo appaiono sbiaditi e il software migliora i bordi dell'immagine sullo sfondo. Ciò significa che i colori dello sfondo

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

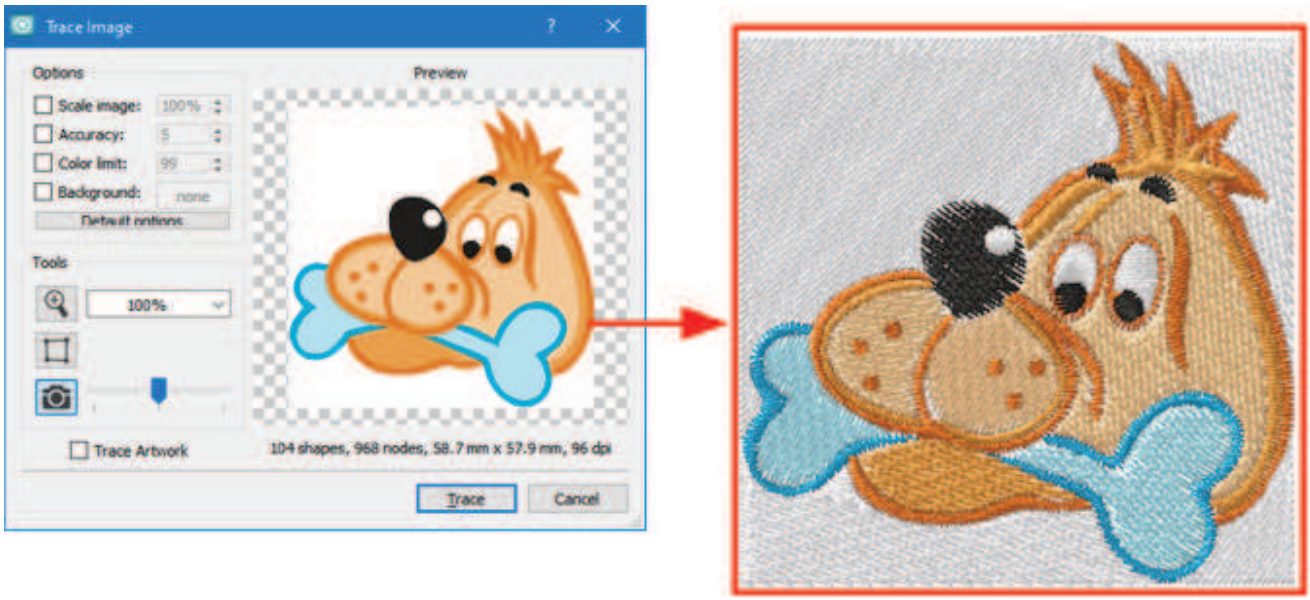
avranno toni più chiari e che i bordi saranno migliorati. Questo è molto utile quando si tenta di disegnare una forma (con uno qualsiasi degli strumenti di disegno disponibili) che avrà lo stesso colore con l'immagine sullo sfondo. Inoltre, un altro modo per applicare questa opzione è premendo i tasti di scelta rapida Alt +3 dalla tastiera.

- Ruota bitmap, utilizzando questo strumento puoi ruotare liberamente l'immagine facendo clic e trascinando l'indicatore in entrambi i modi. Questo strumento aiuta a raddrizzare l'immagine dello sfondo prima di iniziare a disegnare il disegno da ricamo. Il cerchio di rotazione si apre sempre in posizione zero. Questo strumento può aiutarti a rettificare l'immagine sullo sfondo prima di iniziare a disegnare il disegno da ricamo basato su di esso.
- Scala bitmap, utilizzando la barra traccia della scala è possibile modificare le dimensioni dello sfondo. Trascina la barra di scorrimento verso sinistra per ridurre l'immagine e trascinala verso destra per ingrandire lo Sfondo. You can also scale simply by typing a new width or Height value and pressing Enter key. Lo strumento ridimensionamento è molto utile per aiutarti a modificare le dimensioni dell'immagine di sfondo senza l'interferenza di altri software. Pertanto, non è necessario modificare il software per Bitmap per regolare le dimensioni degli sfondi.
- Raddrizza, usando questa opzione puoi raddrizzare lo sfondo. Premi l'opzione Raddrizza e devi fare clic e trascinare per definire una linea retta virtuale a cui il tuo progetto si adeguerà. Ad esempio, se si esegue una linea retta diagonale sulla bitmap, questa verrà ruotata e trasformerà la retta diagonale in una linea retta orizzontale. È possibile applicare l'opzione Raddrizza bitmap tutte le volte necessarie per portare la bitmap dello sfondo sulla posizione diritta.
- Rimuovi sfondo: premere questo pulsante per rimuovere lo sfondo bitmap importato.

Digitazione Automatica - Traccia dei contorni

La prima delle opzioni disponibili di conversione è "Auto-Traccia" l'immagine. Il software ha la capacità di convertire le immagini bitmap in curve tramite la traccia, usando lo strumento potente integrato . L'operazione di tracciamento converte un grafico Bitmap in un disegno vettoriale, che viene automaticamente convertito in un disegno da ricamo. Tracciare un'immagine non è una cosa facile da fare, la qualità dell'immagine tracciata dipende dalla qualità dell'immagine. Le curve create possono avere migliaia di nodi a seconda della complessità dell'immagine. La traccia effettiva di tale immagine potrebbe richiedere del tempo e quando viene creato un oggetto molto complesso, la gestione della post conversione può essere difficile per il tuo computer. Sulla destra c'è una finestra di anteprima, che può darti una rapida idea di come saranno le scansioni finali.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La finestra di dialogo Traccia Immagina può essere ingrandita in modo che le regolazioni siano più facili da osservare. Fai clic sulla casella, tieni premuto nell'angolo in basso a destra e tira in diagonale per riempire lo schermo, oppure ingrandisci quanto vuoi. La scheda Trace contiene alcune opzioni che possono aiutarti a creare i risultati desiderati. Quelli sono:

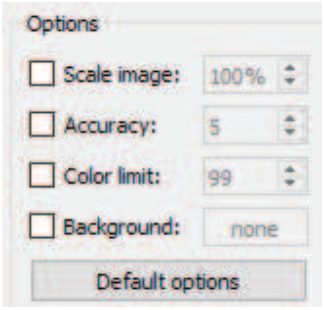


Immagine in scala:

Lo schema di progettazione, quando si digitalizza automaticamente un'immagine, si aprirà sempre al 100% di default - la dimensione originale della Bitmap. Per ingrandire o ridurre la dimensione del disegno prodotto, fare clic prima su "Scala Immagine", quindi digitare un nuovo valore sopra o sotto l'opzione 100%. È inoltre possibile modificare le dimensioni dell'immagine facendo clic sulle frecce su e giù (tenere premuto per una modifica rapida). Non importa come lo fai, il ridimensionamento sarà sempre proporzionale a tutte le dimensioni del design: un design 35mm x 60mm diventerà un design 70mm x 120mm mentre lo stai regolando in Traccia Immagine Qualsiasi modifica dei valori viene automaticamente modificata in Anteprima.

Precisione

L'opzione "Precisione" ti consente di scegliere quanti dettagli del disegno originale saranno presenti nel tuo disegno di ricamo finale. Fare clic sulla casella per modificare questa opzione, che si aprirà con un valore predefinito 5. Se si desidera che il disegno ricamato appaia come Artwork, fare click fino a Valore 8 - il più alto grado di accuratezza. Attenzione: a seconda del modello, un valore 8 potrebbe non produrre risultati migliori per il ricamo a causa di dettagli eccessivi. Dall'altra parte della scala Precisione, un'opzione Valore 1

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

potrebbe non avere abbastanza dettagli che ti possano piacere. Scoprirai che il valore di Precisione varia notevolmente tra le immagini bitmap, quindi devi provare diversi valori di Precisione per ottenere il risultato preferito. Ogni volta che modifichi un valore, puoi vederlo in Anteprima.

Limite di colore:

La casella Limite di colore ti da' una scelta di quanti colori-aghi desiderate nella vostra Traccia Immagine. Si apre sempre con un valore del numero massimo di colori, ma ci sono diversi fattori da considerare. Se si dispone di una macchina da ricamo a 6 aghi, è possibile modificare il valore 6 con sei fili. Il numero di fili influisce sul modo in cui l'immagine Bitmap verrà convertita in Disegno vettoriale. Nell'anteprima, è possibile visualizzare qualsiasi variazione di valore. Un'altra opzione: puoi andare avanti e creare il tuo disegno vettoriale con 20 colori e quindi ridurre i colori usando "Gestione colori". Avere un file di tutti i 20 colori ti dà la possibilità di cucire in seguito il tuo design in modo commerciale. O . . . quando fate un passo alla macchina big-time, avrete i file pronti!

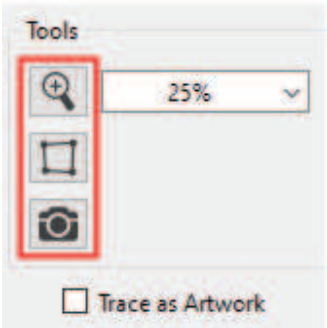
Usa sfondo:

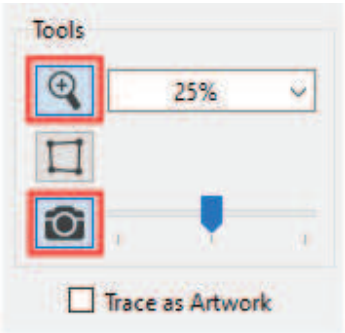
Con l'opzione Usa sfondo puoi rendere trasparente il colore / oggetto che sceglierai dall'area di anteprima. Questo è un modo semplice per rimuovere un colore / oggetto specifico dall'immagine Bitmap. Per modificare questa opzione, fai clic sulla casella di controllo accanto ad essa. Sposta il cursore del mouse sull'anteprima e cambierà automaticamente in uno strumento contagocce. Il colore che selezionerai dall'area di anteprima con lo strumento contagocce diventerà automaticamente trasparente e, riempirà la scheda del colore accanto all'opzione Usa sfondo. Solo un oggetto di colore diventerà trasparente dal design. È possibile rendere trasparente un colore diverso selezionando un colore diverso con lo strumento contagocce dal disegno.

Durante la regolazione delle opzioni di scala, l'anteprima viene in qualche modo ricalcolata dopo ogni modifica. È possibile utilizzare la rotella del mouse per visualizzare meglio l'anteprima.

Se si tiene premuto il tasto Ctrl e si scorre verso l'interno o verso l'esterno con la rotellina del mouse, è possibile ingrandire o ridurre l'immagine nel punto del cursore. Se si ingrandisce molto, in modo da vedere solo una parte dell'immagine, è possibile scorrere verso il resto dell'immagine usando la rotellina del mouse. Scorrendo verso l'interno o verso l'esterno, l'anteprima si sposta verso l'alto o verso il basso. Tenendo premuto il tasto Maiusc e scorrendo verso l'interno o verso l'esterno, l'anteprima si sposta verso sinistra o verso destra.

Inoltre, nella sezione Strumenti, sono presenti alcune opzioni che possono aiutare durante il processo di conversione. Ci sono 3 pulsanti di opzione che si attivano quando vengono premuti.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se si attiva l'icona della lente di ingrandimento, è possibile fare clic e trascinare per definire un'area di visualizzazione. È anche possibile selezionare una percentuale di visualizzazione da questo elenco a discesa.

È possibile attivare o disattivare la visualizzazione dei nodi e dei contorni tracciati.

È inoltre possibile attivare o disattivare la visualizzazione dell'immagine originale. e regolare la fusione con la grafica tracciata utilizzando la barra di traccia accanto all'icona.

Infine, utilizzando l'opzione "Traccia come Immagine", l'immagine verrà convertita in oggetti Immagine e non verrà applicato alcun tipo di ricamo. In questo modo è possibile creare un disegno Artwork, mantenere le parti desiderate e decidere manualmente i tipi di riempimento e di contorno.

Apri come Cross-stitch

Come già spiegato per Importa immagini bitmap, ogni volta che si importa un'immagine bitmap è necessario selezionare un modo per gestire l'immagine attraverso la finestra di dialogo Carica immagine. Con le opzioni "Apri come punto croce", "Apri come punto foto", "Apri come punto pittura" e "Apri come schizzo", l'immagine viene importata e il software aggiunge automaticamente i punti decorativi (croce, foto, punto pittura, schizzo). L'utilizzo è quindi semplice: si crea un nuovo disegno, si individua un'immagine, si utilizza l'opzione "Da file" e nella finestra di dialogo "Carica immagine" si utilizza l'opzione "Apri come punto croce".



L'immagine selezionata verrà convertita in un disegno a punto croce e inserita nell'area del disegno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



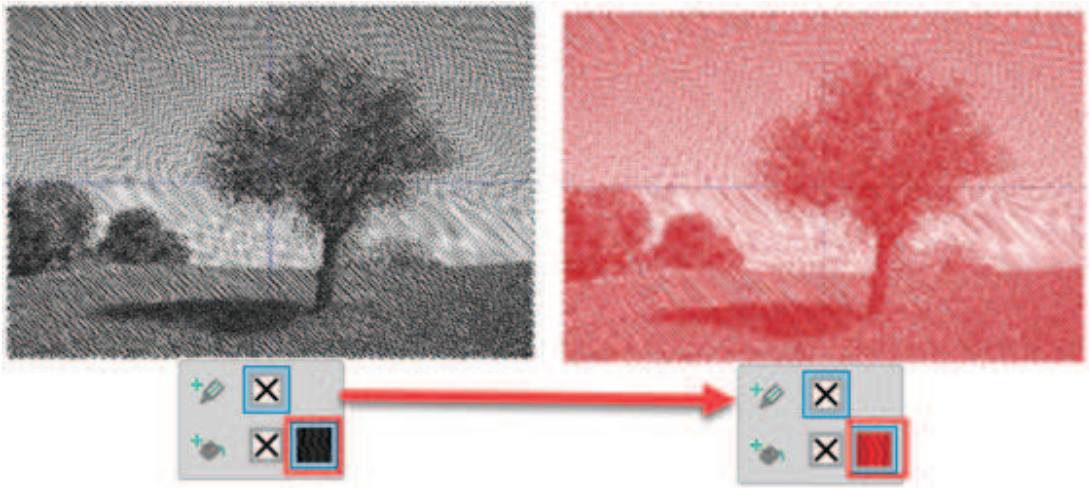
È possibile modificare l'opzione Punto Croces ulla barra degli strumenti Proprietà, oppure è possibile modificare l'immagine in vari modi, come descritto in Modifica dei tipi di riempimento delle bitmap Non è possibile modificare l'immagine bitmap vera e propria, ma è possibile ridimensionare e cambiare la posizione del disegno a punto croce. Se si desidera modificare l'immagine bitmap vera e propria, è necessario utilizzare un software di modifica delle bitmap e poi importare la bitmap modificata per visualizzare i risultati. Modificando la bitmap è possibile aumentare la qualità del risultato del ricamo. È inoltre possibile aumentare il dettaglio del disegno a punto croce aumentando le dimensioni della bitmap o diminuendo le dimensioni delle croci. In questo modo si otterrà un disegno a punto croce molto dettagliato e più vicino alla visualizzazione dell'immagine reale.

Apri come Photo-stitch

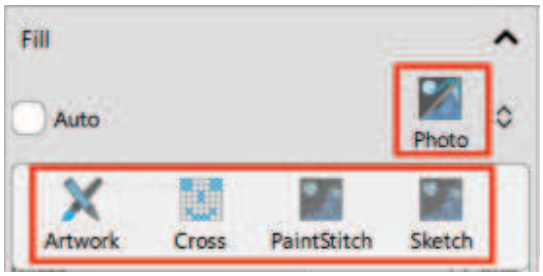
Come già detto nel capitolo Importazione di immagini bitmap, ogni volta che si importa un'immagine bitmap è necessario selezionare un modo per gestire l'immagine attraverso la finestra di dialogo Carica immagine. Una delle opzioni disponibili è "Apri come Photo-Stitch". Il tipo di ricamo Photo-Stitch è un ricamo generato automaticamente che aggiunge punti decorativi a qualsiasi immagine importata. Dopo aver selezionato un'immagine da importare e averla aperta come Photo-Stitch, il software analizza automaticamente l'immagine, segue la graduazione dei colori dell'immagine e crea strati di barre di raso. In questo modo l'immagine viene facilmente convertita in un disegno a Photo-Stitch. Il Photo-Stitch si aprirà nell'area del disegno e sarà possibile effettuare le regolazioni.

Per impostazione predefinita, il Photo-Stitch viene creato monocromatico. Se la stoffa selezionata è scura, il Photo-Stitch verrà riempito automaticamente con il colore bianco e viceversa, se la stoffa è di colore chiaro.Questa funzione viene applicata ai progetti Photo-Stitch monocromatici solo durante la procedura di importazione/apertura.Tutte le barre di raso sono nere per impostazione predefinita. Se si modifica il colore della barra dei colori usati, è possibile rendere il Photo-Stitch di qualsiasi colore.

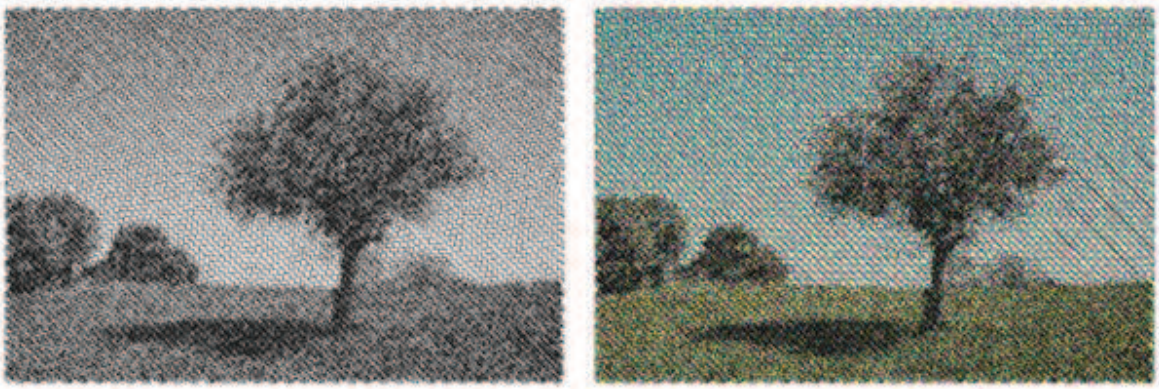
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Il Photo-Stitch è unriempimento Bitmap (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), tutti i tipi di riempimento bitmap aggiungono punti decorativi sopra un'immagine e si può facilmente passare da un tipo all'altro semplicemente selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti Proprietà). Fare clic sull'icona Foto o sull'icona della doppia freccia nella sezione Riempimento della barra degli strumenti Proprietà e dalle opzioni visualizzate selezionare un tipo di riempimento bitmap alternativo.



È possibile regolare il Photo-Stitch utilizzando le opzioni disponibili per ilPhoto-Stitchsulla barra degli strumenti Proprietà. A questo punto ci limiteremo a dire che se si deseleziona l'opzione monocromatica è possibile creare progetti di Photo-Stitch CMYK (ciano, magenta, giallo, nero).



Ogni strato di colore del filo è uno dei modelli di colore CMYK (ciano, magenta, giallo e nero). Prima viene ricamato il colore Magenta, poi il colore Ciano, segue il colore Giallo e infine il colore Nero. Questi colori non possono essere modificati e devono essere utilizzati esattamente come sono stati ricamati, se si desidera produrre risultati accurati di Photo-Stitch. Non è possibile modificare l'immagine bitmap vera e propria, ma è possibile modificare l'immagine del Photo-Stitch come descritto nel capitoloModifica dei riempimenti Bitmap

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

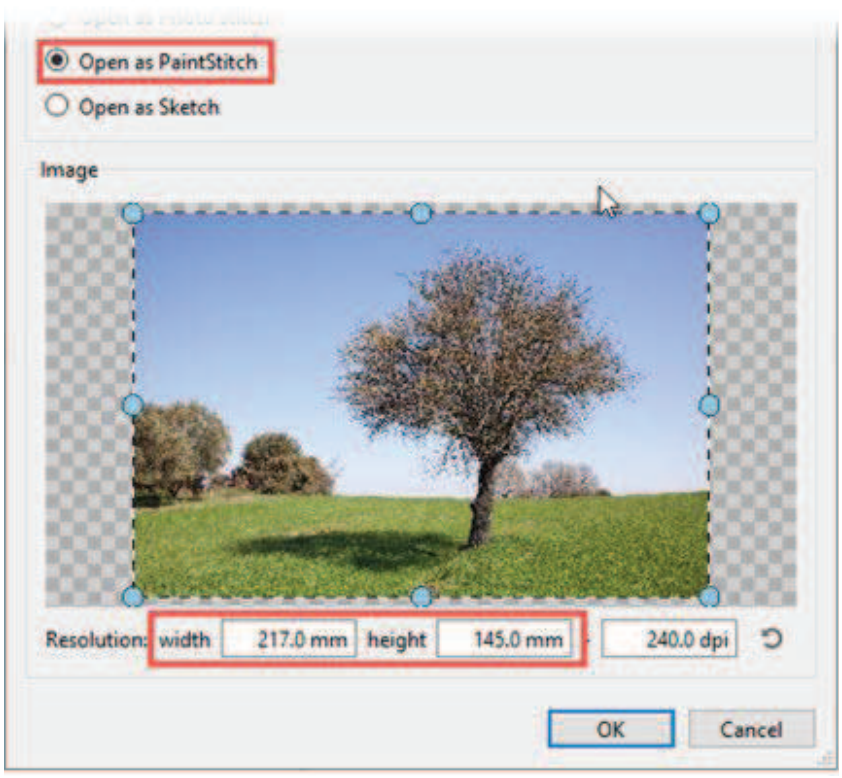
È possibile aumentare il risultato del ricamo del disegno del Photo-Stitch regolando il contrasto dell'immagine. Aumentando il contrasto dell'immagine si otterranno barre di raso più spesse nelle aree più scure delle foto e si aggiungeranno dettagli al ricamo finale. Inoltre, potrebbero essere necessarie alcune regolazioni delle dimensioni dell'immagine per ottenere maggiori dettagli nel Photo-Stitch. Per aumentare le dimensioni della bitmap è necessario selezionare il disegno del Photo-Stitch, quindi ridimensionarlo facendo clic e trascinando le maniglie d'angolo della bitmap o le maniglie al centro di ciascun lato. La bitmap verrà ridimensionata e il Photo-Stitch verrà ricalcolato. Aumentando le dimensioni della bitmap si aumenta automaticamente l'area coperta dalle barre di raso, con conseguente aumento dei dettagli.

Apri come PaintStitch

Come già descritto nel capitolo Importazione di immagini bitmap, ogni volta che si importa un'immagine bitmap è necessario selezionare un modo per gestire l'immagine attraverso la finestra di dialogo Carica immagine. Una delle opzioni disponibili è "Apri come PaintStitch". Il tipo PaintStitch è un tipo generato automaticamente che aggiunge automaticamente punti decorativi a qualsiasi immagine importata. Dopo aver selezionato un'immagine da importare e averla aperta come PaintStitch, si otterranno risultati di ricamo fotorealistici grazie all'uso di algoritmi avanzati implementati a questo scopo. La conversione è automatica, ma è possibile personalizzare il risultato del PaintStitch dalle opzioni che si trovano nella barra degli strumenti Proprietà quando il disegno è selezionato.

È possibile convertire qualsiasi immagine bitmap in PaintStitch procedendo come segue:

1. Dal menu "File" selezionare "Apri".
2. Individuare l'immagine bitmap (.jpg, .png, .png ecc.) che si desidera convertire in PaintStitch e aprirla.
3. Viene visualizzata la seguente finestra di dialogo che mostra l'immagine selezionata e le opzioni di conversione disponibili. Selezionare l'opzione "Apri come PaintStitch".

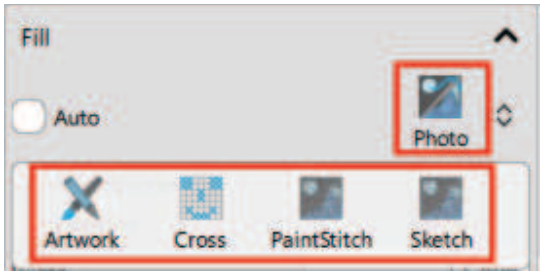


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. In questa finestra di dialogo è possibile impostare anche la risoluzione dell'immagine da aprire. Per PaintStitch, la massima "larghezza" o "altezza" che è possibile impostare non è superiore a460mm. Anche se si imposta un valore più alto, dopo aver fatto clic sul pulsante "OK", il software ridurrà il lato più grande dell'immagine a460mm.
5. Fare clic su "OK" per continuare e l'immagine verrà convertita in PaintStitch.



È possibile regolare ilPaintStitchutilizzando le opzioni disponibili sulla barra degli strumenti Proprietà. PaintStitch è untipo di riempimento Bitmap(Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), tutti i tipi di riempimento bitmap aggiungono punti decorativi sopra un'immagine e si può facilmente passare da un tipo all'altro semplicemente selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti Proprietà. Fare clic sull'icona PaintStitch o sull'icona della doppia freccia nella sezione Riempimento della barra degli strumenti Proprietà e selezionare un tipo di riempimento bitmap alternativo tra le opzioni visualizzate.



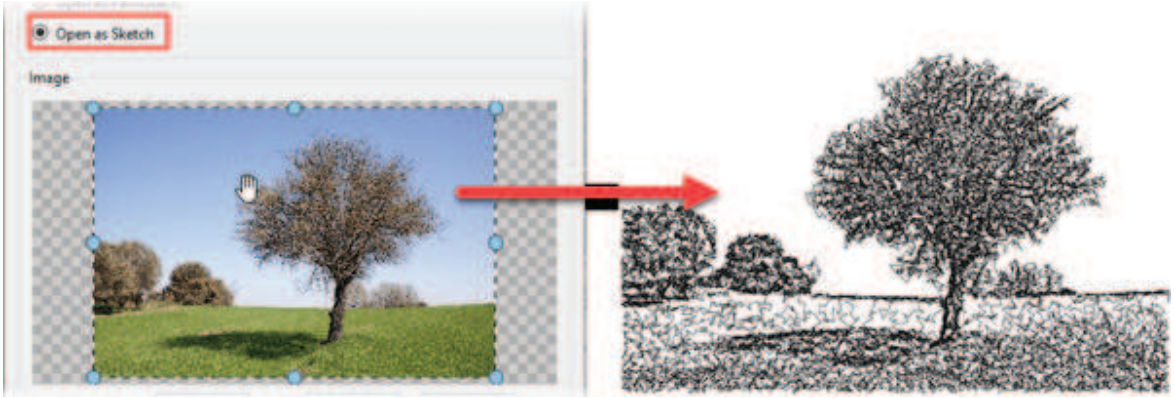
Inoltre, lo strumento Flusso dei punti consente di selezionare l'area oggetto dell'immagine. L'algoritmo di riduzione del colore cercherà di scegliere i colori che renderanno l'area del soggetto in modo più accurato rispetto all'immagine esterna all'area del soggetto. Per fare ciò, fare clic e trascinare sul disegno. Il disegno complessivo verrà ricalcolato in base alla guida Flusso dei punti. È possibile aumentare o diminuire le dimensioni della guida facendo clic e trascinando le maniglie del cerchio ed eliminare la guida facendo clic sulla X che appare al suo centro.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Apri come Sketch

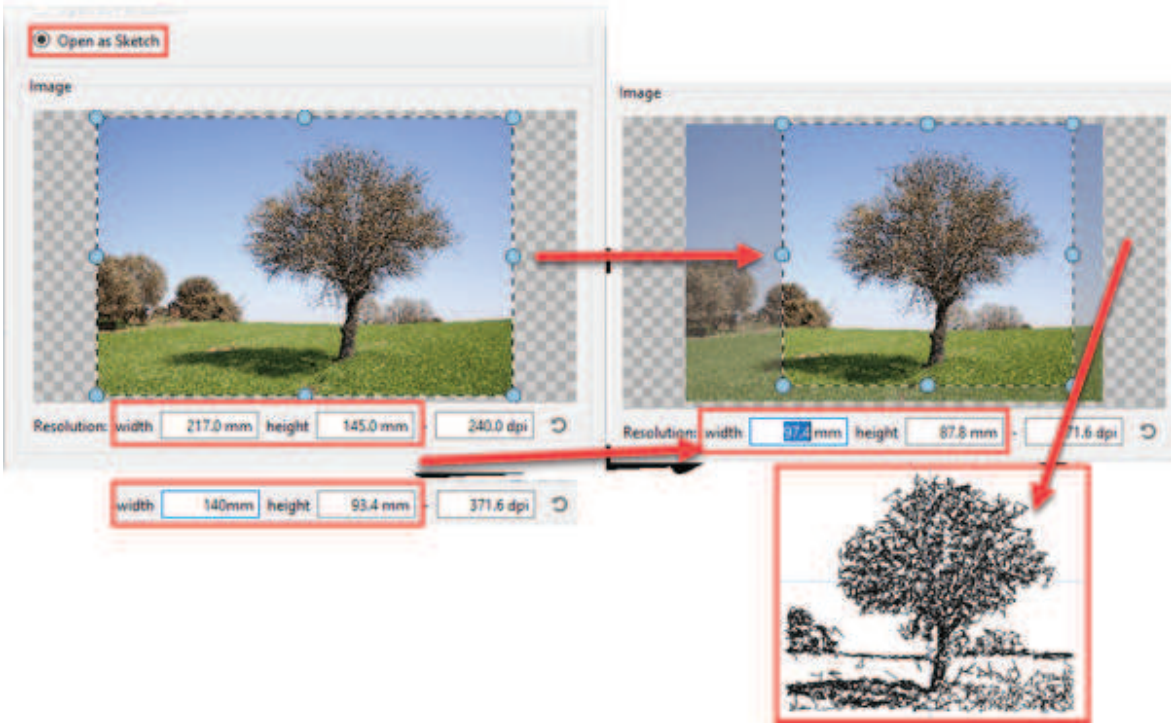
Come già descritto nel capitolo Importare immagini bitmap Ogni volta che si importa un'immagine bitmap è necessario selezionare un modo per gestire l'immagine attraverso la finestra di dialogo Carica immagine. Utilizzando Apri come Sketch è possibile convertire l'immagine importata in un disegno di ricamo simile a uno schizzo. Il grande vantaggio di SketchStitch è che è stato progettato per lavorare su un tessuto bianco e coprire quasi il 20% della sua area con i punti da ricamo. In questo modo, il disegno può essere ricamato su tessuti delicati ed elastici, come le magliette, mantenendo il tessuto ricamato flessibile. In questo modo si ottiene un'interpretazione artistica di un'immagine, con pochi colori, pochi punti e un ricamo molto flessibile che può essere eseguito da chiunque, con risorse e tempi minimi. Il punto schizzo richiede filo nero e alcune sfumature di filo grigio. L'utilizzo è semplice, basta creare un nuovo disegno e individuare un'immagine, utilizzando l'opzione Da file. È anche possibile avviare un disegno vuoto solo con l'immagine utilizzando l'opzione Apri della scheda Benvenuto e selezionando la stessa immagine. Viene visualizzata la finestra di dialogo Carica immagine. Utilizzare l'opzione "Apri come schizzo".



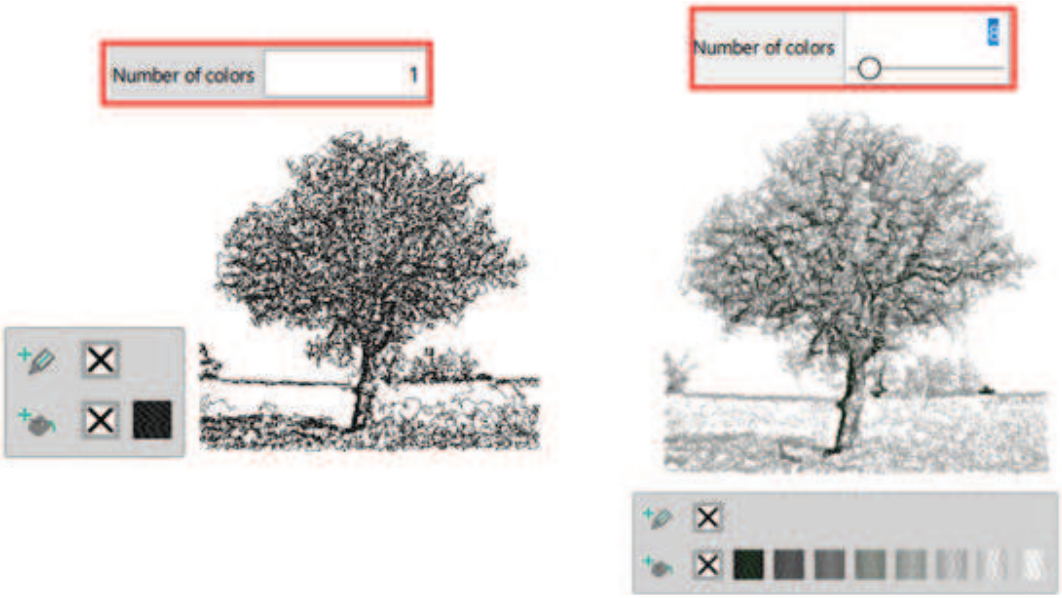
Sotto le opzioni di conversione appare un'anteprima dell'immagine importata. È possibile fare clic e trascinare sopra l'anteprima per selezionare una porzione dell'immagine da importare. Utilizzando i punti circolari è possibile ridimensionare la porzione selezionata o addirittura spostare la selezione. È anche

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

possibile regolare le dimensioni dell'immagine importata o della porzione selezionata, modificando i valori di "larghezza" o "altezza", in modo che si adatti al cerchio o alla porzione di disegno desiderata. Quando si è soddisfatti, applicare la conversione. Ora si vede l'immagine selezionata convertita in questo disegno nero simile a uno schizzo.



Ci sono alcune proprietà che si possono regolare per il tipo di disegno. Innanzitutto è possibile modificare il numero di colori. Per impostazione predefinita, il disegno viene eseguito con un solo colore, in modo che il ricamo sia leggero, con meno strati di punti e più facile da produrre. Se si aumenta il numero di colori, il risultato sarà più realistico, ma si avranno più cambi di colore e un maggior numero di punti.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se si seleziona una tavolozza di produttori di filati, l'anteprima del disegno cambierà. Questo accade perché verranno utilizzati i colori grigi disponibili della tavolozza. Alcune tavolozze possono avere più colori grigi, mentre altre ne hanno meno, quindi un disegno può apparire migliore in una tavolozza che in un'altra.

È inoltre possibile regolare la distanza tra le linee di schizzo utilizzando la densità.

Utilizzando lo smoothing, le linee di schizzo diventano più uniformi. Il software decide automaticamente quali parti devono essere smussate.

Utilizzando la sfumatura è possibile controllare il grado di fusione dei colori. Per impostazione predefinita, ai colori del disegno verrà applicata una quantità media di sfumatura.

- Se si seleziona Nessuno, non verrà eseguita alcuna fusione tra i colori del disegno. In questo caso, i bordi tra i diversi colori e le forme non si sovrapporranno.
- Utilizzando la miscelazione bassa, verrà applicata una piccola quantità di miscelazione ai colori del disegno, con una sovrapposizione minima tra i diversi colori e le forme.
- Utilizzando la miscelazione alta, verrà applicata un'ampia quantità di miscelazione tra i colori del disegno, determinando così un'elevata sovrapposizione tra i diversi colori e le forme.
- Infine, utilizzando il valore pieno, verrà applicata la massima quantità possibile di sfumatura tra i colori del disegno.

Con Luminosità è possibile regolare la luminosità dell'immagine e, poiché lo strumento sketch rileva automaticamente le parti dell'immagine, l'aumento o la diminuzione della luminosità può migliorare il risultato. La luminosità può essere impostata da meno -48 fino a 47.

Lo stesso vale per il contrasto: qualsiasi modifica del contrasto può migliorare il disegno.

Infine, utilizzando la larghezza del pennello è possibile regolare la larghezza delle linee di schizzo.

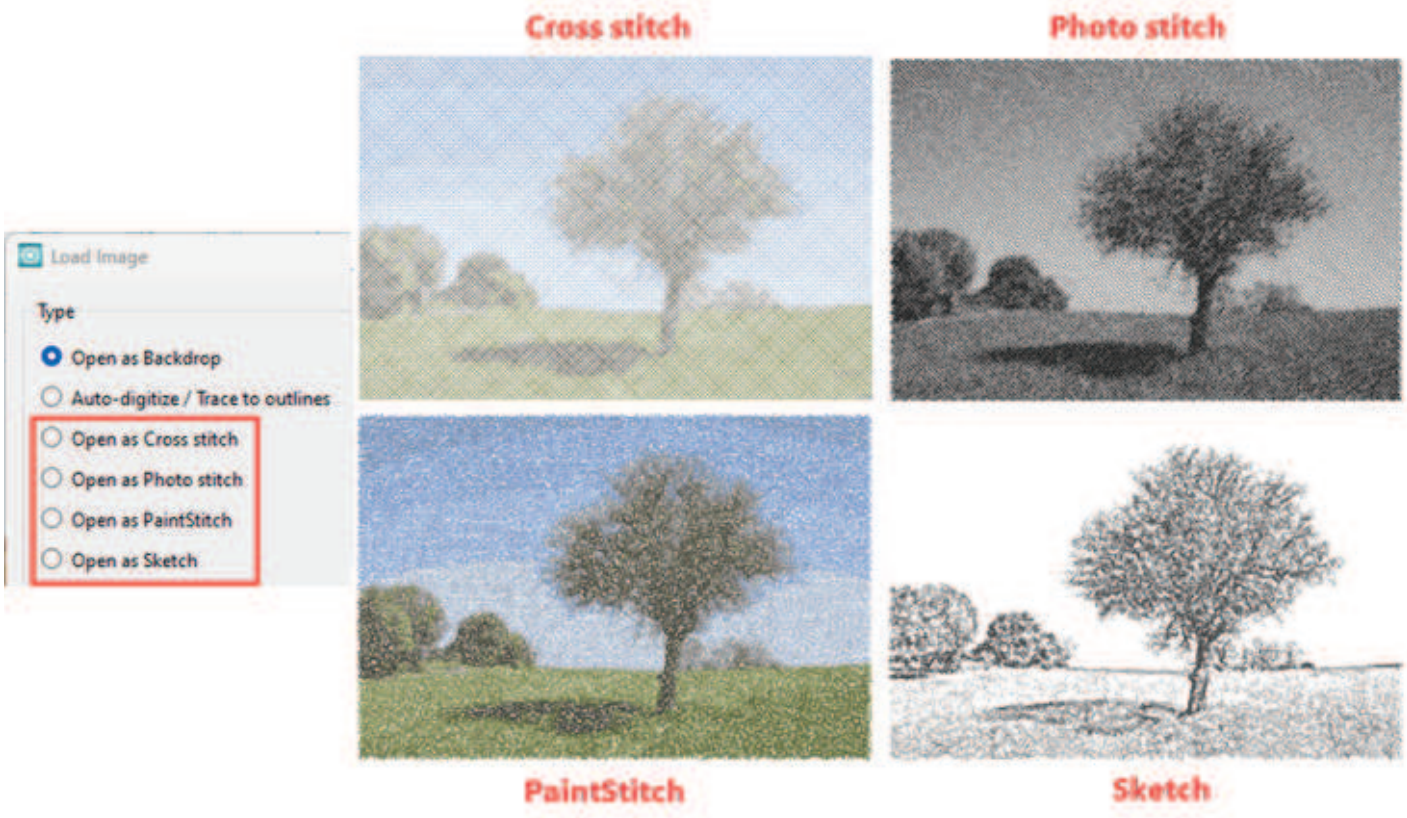
Attenzione quando si diminuisce la larghezza, questo può comportare un maggior numero di punti.

Questo era tutto ciò che riguardava il punto schizzo; a questo punto dobbiamo notare che è possibile applicare facilmente qualsiasi altro tipo di immagine, selezionando un'alternativa dalla barra delle proprietà.

Modifica Riempimenti Bitmap

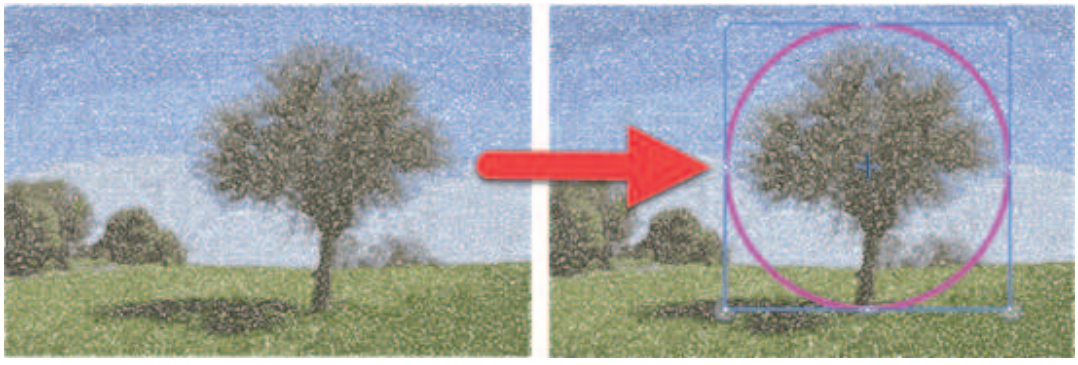
Come già descritto nel capitolo Importare immagini bitmap, ogni volta che si importa un'immagine bitmap è necessario selezionare un modo per gestire l'immagine attraverso la finestra di dialogo Carica immagine. Con "Apri come sfondo" l'immagine viene importata come sfondo del disegno e si può creare il disegno su di essa. Con l'opzione "Autodigitalizzazione / Tracciamento del contorno" l'immagine viene convertita in un'opera d'arte. Per le opzioni "Apri come punto croce", "Apri come punto foto", "Apri come punto pittura" e "Apri come schizzo", l'immagine importata viene importata e il software aggiunge automaticamente punti decorativi (punto croce, foto, punto pittura, schizzo). Ciascuna di queste immagini importate è un tipo di riempimento diverso e si può passare facilmente da un tipo all'altro selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti delle proprietà. Chiameremo questi 4 tipi di riempimento, riempimenti bitmap e in questo argomento presenteremo alcune delle modifiche e trasformazioni disponibili che si possono applicare ad essi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Riempimenti bitmap - Area di ritaglio

Ogni volta che un'immagine viene importata e convertita in un qualsiasi tipo di riempimento bitmap (Punto croce, Punto foto, Punto pittura, Schizzo), è possibile applicare il ritaglio all'immagine. Per impostazione predefinita, questo tipo di immagine genera punti in un'area rettangolare. Ma se si desidera avere una porzione ovale di un'immagine Paintstitch o magari solo una parte dell'immagine, è possibile farlo facilmente. Supponiamo di avere questa immagine Paintstitch. Avviare lo strumento ellisse e fare clic e trascinare per disegnare un'ellisse sopra l'area dell'immagine che si desidera mantenere.



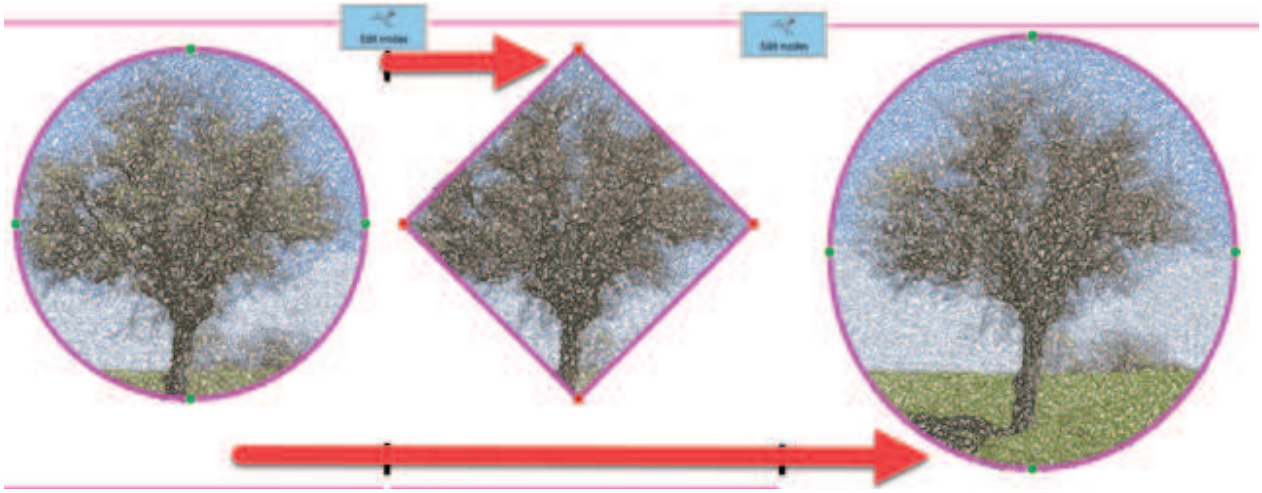
Selezionare la parte di Paintstitch e l'ellisse insieme. Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla parte superiore della selezione e dal menu delle opzioni selezionare l'opzione "Aggiungi come regione di ritaglio".

Ora è visibile solo la parte dell'immagine coperta dall'ellisse.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



A questo punto è necessario ricordare che questa non è la fase finale della procedura di ritaglio. Utilizzando la modalità Modifica nodi, è possibile modificare completamente la regione di ritaglio e la sua forma. Ad esempio, è possibile trasformarla in un rombo, in una semplice curva o in una linea, o qualsiasi altra modifica, semplicemente spostando un nodo o una curva. È possibile ingrandire la forma selezionando i nodi e utilizzando le maniglie di ridimensionamento o spostarla all'interno della foto per rivelare una parte diversa dell'immagine. Allo stesso modo è possibile ruotare o inclinare la forma. Le capacità sono limitate solo dalla vostra ispirazione, la regione di ritaglio può diventare qualsiasi cosa desideriate.



Riempimenti bitmap - Trasformazioni

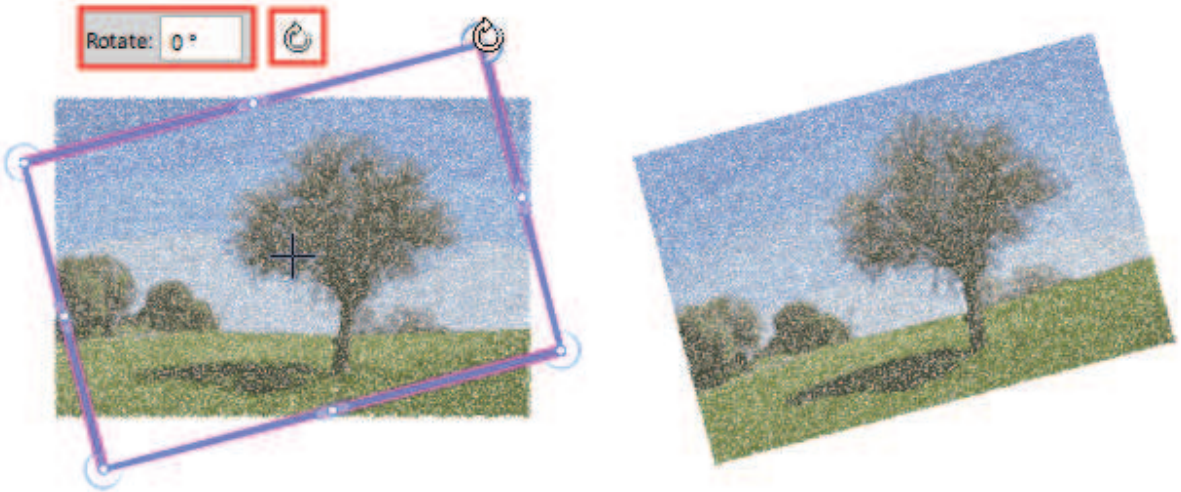
Ogni volta che un'immagine viene importata e convertita in un tipo di riempimento bitmap (punto croce, punto foto, punto pittura, schizzo), è possibile ruotare, inclinare e ridimensionare la forma del riempimento bitmap.La possibilità di ruotare, inclinare e ridimensionare le forme di riempimento bitmap che sono state riempite di punti aggiunge un nuovo livello di flessibilità per gli artisti e gli artigiani. Questa funzione consente una maggiore personalizzazione e originalità nel design, permettendo la creazione di progetti più unici e personalizzati. Inoltre, questa funzione può contribuire ad alleviare le difficoltà di cucitura di alcune aree o di ottenere la simmetria desiderata nel prodotto finito.

Per impostazione predefinita, tutti i riempimenti bitmap generano punti in un'area rettangolare. Questi tipi di riempimento bitmap possono essere trasformati come qualsiasi altro oggetto normale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

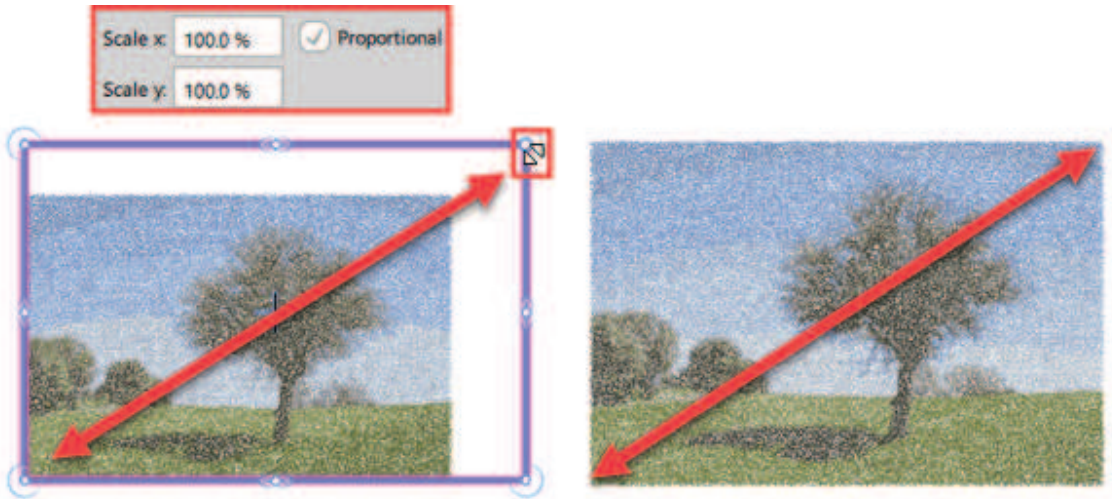
Ruotare l'immagine

Utilizzando le maniglie di rotazione disponibili sugli angoli dell'oggetto è possibile ruotare il riempimento bitmap. È inoltre possibile ruotare l'immagine utilizzando valori numerici: selezionare il riempimento bitmap e digitare un valore di rotazione nel campo di rotazione disponibile nella barra degli strumenti delle opzioni.



Ridimensionamento proporzionale

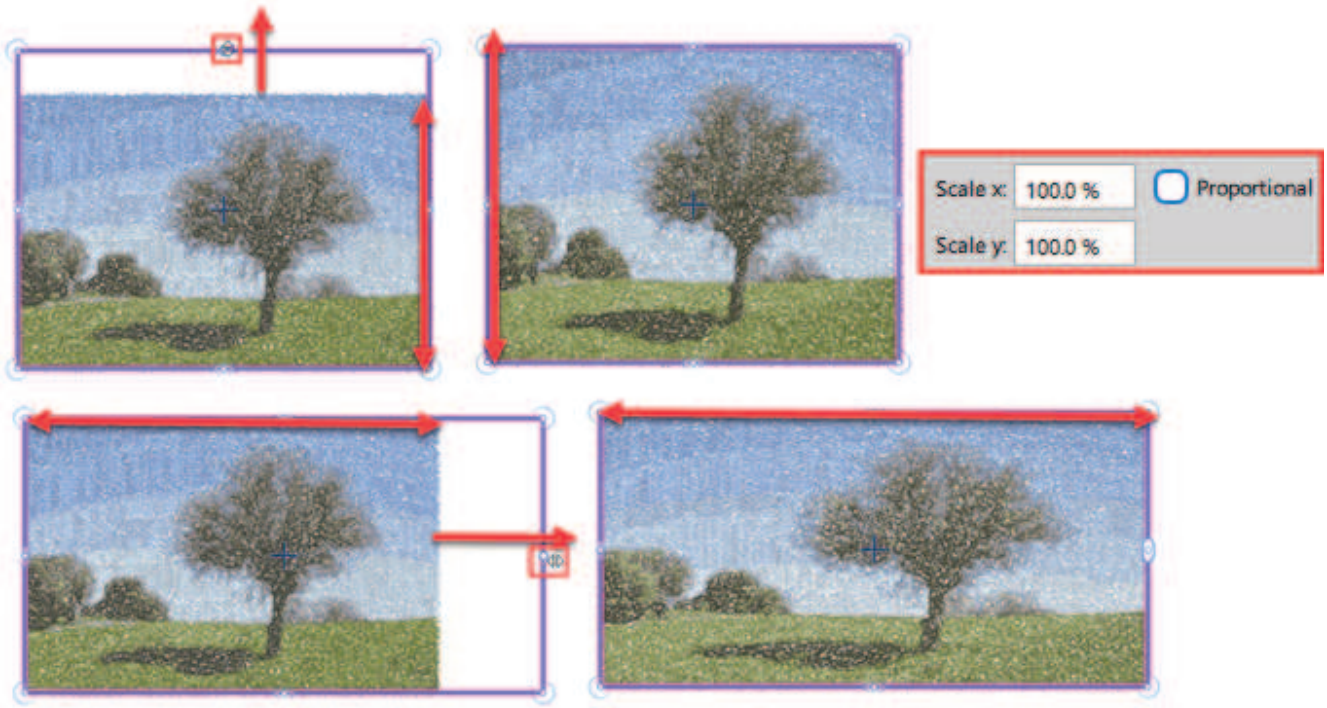
Utilizzando le maniglie di dimensione disponibili agli angoli dell'oggetto, è possibile ridimensionare proporzionalmente l'immagine. È anche possibile ridimensionare proporzionalmente l'immagine digitando una percentuale di scala in uno dei campi Scala x o Scala y, quando "Proporzionale" è abilitato.



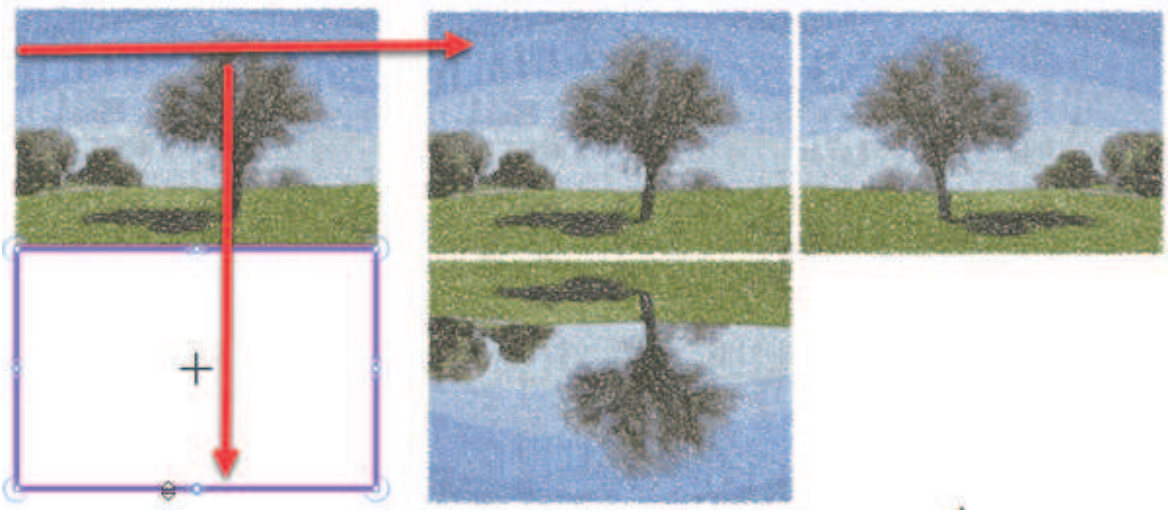
Stretch - Specchio

Utilizzando le maniglie al centro dei lati è possibile modificare le dimensioni di una dimensione, allungando l'oggetto. È inoltre possibile ridimensionare in modo non proporzionale (allungare) qualsiasi dimensione digitando una percentuale di scala nei campi "Scala x" o "Scala y", quando "Proporzionale" è disattivato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



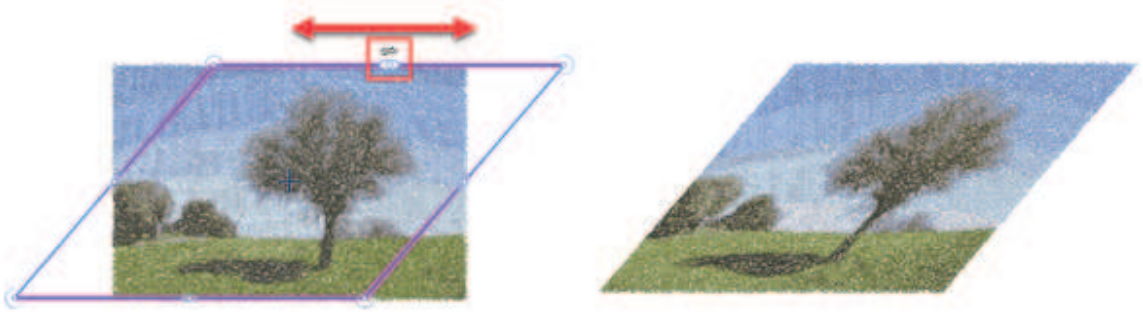
Quando si ridimensiona usando una qualsiasi maniglia di controllo, se ci si sposta nella direzione opposta e si esce dall'immagine, si esegue un ridimensionamento speculare e se si preme una volta il tasto D si può creare un duplicato scalato e speculare.



Slitta - inclina

L'obliquità consente di inclinare un oggetto su un lato. Per inclinare un oggetto, è necessario fare clic sull'oggetto per visualizzare le maniglie di inclinazione e trascinare una qualsiasi delle maniglie di inclinazione in qualsiasi direzione. Al centro di ogni lato è presente una maniglia di inclinazione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La trasformazione viene effettivamente applicata all'immagine importata inizialmente, per cui è sempre possibile applicare uno qualsiasi dei riempimenti bitmap (Cross-stitch, Photostitch, PaintStitch, Sketch) all'immagine trasformata dopo qualsiasi trasformazione.

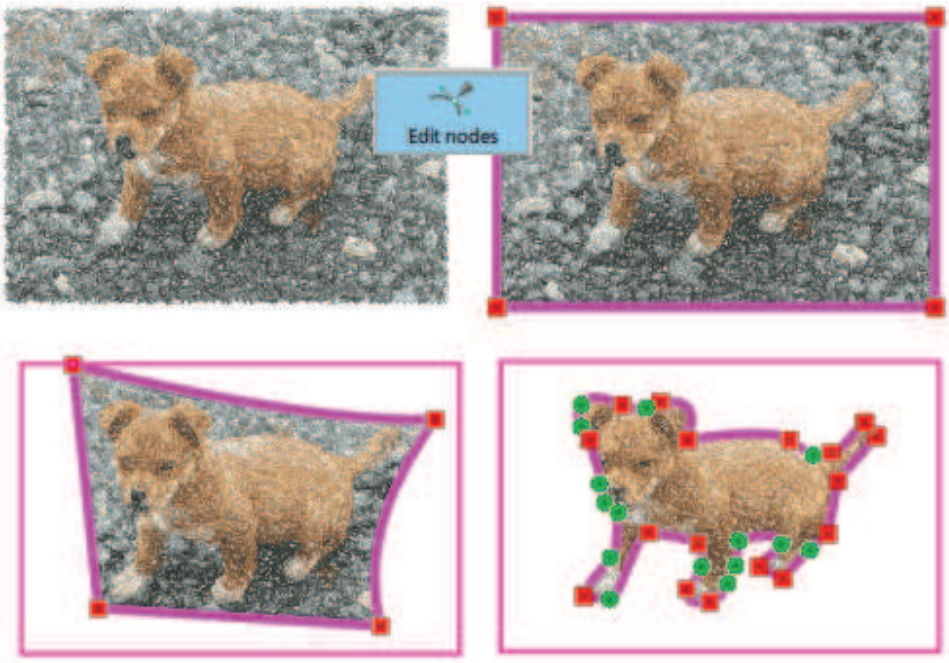
> Nota: è possibile modificare anche la forma dell'immagine, come descritto in dettaglio nella sezione successiva.



Riempimenti bitmap - Modifica della forma dell'immagine

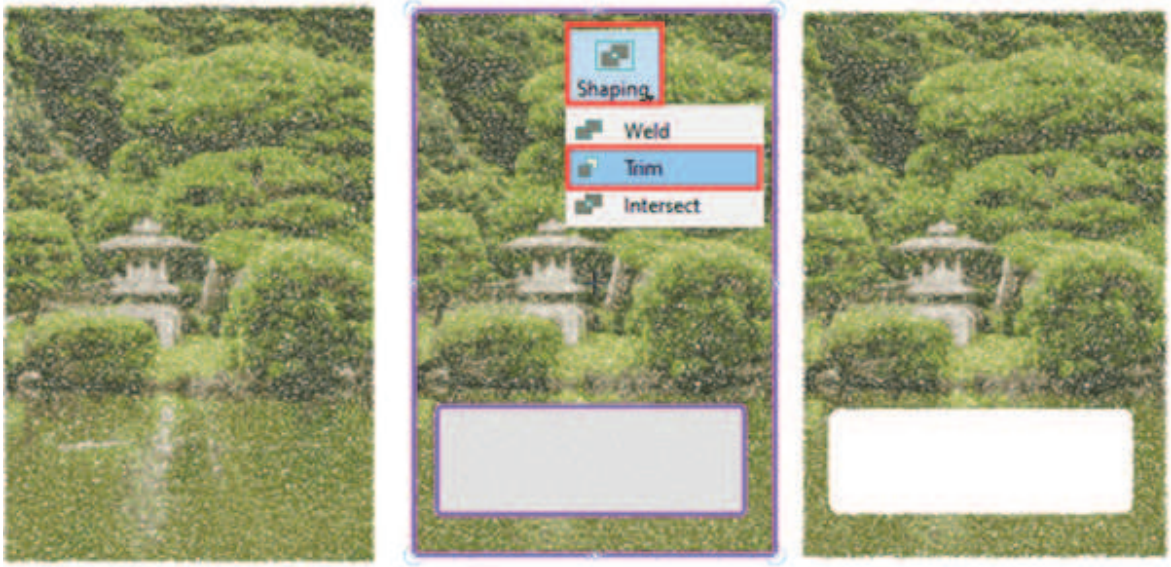
Ogni volta che un'immagine viene importata e convertita in un qualsiasi tipo di riempimento bitmap (punto croce, punto foto, punto pittura, schizzo), per impostazione predefinita viene automaticamente incorniciata in un'area rettangolare. Ma è possibile avere una cornice di forma diversa o solo una parte dell'immagine. L'editor dei nodi può ora essere utilizzato per modificare la forma delle immagini di riempimento bitmap. Inserendo i nodi e regolandone il posizionamento, l'utente è in grado di modificare la forma e il design dell'immagine come desiderato. Questa funzione aggiuntiva offre una maggiore flessibilità e personalizzazione per le immagini bitmap ricamate, consentendo capacità di modifica più precise. Questa funzionalità può essere particolarmente utile per adattare l'immagine a una forma o a un'area specifica. In generale, la capacità dell'editor di nodi di modificare le immagini bitmap con punti offre interessanti possibilità di creatività visiva. Utilizzando la modalità Modifica nodi, è possibile modificare la forma dell'immagine in qualsiasi modo si desideri. Ora è possibile farlo facilmente, supponendo di avere questa immagine Paintstitch. Spostate i nodi vicino al cane in modo da mantenere una parte con il cane. È possibile modificare le curve per creare qualsiasi tipo di cornice o aggiungere altri nodi e spostarli per trasformare l'area esterna dell'immagine nella sola forma del cane.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Immagini bitmap - Strumenti di sagomatura (Saldatura, Rifinitura - Intersezione)

Quando un'immagine viene importata e convertita in un qualsiasi tipo di riempimento bitmap (punto croce, punto foto, punto pittura, schizzo), per impostazione predefinita viene automaticamente incorniciata in un'area rettangolare. E se si desidera rimuovere una parte dell'area rettangolare? È possibile farlo facilmente, utilizzando gli strumenti di sagomatura. Utilizzando gli strumenti di sagomatura (rifila, interseca), è possibile tagliare parti dell'immagine e creare forme speciali o fori. Supponiamo di avere questo disegno Paintstitch e di voler creare uno spazio vuoto per uno slogan, ad esempio. È possibile creare un'area rettangolare, utilizzando la forma rettangolo e impostando anche gli angoli arrotondati. Quindi, selezionare l'immagine insieme alla forma creata e, utilizzando gli strumenti di modellazione, applicare il taglio. Eliminando la forma utilizzata per ritagliare l'immagine, si ottiene un foro sull'immagine di quella forma.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

In realtà, è possibile creare una forma a piacere oppure digitalizzare sopra l'area desiderata per creare una forma irregolare. Ad esempio, è possibile creare questa forma di cane utilizzando lo strumento Forma contorno dagli strumenti di digitalizzazione.

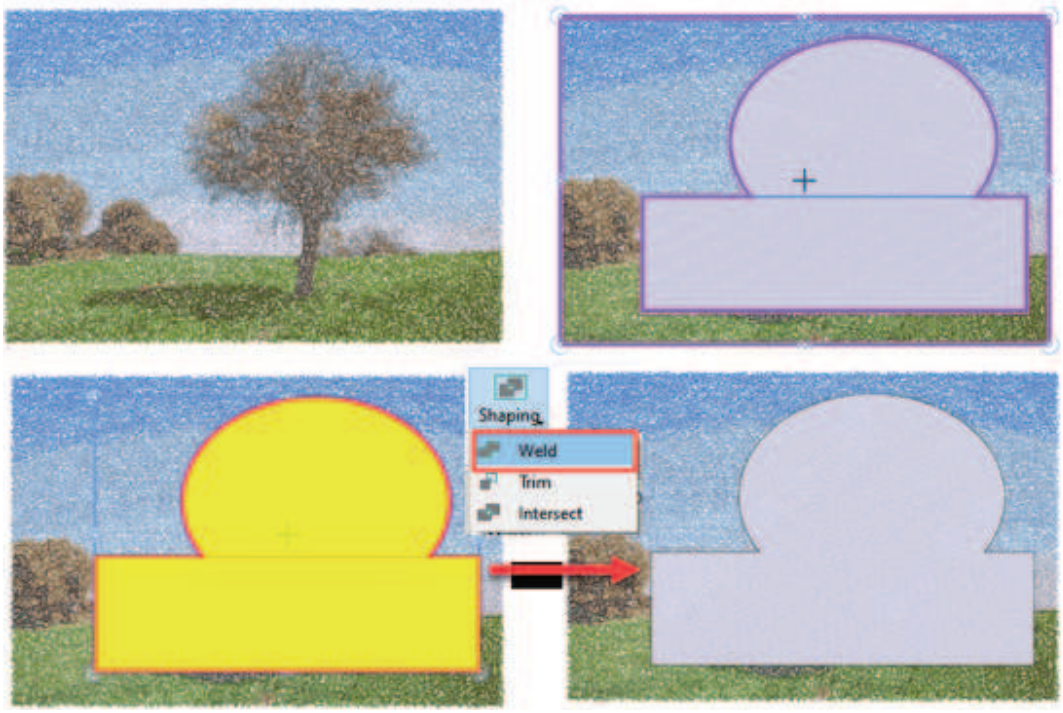


Utilizzando l'opzione Taglia è possibile tagliare parti dell'immagine e creare fori o forme irregolari, mentre utilizzando l'opzione Intersezione è possibile mantenere solo le parti comuni dell'immagine e qualsiasi forma. Quindi, utilizzando l'opzione di taglio è possibile creare un buco come questa forma di cane e utilizzando l'opzione di intersezione è possibile creare una nuova immagine paintstitch con la sola forma del cane.

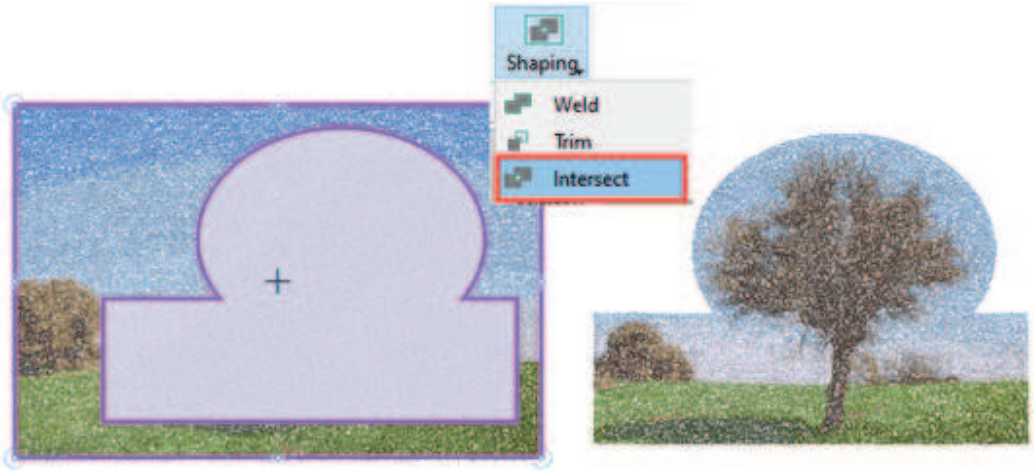


La funzione "Saldatura" può essere utilizzata per unire forme separate e creare un'unica forma, quindi si possono anche saldare forme sopra un'immagine per creare qualsiasi forma bizzarra. Ad esempio, per questo disegno a punto croce, è possibile disegnare un'elisse sopra l'albero e un rettangolo sopra una parte dell'erba. Selezionare entrambe le forme e saldarle insieme.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



A questo punto, selezionare la forma saldata e, utilizzando il tasto Ctrl e il paintstitch, applicare la selezione. Dagli strumenti di modellazione utilizzare questa volta lo strumento Intersezione.

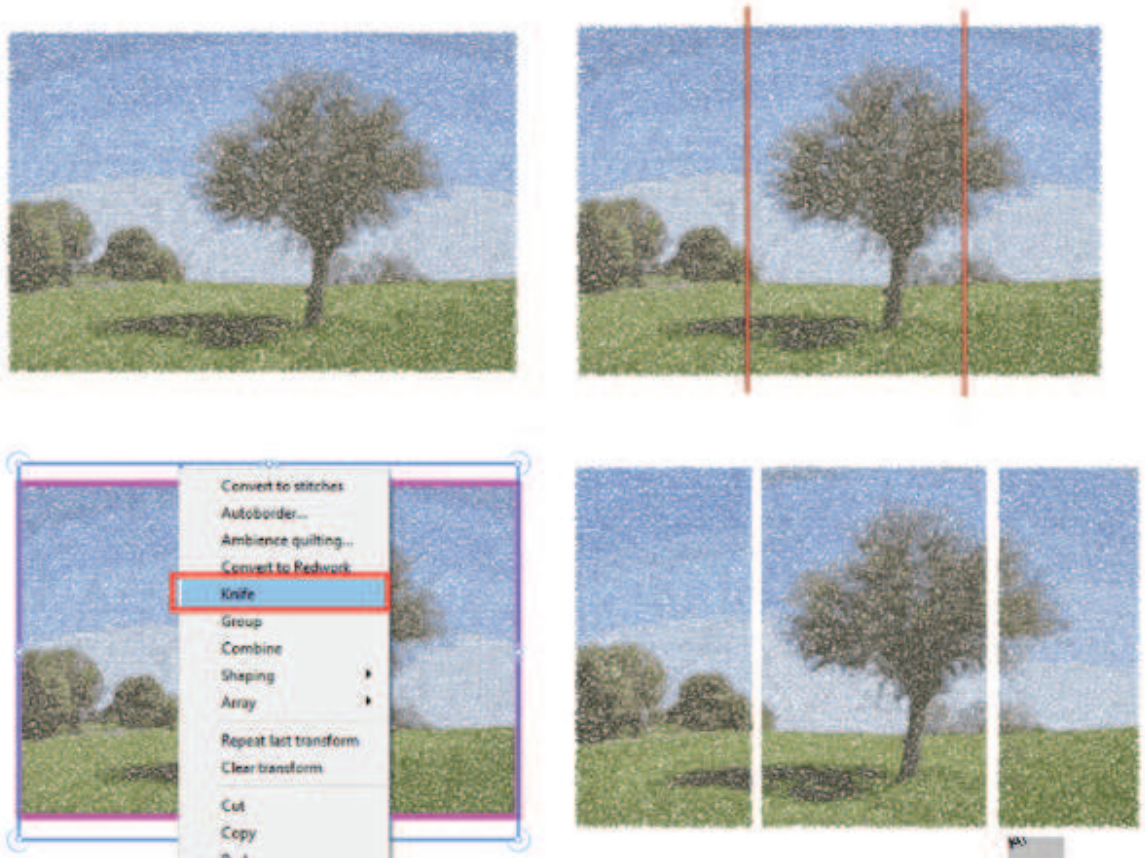


Riempimento bitmap - Dividere con lo strumento coltello

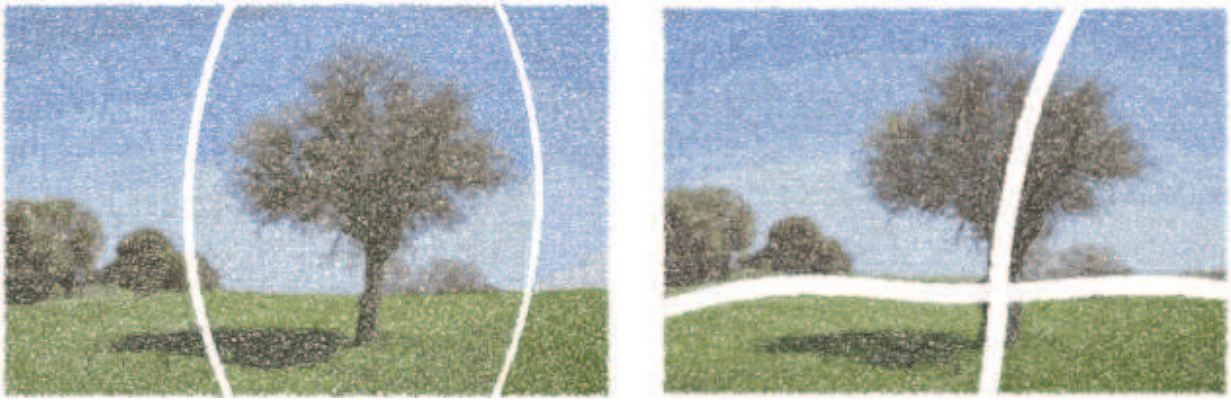
Ogni volta che un'immagine viene importata e convertita in un qualsiasi tipo di riempimento bitmap (punto croce, punto foto, punto pittura, schizzo) è possibile dividere l'immagine in più parti utilizzando lo strumento coltello. In questo modo è possibile dividere un'immagine di riempimento bitmap in più parti e adattare il disegno in modo speciale o creare una forma artistica unica. Lo strumento "coltello" consente di tagliare con precisione una bitmap in pezzi separati. Questi pezzi possono essere spostati singolarmente e riorganizzati all'interno del disegno secondo le necessità. Sperimentate diversi tagli per migliorare il design del vostro prodotto e portarlo a un livello superiore. Ad esempio, supponiamo di avere questa immagine a punto croce e di volerla realizzare in tre parti. Avviare lo strumento "Contorno forma" dalla sezione Digitalizza e disegnare la linea o le linee di taglio desiderate. A questo punto selezionare le linee create, fare clic con il

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

pulsante destro del mouse e dal menu che appare utilizzare l'opzione Coltello. In questo modo le linee create agiranno come un coltello e taglieranno il riempimento della bitmap.



Le linee di taglio possono essere curve o di forma più complessa o addirittura incrociate. Una cosa da tenere presente è che le linee devono essere prima combinate se non sono state digitalizzate tutte insieme in un unico oggetto.



Trasparenza della regione di ritaglio

Quando un'immagine viene importata e convertita in un qualsiasi tipo di riempimento bitmap (punto croce, punto pittura, schizzo), per impostazione predefinita viene automaticamente incorniciata in un'area rettangolare. Ma quando si importano file PNG con trasparenza, il software genera effettivamente punti solo nell'area non trasparente dell'immagine.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



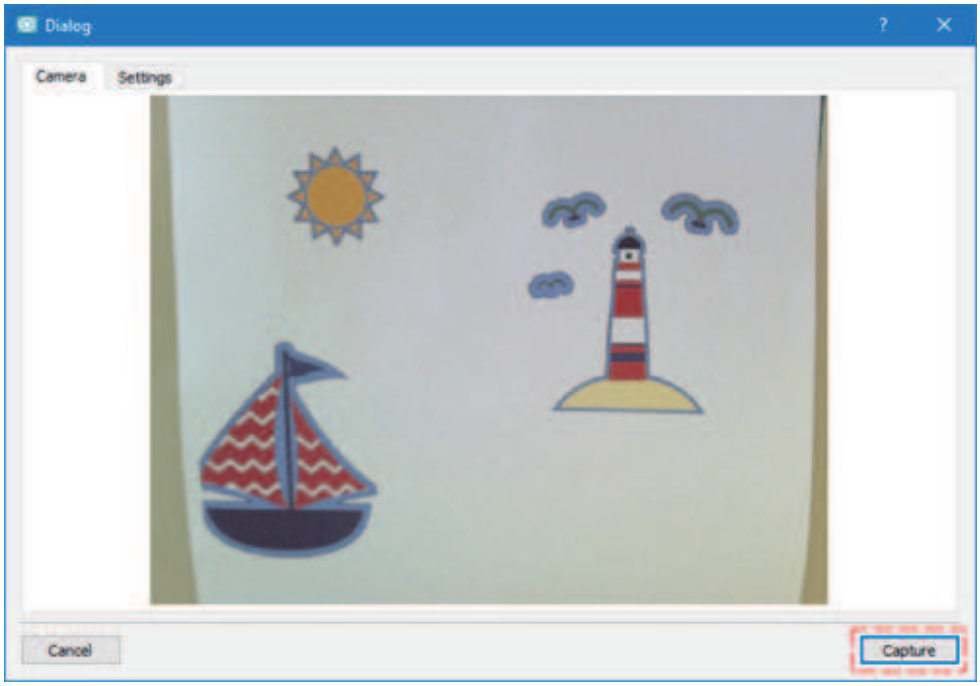
In questo caso c'è un'opzione aggiuntiva nel menu di conversione: "Converti la trasparenza in regione di ritaglio" e in questo modo l'area trasparente dell'immagine viene ritagliata.



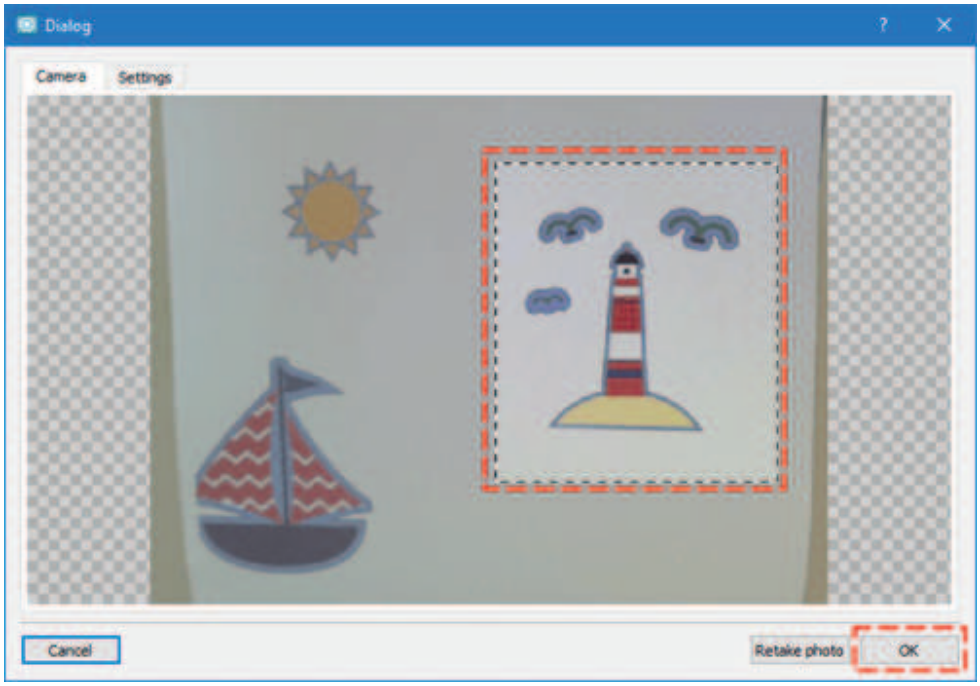
Immagine da webcam

Un altro modo per importare i disegni sarebbe quello di catturare un'istantanea utilizzando una fotocamera collegata al computer. Utilizzando l'opzione "Importa da webcam" del menu "Importa file" puoi scattare un'istantanea con la tua fotocamera e importarla come quando importi un'immagine bitmap. Per acquisire un'immagine, assicurati che la tua fotocamera sia collegata al computer e utilizza l'opzione "Importa dalla webcam". La finestra di dialogo Anteprima della fotocamera apparirà come nell'immagine seguente e potrai facilmente catturare tutto ciò che vedi nell'anteprima dal vivo premendo il pulsante "Cattura". Attraverso questa finestra di dialogo è possibile scattare istantanee di tutto ciò che si desidera.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Una volta premuto "Cattura" nell'area di anteprima, è possibile vedere l'immagine acquisita invece dell'anteprima dal vivo. Ora puoi premere "Retake photo" se quello catturato non è quello che hai desiderato e tornare all'anteprima dal vivo per catturare una nuova immagine. Una volta che sei soddisfatto dell'immagine catturata, puoi fare clic e trascinare sull'immagine per selezionare una parte dell'immagine da conservare e premendo il pulsante "OK" l'immagine catturata viene salvata come immagine bitmap. Quando l'immagine catturata viene salvata, viene importata automaticamente e ti viene richiesto di selezionare come gestirla. Le opzioni di conversione disponibili sono le stesse di quando si importa a immagine bitmap



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nella scheda "Impostazioni" è possibile selezionare una telecamera, se si dispone di più collegamenti e si può anche regolare anche la qualità dell'immagine, trascinando la barra della traccia "Qualità dell'immagine".

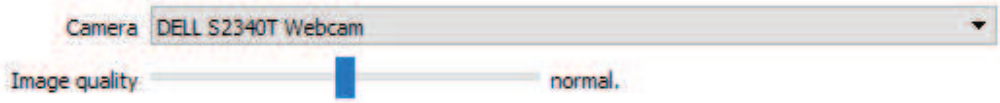
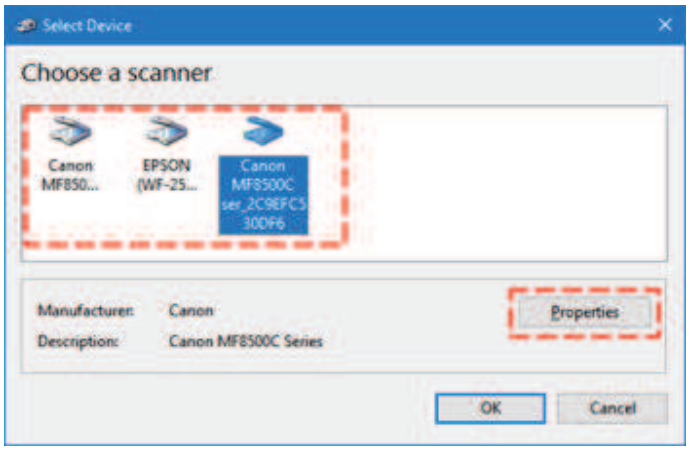


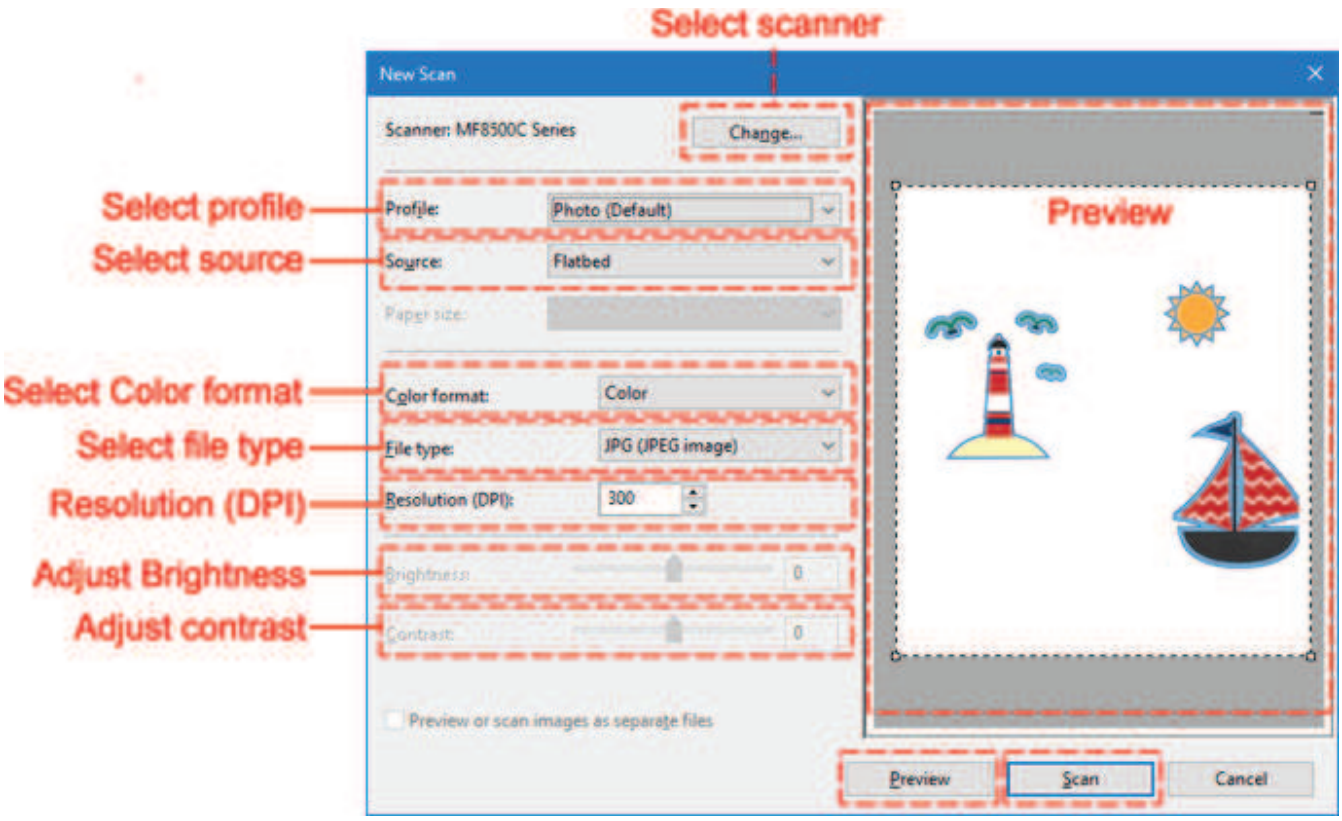
Immagine da scanner

Il software include un meccanismo che consente di acquisire un'immagine utilizzando lo scanner. È facile importare qualsiasi immagine usando lo scanner e proprio così è possibile importare varie immagini dal materiale stampato. Prima di tutto assicurati di aver inserito l'immagine desiderata nello scanner e che lo scanner sia acceso. Utilizzare l'opzione "Importa" - "Da scanner" del menu "File" per avviare l'operazione di scansione. Per prima cosa è necessario selezionare uno scanner se più di uno è collegato al computer.



La finestra di dialogo "Nuova scansione" apparirà per aiutarti a scansionare tutto ciò che è posto sullo scanner. Utilizzando questa finestra di dialogo è possibile personalizzare le opzioni di scansione e visualizzare in anteprima l'immagine scansionata. Prima di tutto puoi cambiare lo scanner selezionato se ne hai selezionato uno per errore. In base alle funzionalità del software dello scanner, alcune opzioni in questa finestra di dialogo potrebbero apparire disabilitate. Per lo scanner che abbiamo utilizzato ci sono vari profili di scansione, ogni altro scanner può avere profili diversi. Quindi è necessario posizionare la carta da scansionare, sul piano dello scanner o sull'alimentatore di documenti dello scanner e assicurarsi che "Sorgente" sia impostato per eseguire la scansione dalla posizione desiderata. Quindi potresti essere in grado di selezionare il "Formato colore", il "Tipo di file" prodotto, la risoluzione in DPI.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

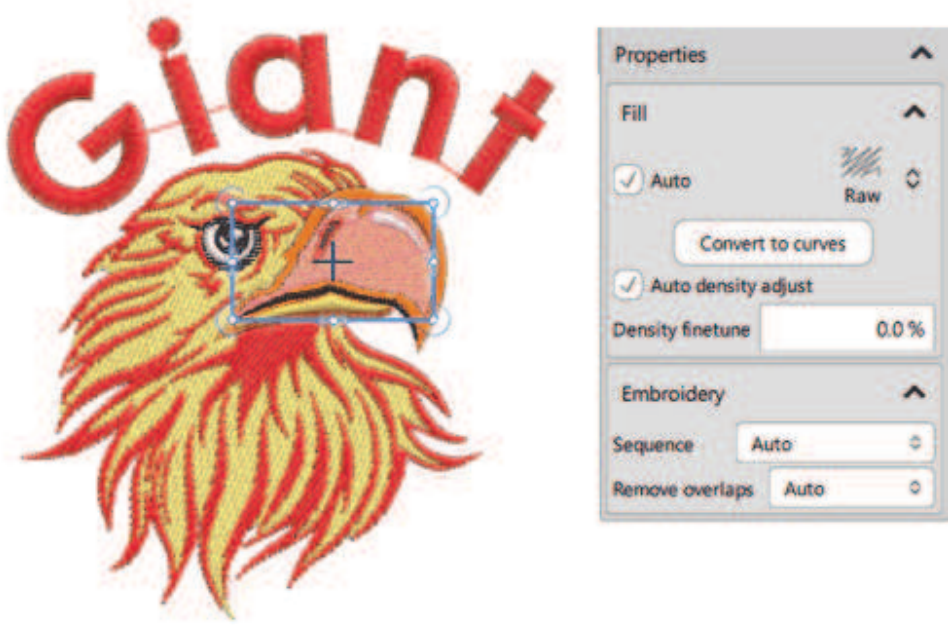


A questo punto è necessario premere il pulsante "Anteprima" per eseguire una scansione di anteprima e verrà visualizzata un'anteprima dell'immagine scansionata. È possibile regolare "Luminosità" per rendere l'immagine più chiara o più scura, o "Contrasto" per rendere più nitida l'immagine e se si riprova l'anteprima si otterrà un'anteprima aggiornata. È inoltre possibile modificare il formato del colore, ad esempio passare dalla scansione del colore alla scala di grigi e premendo l'anteprima è possibile vedere l'immagine scansionata. Se si modifica qualsiasi opzione e quindi "anteprima", si verificherà una nuova operazione di scansione con le nuove impostazioni. Per alcuni scanner è possibile avere un rettangolo sopra l'area di anteprima, che è possibile ridimensionare per definire l'area scansionata. Quando hai finito premi "Scan" per procedere. Quando si preme il pulsante "scan", l'immagine viene scansionata un'ultima volta e salvata nella cartella "Immagini" sul computer. Al termine della scansione e del salvataggio, il programma apre automaticamente l'immagine scansionata come se si stesse importando "Immagine bitmap"e viene richiesto di selezionare come utilizzare l'immagine scansionata.

Importa file da ricamo

Quando si sceglie la selezione per importare un file da ricamo, il file viene importato come nell'area di disegno. Non è un normale oggetto di contorno, come puoi vedere su Proprietà è un oggetto "Nudo". Ciò significa che i punti del disegno importato vengono importati così com'è, non è possibile modificare il tipo di punto o applicare uno stile. Nel caso in cui sia necessario allargare o restringere una qualsiasi delle parti di ricamo importate, assicurarsi che l'opzione "Regolazione densità automatica" sia abilitata. Quando questa opzione è abilitata, il software regola automaticamente la densità della parte importata per essere adatta alle nuove dimensioni.

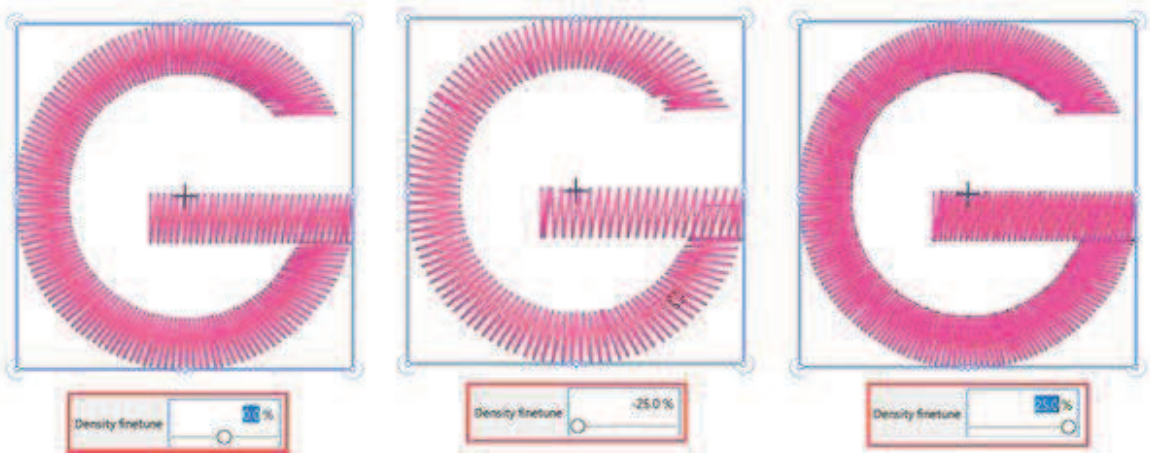
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Avviso: se hai individuato un file, utilizzando "Esplora file" (Windows) o "Finder (mac OS)" che desideri importare, puoi semplicemente trascinare il file (Grafica o Ricamo) nell'area di disegno per essere importato in questo disegno o nell'area delle schede del disegno per essere importato in un nuovo disegno.

Modifica della densità (regolazione fine della densità)

È possibile regolare facilmente la densità di una sezione, anche nei file di ricamo. Selezionate una o più parti dal file di ricamo e utilizzate l'opzione Regolazione fine della densità sulla barra degli strumenti Proprietà della sezione Riempimento. L'intervallo di regolazione della densità consentito è di ±25%. La regolazione fine della densità sarà ovviamente aggiunta a quella che potrebbe essere necessaria a causa della scala del disegno.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Convertire in disegno vettoriale

È possibile lasciare la parte importata così come è e progettare nuove parti, ma è anche possibile convertire la parte importata in una normale struttura con l'opzione Converti in curve. È possibile premere il rispettivo pulsante su "Proprietà" o utilizzare la stessa opzione tramite il menu di scelta rapida. C'è anche un tasto di scelta rapida Ctrl + Q. Quando si converte in curve, si hanno le capacità di modifica complete. Il disegno del ricamo verrà automaticamente convertito in grafica vettoriale completamente modificabile, che può essere modificata. Puoi anche convertire solo un oggetto o due e avere oggetti punto insieme con oggetti vettoriali nello stesso file. È possibile convertire parti specifiche del disegno da ricamo in grafica vettoriale, apportare le modifiche a tali oggetti, quindi ricamare e mantenere invariato il resto del disegno da ricamo. Proprio così è facile dare vita ai tuoi vecchi disegni. Modificando i tuoi file di ricamo importati puoi dare vita ai tuoi vecchi disegni

In questi casi potresti non voler vedere sia i punti che gli oggetti vettoriali. Puoi disabilitare l'opzione Punti del menu Visualizza per nascondere temporaneamente tutti gli oggetti punto. Puoi anche nascondere tutti i disegni vettoriali disattivando l'opzione di progettazione del profilo del menu Visualizza. In questo caso se l'opzione punti è abilitata puoi vedere solo gli oggetti punto disponibili. Usando queste opzioni di visualizzazione sarai in grado di modificare più facilmente i tuoi oggetti Punti e Vettori.

Importazione file da ricamo

Ci sono anche alcuni tipi di file che includono sia i dati vettoriali che i dati dei punti nello stesso file. I file di ricamo ngs del software modulare di Wings sono un tipico esempio. Quando si importa un file .ngs, non è necessario convertirlo in curve. L'importatore legge i dati del contorno dal file importato e puoi modificare il disegno e ricalcolare il risultato del ricamo. I dati del profilo del file NSG importato verranno automaticamente riconosciuti dal software e verranno importati come dati vettoriali. Pertanto, la grafica vettoriale del disegno da ricamo sarà direttamente modificabile. Alcuni file ngs possono contenere solo dati di punti. Questo può accadere se apri un file .dst per, esempio, che contiene solo i dati dei punti e poi li salva come formato file .ngs. Affinché il file ngs contenga i dati del contorno, deve essere creato all'interno del modulare di Wings da zero.

Aggiungere automaticamente punti di fissaggio/blocco, se necessario, nei file da ricamo.

Nel ricamo, è essenziale assicurarsi che ogni disegno sia stabilizzato correttamente per evitare sbrodolamenti o distorsioni. Ecco perché questa nuova funzione del nostro software aggiunge automaticamente punti di fissaggio e di blocco, se necessario, ai disegni a punto raw come .dst, .pes, .jef, .vip ecc. Questo non solo fa risparmiare tempo e fatica all'utente, ma garantisce anche risultati di alta qualità per ogni disegno.

Saldatura:sono piccoli punti di stabilizzazione che vengono aggiunti alla fine di un oggetto per evitare che si disfi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

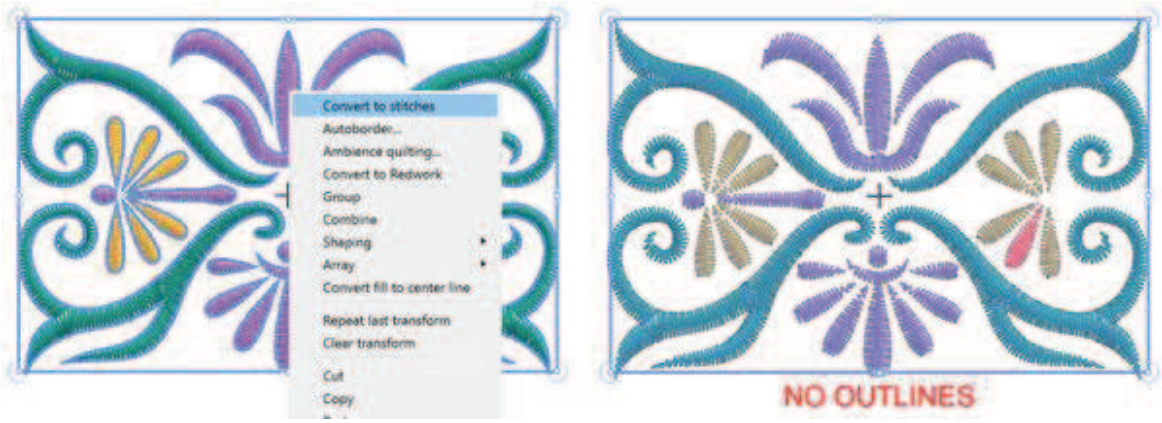


Fissaggio:sono piccoli punti di stabilizzazione che vengono aggiunti all'inizio di un oggetto per stabilizzarlo.



Conversione di oggetti vettoriali in punti raw per un'accurata modifica dei punti.

Una delle sfide del ricamo consiste nell'adattare i punti alla tensione del tessuto. Per effettuare queste regolazioni, spesso è necessario rimuovere la grafica dal disegno e lavorare solo con i punti di ricamo. Per questo motivo, una caratteristica importante per qualsiasi software di ricamo è la possibilità di convertire gli oggetti vettoriali in punti raw. Ciò consente una modifica più precisa e produce risultati migliori sul prodotto finito.



È possibile convertire qualsiasi oggetto in punti facendo clic con il tasto destro del mouse e selezionando l'opzione "Converti in punti". È possibile selezionare la stessa opzione dal pulsante "Converti" nella barra superiore. I contorni verranno rimossi automaticamente. In questo modo, ogni modifica dei punti effettuata (in modalità modifica punti) verrà mantenuta durante il ridimensionamento.

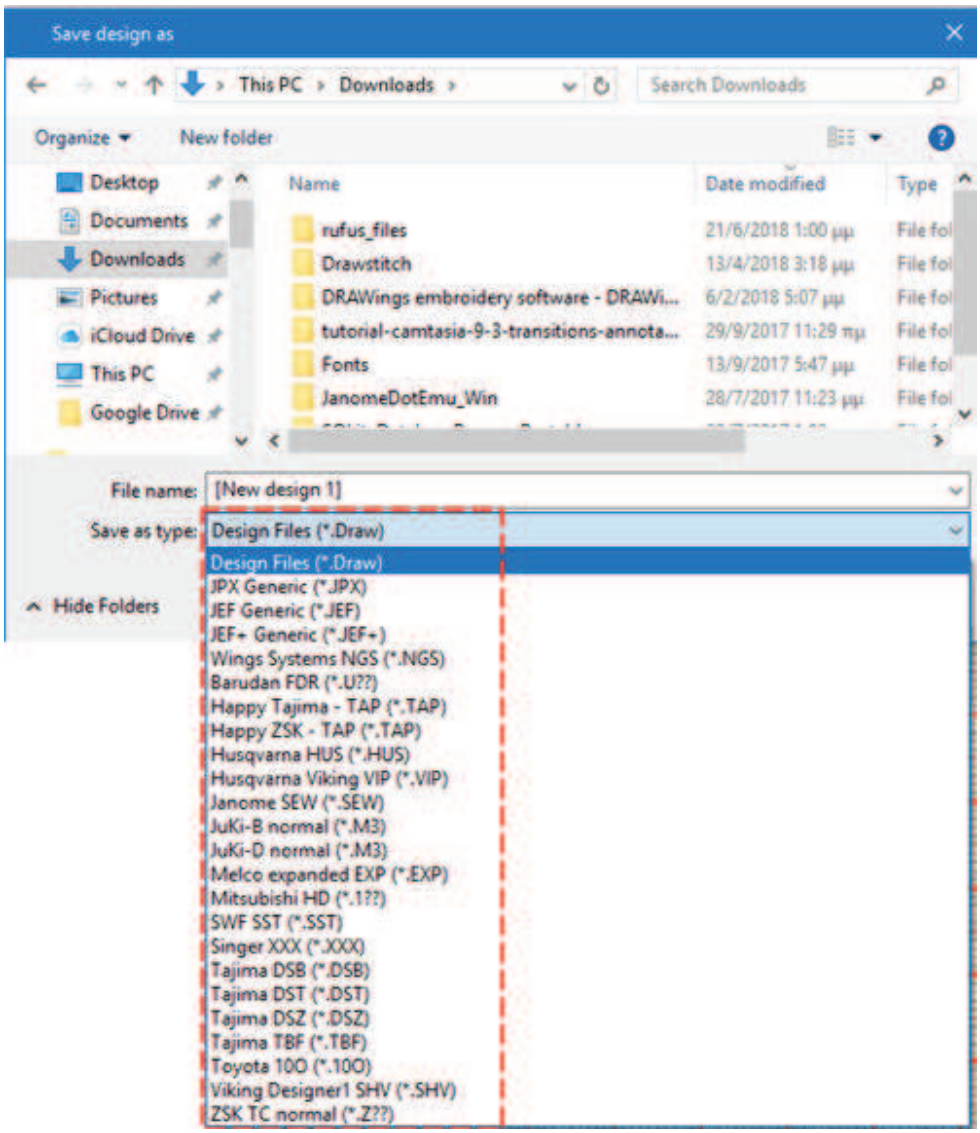
Salvataggio disegni

I tuoi disegni dovrebbero sempre essere salvati in 2 formati:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- I tuoi progetti dovrebbero sempre essere salvati in 2 formati: il "DRAW" è il formato nativo del software ed è l'unico formato che contiene tutte le informazioni di progettazione (grafica e proprietà). Se carichi un file "DRAW" puoi iniziare da dove ti trovi e creare altre varianti del tuo design. Questo è l'unico formato senza perdita.
- quindi è necessario salvare in qualsiasi file punto supportato dalla macchina. Il software supporta anche molti formati di file punto o macchina come JEF, SEW, DST, EXP e altri.

Puoi salvare un disegno usando l'icona "Salva" sulla barra degli strumenti standard, usando le opzioni "Salva" - "Salva come" del menu "File" o usando i tasti "Ctrl + S" (per MacOS Cmd + S). Viene visualizzata la finestra di dialogo della seguente figura che consente di selezionare una posizione da salvare, definire un nome file e utilizzare il menu a discesa "Salva come" per selezionare un formato da salvare.



Nel menu a discesa "Salva come" sono disponibili solo i formati supportati dalla macchina. Nella scheda "Welcome", premendo l'icona "Telaio", è possibile selezionare la "macchina da ricamo" che si sta utilizzando e un "Cerchio". La selezione viene salvata come predefinita e viene utilizzata in

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

qualsiasi disegno creato. Pertanto, quando si salva un disegno, è possibile selezionare solo tra i formati supportati dalla macchina. Ad esempio supporto per macchine Janome (".jef", ".jpx", ".jef +")

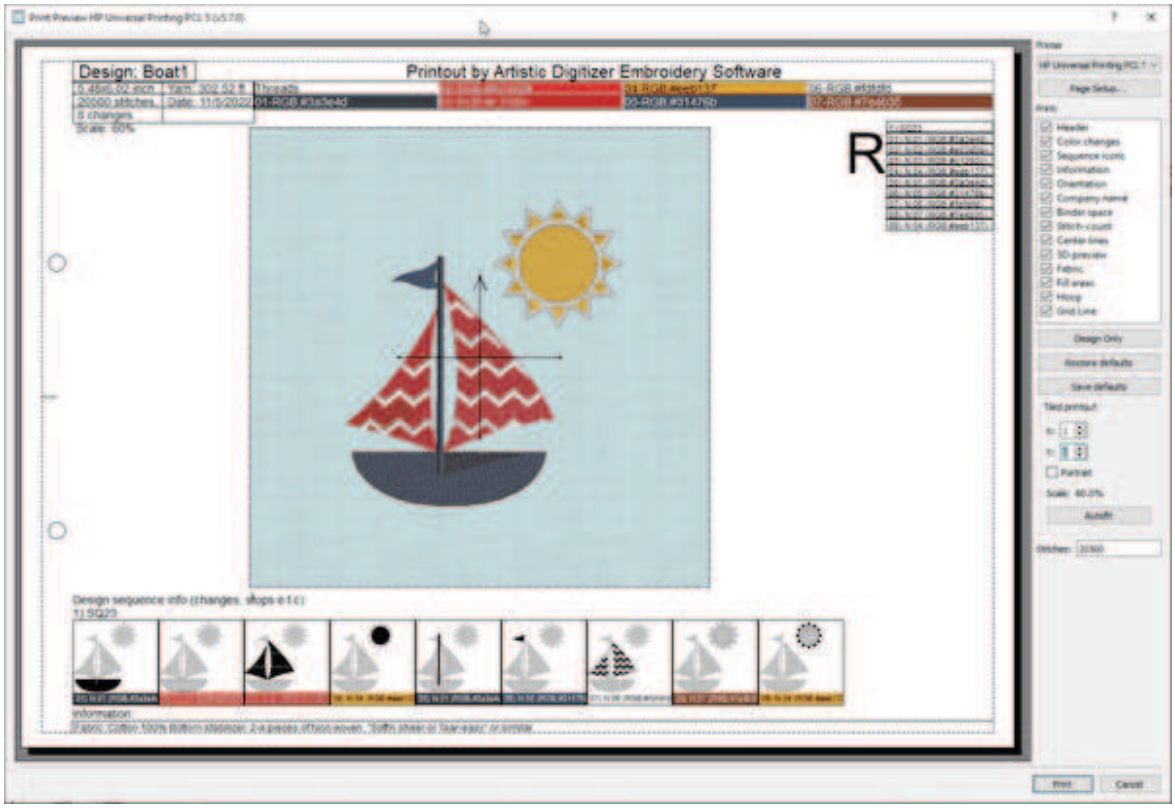
In generale il software supporta i seguenti formati di file:

- Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")
- Tajima TBF (".tbf")
- SEF xp (".sef")
- SWF (".sst")
- Pfaff (".ksm",".pcs", ".pcm")
- Singer (".xxx")
- Happy (".tap")
- Melco expanded (".exp")
- Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")
- Husqvarna (".hus")
- Husqvarna Viking (".vip")
- Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")
- Viking Designer 1(".shv")
- Janome/elna (".jef", ".sew",".jpx")
- Janome/elna JEF+ (".jef+")
- Juki(".M3")
- Toyota(".10O")
- Laesser (".mst")
- QuiltCAD (".hqf")
- PC Quilter (".txt")
- Statler Stitcher(".qli")
- CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
- Mitshubishi HD (".1??")
- Barudan FDR (".U??")
- ZSK TC(".Z??")

Stampa disegni

Un passo importante per rivedere un progetto prima della produzione è la "stampa". Stampando un disegno si ottengono informazioni preziose sul disegno, informazioni sui punti, sequenza di cucito, cambi di colore, colori dei fili o codici. È possibile stampare il disegno insieme a molte informazioni utili per il processo di ricamo o Stampa il disegno del disegno per vedere chiaramente l'opera d'arte senza altre informazioni.

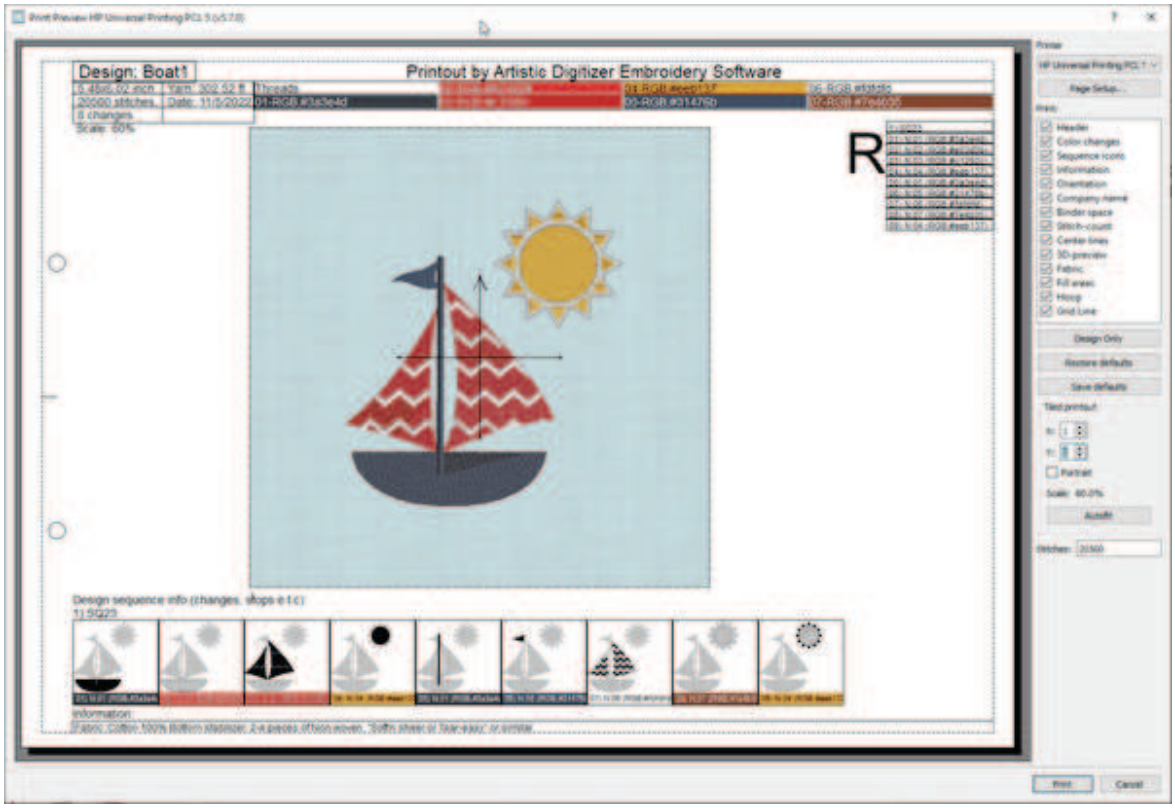
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Stampa disegno

La stampa del disegno fornisce le informazioni necessarie per valutare prima di inviare un disegno per la produzione o un cliente per vedere se questo è ciò che gli piace. Per stampare un disegno, è possibile premere la stampa  icona sulla barra degli strumenti standard, utilizzare l'opzione "Stampa" del menu "File" o utilizzare il tasto di scelta rapida Ctrl + P (Mac OS Cmd + P). Apparirà la seguente finestra di dialogo, è possibile vedere un'anteprima della stampa di un disegno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Nella finestra di anteprima della stampa, possiamo vedere un'anteprima del design insieme alle informazioni fornite. Nella parte destra possiamo vedere varie personalizzazioni della stampa. In realtà è possibile selezionare le parti che saranno visibili nella stampa e personalizzare le opzioni della stampa.

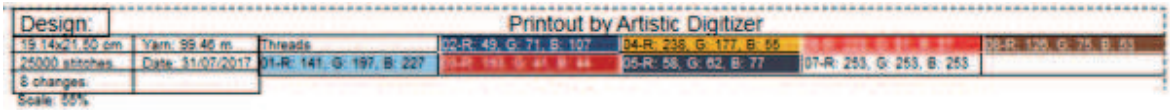
- Utilizzando il pulsante "Impostazioni", è possibile selezionare una stampante e personalizzare le opzioni della stampa.
- Usando "Salva in JPG" è possibile salvare la stampa come file immagine nel caso in cui non si desideri stampare a questo punto, ma si desidera salvarlo per riferimento futuro.
- Nella sezione "Stampa" puoi selezionare quali parti saranno visibili. Fare clic su una delle caselle di controllo per abilitare / disabilitare gli elementi di stampa.
- Utilizzando "Solo disegno" è possibile creare solo una stampa rapida del disegno.
- Se sono stati personalizzati gli elementi di stampa e si desidera annullare, utilizzare "Ripristina impostazioni predefinite" per tornare alla stampa predefinita.
- Se si desidera che questa selezione di elementi visibili sia l'impostazione predefinita per qualsiasi progetto, è possibile utilizzare il pulsante "Salva valori predefiniti".
- Nella sezione "tabulato" è possibile personalizzare alcuni aspetti della stampa, il numero di pagine, l'orientamento e la scala.

Elementi di stampa

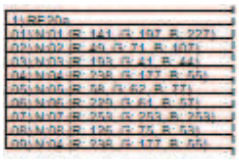
Ora dedica del tempo a descrivere gli elementi della sezione "stampa". Ogni elemento della stampa può essere abilitato o disabilitato facendo clic sul quadrato a sinistra della sua descrizione. Se l'elemento è abilitato, le modifiche possono essere visualizzate nell'area di anteprima.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Intestazione: l'intestazione si trova nella parte superiore della pagina, mostrando le dimensioni, i cambi di colore, il numero di punti, la quantità di filo necessaria, i colori del disegno e la loro posizione.



- Nome come codice a barre: Selezionando questa opzione, il nome del disegno apparirà come codice a barre. Le macchine da ricamo in grado di leggere i codici a barre possono ora caricare rapidamente i disegni scansionando il codice sulla stampa. È possibile modificare il tipo di codice a barre da "Strumenti > Opzioni > Visualizza" .
- Cambiamenti di colore: la casella mostra la sequenza delle variazioni di colore. Questa informazione è molto utile nel caso in cui il disegno venga salvato in un formato file che utilizza "stop" invece del comando di cambio colore.



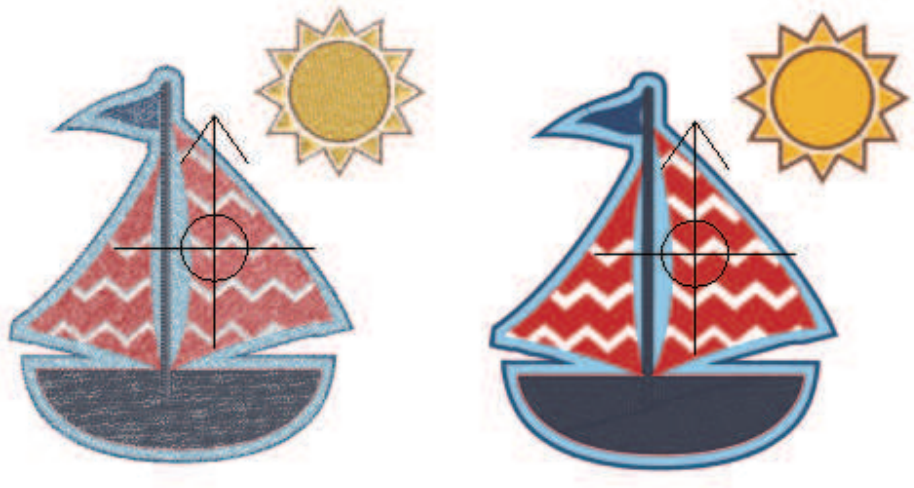
- Icone di sequenza: le icone di sequenza si trovano nella parte inferiore della pagina. Puoi vedere le parti del design diviso con una funzione speciale come il cambio di colore, l'applicazione o l'interruzione. Inoltre, nella parte inferiore dell'icona è possibile visualizzare il nome del colore da utilizzare, oltre ai commenti.



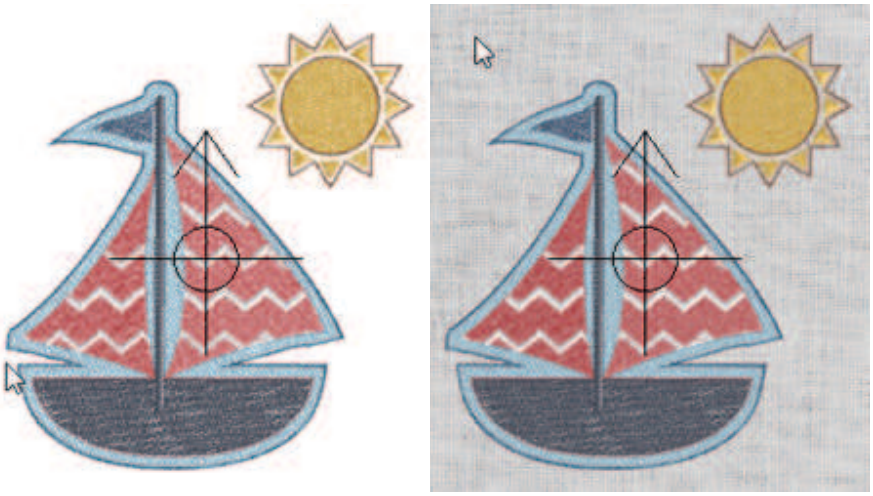
- Informazioni: le informazioni sono in fondo alla pagina. L'area informazioni elenca e descrive i componenti del disegno da ricamo. Le informazioni vengono inviate dal programma ai predefiniti dei componenti selezionati.
- Nome dell'azienda: il nome dell'azienda, che si trova nella parte superiore della stampa, può essere modificato utilizzando la scheda Stampa della finestra di dialogo Strumenti> Opzioni.
- Orientamento: l'orientamento è l'icona mostrata con il carattere "R" nell'angolo in alto a destra della stampa. Questo è importante perché mostra come la pagina stampata deve essere posizionata sulla macchina da ricamo per identificare il punto di partenza del disegno.
- Spazio del raccoglitore: questa opzione è il margine necessario nel caso in cui si desidera inserire la stampa in una cartella.
- Conteggio dei punti: il numero di punti nel disegno può essere visualizzato nell'intestazione della stampa. Questo conteggio punti è importante per l'uso commerciale quando viene utilizzato il numero di punti per calcolare il prezzo del ricamo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Punto iniziale: questa opzione mostra o nasconde il punto iniziale del disegno, contrassegnato con  icona.
- Anteprima 3D: selezionare se il disegno verrà visualizzato in modalità anteprima 3D.



- Tessuto: nasconde o mostra il tessuto dietro il disegno.



- Aree di riempimento: È ora possibile stampare solo il contorno del disegno, nascondendo gli oggetti all'interno. Questa funzione è ideale per creare modelli e per visualizzare rapidamente il posizionamento finale di un disegno.
- Cerchio: nasconde o mostra l'area di ricamo (linea tratteggiata) del telaio selezionato con una linea tratteggiata attorno al disegno. Se il tuo disegno è fuori da questa linea, avrai problemi a ricamare il disegno su un telaio con le stesse dimensioni (potresti danneggiare la tua macchina).
- Linea della griglia: Alla stampa è stata aggiunta una griglia per garantire misure e posizionamento precisi dei disegni. Quando si producono modelli intricati che richiedono molti cerchi e posizionamenti di disegni, è un enorme risparmio di tempo. La griglia diventa visibile solo se l'opzione Tessuto o Anteprima 3D è deselezionata.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stampa piastrellata

Questa sezione gestisce il modo in cui verrà stampato il tuo disegno. Quando viene richiamata la finestra di dialogo di stampa, i primi due campi indicano il numero di pagine necessarie per la stampa: "X" per orizzontale e "Y" per verticale; il numero di disegni stampati su ogni pagina può essere modificato utilizzando le frecce sul lato destro o con la rotellina del mouse. Le modifiche apportate possono essere visualizzate sull'anteprima di stampa mentre le crei.

L'opzione Ritratto specifica come il disegno è posizionato sulla pagina. Se è abilitato, il disegno viene stampato verticalmente come ritratto. Se disabilitato, il disegno viene stampato orizzontalmente come un paesaggio.

Il campo Scala mostra se il disegno sarà raffigurato più piccolo delle sue dimensioni effettive e della percentuale della riduzione. La prima volta che si utilizza la finestra di dialogo di stampa, il software trova il modo migliore per mostrare il disegno in dimensioni reali con il minor numero di pagine.

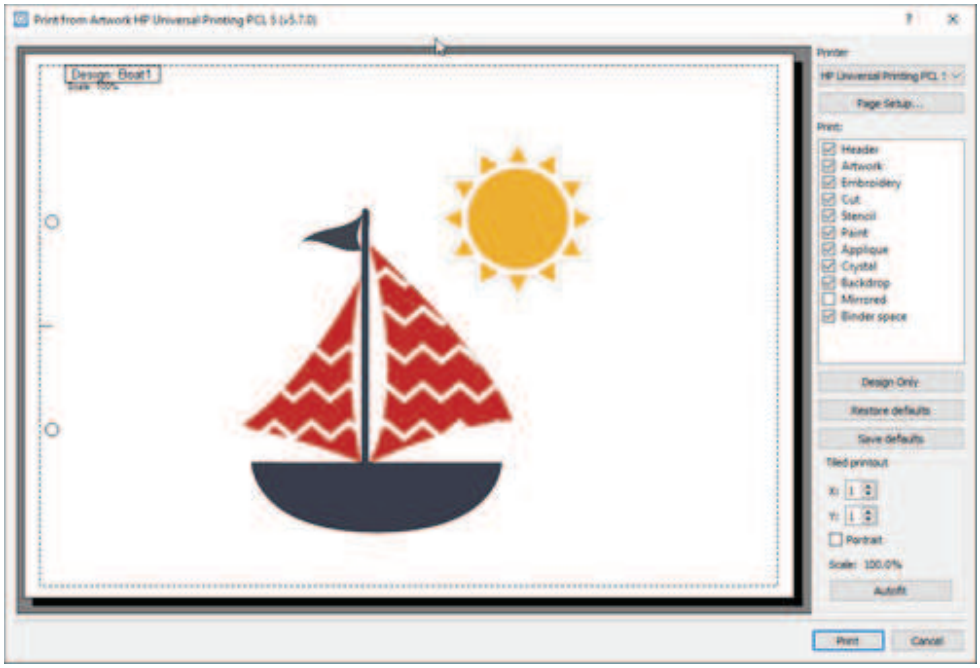
Per ripristinare automaticamente i parametri indicati all'inizio di questo processo è possibile fare clic sulla scheda "AutoFit". Se il tuo progetto è visualizzato in anteprima in più di una pagina, puoi stamparli, tagliare il bordo della pagina, che è già segnato, e legarli con un nastro per completare il disegno.

Infine, nella parte inferiore dell'area destra della finestra di dialogo Anteprima di stampa, è disponibile un controllo che consente di impostare il numero di punti che si desidera visualizzare nella rispettiva area di stampa. Fare clic sull'area modificabile e digitare il valore che si desidera visualizzare in Stampa.

Stampa Immagine

Usando "Stampa l'opera" hai la possibilità di stampare solo i disegni del tuo disegno. È possibile utilizzare questa opzione nel caso in cui si desideri stampare su una carta speciale per la stampa tessile. Quindi puoi stirare la carta sul tessuto e applicare il disegno sul tessuto. Puoi anche combinare la stampa tessile con il ricamo rosso e creare disegni unici ed eleganti sui capi. Per stampare il disegno di un disegno usa l'opzione "Stampa grafica" del menu "File". Apparirà una finestra di dialogo "anteprima di stampa", potrai selezionare una stampante, salvare in file JPG e personalizzare le parti visibili come descritto nella sezione precedente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Nella parte destra della finestra di dialogo Stampa opera d'arte è possibile effettuare le seguenti operazioni:

- Selezionare Opzioni di stampa: Da questo menu a discesa è possibile selezionare la stampante a cui inviare la stampa. Inoltre, è possibile salvare la stampa come file PDF con "Salva come PDF" o come file immagine jpg con "Salva come JPG".
- Imposta pagina...: in questa finestra di dialogo è possibile modificare le impostazioni di pagina dell'"opzione di stampa" selezionata. È possibile selezionare "Dimensione", "Origine", "Orientamento" e "Margini" della pagina.
- Stampa: In questa sezione è possibile selezionare il contenuto della stampa. Esistono opzioni informative e opzioni di grafica. Le opzioni informative sono "Intestazione" e "Spazio raccoglitore". Le opzioni di design sono "Artwork", "Embroidery", "Cut", "Stencil", "Paint", "Applique", "Crystal", "Backdrop" e "Mirrored". Se sono selezionate, saranno visibili (l'opera d'arte dell'opzione), mentre se sono deselezionate non lo saranno. L'opzione speculare consente di creare uno specchio del disegno che si desidera stampare per renderlo adatto alla stampa su tessuto o qualsiasi scopo dimostrativo.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Solo disegno: Questa opzione disattiva le opzioni "Intestazione", "Fondale", "Specchio" e "Spazio raccoglitore" da "Stampa" e lascia solo le opzioni di design ("Opera d'arte", "Ricamo", "Taglio", "Stencil", "Vernice", "Applique", "Cristallo").
- Ripristina impostazioni predefinite: Ripristina le impostazioni predefinite della finestra di dialogo
- Salva impostazioni predefinite: Salva le impostazioni correnti come predefinite.
- Stampa a piastrelle: In questa sezione è possibile modificare le ripetizioni 'X' (orizzontale) e 'Y' (verticale) delle pagine. Se il disegno non entra in una pagina, il software lo inserisce automaticamente in due pagine, cercando di mantenere le dimensioni del disegno al 100%. È inoltre possibile selezionare se si desidera che le pagine siano in verticale o in orizzontale, selezionando l'opzione "Verticale".
- Adattamento automatico: Questa opzione regola le pagine e l'orientamento per rendere la stampa al 100% del disegno reale.

Esporta disegno

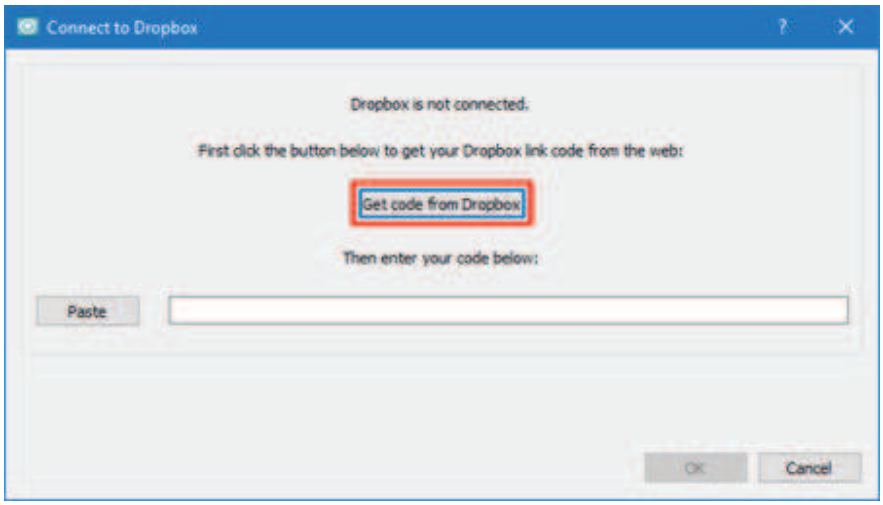
È possibile esportare qualsiasi disegno creato in molti formati di ricamo, nell'immagine da ricamo, nella trapunta, in un file vettoriale da utilizzare con un altro programma.

Esporta a Dropbox

Il software include un meccanismo che può essere utilizzato per esportare disegni in "Dropbox". Questa non è solo una procedura di esportazione, i disegni esportati sono sincronizzati all'applicazione iOS "AcuDesign" per iPad / iPhone. I disegni caricati sono organizzati in pacchetti.

È possibile accedere a questo meccanismo dal menu "File" - "Esporta" - "All'opzione Dropbox".

Per "esportare su Dropbox" devi prima autorizzare il software a creare una cartella "Artistic" nella cartella "App" del tuo account "Dropbox". La finestra di dialogo visualizzata ti informa sulla procedura di autorizzazione.



1. Fai clic sul pulsante "Ottieni il codice da Dropbox" e il tuo browser Internet predefinito caricherà la pagina di autorizzazione "Dropbox".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



2. Effettuare l'accesso utilizzando le credenziali dell'account Dropbox e / o autorizzare l'applicazione premendo Consenti.

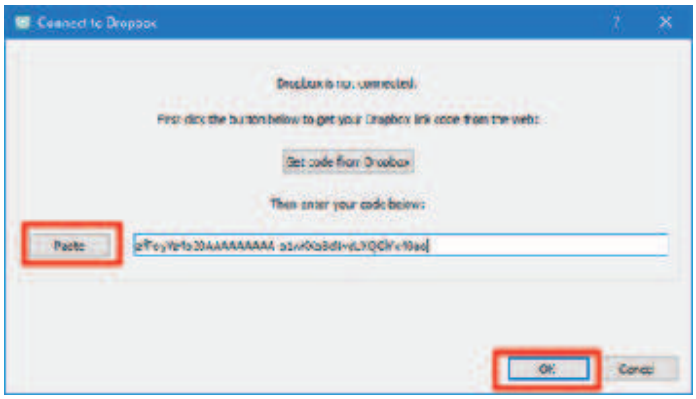


3. Dropbox creerà un codice di autorizzazione che dovrai copiare e incollare nella finestra di dialogo "Connetti a Dropbox".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Tornare al software e premere "Incolla" per inserire il codice di autorizzazione copiato nel rispettivo campo. Quindi devi premere "OK" e sei pronto per iniziare a usare la finestra di dialogo Carica Dropbox. Ora l'applicazione è collegata al tuo account Dropbox.

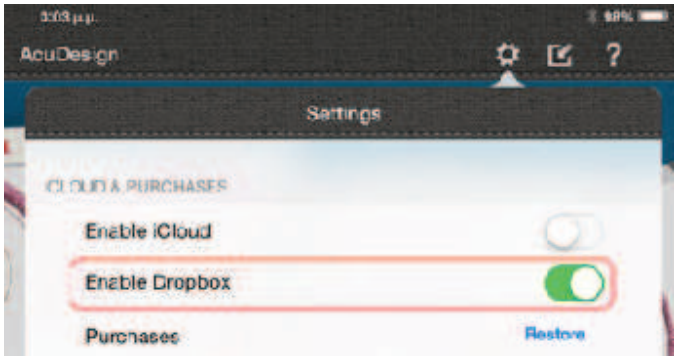


5. Una cartella chiamata "Artistic" è stata creata nella cartella "App" del tuo account Dropbox. I disegni esportati sono posizionati in quella cartella



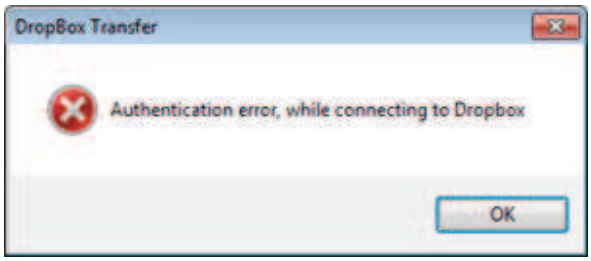
6. Il software ha solo accesso in lettura e scrittura a questa cartella. Qualsiasi disegno esportato può essere aggiunto / sincronizzato con i disegni sull'applicazione iOS "AcuDesign".

Avviso: per poter sincronizzare i file, assicurarsi che l'opzione "Abilita Dropbox" delle impostazioni di "AcuDesign" sia ON.

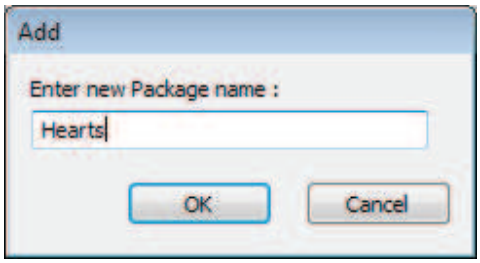


7. Se l'autorizzazione non riesce, verrà visualizzato il messaggio della seguente figura. Se qualcosa è andato storto e l'autorizzazione fallita, è necessario ricominciare da capo, usando l'opzione "Esporta su Dropbox" del menu "File".

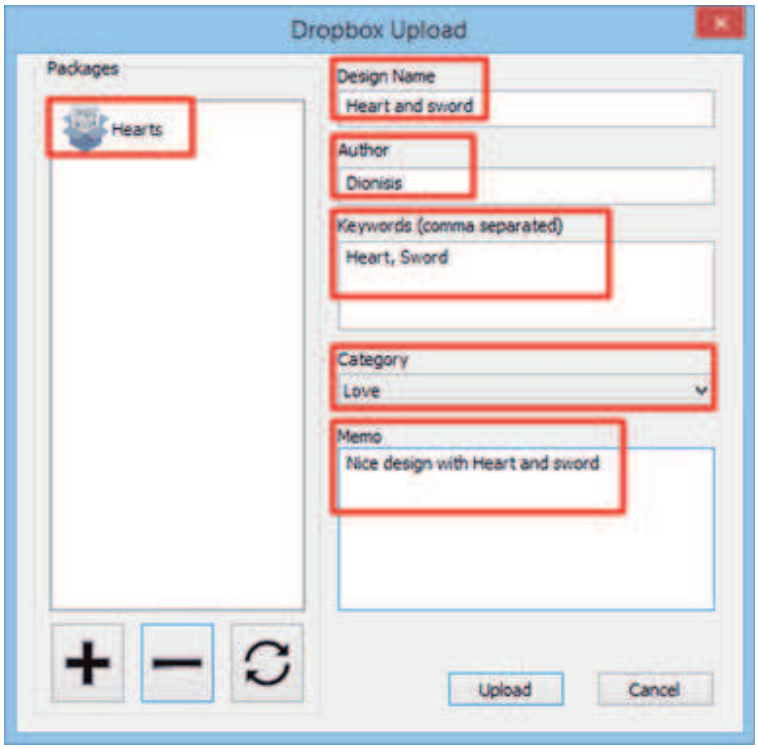
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



8. Dopo il successo dell'autorizzazione, la finestra di dialogo Upload di Dropbox è disattivata. L'unica opzione disponibile è la sezione segno più nella sezione pacchetti. Per caricare un design, dobbiamo prima selezionare un pacchetto per il design. Come abbiamo già detto, i progetti caricati sono organizzati in pacchetti. Un pacchetto è una collezione di disegni. Usando il segno più puoi creare tutti i pacchetti che ti piacciono, l'unica cosa che devi definire è il nome del pacchetto.

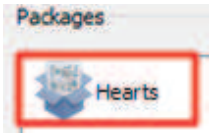


9. Abbiamo creato un pacchetto chiamato "Hearts".



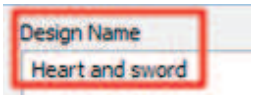
10. Il design caricato farà parte della collezione "Hearts".

Per prima cosa dobbiamo selezionare un pacchetto per il design. Nel nostro caso abbiamo solo un pacchetto.

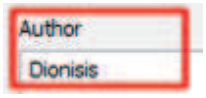


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

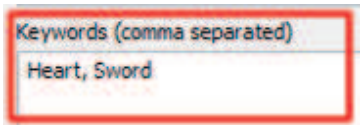
Digita un nome per il design.



Il nome dell'autore della finestra di dialogo rileva automaticamente il nome utente del computer, ma possiamo cambiarlo in qualsiasi cosa tu voglia.



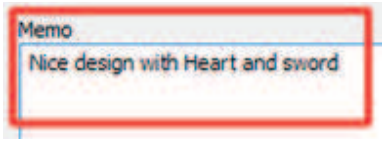
Digita le parole chiave, separate da virgola, che potrebbero aiutarti nel caso in cui cerchiamo un design.



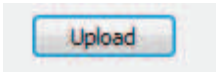
Seleziona una categoria a cui apparterrà il design.



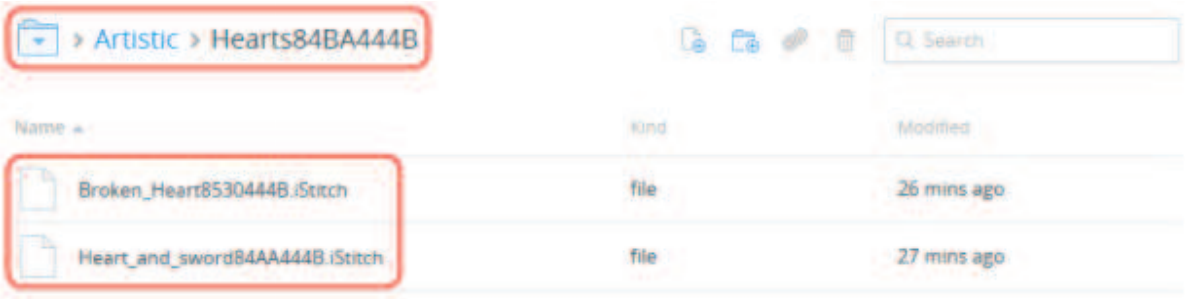
Possiamo aggiungere una breve descrizione del design e se ci sono cose che dobbiamo ricordare sulla sua produzione o altro.



Infine, dobbiamo premere Carica per inviare il disegno a Dropbox.

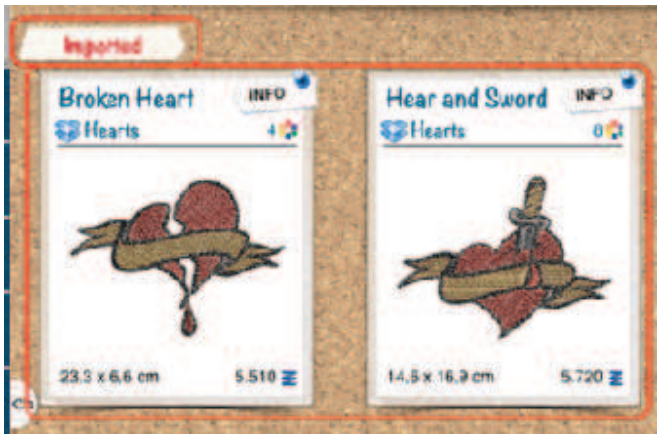


11. Viene visualizzato un messaggio di conferma sul successo del caricamento. Utilizzando l'opzione Esporta in Dropbox di Artistic Digitizer abbiamo caricato un progetto in Dropbox. Allo stesso modo possiamo caricare tanti disegni che ci piacciono. Come possiamo vedere sulle seguenti figure nel nostro account Dropbox in App - "Artistic", è stata creata una cartella chiamata "Hearts" collection (nome pacchetto) (parte superiore della figura seguente) e i disegni caricati sono stati collocati in quella cartella (come possiamo vedere nella parte inferiore della figura seguente).

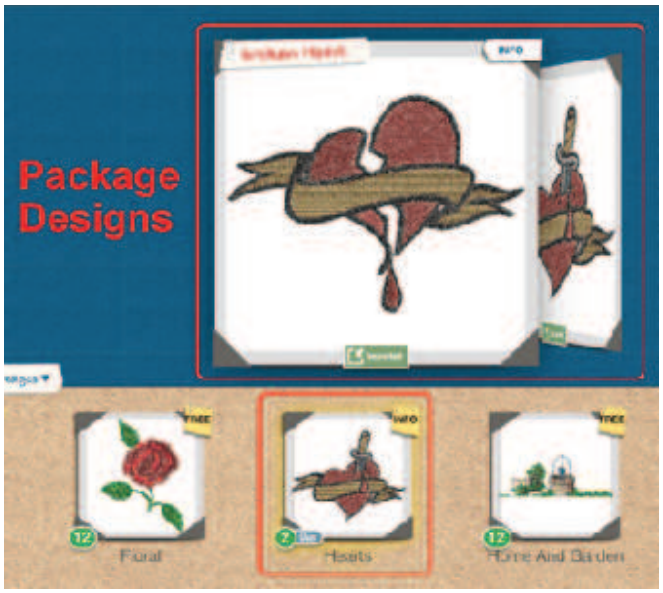


12. D'ora in poi puoi creare pacchetti e caricare disegni su Dropbox con pochi clic. Passiamo a "AcuDesign" per vedere come questi disegni sono sincronizzati con la collezione di design di "AcuDesign". Assicurati che l'opzione "Abilita Dropbox" dell'area delle impostazioni sia impostata su "ON".
13. Nella vista della categoria "AcuDesign", i disegni caricati vengono inseriti in una sezione speciale chiamata "Importata". Puoi sapere quali disegni sono importati da Dropbox dalla rispettiva icona presente nell'anteprima del design.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



14. Nel browser dei pacchetti possiamo vedere il pacchetto creato e i disegni che gli appartengono.



Esporta Immagine ricamo

In molti casi è molto utile, per motivi di decorazione o archiviazione, esportare un file immagine. Per esportare il disegno da ricamo in un file immagine, dopo aver creato un disegno, è necessario attenersi alla seguente procedura:

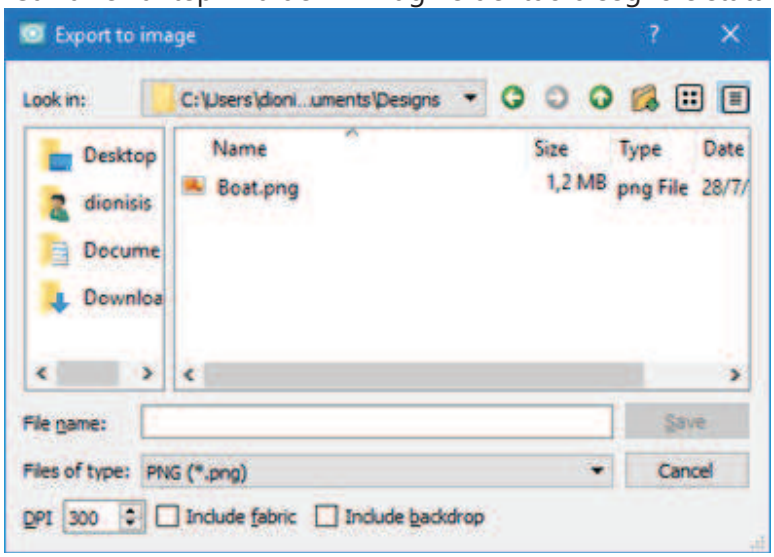
1. Usa l'opzione "File" - "Esporta" - "Per immagine" o premi il tasto di scelta rapida Ctrl + Maiusc + E (per Mac OS Cmd_Shift + E).
2. Apparirà una finestra di dialogo "Salva", vai alla posizione in cui vuoi salvare il disegno,
3. Definire un nome per il file immagine.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Seleziona il tipo di file immagine desiderato, utilizzando il menu a discesa "Salva come". Le opzioni disponibili sono Tiff (* .tif), PNG (* .Png), Jpeg (* .jpg, * .jpeg) e Bitmap (* .Bmp).



5. Ci sono anche altre regolazioni, DPI, Fabric e Sfondo, una volta che sei pronto clicca sul pulsante "Salva" e l'anteprima dell'immagine del tuo disegno è stata salvata nella posizione selezionata



Cambia la risoluzione dell'immagine

È possibile regolare la risoluzione dell'immagine prodotta modificando il valore DPI (Dot per Inch). Il DPI esprime il numero di punti che una stampante può stampare per pollice o che un monitor può visualizzare, sia orizzontalmente che verticalmente. La risoluzione di un'immagine è misurata dal numero di punti per pollice di cui è composto quando viene stampato. Il valore DPI che scegli influirà sulla qualità dell'immagine. Il valore DPI che è possibile immettere nel campo DPI può variare da 60 a 600. Generalmente le immagini create per essere visualizzate sui monitor dei computer sono 72 o 96 dpi e le immagini create per Internet sono 72 dpi. Inoltre, le immagini create per la stampa su stampanti desktop sono comprese tra 150 e 300 dpi, mentre le immagini per le stampanti professionali sono solitamente di 300 dpi o superiori. Proponiamo risultati di effetto ricamo migliori per impostare il valore dpi più di 150 dpi. Con una risoluzione prossima a 160 dpi sarete vicini alle dimensioni reali del design e otterrete una rappresentazione corretta dell'effetto del ricamo evitando di ricampionare l'immagine originale. Per la stampa su tessuto è meglio usare la massima risoluzione possibile di 600 dpi per risultati più realistici.

Include l'opzione del tessuto

Con l'opzione Includi tessuto puoi decidere se vuoi che l'immagine esportata abbia o meno sfondo di tessuto. Con uno sfondo in tessuto potresti avere un'anteprima realistica del design con il tessuto selezionato. L'anteprima sembrerà molto simile a come il disegno verrà ricamato sul tessuto reale. Se l'opzione Includi tessuto è selezionata, il tessuto utilizzato per il disegno verrà aggiunto come sfondo nell'immagine esportata. Se l'opzione "Includi tessuto" non è selezionata, l'immagine esportata non avrà uno sfondo di tessuto. Per i file Bitmap, Jpeg e Tiff lo sfondo sarà di un colore nero e per i file PNG sarà trasparente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Includi opzione sullo sfondo

In alcuni casi, stiamo digitalizzando in base a uno sfondo, sarebbe molto utile esportare il disegno con lo sfondo utilizzato. In questo modo possiamo rivedere il design rispetto alla fonte del design al fine di migliorare qualsiasi aspetto del design che ci piace. Se questa opzione è selezionata, lo Sfondo incluso nel disegno verrà esportato nell'immagine come visualizzato sullo schermo. Per poter esportare lo sfondo, lo sfondo desiderato deve essere visibile.

Le immagini che verranno esportate possono essere utilizzate come materiale illustrativo in vari progetti di progettazione grafica. L'immagine del ricamo può essere utilizzata dalle ricamatrici per presentare il proprio lavoro o promuoverlo. Possono stamparlo su qualsiasi tessuto per visualizzare le dimensioni effettive del loro lavoro o creare opuscoli con i loro disegni. Può anche essere usato per creare combinazioni di effetti di ricamo stampati su una T-shirt insieme a ricami reali. Questa è una nuova tendenza nel mercato che combina sia il ricamo che la stampa sui capi. Inoltre, le immagini da ricamo possono essere utilizzate anche per la decorazione di buste, biglietti d'auguri, biglietti da visita o qualsiasi altra creazione di grafica su cui potrebbero essere applicate immagini di ricamo.



Esporta a SVG

L'opera di qualsiasi cosa tu possa creare, può essere esportato in un tipo di file speciale, il file SVG, che contiene solo la grafica. Il file SVG esportato può essere utilizzato per scopi di stampa o per creare combinazioni di ricamo e stampa su tessuti. Per salvare il tuo disegno come file SVG (Scalable Vector Graphics) seguendo questi passaggi:

1. Dal menu "File", espandere il sottomenu "Esporta",
2. Quindi utilizzare l'opzione "A SVG". Un altro modo per attivare direttamente l'opzione "In SVG" è premendo il tasto di scelta rapida Alt + E.
3. Apparirà una finestra di salvataggio, definire un nome per il file. Trova la posizione in cui desideri che il disegno sia salvato
4. Fare clic sul pulsante "Salva" per esportare il disegno nel formato di file SVG.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

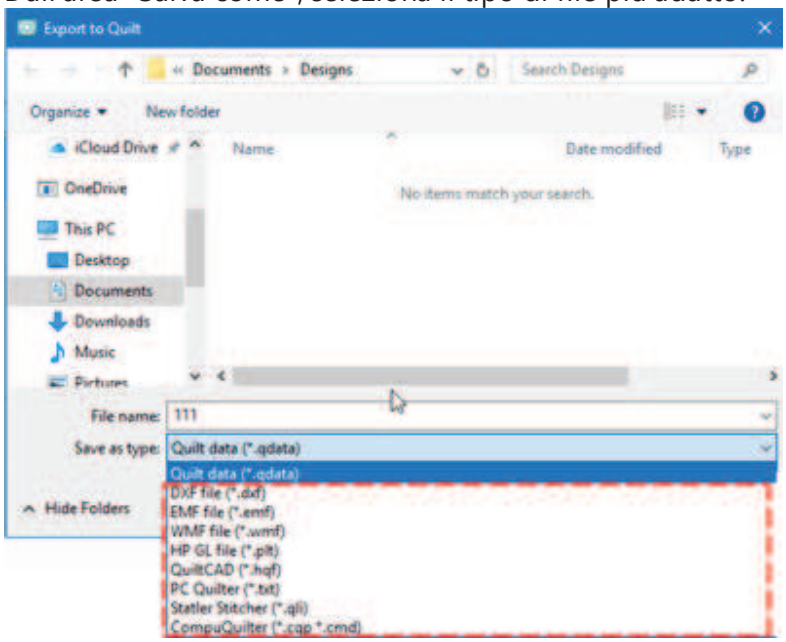
Una volta salvato il file SVG, puoi modificarlo in qualsiasi editor di disegni vettoriali. Il design può anche essere reimportato nel software e puoi creare un'altra variante. Mantenendo la grafica separatamente, è pronta per essere riutilizzata se è necessario creare un ricamo simile.

Esporta a Trapunta

Il software ha anche la possibilità di salvare i file per le macchine Quilt Frame. È possibile creare un disegno per la trapuntatura e, una volta pronto, è possibile esportarlo nel file di dati Quilt che è possibile caricare e utilizzare sulla macchina Quilt Frame.

Per salvare il file fai quanto segue:

1. Dal menu "File", espandere il sottomenu "Esporta"
2. Usa l'opzione "Per trapunta" e apparirà una finestra di salvataggio.
3. Dall'area "Salva come", seleziona il tipo di file più adatto.



4. Seleziona la posizione per il file salvato.
5. Digita il nome del file nel campo Nome file
6. Fare clic sul pulsante Salva per salvare il disegno nel formato di file selezionato.

Ora puoi caricare il file sul tuo computer Quilt Frame e avviare Quilting.

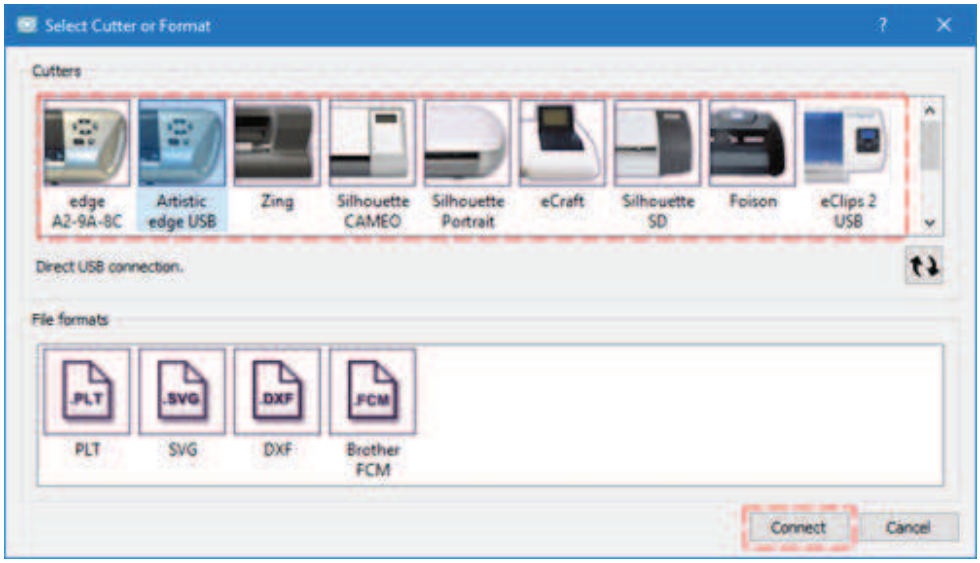
Usando questo strumento di esportazione puoi esportare il tuo disegno in vari formati. Il formato DXF (AutoCAD) è un formato vettoriale che può essere utilizzato per presentazioni o utilizzato in taglierine laser o trapuntatrici. Per esportare un disegno in formato file DXF, devi seguire i passaggi sopra elencati ma nella sezione Salva come tipo devi selezionare il file Dxf. Allo stesso modo puoi esportare in uno qualsiasi dei formati di file disponibili.

Esporta a Taglierina

Tutti i disegni che contengono oggetti di Cristalli, Taglio, Stencil, Applicazione o Pittura necessitano di un'attenzione particolare per inviarli alla taglierina digitale per la produzione. È possibile esportare

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

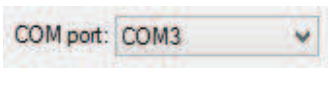
facilmente i progetti tramite connessione diretta su macchine da taglio specifiche o come file che possono essere utilizzati per lo stesso scopo. Per esportare un disegno su un taglierino digitale è necessario utilizzare l'opzione "Esporta" - "Su taglierina" del menu "File". Dalla finestra di dialogo visualizzata è necessario selezionare uno dei tagli da collegare direttamente a, o un formato file (file HPGL, file SVG, DXF, file FCM) se si desidera esportare in un file e importarlo nel cutter in modo manuale. Se si seleziona un cutter per collegarsi direttamente, dopo aver selezionato il cutter premere il pulsante "connetti".



Un "Avviso di sicurezza Windows" potrebbe apparire la prima volta che aprirai la finestra di dialogo. Fai clic su "Consenti accesso" per consentire la comunicazione del software con la taglierina "Artistic Edge" (Wireless).

Configurazione della connessione della taglierina

Sotto l'elenco dei taglierini è possibile regolare le impostazioni di connessione per la macchina da taglio selezionata. Esistono vari tipi di connessioni, connessione seriale (Com), connessione stampante (USB), connessione USB diretta o connessione wireless. Dopo aver selezionato una delle frese disponibili, è possibile vedere nell'area sotto una stampante, un menu a discesa di selezione Com o un'icona di configurazione wireless  .



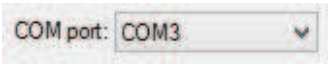
Selezione della porta Com



Selezione della stampante

- Connessione seriale: per Zing, eCraft, Foison, REDSail, è possibile modificare la "porta COM" selezionata (porta seriale a cui è collegata la macchina) utilizzando l'elenco a discesa. Il software cerca sempre di rilevare automaticamente la porta corretta, ma in alcuni casi potrebbe non riuscire. Se si invia un disegno alla macchina e non si avvia, provare a cambiare la porta COM dalla voce di menu e riprovare. Se nessuna delle porte disponibili funziona, è necessario verificare che la macchina sia correttamente installata sul PC.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



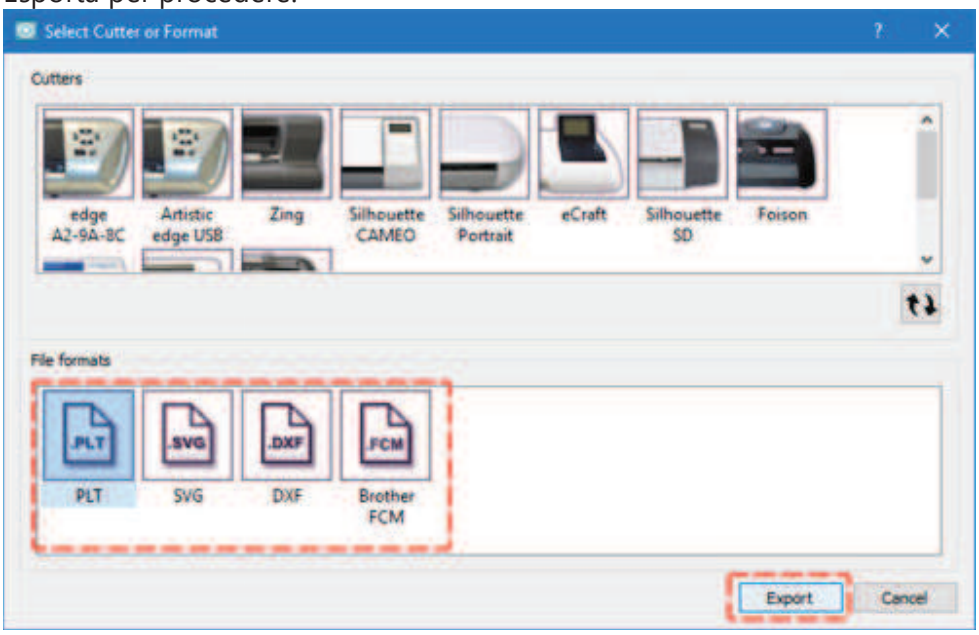
- Connessione stampante: per Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, GCC, è possibile selezionare dal menu a discesa Stampante, per specificare il driver della stampante per la rispettiva macchina. Il software tenta di rilevare automaticamente la stampante corretta, ma in alcuni casi potrebbe non riuscire sempre. Se non è disponibile una stampante nell'elenco, è necessario verificare che la macchina sia installata correttamente sul PC.



- Connessione USB diretta: Artistic Edge USB ed eClips 2 USB creano una connessione USB diretta. se sono collegati correttamente al computer e accesi, la connessione ad essi è automatica. Nel caso in cui non si riesca a comunicare correttamente con nessuno di questi taglierini, chiudere la finestra di dialogo, spegnere e riaccendere la taglierina, quindi utilizzare di nuovo Esporta a taglierina.
- Connessione wireless: per la taglierina Artistic Edge Wireless il software tenta di stabilire una connessione wireless diretta con il cutter. Se la connessione riesce, verrà visualizzato il nome della taglierina. Accanto al nome del cutter c'è un pulsante che viene utilizzato per configurare la connessione wireless. Per ulteriori informazioni, consultare il capitolo Configurazione wireless di Edge artistico. Se il nome del cutter non è disponibile, assicurati di essere connesso al punto di accesso Edge-xx-xx-xx o al punto di accesso della tua casa d'affari (nel caso in cui hai passato il cutter in modalità Client). Maggiori informazioni nel capitolo Configurazione wireless di Edge artistico.

Esporta a file

1. Per selezionare l'opzione HPGL fIle (. plt) o SVG (.svg) o DXF (.dxf) o FCM (.fcm) e premere il pulsante Esporta per procedere.

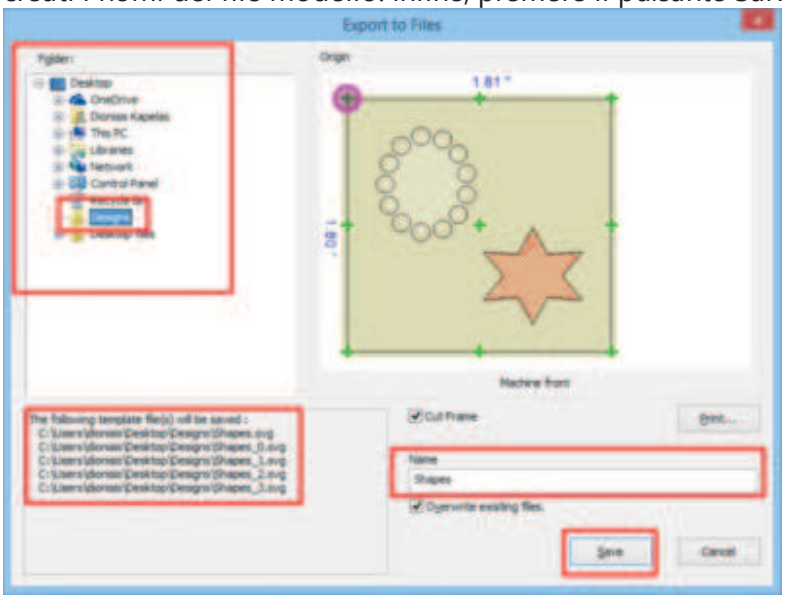


2. Nell'area di origine è possibile specificare la posizione da cui si desidera che la macchina inizi a creare il disegno. Questa opzione ti aiuta a posizionare il materiale che verrà tagliato nella posizione corretta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puoi cambiare l'origine semplicemente cliccando sulla rispettiva croce verde  . Il file .plt o .svg o .dxf che verrà prodotto avrà il disegno posizionato vicino al pulsante che hai selezionato.

3. Passare alla posizione in cui si desidera salvare i modelli e digitare un nome
4. Se vuoi che i progetti esistenti vengano sovrascritti, puoi controllare l'opzione Sovrascrivi file esistenti sotto. Dopo aver digitato il nome del file è possibile vedere nella parte in basso a sinistra verranno creati i nomi dei file modello. Infine, premere il pulsante Salva per scrivere i file del modello sul disco.



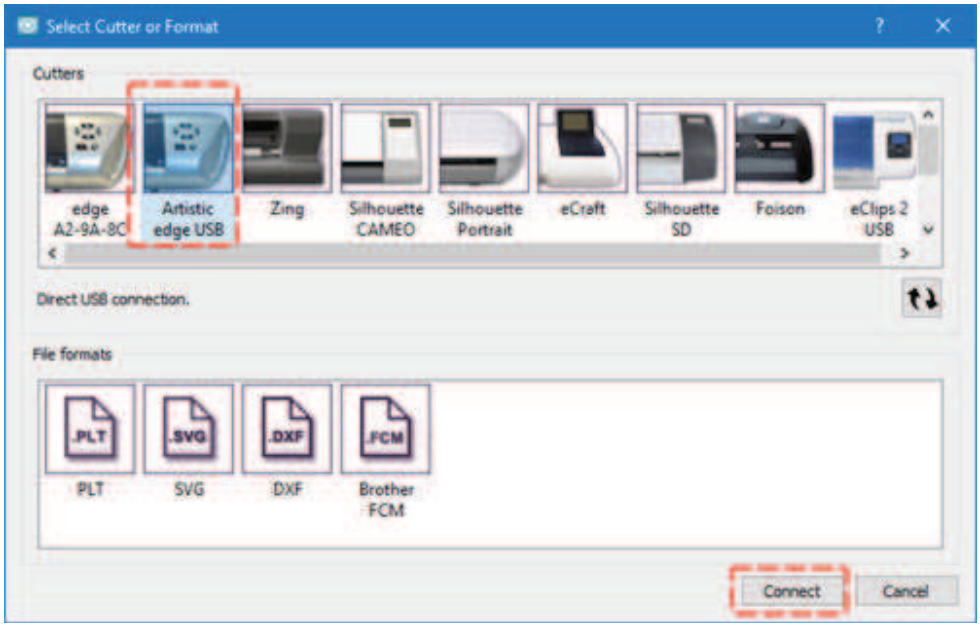
Ci sono anche alcune altre utili opzioni nella finestra di dialogo di esportazione:

- Telaio di Taglio: questa opzione aggiunge un rettangolo attorno al disegno che verrà tagliato dopo aver tagliato l'oggetto principale. Per applicarlo sul design è sufficiente selezionare la casella di controllo Telaio di Taglio. Nell'area di origine vedrai un rettangolo da aggiungere attorno al disegno che hai creato. Questo è il taglio cornice che costringerà il cutter a tagliare il materiale e produrre una versione portatile del design Cut che hai creato.
- Stampa ...: questa opzione consente di eseguire una stampa del disegno ed essere in grado di visualizzare la sequenza di taglio degli oggetti. Maggiori dettagli sulla finestra di dialogo Stampa che puoi trovare qui.

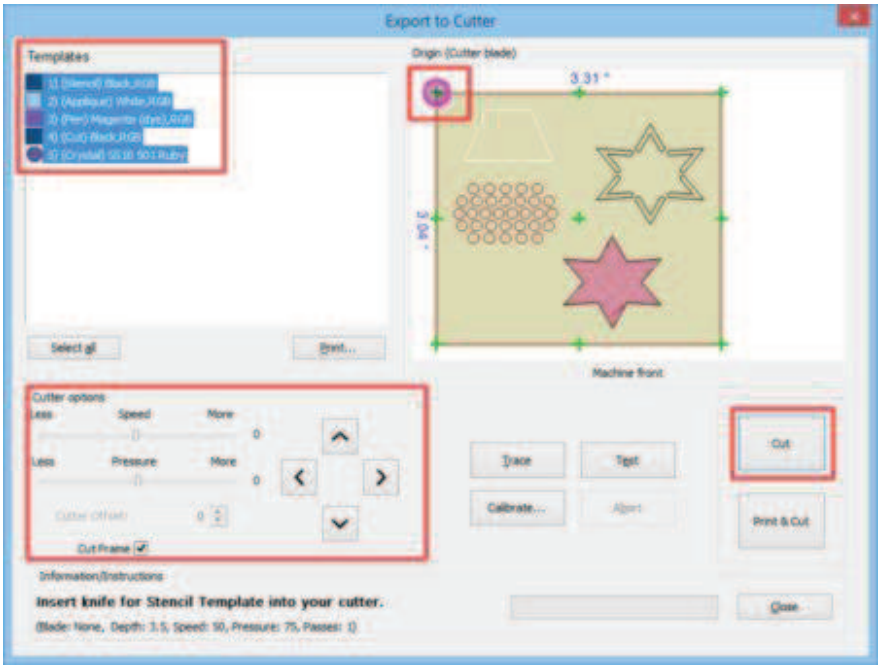
Collegamento diretto a Taglierina

Quando si utilizza l'opzione Esporta su tagli dal menu File, è necessario selezionare uno dei tagli disponibili e premere Connetti per collegarsi direttamente alla taglierina

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta su taglierina, utilizzando questa finestra di dialogo è possibile inviare qualsiasi parte del disegno (Pittura, Taglio, Stampo, Applique, Cristalli) al taglierino che si è già connessi per la produzione. Se la taglierina digitale è collegata correttamente e accesa, a questo punto dovresti essere in grado di comunicare direttamente con la taglierina attraverso questa finestra di dialogo.



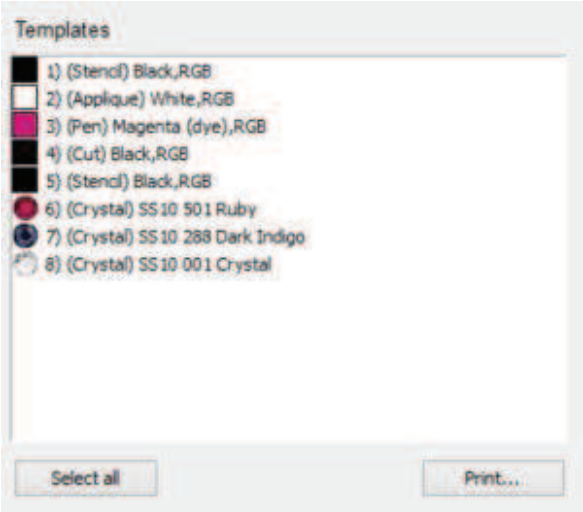
La finestra di dialogo Esporta su taglierina è generalmente la stessa per tutti i taglierini, l'unica differenza è che alcune opzioni potrebbero non essere disponibili per tutti i taglierini che non supportano il loro utilizzo. In questo argomento presenteremo le varie parti di questa finestra di dialogo e l'utilizzo.

Area Template

Quando si esporta un disegno in un taglierino, il programma converte automaticamente tutte le parti del progetto, che devono essere inviate al taglierino, in modelli separati. Viene creato un modello separato per

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ogni tipo di oggetto (Taglia, Pittura, Stampo, Cristallo, Applique) e per ciascun colore se esistono più oggetti dello stesso tipo. Ad esempio, per il design del nostro campione c'è il modello Stampo, Applique, Penna, Taglia e Cristallo. In quest'area è possibile selezionare uno o più modelli da inviare al taglierino. È possibile tenere premuto il tasto Ctrl dalla tastiera e selezionare i modelli che si desidera inviare al taglierino, facendo clic su di essi. Quelli su cui è stato fatto clic, saranno evidenziati mostrandoti che sono selezionati. Per deselezionare uno dei selezionati, puoi di nuovo tenere premuto il tasto Ctrl e fare clic su di essi. Un altro modo per selezionare più modelli sequenziali è tenere premuto il tasto Maiusc, facendo clic sul primo modello che si desidera selezionare e quindi sull'ultimo. Verranno selezionati tutti i modelli che si trovano tra il modello selezionato. Se si selezionano più modelli e si preme Taglia (per parti di coltello) o Disegna (per parti di penna), questi verranno inviati al taglierino nella sequenza che è possibile vedere. Quando un modello è completato, il taglierino si ferma e le istruzioni sul modello successivo vengono fornite nella parte inferiore della finestra di dialogo. Ad esempio, nella figura seguente, il primo modello è un modello di Stencil, quindi è necessario posizionare il tappetino di taglio con il materiale da tagliare nel taglierino e nell'area di informazioni che è stato indicato per posizionare un coltello / lama nella testina di taglio. Dopo aver premuto Taglia e aver prodotto il modello di stampo, il taglierino si fermerà e fornirà le istruzioni per il modello successivo. La procedura prosegue per tutti i modelli selezionati a cui è stato richiesto di posizionare il tappetino da taglio con il materiale per ciascun modello e la penna o il coltello sulla testina del taglierino.



Se si desidera selezionare tutti i modelli elencati è sufficiente fare clic sul rispettivo pulsante sotto l'area dei modelli e tutti verranno selezionati. Per impostazione predefinita, ogni volta che si esporta nella finestra di dialogo Taglierini tutti i modelli sono selezionati. L'eventuale selezione di pagine che fai nell'elenco dei modelli è visualizzata in anteprima nell'area di origine. Puoi ancheStampai modelli tutti insieme con informazioni utili sulla produzione.

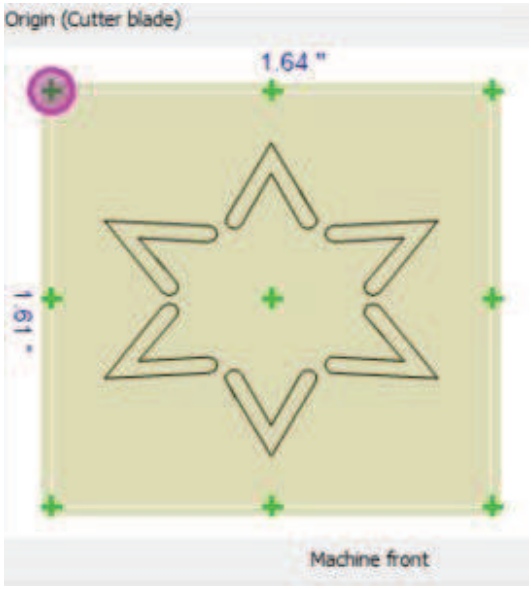
Origine: anteprima

In quest'area puoi vedere un'anteprima dei modelli selezionati e ci sono anche vari segni incrociati. È possibile selezionare uno qualsiasi di questi punti come origine del progetto. Non tutti i taglierini supportano tutti i punti di origine che è possibile vedere nella seguente figura, in alcuni taglierini potrebbero esserci solo uno o pochi punti di origine disponibili. Il taglierino inizierà a produrre il disegno in base al punto di origine selezionato. Ad esempio, nella figura seguente, viene selezionata l'origine in alto a sinistra e questo è il punto dal quale inizierà il taglierino. Questa opzione ti aiuta ad avviare l'operazione di taglio in

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

base al materiale che hai posizionato e alla posizione della testa del taglierino. È possibile modificare l'origine, semplicemente facendo clic su qualsiasi icona a forma di croce.

Silhouette SD, Silhouette CAMEO non supportano questa opzione e pertanto non è possibile modificare l'origine dei disegni.

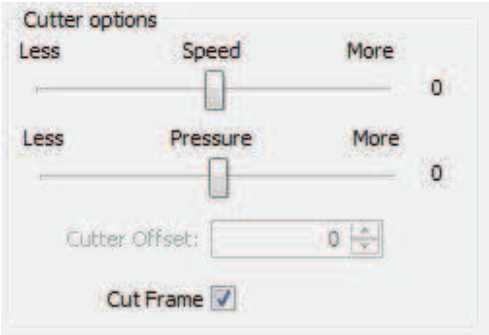


Accanto al nome dell'origine vedrai lo strumento di definizione dell'origine che ogni macchina usa per specificare da dove inizierà a tagliare il disegno. Ad esempio, la macchina Zing utilizza un punto Laser per definire l'origine e le altre macchine stanno utilizzando la testina di taglio effettiva (Lama-Penna). Pertanto tieni a mente di controllare il modo in cui la tua macchina usa per impostare la posizione di partenza da dove inizierà a tagliare il materiale.



Opzioni del taglierino

In quest'area è possibile regolare i vari parametri dell'operazione di taglio (Velocità, Pressione), aggiungere ulteriore compensazione e taglio.



Per ogni oggetto creato, Paint, Taglia, Stampo, Applique, Cristalli, possiamo impostare la velocità e la pressione, utilizzando le rispettive opzioni delle proprietà dell'oggetto. Qualsiasi modello di oggetti può avere velocità o pressione variabili. Utilizzando la barra di traccia Velocità e Pressione, è possibile aumentare

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

o diminuire la velocità e la pressione che verrà applicata a tutti i modelli disponibili nella finestra di dialogo. Generalmente, stiamo usando queste barre di tracciamento quando abbiamo creato un design complesso e durante la produzione vediamo che potremmo aver bisogno di più velocità o pressione, quindi aumentiamo la velocità o la pressione per tutti i modelli di design senza andare a tutti gli oggetti di design e cambiarli opzioni di taglio. Nel caso in cui questi valori siano disattivati (disabilitati) ciò significa che il taglierino non supporta il loro utilizzo. Devi tenere presente che queste barre traccia mantengono le impostazioni precedenti che hai selezionato, quindi se avvii un nuovo design e lo invii al taglierino, vedrai che la velocità e la pressione precedentemente selezionate vengono mantenute, quindi se hai bisogno di usare le iniziali velocità selezionata, quindi si dovrebbe riportare la barra della traccia a zero.

In quest'area è possibile regolare vari parametri del funzionamento della fresa (velocità, pressione), aggiungere un offset aggiuntivo e una cornice di taglio.

Compensare il taglierino

Usando questo valore, se è abilitato, è possibile specificare la compensazione che il taglierino aggiungerà a ogni forma per poter essere prodotto correttamente e mantenere la sua forma. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e alcune macchine non consentono di modificare questo valore con il nostro software. È possibile apportare modifiche tramite il pannello delle macchine. Sentitevi liberi di cambiare l'impostazione dell'offset del taglierino, in base all'offset che volete aggiungere a ogni taglio che farà la macchina. Per rendere più chiaro, si consideri che la macchina per tagliare il materiale utilizza un coltello che ha una dimensione specifica. Quando la macchina taglia il materiale crea una forma che potrebbe essere più piccola di quella che hai specificato all'interno del software, a causa delle dimensioni dei coltelli. Per superare questo aggiungiamo un po 'di offset che costringerà la macchina a creare il disegno leggermente più grande e corrisponderà alla dimensione che vogliamo che sia.

Taglio cornice:

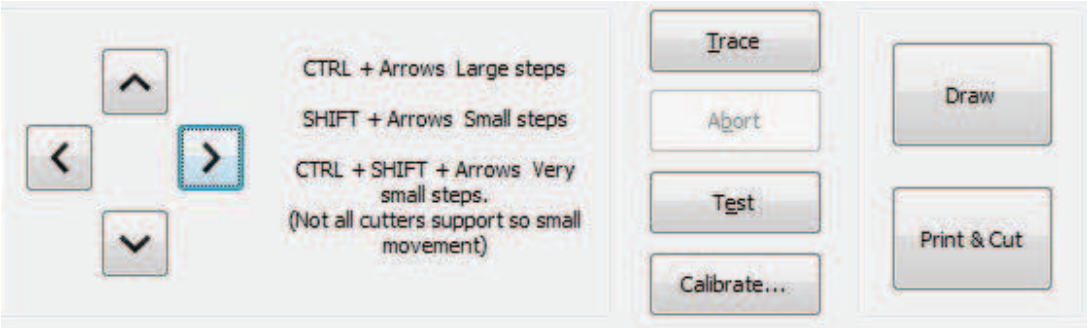
Questa opzione aggiunge un rettangolo attorno al disegno che verrà tagliato dopo aver tagliato l'oggetto principale. Per applicarlo sul design è sufficiente selezionare la casella di controllo Taglio cornice. Nell'area di origine vedrai un rettangolo da aggiungere attorno al disegno che hai creato. Questo è il taglio cornice che costringerà il taglierino a tagliare il materiale e produrre una versione portatile del design Taglio che hai creato.



Operazioni di taglio

Usando i controlli che sono visibili nella figura seguente, comunichiamo direttamente al taglierino ed eseguiamo varie operazioni Taglia - Paint.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Utilizzando i pulsanti Freccia è possibile spostare la testina del taglierino in una posizione in cui lo si desidera. Questo può essere necessario in 2 casi, prima: per posizionare la testina sopra l'area del tappetino da taglio che vogliamo tagliare (posizionare la testina in base all'origine selezionata) e seconda: per spostare la testina di taglio su una posizione che vogliamo eseguire un'operazione di prova delle impostazioni del taglierino.

Ad esempio, se hai selezionato un'origine nell'angolo in alto a sinistra del modello, devi spostare la testina nell'angolo in alto a sinistra dell'area, che vuoi eseguire l'operazione Taglio - Paint.

Se è necessario regolare con precisione la posizione della testina dei taglierini, è possibile utilizzare i tasti Ctrl, Shift sulla tastiera per regolare il passo del movimento.

- Tenere premuto il tasto MAIUSC Shift per rendere il movimento piccolo.
- Tieni premuto il tasto Ctrl Ctrl per avere un grande passo di movimento.
- Usa i tasti Ctrl e Shift insieme (Ctrl+Shift) per fare un movimento molto piccolo.

Traccia:

Quando abbiamo posizionato la testina sopra la parte che vogliamo tagliare, dovremmo controllare se il disegno si adatta all'area che abbiamo specificato. Se si preme il pulsante Trace, la testina inizierà a muoversi intorno all'area necessaria in base alle dimensioni del disegno. In questo modo possiamo vedere se il design si adatta in base alla posizione della testa.

Interrompi:

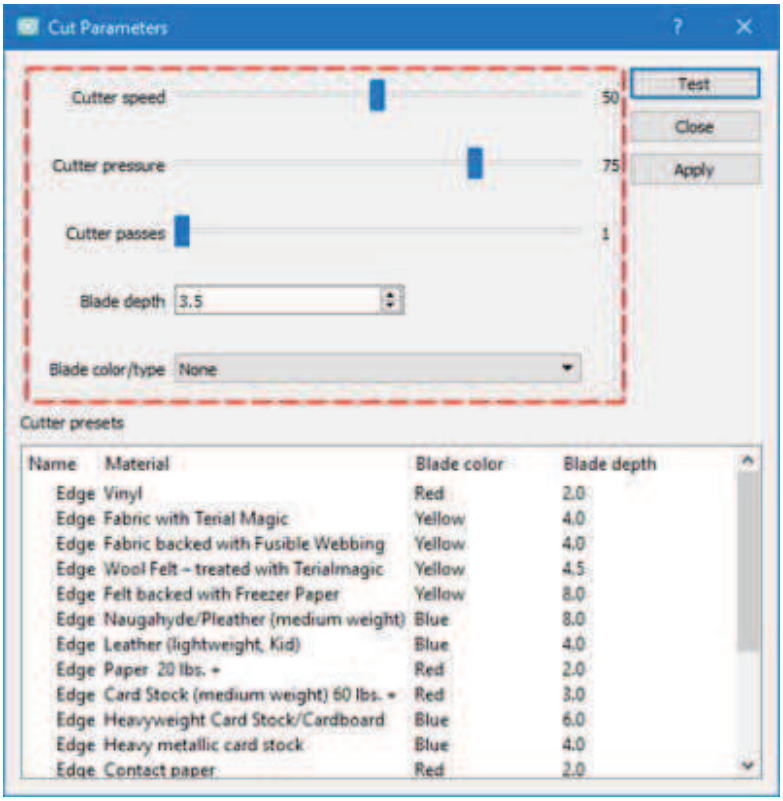
Usando il pulsante di interruzione possiamo interrompere l'invio all'operazione di taglio, se i dati non sono ancora stati trasmessi. Nel caso in cui scopriamo che qualcosa non va, possiamo interrompere, per correggere il nostro design o le impostazioni e inviare nuovamente al taglierino.

Prova

Esistono molti casi, ad esempio se non abbiamo mai utilizzato un materiale o una penna / pennello su un taglieino, che potrebbe essere necessario eseguire un test per verificare i risultati dell'operazione con le impostazioni del modello correnti. Possiamo usare il pulsante Test per eseguire questo test. Il test deve essere eseguito separatamente per ogni modello, selezionare un modello e premere il pulsante Test. Apparirà la finestra di dialogo Test, se hai selezionato più modelli, il test verrà eseguito con le impostazioni del primo modello. Nella finestra di dialogo visualizzata è possibile visualizzare le impostazioni del taglierino selezionate per gli oggetti del modello (utilizzando le proprietà dell'oggetto). Premendo Test il

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

taglierino eseguirà un lavoro di prova con le impostazioni correnti sul materiale che hai inserito. Produrrà semplicemente una forma per verificare che sia prodotta correttamente.



Ci sono 3 tipi di test che puoi vedere nella seguente figura, uno per Taglia, Applique, Stampo, uno per gli oggetti Paint e uno per gli oggetti Cristallo. Viene utilizzato un modello diverso che è più adatto per ogni tipo di oggetto.



Modello di test dei cristalli



Taglia, Applique, Stampo monoscopio



Paint monoscopio

Al termine del test, se il risultato non è quello desiderato, è possibile modificare le opzioni di taglio (velocità, pressione, passaggi), spostare la testina del taglierino in un altro punto e testare ancora una volta. se i risultati sono quelli desiderati, puoi premere Applica e le impostazioni correnti verranno applicate all'oggetto del modello. Al fine di regolare le impostazioni correnti c'è anche un elenco di impostazioni preimpostate che è possibile utilizzare per fornire un set di impostazioni preconfigurate in base al materiale di produzione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Calibra

Questa opzione è abilitata solo per le frese Zing, eClips 2 USB e Artistic Edge dotate di puntatore laser. Utilizzando il pulsante di calibrazione è possibile definire la distanza tra il puntatore laser e la testina del taglierino.

Taglia

Una volta che sei pronto, fai clic sul pulsante Taglia - Disegna per inviare il disegno alla macchina. Una volta avviato il processo, il software blocca la connessione con la macchina e non è possibile selezionare un modello diverso fino al completamento del processo.

Se il disegno presenta più gruppi di cristalli o più oggetti di contorno o più oggetti di applique, il software invierà ciascun disegno separatamente informando l'utente che sta inviando ogni volta. Pertanto, per i progetti di cristallo, prima verrà inviato e tagliato un gruppo di cristalli, quindi un secondo gruppo verrà inviato e tagliato su un materiale di taglio diverso, quindi il terzo e così via. Ogni volta che il software chiederà conferma (premere "OK" per inviare la prossima pagina o "Annulla" per annullare). Il design del cristallo sarà realizzato con strati di diversi gruppi di fori basati sul design. I disegni con contorni o applique verranno gestiti di conseguenza.

Stampa e taglia

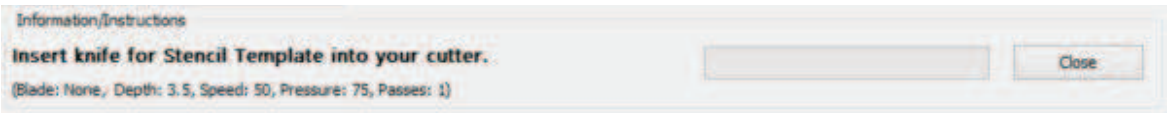
Questa opzione è abilitata solo per i cutter che supportano questa funzione. Zing, eClips 2 USB e Artistic Edge cutter con puntatore laser, supporto Stampa e Taglia e disponibile anche un'opzione di calibrazione. Utilizzando il pulsante di calibrazione è possibile definire la distanza tra il puntatore laser e la lama di taglio. Per Silhouette CAMEO e Silhouette SD che hanno uno speciale meccanismo di riconoscimento ottico Stampa e taglial 'opzione è anche abilitata.Stampa e taglial ' opzione è un meccanismo speciale che può essere utilizzato per stampare i contorni di un disegno su una stampante, quindi posizionare la stampa sul tappetino da taglio e tagliare la grafica stampata usando la taglierina. La carta stampata ha alcuni segni speciali:

per Zing, eClips 2 USB e Artistic Edge che hanno un puntatore laser, dobbiamo puntare con il puntatore laser questi segni speciali durante la procedura in modo che la stampa e il taglio siano allineati correttamente.

Per Silhouette CAMEO dotato di uno speciale meccanismo di riconoscimento ottico, è necessario posizionare la carta stampata sulla taglierina e il cutter riconoscerà i segni speciali utilizzando il riconoscimento ottico.

Istruzioni

In quest'area puoi vedere le informazioni sul modello attualmente prodotto. È possibile visualizzare le proprietà di taglio selezionate per questo modello e viene richiesto di posizionare il capo di produzione corretto. Per gli oggetti Taglia, Stencil, Applique ti viene chiesto di posizionare il coltello / lama corretto sulla testina e per gli oggetti Paint a cui è richiesto di posizionare il corretto



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Configurazone wireless Artistic Edge

Artistic Edge cutter è dotato di un modulo Wireless opzionale. Le seguenti informazioni-istruzioni si applicano solo a coloro che hanno acquistato la versione con il modulo Wireless.

Il taglierino ha 2 modalità operative Wireless.

- Modalità punto di accesso: la taglierina non è collegata a un router, ma implementa un punto di accesso wireless e il computer si collega direttamente a questo punto di accesso. Il punto di accesso si chiama Edge-xx-xx-xx.
- Modalità client: la taglierina è collegata a un router e il computer comunica con la taglierina tramite la connessione di rete.

Per impostazione predefinita, quando si avvia la taglierina per la prima volta, la modalità Punto di accesso è abilitata. Ciò significa che per connettersi alla taglierina è necessario innanzitutto connettersi al punto di accesso Edge-xx-xx-xx. Se si è connessi al punto di accesso Edge-xx-xx-xx, il nome del taglierino apparirà come nella figura seguente nella finestra di dialogo Esporta in Cristallo / Taglierini. Se non riesci a vedere il nome della taglierina, devi prima controllare se la funzionalità wireless è abilitata sulla taglierina, il pulsante wireless / luce deve essere evidenziato. Se non è evidenziato, leggi le seguenti istruzioni per attivare la funzionalità Wireless.



Accendi e spegni il modulo Wireless

La taglierina artistica con wireless inclusa ha un pulsante wireless accanto al pulsante di accensione (On-Off). Quando il Wireless è abilitato, questo pulsante è acceso con una luce bianca, altrimenti sembra spento. Se Wireless è disattivato, per accenderlo, premere e tenere premuto il pulsante Wireless per circa 5 secondi fino a quando non viene evidenziato con una luce bianca. A questo punto, se cerchiamo attraverso le reti wireless disponibili dovremmo essere in grado di localizzare il punto di accesso wireless Edge-xx-xx-xx e dovremmo poterci connettere. Allo stesso modo, tenendo premuto il pulsante Wireless, possiamo disabilitare la funzionalità Wireless.

Avviso: per poter inviare un progetto tramite Wireless al taglierino, il Wireless dovrebbe essere abilitato ed evidenziato e dovremmo essere collegati al suo punto di accesso, se è in modalità Punto di accesso o connesso alla rete a cui è collegato il taglierino quando si passa alla modalità Cliente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

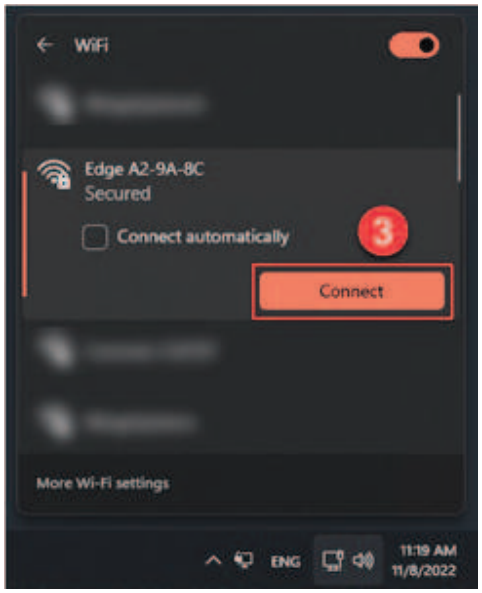
Connetti al punto di accesso Edge artistico

Prima di tutto dobbiamo menzionare che dovresti assicurarti che la funzione wireless sia attivata. in caso contrario, premere e tenere premuto il tasto luce / wireless per tre secondi. Il pulsante si illuminerà una volta attivata la funzione wireless. Punto di accesso wireless per essere pronti e quindi cercare nuovamente il punto di accesso Edge.

- Per connettersi a Edge cutter è necessario premere sull'icona di rete sul sistema per visualizzare le reti disponibili.



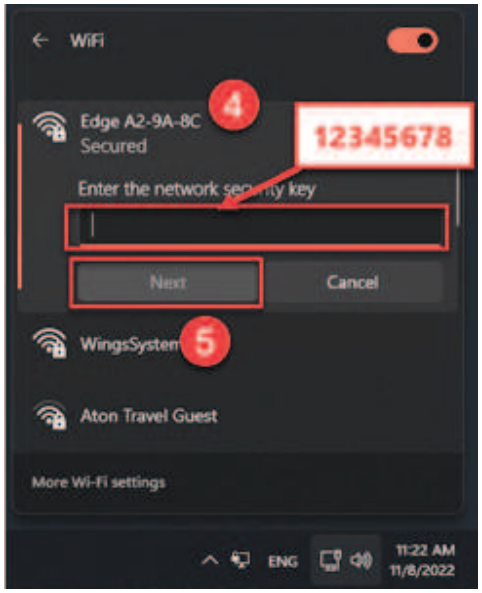
- Dalle reti disponibili selezionare quella denominata Edge-xx-xx-xx e premere Connetti per collegarsi alla rete.



- Ti verrà richiesto un codice di sicurezza, inserisci 12345678 fai clic su Avanti e attendi qualche istante per l'inizializzazione della connessione. È molto importante assicurarsi di inserire correttamente la password,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

perché a volte, se la password non è corretta, potrebbe sembrare che tu sia connesso a una rete, ma non si verificherà alcun trasferimento di file.

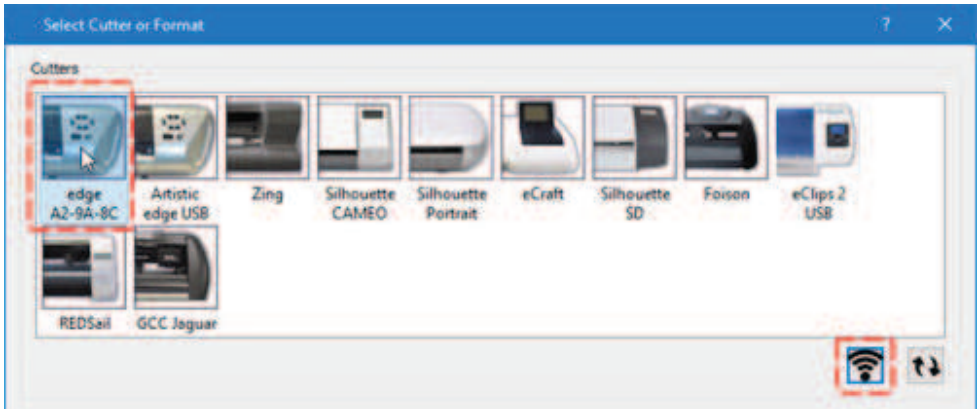


- Ora sei collegato direttamente con il tagliabordi. Per inviare un disegno tagliato ad esso, effettuare le seguenti operazioni:

Nota: mentre si è connessi direttamente con la periferica Edge, Internet non sarà disponibile. Per connettere il PC a Internet, è necessario chiudere il taglierino o ripetere i passaggi 2-3, ma questa volta connettersi alla rete wireless.

Selezionare la modalità di funzionamento wireless

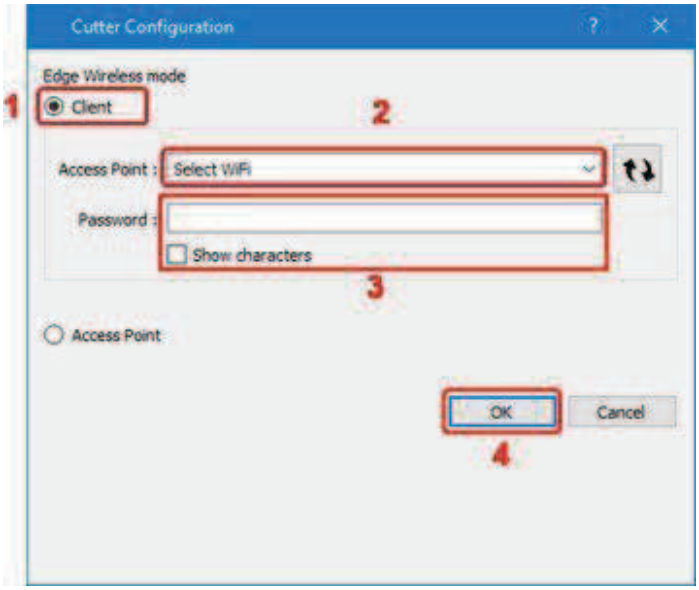
Se si è connessi al punto di accesso Edge-xx-xx-xx e si può vedere il nome della taglierina nella finestra di dialogo Esporta su taglienti, si è connessi correttamente al taglierino. Nell'area sotto le frese disponibili e quando è selezionato Edge wireless è possibile visualizzare un'icona wireless che può essere utilizzata per gestire la modalità di funzionamento wireless, vedere nella figura seguente.



Fare clic sul pulsante Wireless e verrà visualizzata la finestra di dialogo di configurazione Taglierino. Come puoi vedere nella seguente finestra di dialogo, la modalità Punto di accesso è disattivata, questo significa che questa modalità è già attiva e non possiamo cambiare in quella modalità.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ora puoi aggiungere la taglierina artistica alla tua rete wireless in modo permanente e averla a disposizione ogni volta che ne hai bisogno. Per fare ciò dobbiamo cambiare la taglierina in modalità Client. Dalla finestra di dialogo di configurazione Taglierino selezionare una delle reti wireless disponibili e quindi digitare la chiave di sicurezza per la rete selezionata. È possibile controllare i caratteri di visualizzazione campo per assicurarsi di aver digitato la chiave di sicurezza corretta. Infine, premi OK per applicare.

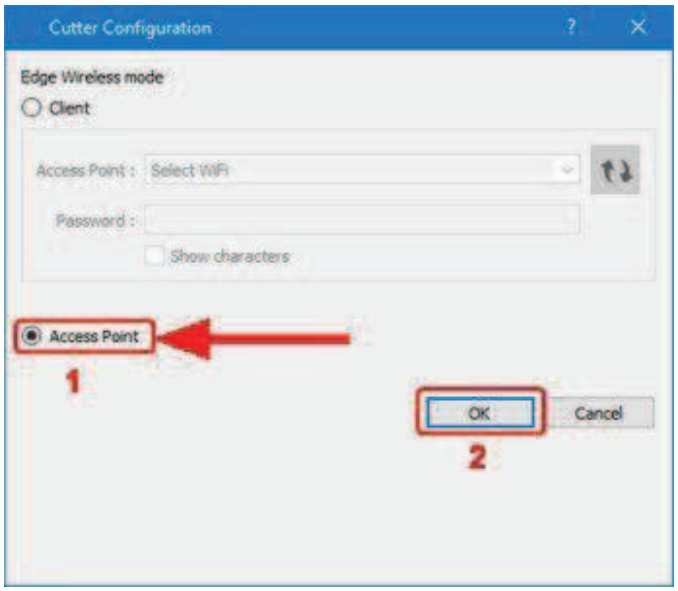


Apparirà una finestra di avviso che informa che a questo punto sia il pulsante di accensione che il pulsante wireless inizieranno a lampeggiare per circa 30 secondi finché il cutter non sarà collegato correttamente alla rete wireless. Si prega di attendere un minuto mentre avviene la configurazione automatica della taglierina con la rete. Tieni presente che potrebbe essere necessario riconnettersi alla rete alla quale si è collegato il cutter per poter comunicare con il cutter wireless.

Passa alla modalità punto di accesso

In qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, se si desidera connettersi direttamente al cutter, è necessario utilizzare la finestra di dialogo Esporta sul cutter per gestire la modalità di funzionamento wireless come descritto nella parte precedente. Ora quando si accede alla finestra di dialogo (figura seguente) è ora abilitata l'opzione per passare alla modalità Punto di accesso ed è possibile selezionarla. Controllare la modalità Access point e premere OK per procedere, attendere la reinizializzazione del cutter fino a quando i pulsanti non si stabilizzano e infine ricollegarsi al punto di accesso Edge-xx-xx-xx.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ripristino di emergenza in modalità Access point

Nel caso in cui non sia possibile connettersi al cutter o non sia avvenuta alcuna configurazione errata e non sia possibile accedere al cutter, è necessario ripristinare il cutter alla modalità Access point predefinita e ricollegarsi nuovamente a qualsiasi rete wireless in modalità Client. Per ripristinare la taglierina è necessario tenere premuti contemporaneamente il pulsante Wireless e il pulsante Limite destro per 3 secondi. Quando il pulsante di accensione e il pulsante Wireless si spengono, rilasciare il pulsante. A questo punto il pulsante Wireless inizierà a lampeggiare fino al completamento dell'inizializzazione della rete, quando il lampeggiamento si interrompe, si è pronti per connettersi al punto di accesso Edge-xx-xx-xx per utilizzare il cutter.

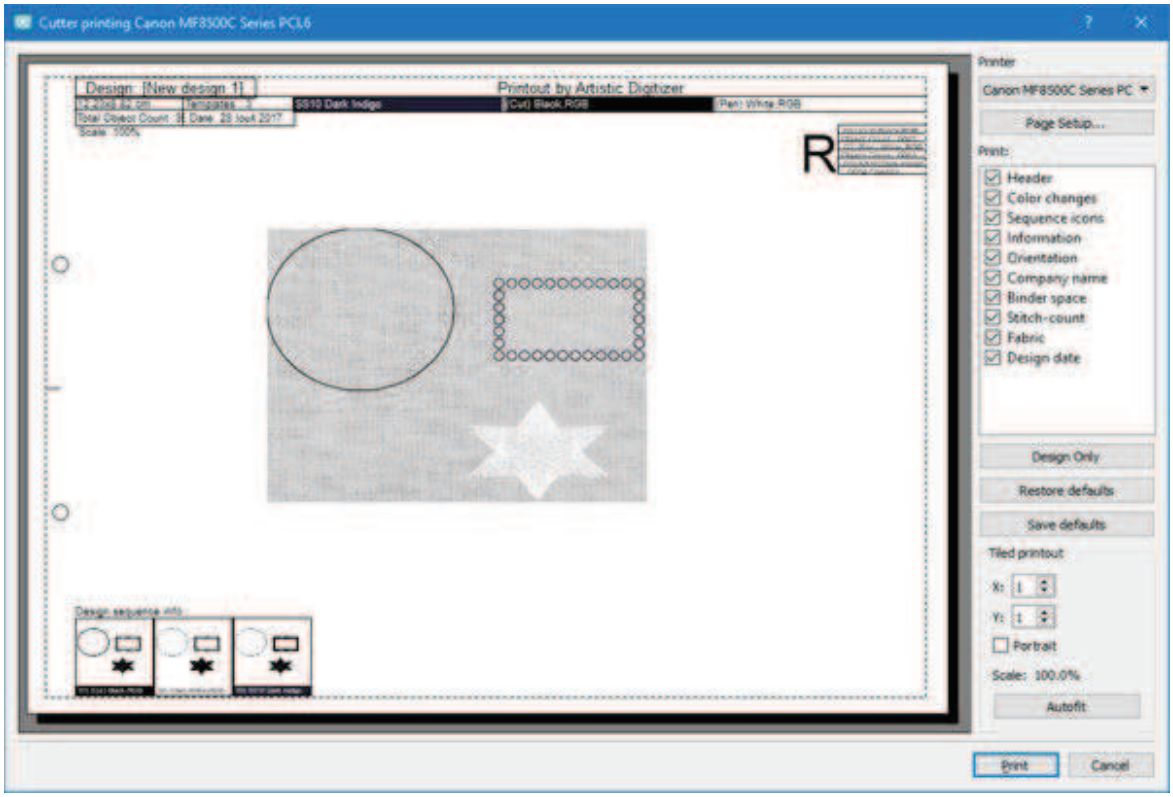


Stampa templates

Il software fornisce numerose opzioni per la stampa dei disegni con Taglio, Stampo, Applique, Cristalli e Vernice prima di inviarli alla taglierina. È possibile stampare i modelli di parti di progettazione insieme a molte informazioni utili per il processo di produzione. La stampa del disegno fornisce le informazioni necessarie per valutare prima di inviare un disegno al taglierino. Questa è una stampa speciale che puoi

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

usare solo dalla finestra di dialogo Esporta su taglierina, sotto i modelli c'è un pulsante di stampa. Apparirà la seguente finestra di dialogo, è possibile vedere un'anteprima della stampa di un disegno.



Stampa della taglierina

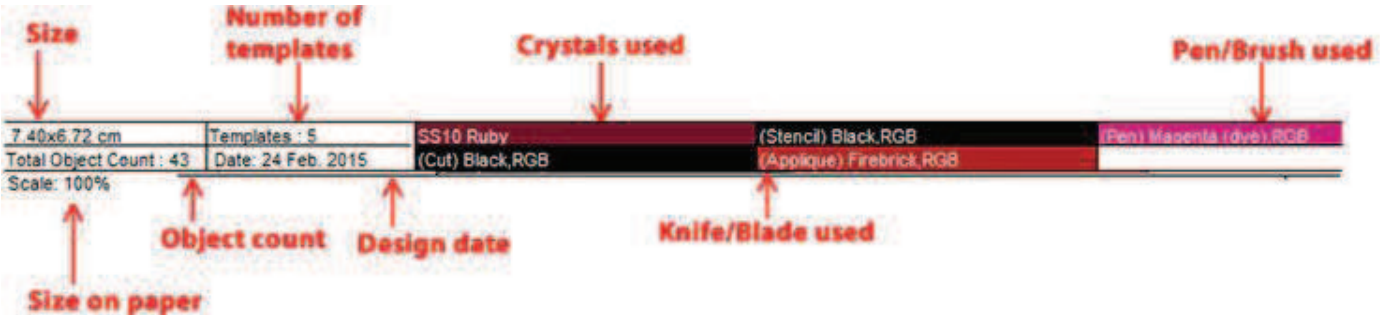
Nella finestra di anteprima di stampa, possiamo vedere un'anteprima del disegno di taglio insieme alle informazioni fornite. Nella parte destra possiamo vedere varie personalizzazioni della stampa. Queste personalizzazioni sono:

- Possiamo usare il pulsante Setup per selezionare e personalizzare le proprietà della stampante che stiamo per utilizzare.
- Possiamo anche usare l'opzione Salva in JPG nel caso in cui non vogliamo stamparlo, ma vogliamo salvarlo per una consultazione futura o per rivederlo sul monitor del nostro computer.
- Nella sezione Stampa possiamo selezionare quali parti vogliamo essere visibili. Fare clic su una delle caselle di controllo per abilitare / disabilitare gli elementi visibili.
- Se si desidera che questa selezione di elementi visibili sia l'impostazione predefinita per qualsiasi disegno Taglia, è possibile utilizzare il pulsante Salva valori predefiniti. Utilizzare il pulsante Ripristina impostazioni predefinite per utilizzare i valori predefiniti che sono già stati salvati.
- Inoltre, c'è un pulsante Solo design. Premere questo pulsante nel caso in cui si desideri stampare solo il disegno reale (punti).
- Infine nella sezione stampa possiamo personalizzare alcuni aspetti della stampa, numero di pagine, orientamento e scala. Possiamo anche impostare il numero di punti che vogliamo essere visibili nell'anteprima di stampa.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

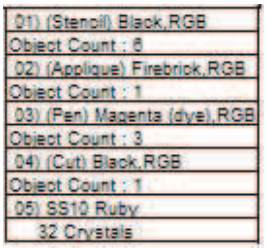
Stampa: in questa sezione della finestra di dialogo di stampa è possibile specificare quali informazioni si desidera includere nella stampa. Ogni elemento della stampa può essere abilitato o disabilitato facendo clic sul quadrato a sinistra della sua descrizione. Se l'elemento è abilitato, le modifiche possono essere visualizzate nell'area di anteprima.

- Intestazione
  L'intestazione si trova nella parte superiore della pagina, mostrando le dimensioni, i cambiamenti di colore / cristallo, il numero di cristalli, i tipi di cristallo utilizzati, i colori dei cristalli e i loro nomi.



Intestazione

- Ordine dell'oggetto
  Il riquadro mostra la sequenza dei cambiamenti cristallo / colore. Queste informazioni sono davvero utili per conoscere l'ordine in cui gli oggetti verranno inviati alla taglierina.



Cambiamenti di cristallo / colore

- Sequenza Icone

Le icone della sequenza sono in fondo alla pagina. Mostrano parti del design divise per il cambiamento di colore / cristallo. Inoltre, nella parte inferiore dell'icona è possibile visualizzare il nome del colore / cristallo da utilizzare, oltre ai commenti.



Sequenza icone

- Informazioni
  Le informazioni sono in fondo alla pagina. L'area informazioni elenca tutte le informazioni aggiuntive che si desidera visualizzare sulla stampa. Queste informazioni possono essere aggiunte in File> Proprietà del progetto> scheda Generale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Orientamento
  L'orientamento è l'icona mostrata con il carattere "R" nell'angolo in alto a destra della stampa. Questo è importante perché mostra come la pagina stampata deve essere posizionata sulla taglierina per identificare il punto di partenza del disegno.



Orientamento

- Nome della ditta

Il nome dell'azienda, che si trova nella parte superiore della stampa, può essere modificato dalla scheda Stampa della finestra di dialogo Strumenti> Opzioni.



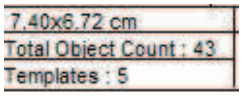
Nome della ditta

- Spazio del raccoglitore

Questa opzione crea il margine necessario (sul lato sinistro della pagina) nel caso in cui si desideri inserire la stampa in una cartella.

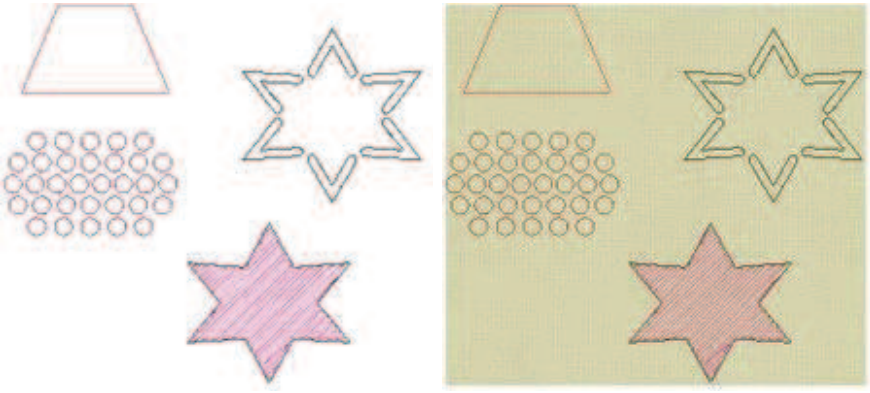
- Conteggio degli oggetti

Il numero di oggetti nel tuo progetto può essere visualizzato nell'intestazione del grafico.



Posizione di conteggio dei cristalli

- Tessuto
  Nascondi o mostra il tessuto dietro il disegno.



Con tessuto - con tessuto

- Dati della progettazione

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

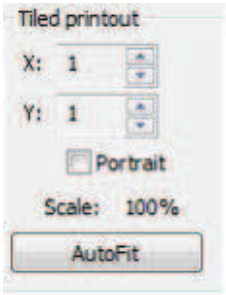
La data in cui è stato creato il disegno può essere visualizzata nella parte superiore sinistra della stampa.

7.40x6.72 cm	Date: 24 Feb. 2015
Total Object Count : 43	
Templates : 5	

Posizione dei dati di progetttazione

Stampa piastrellata

Questa sezione gestisce il modo in cui verrà stampato il tuo disegno. Quando viene richiamata la finestra di dialogo di stampa, i primi due campi indicano il numero di pagine necessarie per la stampa: "X" per orizzontale e "Y" per verticale; il numero di disegni stampati su ogni pagina può essere modificato utilizzando le frecce sul lato destro o con la rotellina del mouse. Le modifiche apportate possono essere visualizzate sull'anteprima di stampa mentre le crei.



Stampa piastrellata

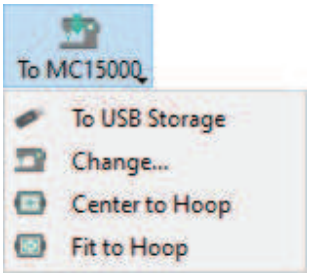
L'opzione Ritratto specifica come il disegno è posizionato sulla pagina. Se è abilitato, il disegno viene stampato verticalmente come ritratto. Se disabilitato, il disegno viene stampato orizzontalmente come un paesaggio.

Il campo Scala mostra se il disegno sarà raffigurato più piccolo delle sue dimensioni effettive e della percentuale della riduzione. La prima volta che si utilizza la finestra di dialogo di stampa, il software trova il modo migliore per mostrare il disegno in dimensioni reali con il minor numero di pagine.

Per ripristinare automaticamente i parametri indicati all'inizio di questo processo, è possibile fare clic sulla scheda AutoFit. Se il tuo progetto è visualizzato in anteprima in più di una pagina, puoi stamparli, tagliare il bordo della pagina, che è già segnato, e legarli con un nastro per completare il disegno.

Invia a macchina

Utilizzando l'icona "alla macchina", si accede a varie opzioni riguardanti i telai e l'esportazione.



- Invia tramite WLAN: L'opzione "Tramite WLAN" consente di inviare un disegno tramite Wireless Lan a una macchina da ricamo se supportata e se si è connessi correttamente alla macchina tramite WLAN. Questa opzione è disponibile solo se sono presenti macchine che supportano la connessione WLAN.

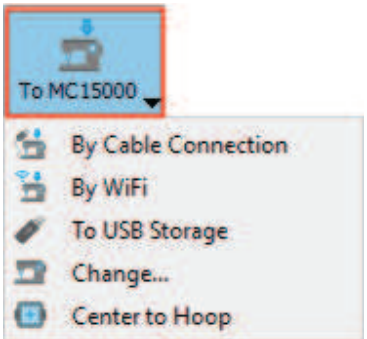
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Invia tramite connessione via cavo: L'opzione "Connessione via cavo" consente di inviare un disegno alla macchina tramite connessione via cavo. La macchina deve essere collegata al computer tramite cavo USB.
- Esportazione su memoria USB: Utilizzare l'opzione "memoria USB" per inviare il disegno a un'unità di archiviazione USB e quindi collegare questo dispositivo di archiviazione rimovibile alla macchina da ricamo e caricare il disegno desiderato.
- Cambiare macchina - Telaio: Per impostazione predefinita, quando si crea un disegno vengono utilizzati il telaio e la macchina predefiniti per il disegno. Utilizzando l'opzione di modifica è possibile cambiare la macchina e/o il telaio, se si desidera inviare il disegno corrente a un'altra macchina o a un altro telaio. Verrà visualizzata la finestra di dialogo "Modifica telaio" per selezionare una macchina e/o un telaio alternativo. La macchina e il telaio applicati di default possono essere modificati premendo l'icona del telaio nella scheda Benvenuto. È inoltre possibile modificare la/ilMacchina / Telaioutilizzando l'icona corrispondente nella barra degli strumenti Strumenti e creando anche disegni con cerchi multipli.
- Centra nel Telaio: Con questa opzione è possibile centrare automaticamente il disegno nel telaio. Si tratta di unmodo semplice per allineare il telaio con il disegno e il disegno sarà quindi centrato sul telaio.
- Adatta al Telaio: Con questa opzione è possibile adattare qualsiasi disegno al telaio selezionato. È sufficiente fare clic sull'opzione "Adatta al telaio" e il programma ridimensionerà automaticamente il disegno per adattarlo all'area utilizzabile del telaio. Se il disegno è più grande dell'area utilizzabile del telaio, il programma lo ridimensiona per adattarlo. Se invece il disegno è più piccolo dell'area ricamabile del telaio, il programma lo ridimensiona per adattarlo. Il software mantiene sempre una distanza di sicurezza dal bordo del telaio. Se il software ritiene che il disegno si adatti meglio se il telaio è in modalità orizzontale, ruota il telaio e lo adatta.

Le opzioni disponibili in questa finestra di dialogo dipendono da ciò che supporta la macchina selezionata; se si desidera inviare qualcosa alla propria macchina, è necessario selezionare prima la macchina per questo progetto. La scelta della macchina determina i telai, le connessioni e i tipi di file disponibili per l'esportazione. A questo punto, in base alla macchina selezionata, il software fornisce i modi disponibili per connettersi alla macchina e trasferire i file.

Ad esempio, se si seleziona la connessione aJanome "Memory Craft 1500"Questa macchina supporta la connessione diretta via cavo Usbe la connessione wireless.

Se la macchina è collegata al computer,o via USB o via WiFi alla vostra retesi vedrà una "Connessione via cavo".o un'opzione "via WLAN"sulla barra "standard" e sulla sezione "Esportazione" del menu "File". Utilizzando una qualsiasi di queste opzioni è possibile collegarsi alla macchina e trasferire i progetti. Il software rileva automaticamente se la macchina selezionata è attualmente collegata alla porta USB del PC.

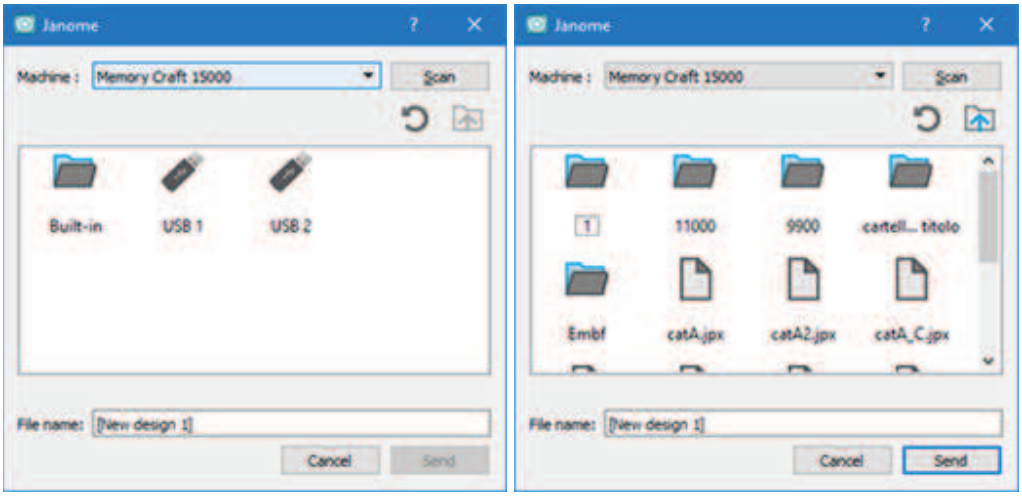




© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

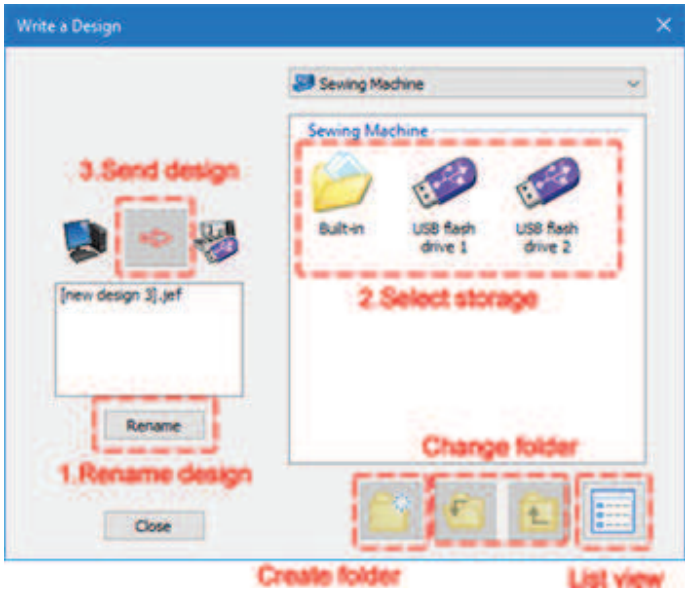
Invia tramite WLAN

Se si utilizza l'opzione "To WLAN" è possibile inviare un disegno tramite WiFi al proprio computer. Per prima cosa devi selezionare la tua macchina nel caso in cui ci siano più macchine dello stesso tipo sulla stessa rete. Nel caso in cui non sia disponibile alcuna macchina, assicurarsi che sia accesa e connessa alla rete wireless. Quindi puoi premere "scan" per vedere se la tua macchina è disponibile. Quando si è connessi alla macchina, è possibile visualizzare i luoghi di archiviazione disponibili della macchina. Selezionare uno dei luoghi di archiviazione disponibili della macchina e fare clic per visualizzare i contenuti. Definire un nome per il disegno e premere "Invia" per salvare il disegno corrente sulla macchina.



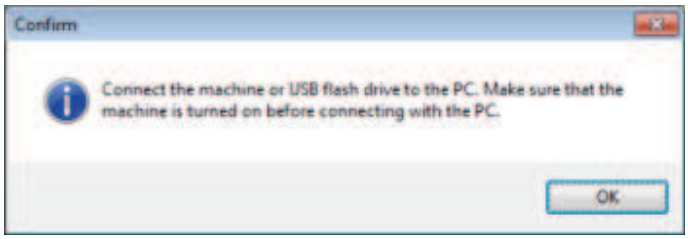
Invia alla macchina via USB

Allo stesso modo, se si utilizza l'opzione "Per nome macchina", verrà visualizzata la finestra di dialogo della seguente figura e sarà possibile inviare un disegno tramite USB alla macchina. Seleziona un nome per il disegno e poi seleziona un luogo di destinazione dall'area giusta. Ora premendo la freccia che indica l'area della macchina da cucire, il disegno viene trasferito alla macchina collegata.



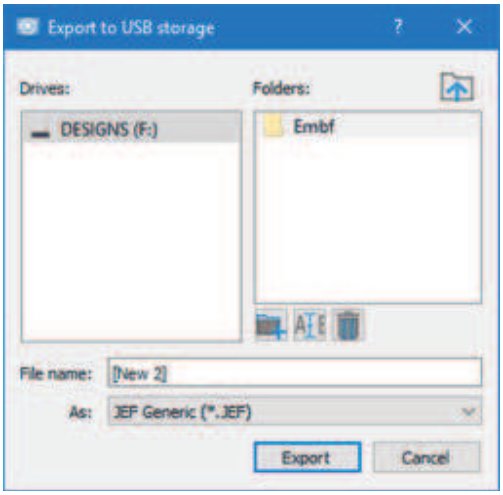
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Quando si utilizza l'opzione "Alla macchina", assicurarsi che sia fisicamente collegato al PC. se c'è un problema di connessione, verrà visualizzato un messaggio di conferma se si tenta di inviare un disegno mentre la macchina è scollegata.



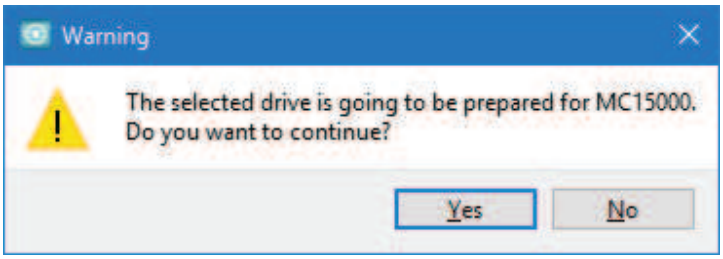
Esporta a USB

Utilizzare l'opzione "A memoria USB" per inviare il disegno a un'unità di memoria USB e quindi collegare questa periferica di memoria rimovibile alla macchina da ricamo e caricare il disegno desiderato. Utilizzando l'opzione "A memoria USB", apparirà la seguente finestra di dialogo e sarà possibile selezionare uno qualsiasi dei dispositivi di memoria collegati e salvare il disegno. Una volta selezionata una periferica di archiviazione, nell'area di destra verranno visualizzate le cartelle disponibili. Fare clic per selezionare una cartella, assegnare un nome e premere "OK" per salvare il progetto sul dispositivo di archiviazione USB.



Se è la prima volta che si utilizza questo dispositivo di memorizzazione, il programma chiederà di preparare la struttura di cartelle necessaria per la macchina selezionata. È possibile selezionare la macchina con cui si sta lavorando attraverso la scheda "Welcome" (Benvenuto), facendo clic sull'icona "Hoop" (Telaio) o premendo l'icona "Hoop / Machine" (Telaio / Macchina) sulla barra degli strumenti; come si può vedere nella figura seguente, è necessario selezionare il produttore "Company" (Azienda), il modello della "Machine" (Macchina) e, una volta selezionato un telaio, la selezione viene applicata. Il software ricorderà la selezione effettuata e d'ora in poi non sarà più necessario cambiare la macchina selezionata, a meno che non si voglia collegare un'altra macchina.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Il dispositivo di memoria USB deve essere formattato con il sistema di file "Fat32" per poter salvare correttamente i disegni per la maggior parte delle macchine da ricamo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Selezioni

Per apportare modifiche al tuo disegno, devi prima selezionare gli oggetti da modificare. Ci sono vari modi per selezionare gli oggetti. Lo strumento "Seleziona" è lo strumento di selezione più utilizzato, ma esiste anche un altro modo per selezionare gli oggetti. Oltre a usare il mouse per le tue selezioni puoi anche usare la tastiera o Selezionare per tipo di punto, quando si desidera selezionare tutti gli oggetti di un tipo di punto specifico o Selezionare per colore se si desidera selezionare tutti gli oggetti che utilizzano un colore specifico. Nei seguenti argomenti presenteremo tutti i metodi di selezione disponibili.

Seleziona con mouse (click)

Per modificare gli oggetti devi prima selezionarli. Quando si avvia il programma e quando nessun altro strumento è selezionato, il programma si trova nella selezione predefinita Rettangolo Questa è la modalità di selezione predefinita, ogni volta che si fa clic si forma un rettangolo nell'area di disegno e tutti gli oggetti che si trovano in questo rettangolo vengono selezionati. Se si dispone di un altro strumento e si desidera passare alla modalità di selezione, fare semplicemente clic sull'icona di selezione del rettangolo . Quindi il modo più semplice per selezionare un oggetto è semplicemente cliccarci sopra con il mouse. Un rettangolo di evidenziazione appare attorno all'oggetto per rivelare che è selezionato. Questo è utile per non perdere la selezione corrente quando devi lavorare su un progetto complesso. Questa sezione riguarda la selezione degli oggetti con un mouse. Per selezionare più oggetti, tenere premuto i tasti "Maiusc" o "Ctrl" e quindi fare clic sugli oggetti che si desidera selezionare. La differenza nell'uso dei tasti "Shift" - "Ctrl" è che quando si preme il tasto "Shift" è possibile solo aggiungere alla selezione. Se un oggetto è già selezionato e si fa nuovamente clic rimane selezionato. Quando si tiene premuto il tasto "Ctrl" è possibile aggiungere o rimuovere oggetti dalla selezione. Se l'oggetto su cui si fa clic non è già selezionato, verrà aggiunto alla selezione. Se è già selezionato, verrà deselezionato.



È inoltre possibile creare selezioni multiple formando un rettangolo attorno agli oggetti che si desidera selezionare. Tenere premuto il tasto sinistro del mouse e trascinare per formare un rettangolo attorno a un oggetto, una volta rilasciato il mouse verrà selezionato. Allo stesso modo se ci sono più oggetti all'interno del rettangolo formato sono tutti selezionati. Vengono selezionati tutti gli oggetti che si trovano completamente nel rettangolo creato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



se si tiene premuto "Alt" mentre si forma un rettangolo di selezione, anche gli oggetti che sono parziali nel rettangolo formato vengono selezionati. Questo è un modo semplice per selezionare oggetti che sono grandi e hanno una forma irregolare.

Oltre allo strumento di selezione del rettangolo, c'è anche la selezione con laccio  Se sposti il mouse sopra lo strumento di selezione del rettangolo apparirà una barra degli strumenti a comparsa che mostra entrambe le icone di selezione (Rettangolo e Lazo), fai clic per selezionare quella che desideri utilizzare. Quando selezioni il lazo invece di formare un rettangolo, fai clic e trascina sull'area di disegno per disegnare una linea di selezione a mano libera attorno agli oggetti che desideri selezionare. Rilascia il mouse e tutti gli oggetti che si trovano interamente nella forma vengono selezionati automaticamente. Questo è un modo semplice per selezionare oggetti che sono grandi e hanno una forma irregolare.



L'ultimo strumento di selezione utilizzato è visibile sulla barra degli strumenti. È possibile fare clic sulla sua icona per iniziare a utilizzare per la selezione, o posizionare il mouse sull'icona di selezione e dal menu a comparsa selezionare lo strumento di selezione alternativo. Puoi anche usare i tasti "Ctrl", "Shift" e "Alt", come descritto sopra per effettuare selezioni multiple usando la selezione lazo o includi oggetti parzialmente coperti.

C'è un'opzione "Consenti selezione poligono con lazo" nella finestra di dialogo Opzioni, scheda Strumenti. Quando questa opzione è abilitata puoi fare clic mentre formi la selezione Lazo e specificando i nodi di una forma puoi creare una selezione di forma poligonale con lazo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

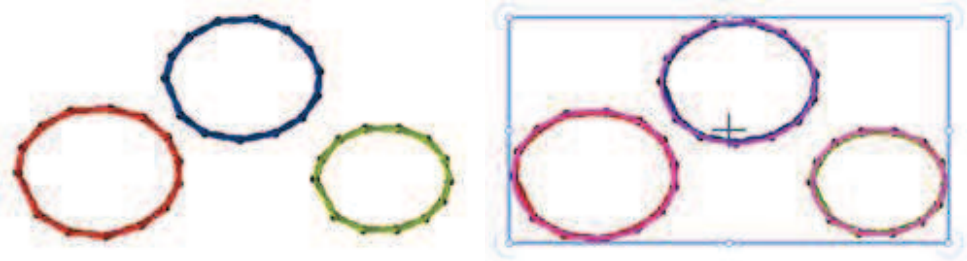
Nota: per impostazione predefinita, la selezione Rettangolo è lo strumento di selezione predefinito. È possibile impostare la selezione del lazo per essere lo strumento di selezione predefinito dalla scheda Strumenti della finestra di dialogo Opzioni che si trova sotto il menu Strumenti.

Seleziona con tasti

La maggior parte della selezione degli oggetti viene effettuata usando il mouse, tuttavia, ci sono alcune opzioni di selezione preimpostate alle quali è possibile accedere tramite il menu "Modifica" o utilizzando alcune comode scorciatoie da tastiera.

Seleziona tutto

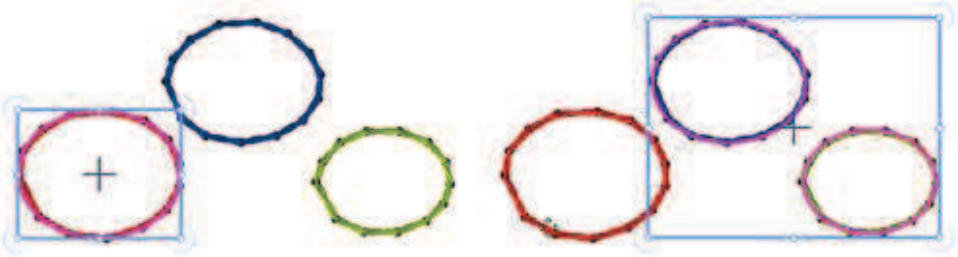
Utilizzando questa opzione dal menu "Modifica" o facendo clic sul tasto di scelta rapida "Ctrl + A" (per Mac OS Cmd + A), è possibile selezionare tutti gli oggetti nel disegno. Questa opzione è utile quando si desidera modificare tutti gli oggetti del proprio disegno contemporaneamente. Qualsiasi modifica verrà applicata a tutti gli oggetti selezionati contemporaneamente.



Nessuno selezionato Seleziona tutto

Inverti la selezione

Usando questa opzione dal menu "Modifica" o usando il tasto di scelta rapida "Ctrl + Maiusc + I" (per Mac OS Cmd + Maiusc + I), puoi invertire la selezione dell'oggetto, selezionare tutti gli oggetti non selezionati e viceversa. Questa opzione è utile quando si desidera selezionare una porzione più grande di un disegno. Seleziona un piccolo oggetto o gruppo di ciò che non vuoi, quindi scegli Inverti selezione per catturare la porzione più grande. Hai selezionato la porzione che desideri in questo processo inverso.



Selezione Inverti la selezione

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nessuna Selezione

Esistono vari modi per deselezionare tutto. Innanzitutto puoi fare clic con il mouse in qualsiasi punto al di fuori del design creato e tutto verrà deselezionato. Possiamo anche usare l'opzione "Nessuna Selezione" del menu "Modifica" e nulla è selezionato. Questa funzione è l'opposto della funzione "Seleziona tutto" in cui si selezionano tutti i disegni nell'area di lavoro. È utile quando si desidera cancellare le selezioni di disegno correnti per effettuare una nuova selezione

Navigare attraverso gli oggetti

C'è anche un modo semplice per navigare attraverso gli oggetti di design usando i tasti di scelta rapida. Il tasto di scelta rapida ha la seguente funzionalità:

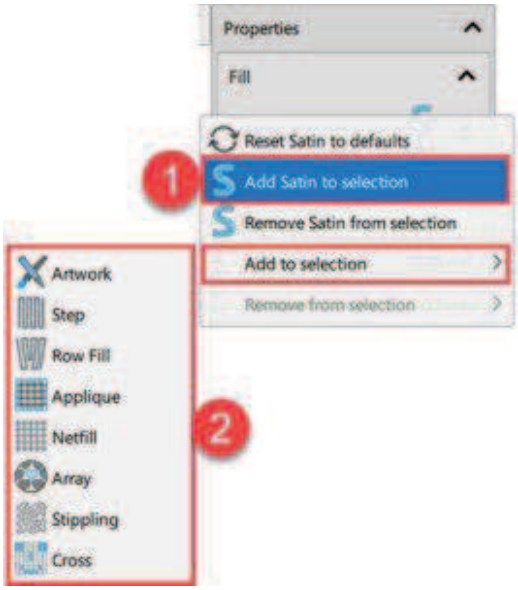
- Usando il tasto di scelta rapida "Ctrl + Home" puoi selezionare il primo oggetto del disegno (per Mac OS Cmd + Home).
- Usando il tasto di scelta rapida "Ctrl + Fine" puoi selezionare l'ultimo oggetto del disegno (per Mac OS Cmd + Fine).
- Usando il tasto di scelta rapida "Tab" puoi selezionare l'oggetto successivo del disegno. Se non viene selezionato nulla, verrà selezionato il primo oggetto del disegno. Ogni volta che premiamo il tasto "Tab" verrà selezionato un oggetto diverso, che è il prossimo nell'ordine di progettazione del disegno. Se continuiamo a premere il tasto Tab, continueremo a cambiare oggetti, finché non raggiungiamo l'ultimo oggetto del disegno.
- Usando il tasto di scelta rapida "Maiusc + Tab" puoi selezionare l'oggetto precedente del disegno. Se non viene selezionato nulla, verrà selezionato l'ultimo oggetto del disegno. Ogni volta che premiamo il tasto di scelta rapida "Maiusc + Tab" viene selezionato un oggetto diverso, che è il precedente nell'ordine di progettazione del disegno. Se continuiamo a premere il tasto Maiusc + Tab, continueremo a cambiare oggetti, finché non raggiungiamo il primo oggetto del disegno.

Seleziona per tipo di punto

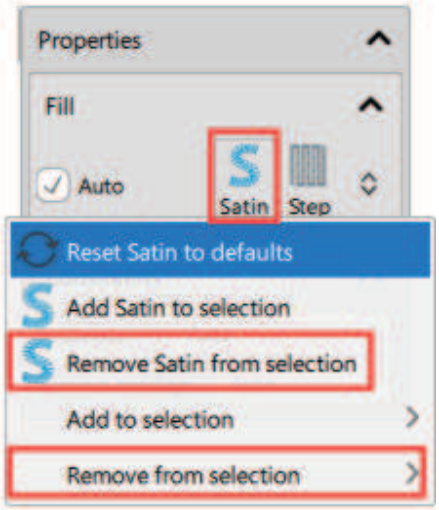
A volte è molto utile selezionare tutti gli oggetti dello stesso tipo. Ad esempio, può essere necessario selezionare tutti gli oggetti satinati e applicare un cambiamento di colore o qualsiasi altra trasformazione.

Per fare ciò, fare "clic con il tasto destro del mouse" sull'icona "Raso"  sulla barra degli strumenti Proprietà e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "Aggiungi raso alla selezione". Se sono già stati selezionati altri oggetti, gli oggetti satinati verranno aggiunti alla selezione corrente. Se il tipo che si desidera aggiungere alla selezione non è visibile nella barra degli strumenti Proprietà, è possibile fare clic sull'icona per espandere l'elenco dei tipi di riempimento o contorno e quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sul tipo desiderato. Allo stesso modo, è possibile utilizzare l'opzione Aggiungi alla selezione dal menu del tasto destro del mouse e selezionare il tipo di punto dall'elenco visualizzato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Allo stesso modo, è facile rimuovere da una selezione gli oggetti di un tipo di punto selezionato. Ad esempio, fate clic con il tasto destro del mouse sul tipo di raso e utilizzate l'opzione "Rimuovi raso dalla selezione", se desiderate deselezionare tutti gli oggetti di raso, oppure utilizzate l'opzione Rimuovi dalla selezione e selezionate il tipo di punto che desiderate rimuovere dall'elenco dei punti di riempimento o di contorno. L'opzione "Selezioni per tipo" semplifica la vita, soprattutto per gli oggetti di design grandi e complicati, e applica le modifiche di ricamo all'intera selezione.



Seleziona per colore

In molti casi è molto utile selezionare tutti gli oggetti che usano un colore specifico. Questa opzione è molto utile quando si desidera sostituire un colore, ad esempio, non è necessario selezionare manualmente gli oggetti. Puoi cambiare colore, tipo di punto, applicare uno stile o qualsiasi altra trasformazione desiderata. È possibile selezionare Colore riempimento, Colore contorno o semplicemente per colore. Per effettuare una selezione per colore è necessario fare clic con il pulsante destro del mouse sul colore che si desidera selezionare sulla barra dei colori. se fai clic con il pulsante destro su "Riempi", puoi scegliere di selezionare tutti gli oggetti che sono riempiti con questo colore o tutti gli oggetti che stanno usando questo colore per il riempimento o il contorno. Allo stesso modo, se fai clic con il pulsante destro del mouse su un colore di

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

contorno, puoi selezionare tutti gli oggetti con questo colore di contorno o tutti gli oggetti che hanno questo colore per il riempimento o il contorno.



Seleziona su Manager sequenza

Manager della Sequenza è uno strumento di assistenza visiva che fornisce una rappresentazione grafica deil'ordine dei blocchi del disegno.Le funzionalità e le capacità del manager della sequenza sono descritte più avanti in questo manuale. A questo punto menzioneremo solo le capacità di selezione che implementa. Se fai clic su un elemento sul manager della sequenza, viene selezionato nell'area di disegno. Puoi vedere l'elemento specifico selezionato nell'area di disegno con un rettangolo attorno ad esso. Puoi anche selezionare più elementi di sequenza tenendo premuto il tasto "Ctrl" e facendo clic sugli elementi da selezionare (su Mac OS usa il tasto "Cmd").



1 oggetto della sequenza selezionato



Elementi di sequenza multipli selezionati

Seleziona per Cristallo

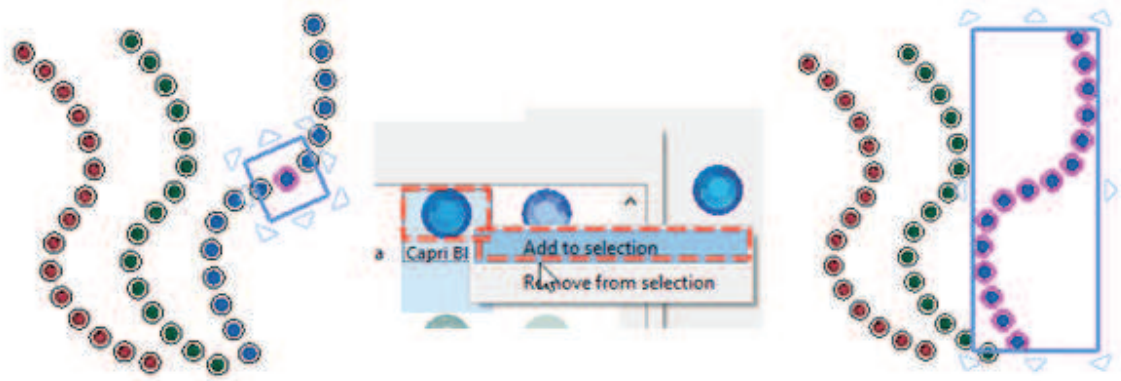
Quando si lavora con i disegni che hanno di più tipi di cristalli, è utile essere in grado di effettuare selezioni multiple di cristalli in base al loro tipo o colore. La tecnica dei "Cristalli" deve essere abilitata per poter utilizzare gli strumenti "Cristalli" del software. I cristalli applicati su un disegno , cristalli separati, cristalli sul riempimento e cristalli sul contorno. Tutti i cristalli hanno un diverso set di opzioni, quindi non è possibile applicare alcuna modifica a tutti in una volta. Questo è il motivo per cui utilizzando questo metodo di selezione di più cristalli, che è descritto di seguito, è possibile selezionare solo un tipo di essi. Se hai cristalli

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

su un "riempimento di cristallo" con lo stesso colore di altri cristalli che sono cristalli separati, non puoi selezionarli tutti usando l'opzione "Aggiungi alla selezione" sul loro colore comune. Questo strumento di selezione ti aiuterà a rendere le selezioni più facili, specialmente a oggetti di cristallo complessi e complessi, e applichi le tue modifiche all'intera selezione.

Seleziona cristalli separati dello stesso tipo

Quando hai molti cristalli separati di diversi colori di cristallo e hai bisogno di selezionarli, devi averne uno selezionato in modo che tu possa vedere le opzioni "Crystal" su "Proprietà". Quindi fare clic sul cristallo su "Colore / forma" per vedere tutti i colori di cristallo disponibili. Ora trova il cristallo selezionato evidenziato e per selezionare tutti i cristalli di questo colore specifico, fai clic destro su di esso e usa l'opzione "Aggiungi alla selezione". Tutti i cristalli dello stesso colore saranno aggiunti alla selezione.



Ora puoi aggiungere tutti i cristalli di un altro colore alla tua selezione se conosci il colore del cristallo. Lascia la tua selezione così com'è e clicca sul cristallo nella sezione "Colore / Forma" per vedere tutti i colori di cristallo disponibili. Ora se fai clic con il pulsante destro del mouse su un altro gruppo di "Cristalli" e usi "Aggiungi alla selezione", i cristalli di quel colore verranno aggiunti alla selezione.



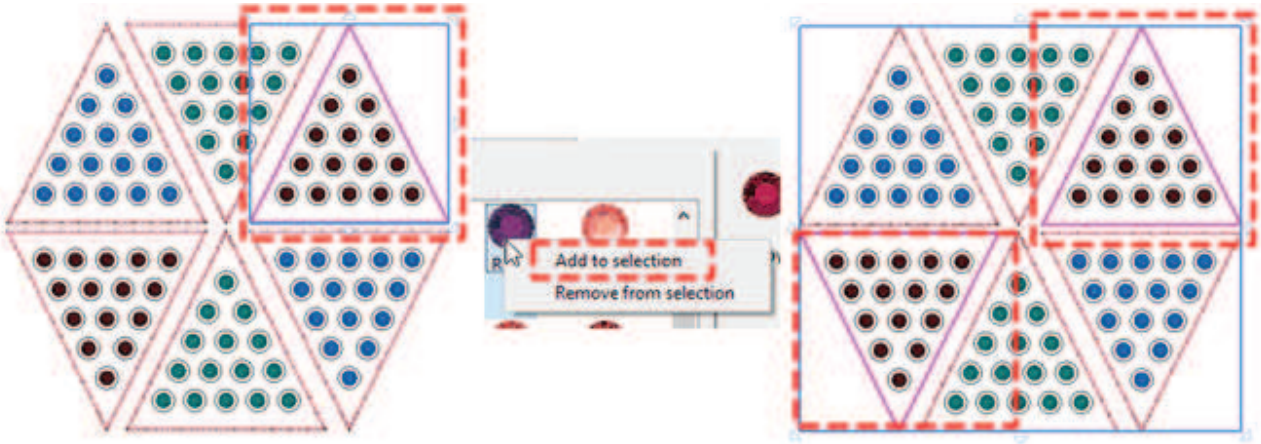
Dopo aver selezionato più cristalli, è possibile applicare una modifica a tutti contemporaneamente, utilizzando le opzioni disponibili nella barra "Proprietà". Puoirimuovere anche i cristalli dalla tua selezione. Fare clic con il tasto destro del mouse sul colore del cristallo che si desidera rimuovere e utilizzare l'opzione "Rimuovi dalla selezione". Tutti i cristalli con il cristallo selezionato verranno rimossi dalla selezione.

Seleziona riempimenti di cristallo dello stesso tipo

Allo stesso modo puoi selezionare più oggetti "riempimento di cristallo" che utilizzano lo stesso colore di cristallo. Seleziona un oggetto "riempimento di cristallo" e le opzioni di "riempimento di cristallo"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

appariranno su "Proprietà". Quindi fai clic sul cristallo nella sezione "Colore / Forma" per vedere tutti i colori di cristallo disponibili. Ora trova il colore del cristallo selezionato evidenziato e per selezionare tutti i cristalli di questo colore specifico, fai clic con il pulsante destro del mouse su di esso e usa l'opzione "Aggiungi alla selezione". Tutti i cristalli dello stesso colore saranno aggiunti alla selezione. Ora puoi applicare qualsiasi modifica a tutti loro.



Per aggiungere più cristalli si riempie alla tua selezione devi fare clic destro su un altro colore di cristallo che sai che esiste nel design e utilizzare l'opzione "Aggiungi alla selezione". Tutti gli oggetti di riempimento di cristallo esistenti nel design con questo colore di cristallo verranno aggiunti alla selezione corrente. Ora, se vuoi, puoi cambiare le proprietà di tutti i cristalli selezionati. Ad esempio, modifica la dimensione del cristallo o il colore / forma del cristallo.

Puoi anche rimuovere gli oggetti di riempimento dei cristalli dalla tua selezione. Fare clic con il tasto destro del mouse sul colore del cristallo che si desidera rimuovere e utilizzare l'opzione "Rimuovi dalla selezione". Tutti gli oggetti di riempimento di cristallo che avevano lo stesso colore verranno rimossi dalla selezione. Seguendo la stessa procedura puoi rimuovere più oggetti di riempimento di cristallo dalla tua selezione.

Seleziona cristalli posizionati sul contorno

Allo stesso modo puoi selezionare più oggetti "crystal outline" che usano lo stesso colore di cristallo. Seleziona un oggetto "crystal outline" e le opzioni di "Crystal outline" appariranno in "Proprietà". Quindi fai clic sul cristallo nella sezione "Colore / Forma" per vedere tutti i colori di cristallo disponibili. Ora trova il colore del cristallo selezionato evidenziato e per selezionare tutti i cristalli di questo colore specifico, fai clic con il pulsante destro del mouse su di esso e usa l'opzione "Aggiungi alla selezione". Tutti i cristalli dello stesso colore saranno aggiunti alla selezione. Ora puoi applicare qualsiasi modifica a tutti loro.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per aggiungere più cristalli per delineare gli oggetti alla selezione devi fare clic con il pulsante destro del mouse su un altro colore di cristallo che sai che esiste nel design e utilizzare l'opzione "Aggiungi alla selezione". Tutti gli oggetti di contorno di cristallo che esistono nel design, con questo colore di cristallo, verranno aggiunti alla selezione corrente. Puoi anche rimuovere gli oggetti di contorno dei cristalli dalla tua selezione. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul colore del cristallo che si desidera rimuovere, utilizzare l'opzione "Rimuovi dalla selezione". Tutti i cristalli delineano gli oggetti che hanno lo stesso Colore saranno rimossi dalla selezione. Seguendo la stessa procedura è possibile rimuovere più oggetti contorno di cristallo dalla selezione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Visualizza i tuoi disegni

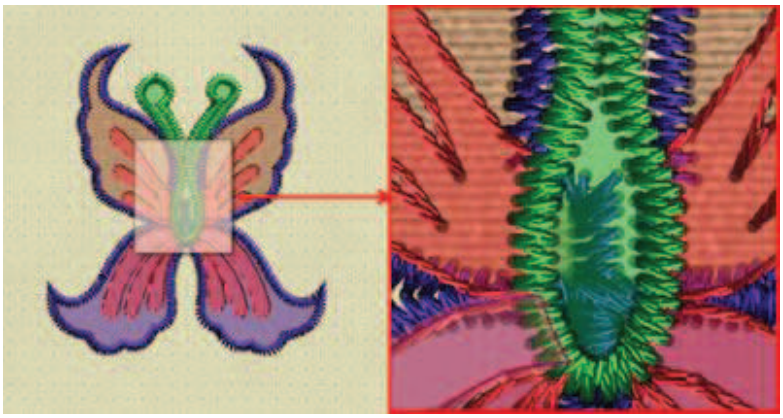
In questa sezione presenteremo tutti i modi e gli strumenti disponibili che possono aiutarti a ottenere la migliore visione durante la creazione o la modifica dei tuoi disegni. Inoltre presenteremo le varie modalità di visualizzazione (anteprima 3D, vista punto, vista spessore) e le personalizzazioni dei componenti dell'area di lavoro disponibili. È possibile modificare facilmente la vista di un disegno mediante lo zoom in avanti per ottenere uno sguardo più ravvicinato o con lo zoom indietro per vedere più del design. Puoi sperimentare una varietà di opzioni di zoom per determinare la quantità di dettagli che desideri. Panoramica e scorrimento sono due modi aggiuntivi per visualizzare aree specifiche di un disegno. Quando lavori a livelli di ingrandimento elevati o con disegni di grandi dimensioni, potresti non essere in grado di vedere l'intero disegno. Panoramica e scorrimento consentono di spostare la pagina nella finestra di progettazione per visualizzare aree precedentemente nascoste. È possibile utilizzare lo strumento Panoramica per spostarsi su un'immagine grande e visualizzare aree particolari.

Strumento zoom

Il modo più semplice per cambiare la vista, durante qualsiasi processo di digitalizzazione o modifica, è utilizzando la rotellina del mouse. Per impostazione predefinita, se si utilizza la rotellina del mouse, la rotellina scorre orizzontalmente. Nel caso in cui si desideri ingrandire e rimpicciolire utilizzando la rotellina del mouse è necessario tenere premuto il tasto "Ctrl" (Per Mac OS "Cmd") mentre si sposta la rotella e la ruota passa temporaneamente alla modalità zoom. Infine, se è necessario scorrere verticalmente, premere il tasto "Alt" mentre si sposta la rotella. In aggiunta puoi cambiare vista usando gli strumenti di zoom disponibili sulla barra "Strumenti" (Ingrandisci , Zoom precedente , Panoramica , Zoom Intero Disegno , Zoom tutto) o selezionando un valore preimpostato dello zoom dall'angolo in basso a destra dell'applicazione.

Ingrandire

Utilizzando lo strumento ingrandimento puoi ingrandire facendo clic e trascinando per selezionare un'area specifica da ingrandire. Puoi anche accedere alla funzione Zoom in premendo il tasto Z. Utilizzando questo strumento è possibile ingrandire la porzione del disegno per verificare i dettagli. Seleziona lo strumento "Ingrandisci" dalla barra "Strumenti" e il cursore diventerà una lente di ingrandimento. Quindi, fare clic nel punto da cui si desidera avviare la nuova porta di visualizzazione e trascinare il mouse tenendo premuto il pulsante sinistro. L'area contrassegnata sarà la nuova porta di visualizzazione.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Zoom precedente

Utilizzando lo "Zoom precedente  con questa opzione è possibile ottenere la precedente visualizzazione dello zoom del tuo progetto. La nuova finestra di visualizzazione sarà la stessa di prima dell'ultimo ingrandimento. Puoi attivare "Zoom precedente"  dalla barra "Strumenti". se l'icona non è visibile, posiziona il cursore del mouse su "Strumenti di zoom" e appariranno tutti gli strumenti di zoom. Fare clic per selezionare lo strumento "Zoom precedente", lo strumento Zoom precedente diventerà lo strumento corrente nell'area degli strumenti Zoom. Puoi anche "Zoom precedente usando il tasto di scelta rapida F3.

Strumenti della panoramica

La "Panoramica"  lo strumento ti consente di spostare un disegno sullo schermo come se avessi spostato un foglio su una scrivania con la mano. È possibile attivare la funzione Strumento mano (panoramica) utilizzando l'icona "Panoramica" sulla barra degli strumenti Strumenti o premendo il tasto di scelta rapida H. Il cursore si trasformerà in una mano come quella nell'icona e potrai utilizzarla facendo clic e trascinando sullo schermo. Un altro modo di usare Pan è la rotellina del mouse, se scorri verso l'alto o verso il basso puoi muoverti in alto o in basso e se tieni premuto il tasto "Alt" e fai scorrere la rotella del mouse su e giù puoi spostarti a sinistra.

Zoom Intero Disegno

Usando questa opzione è possibile visualizzare l'intero disegno inserito nello schermo visibile. È possibile attivare la funzione il disegno dello zoom  funzione dalla barra "Strumenti", nella sezione "Zoom" o usando il tasto F4. Se si dispone di una tastiera multifunzione, assicurarsi che i tasti F non siano bloccati.

Zoom tutto

Utilizzando questa opzione è possibile visualizzare il telaio e l'intero disegno adattato allo schermo visibile. È possibile attivare lo zoom-tutto  funzione dalla barra "Strumenti", nella sezione "Zoom" o usando il tasto Maiusc + F4. Se si dispone di una tastiera multifunzione, assicurarsi che i tasti F non siano bloccati.

Zoom predefinito

Hai una qualsiasi delle preimpostazioni di zoom, usando il menu che appare in basso a destra. Le preimpostazioni dello zoom tra cui è possibile scegliere sono 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 250%, 300%, 400%, 500% e 600%. Se si imposta la dimensione esatta del monitor, dalla scheda Monitor del Opzioni finestra di dialogo sotto il menu Strumenti, ogni volta che selezioni il 100% delle preimpostazioni dello zoom, visualizzerai il disegno nelle sue dimensioni reali.

Misura

Lo strumento per misurare calcola la distanza tra due punti qualsiasi nell'area di lavoro. È possibile attivare la funzione dello strumento di misura dall'icona della barra degli strumenti negli Strumenti  o premendo il tasto di scelta rapida F9. Con questo strumento sarai in grado di misurare ogni volta che hai bisogno di

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

conoscere la dimensione del tuo disegno da ricamo, o parte di esso. Fare clic e trascinare da qualsiasi punto in cui si desidera iniziare la misurazione fino al punto che si desidera misurare. Viene visualizzata una linea virtuale, dal punto di partenza al punto in cui si trova il cursore e visualizza la distanza.



Il software rimane in questa modalità di misura fino a quando l'utente non seleziona un'altra modalità.

Unità

Con questo menu a discesa è possibile specificare l'unità in cui verrà visualizzata la lunghezza.



- Millimetri: con questa opzione selezionata si misura la lunghezza in millimetri
- Centimetri: con questa opzione selezionata si misura la lunghezza in Centimetri
- Pollici: con questa opzione selezionata puoi misurare la lunghezza in Pollici

Visualizza disegno

È possibile scegliere di visualizzare i disegni in vari modi, "Anteprima 3D", vista "Punti" e vista "Struttura". Di default inizia con una "anteprima 3D" realistica che mostra come il disegno apparirebbe quando ricamato. Lo stile di cucitura, il colore dei punti e il modo in cui il disegno verrà cucito ti daranno la percezione di un vero risultato ricamato. Nell'anteprima 3D i fili sono molto più spessi rispetto alla vista punti. È possibile passare dall'anteprima 3D alla visualizzazione normale utilizzando l'opzione "Anteprima 3D" del menu "Visualizza" o premendo il tasto "P". Quando la "anteprima 3D" è disabilitata si passa a "Vista Punti". Quando sei nella vista "Punti" puoi vedere i punti come linee. Puoi anche abilitare-disabilitare la visualizzazione dei punti usando il tasto "G". Quando sei in modalità Punti, puoi anche disabilitare "Punti" e andare alla vista "Struttura". In questa vista puoi vedere solo l'artwork del disegno in modo che sia più facile se vuoi modificare l'artwork del disegno. Questa vista rende anche più facile vedere tutte le parti nel disegno e apportare modifiche.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Anteprima 3D



Vista dei punti



Vista dei contorni

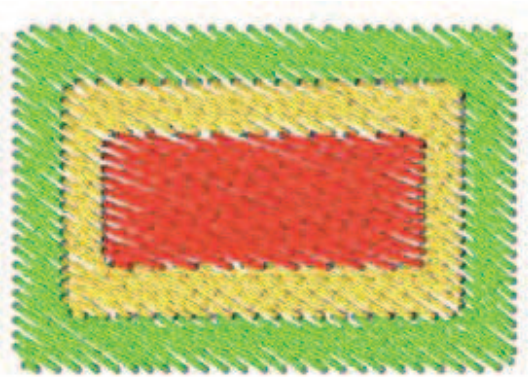
Quando sei nella visualizzazione "Punti", questa è un'opzione aggiuntiva "Punti di affondamento" nel menu Visualizza. Quando questo è abilitato, puoi vedere i punti di affondamento reali. I punti punto sono i punti in cui l'ago della macchina fora il tessuto. Con questa vista, è possibile distinguere la lunghezza del punto, la densità e i punti di alesaggio.



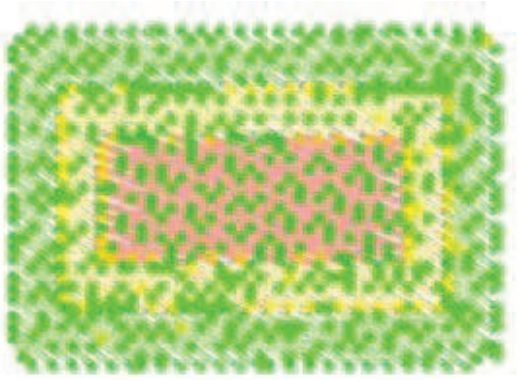
Visualizza spessore

Questa opzione è molto utile per creare disegni dall'aspetto professionale. I punti che cadono sopra altri punti non creano un bel ricamo. Ci possono essere casi in cui si sceglie intenzionalmente di lasciare che questo accada per creare un effetto speciale, ma nella maggior parte dei casi vorremo sapere se i punti cadono sopra gli altri, per poterli eliminare. È possibile attivare la "visualizzazione dello spessore" utilizzando la relativa opzione dal menu "Visualizza"; in questo modo è possibile vedere il disegno in un modo speciale, dove i punti che si trovano sopra altri punti appaiono con un colore più scuro. I punti verdi sono punti non sovrapposti, quelli gialli sono punti leggermente sovrapposti e quelli rossi sono punti multipli sovrapposti. Per tornare alla visualizzazione precedente, è necessario fare nuovamente clic sulla stessa opzione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Oggetti sovrapposti



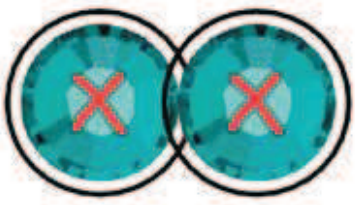
Visualizza spessore

Cristalli sovrapposti

Questa opzione è molto utile quando si creano design con cristalli. È possibile abilitare questa opzione dal menu Visualizza selezionando Cristalli sovrapposti o premendo il tasto di scelta rapida O. Abilitando questa vista tutti i cristalli che si sovrappongono saranno contrassegnati con una "X" per essere facilmente riconoscibili. Se la sovrapposizione tra i cristalli è limitata sul contorno dei cristalli, la "X" sarà gialla.



Se la sovrapposizione tra i cristalli è sui cristalli effettivi, la "X" sarà rossa.



Ogni volta che finisci un disegno con cristalli, è buona norma attivare l'opzione Cristalli sovrapposti per verificare se ci sono delle sovrapposizioni nei cristalli che non hai notato e che devono essere riparate.

> Avviso: si consiglia di non lasciare sempre sovrapposti i cristalli sovrapposti perché potrebbe rallentare il PC.

Seleziona sorgente luminosa

In "Anteprima 3D" c'è un modo per cambiare la sorgente luminosa.Usando "Imposta sorgente luminosa" del menu di visualizzazione appare una finestra di dialogo speciale con una sfera 3D. Sulla sfera 3D c'è una maniglia che mostra la sorgente luminosa corrente. Clicca e trascina questa maniglia sulla palla per cambiare la sorgente da cui proviene la luce. Puoi anche regolare l'intensità della luce che illumina i fili. Cliccando e

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

trascinando la barra di luminosità "luminosità" verso sinistra la luce diminuisce e verso destra la luce aumenta. Seleziona la quantità di luce che vuoi illuminare i tuoi disegni da ricamo. È uno strumento 3D che ti dà la possibilità di illuminare il tuo design da diverse angolazioni. Il modo migliore per eseguire la regolazione in modo accurato consiste nel caricare un disegno da ricamo prima di attivare l'opzione "Imposta sorgente luminosa". Qualsiasi modifica che stai apportando viene immediatamente visualizzata in anteprima sul design, consentendoti di effettuare regolazioni accurate. Puoi anche usare "Salva" questa sorgente luminosa come predefinita, in modo da avere di default per ogni progetto. Una volta che un valore predefinito è selezionato e salvato come predefinito, verrà usato per ogni nuovo progetto. È anche possibile utilizzare "Ripristina" come predefinito per ripristinare la sorgente luminosa sul valore predefinito.



Visualizza griglia

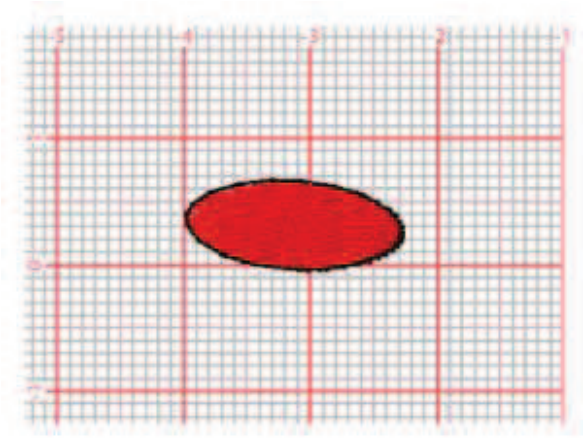
È possibile abilitare-disabilitare la visualizzazione della "Griglia" utilizzando la rispettiva opzione del menu "Visualizza". Quando "Mostra- Griglia " è abilitato, la griglia apparirà nell'area di lavoro. La griglia appare come linee verticali e orizzontali con un righello virtuale sul bordo dell'area di progettazione. Questi valori sul bordo dell'area di progetto sono i valori degli assi virtuali X e Y in base a valori centimetrici o in pollici. La griglia può aiutarti a disegnare, dimensionare e allineare gli oggetti con precisione e creare il design che desideri. Nel caso in cui desideri creare un disegno e far scorrere il cursore sulla "Griglia" per aiutarti a creare qualcosa in modo più accurato, puoi anche abilitare l'opzione "Griglia-Scatto" del menu "Visualizza".

Puoi anche usare Ctrl + Maiusc + G scorciatoia da tastiera per alternare tra mostra griglia e nascondi griglia (Mac Cmd_Shift + G).

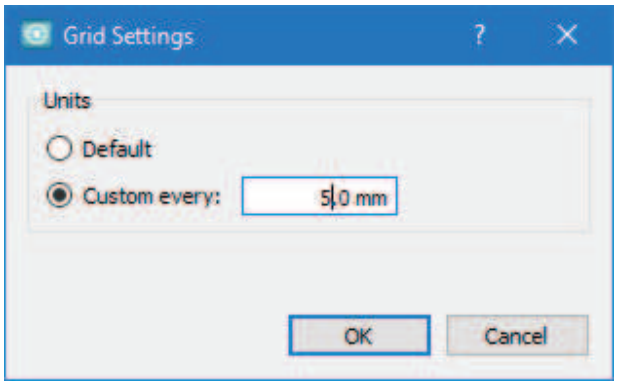
se si tiene premuto il tasto Alt, mentre si trascina o si disegna un oggetto, è possibile passare temporaneamente da Snap a Grid da abilitato a disabilitato e viceversa. Ciò significa che è possibile disabilitare temporaneamente lo snap, la funzionalità per eseguire un'operazione o abilitarla temporaneamente quando disabilitata.

Nel caso in cui si selezioni il sistema di misurazione "US", dalla scheda Strumenti-Opzioni-Generale la griglia mostrerà le informazioni in US (pollici) e non in Metrico.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Nel caso in cui sia necessario regolare le dimensioni della griglia, accedere a "Visualizza - Griglia" e utilizzare l'opzione "Modifica". Nella finestra di dialogo visualizzata è possibile impostare il valore necessario per la griglia. Dopo aver premuto "OK", la dimensione della griglia viene automaticamente aggiornata.

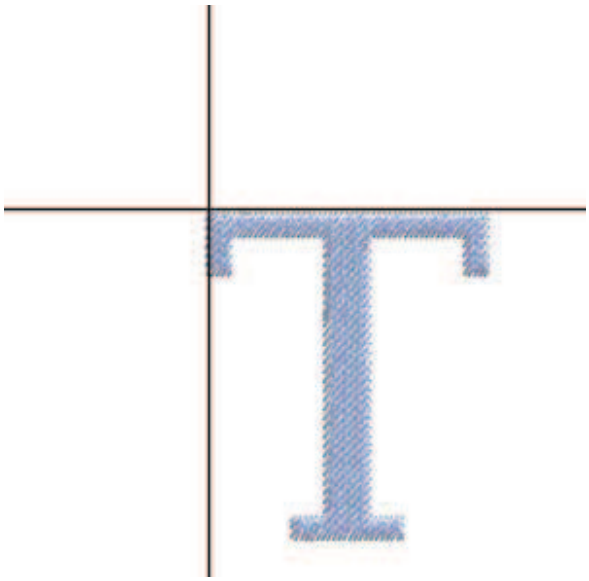


Visualizza Mirino

Abbiamo aggiunto lo strumento mirino e ne abbiamo ampliato la portata a entrambi gli schermi per una creazione di progetti migliore e più precisa quando si utilizzano gli strumenti di digitalizzazione.

Utilizzando l'opzione "Crocino" nel menu "Visualizza", una croce segue il mouse quando si trova sul disegno e aiuta ad allineare e posizionare gli elementi del disegno. È possibile attivare la visualizzazione del crocino anche premendo la lettera "Ctrl +H" dalla tastiera mentre si lavora con il disegno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



È possibile modificare il colore utilizzato per le linee del mirino da "Visualizza > Personalizza colori UI". Qui è possibile regolare i colori che si riferiscono al crocino.

Visualizza telaio

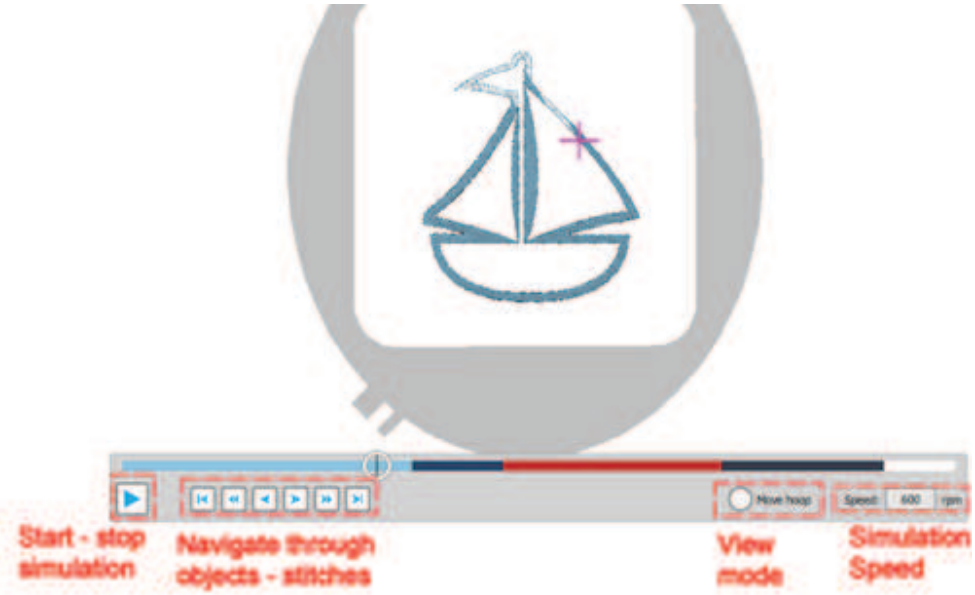
È possibile abilitare - disabilitare la vista del telaio usando l'opzione "Telaio" del menu Visualizza. Per impostazione predefinita, qualsiasi disegno creato viene visualizzato in anteprima sul telaio predefinito che è possibile selezionare nella scheda "Benvenuto". Quando il telaio è disattivato, puoi vedere solo una linea grigia, che mostra l'area utilizzabile del telaio. Nel caso in cui si desideri selezionare un altro telaio per questo disegno solo allora è possibile utilizzare l'opzione "Macchina / Telaio" sulla barra "Strumenti". Il cerchio è molto utile perché farà in modo che il disegno che stai creando si adatti al telaio della tua macchina da ricamo. C'è una varietà di cerchi da cui puoi selezionare e puoi persino aggiungere il tuo. Ulteriori informazioni su come lavorare con i cerchi in Cambia telaio sezione.

Ridisegna lentamente (Shift+F11)

Un passo molto importante prima di accendere la macchina da ricamo per ricamare per la prima volta, qualsiasi progetto è il processo di simulazione. Il ridisegno lento fornisce un modo automatico per simulare il processo di ricamo. Spostati tra i punti degli oggetti e visualizza in anteprima la posizione di ogni punto. È una buona possibilità per correggere qualsiasi dettaglio sul tuo design.

L'opzione ridisegnare lentamente è disponibile solo se la tecnica "Ricamo" è abilitato. È possibile inserire "ridisegnare lentamente" premendo sull'icona "Ridisegna lentamente" sulla barra degli strumenti negli strumenti o utilizzare la scorciatoia da tastiera "Maiusc + F11".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Devi premere il tasto start per iniziare la simulazione visiva. La simulazione inizierà dall'inizio del progetto. You can also press Space key to start -pause the simulation. È possibile interrompere la simulazione premendo il pulsante Stop o il tasto Esc sulla tastiera. Dopo aver fermato la simulazione, puoi sempre ricominciare da capo e continuare dal punto in cui hai lasciato la simulazione. Quando la simulazione viene interrotta, puoi spostare l'indicatore del punto corrente in qualsiasi punto della linea o spostarti tra i punti dell'oggetto usando i pulsanti accanto al pulsante di avvio. Questi pulsanti ti aiutano a selezionare l'oggetto o il punto che desideri.

	Inizia la progettazione, vai al primo punto del disegno.	Home key
	Oggetto precedente, vai al primo punto del disegno.	Up key
	Punto precedente, passa al punto precedente.	Left arrow
	Punto successivo, vai al punto successivo	Right arrow
	Oggetto successivo, passa al primo punto dell'oggetto successivo	Down key
	Fine del progetto, vai all'ultimo punto del disegno	End Key

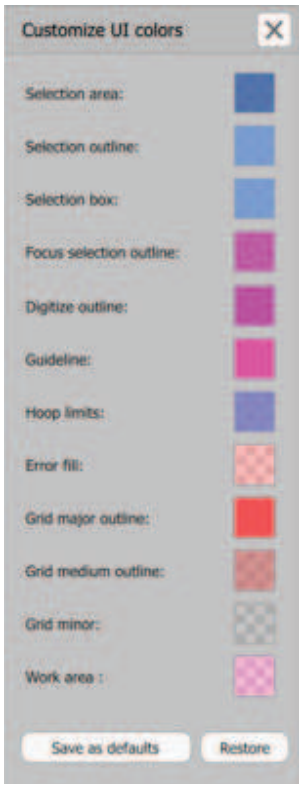
È possibile digitare un valore di "velocità" nel caso in cui si desideri rendere la simulazione più veloce o più lenta. La velocità può assumere valori da 100 a 4000 giri / min. Infine, se si attiva l'opzione "Sposta telaio", è possibile passare dalla modalità di visualizzazione predefinita che il capo della macchina si sta spostando in una modalità in cui la testa rimane nello stesso punto e il disegno (Telaio / telaio) si muove in tale modo per passare sotto la testa per essere ricamato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

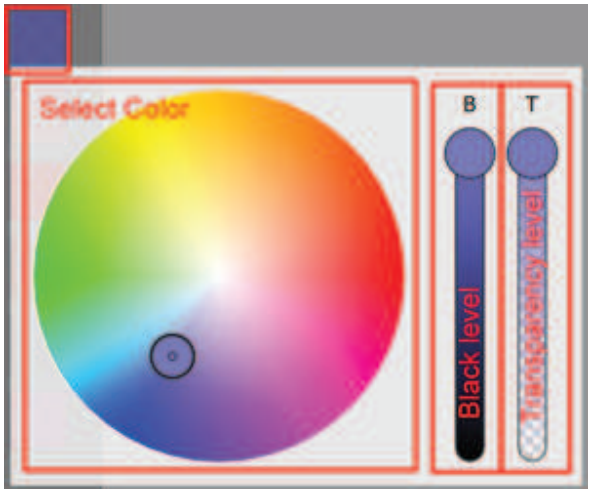
Personalizza i colori (Interfaccia Utente)

Per personalizzare i colori dell'interfaccia utente (UI) è necessario selezionare l'opzione "Personalizza i colori dell'interfaccia utente ..." dal menu "Visualizza".

Viene visualizzata la finestra di dialogo "Personalizza i colori dell'interfaccia utente" in cui è possibile modificare i colori dei componenti dell'interfaccia utente.



Per cambiare il colore di un componente dell'interfaccia utente devi fare clic sul colore accanto al suo nome. Dalla finestra di dialogo a comparsa che apparirà è possibile specificare il colore che si desidera cliccando sulla ruota dei colori, regolare il livello di nero (quanto scuro o luminoso sarà) del colore e il livello di trasparenza trascinando sulle rispettive leve.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Una volta che sei soddisfatto del colore che hai selezionato, puoi fare clic all'esterno della finestra di dialogo per confermarlo.

Se desideri impostare le tue selezioni di colore come predefinite, fai clic sul pulsante "Salva come predefinite" nella parte inferiore della finestra di dialogo.

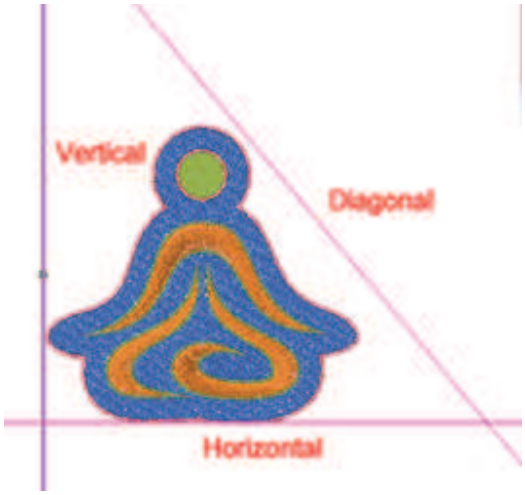
Se desideri ripristinare i colori predefiniti del software, fai clic sul pulsante "Ripristina" nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Lineeguida

Le linee guida sono molto utili durante la creazione - la modifica di un disegno, per aiutarti ad allineare e posizionare le parti del progetto. Esistono tre tipi di linee guida: "Verticale", "Orizzontale" e "Diagonale".

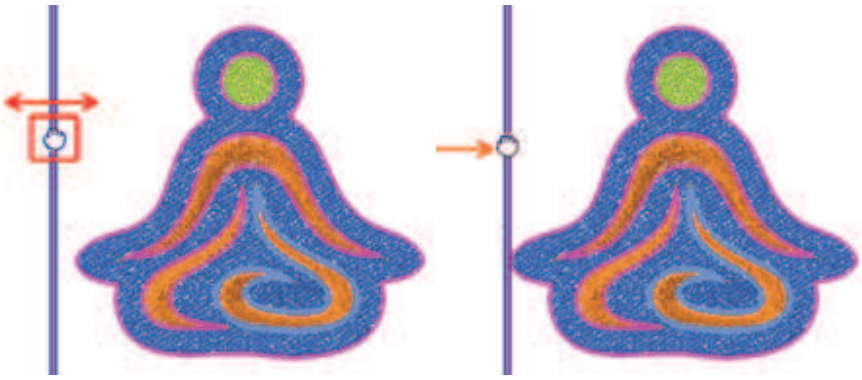
> Puoi "Mostra" - "Nascondi" temporaneamente le linee guida attivando - disabilitando l'opzione "Mostra" del menu "Visualizza - Linee guida".

Per aggiungere - rimuovere le linee guida è necessario avviare la modalità "Linee guida" premendo l'icona "Linee guida"  . Quando si avvia questa modalità, è possibile fare clic e trascinare per aggiungere qualsiasi linea guida desiderata. Ora che sei in modalità di lavoro che non puoi modificare il tuo design, puoi solo disegnare, modificare ed eliminare le linee guida. Fare clic e trascinare verticalmente per aggiungere una linea guida verticale, in orizzontale per aggiungere una linea orizzontale e diagonale per aggiungere linee guida diagonali.

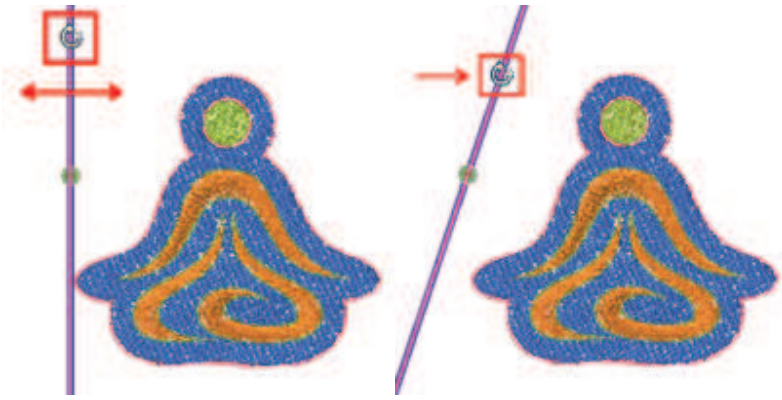


Quando fai clic su una delle linee guida puoi vedere la linea con un contorno per rivelare che la linea guida è selezionata. È possibile eliminare questa linea guida premendo il tasto "Elimina". Puoi spostare la linea guida posizionando il mouse sopra il proiettile che appare al centro della linea guida. Quindi il cursore si trasforma in una mano e puoi fare clic e trascinare per spostare la linea guida.

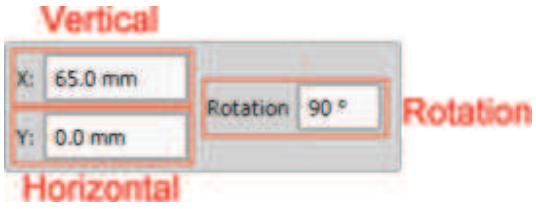
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Se si posiziona il mouse altrove sulla linea guida, il cursore si trasforma in una maniglia di rotazione e si può ruotare la linea guida. Puoi tenere premuto il tasto "Alt" e la rotazione scatterà ogni 30 gradi. Puoi anche tenere premuto il tasto "Maiusc" e la rotazione si aggancerà ogni 15 gradi. Inoltre, se si preme il tasto Ctrl mentre non ci si trova in cima al proiettile centrale, è possibile passare dall'operazione di rotazione a quella di spostamento.



È inoltre possibile modificare la posizione e l'angolo di rotazione utilizzando valori numerici. Quando selezioni una linea guida puoi vedere sulla barra "Opzioni strumenti", la posizione orizzontale - verticale della linea guida e l'angolo di rotazione. Digitando un valore è possibile modificare la posizione della linea guida e la rotazione. Per spostare una linea guida orizzontale è necessario regolare il valore "Y" e per una verticale il valore "X". Se si digita un valore "Rotazione" è possibile modificare l'angolazione della linea guida. La rotazione viene eseguita in base al proiettile verde che appare su una linea guida quando selezionato. Puoi modificare la posizione del proiettile regolando il valore "Y" per le linee guida verticali, il valore "X" per orizzontale e "X-Y" per diagonale.



Tutte le linee guida inserite hanno capacità di snap che possono essere trovate molto utili durante la progettazione. Tutti gli oggetti possono agganciarsi alle linee guida orizzontali e verticali posizionate nell'area di lavoro mentre si spostano gli oggetti verso di loro. Questo è molto utile quando si desidera allineare gli oggetti del disegno alla posizione specifica e semplificare la vita durante la progettazione. Inoltre, è possibile fare l'opposto e spostare le linee guida orizzontale e verticale verso gli oggetti e poter agganciare i bordi / i lati.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se vuoi che gli oggetti di design si agganciano alle linee guida, puoi abilitare l'opzione "Snap" del menu "Visualizza - Linee guida".

Linee guida con forme

L'opzione “area di lavoro...” si trova nella modalità “Linee guida” e vi permetterà di inserire un'area di lavoro che sarà usata come linea guida.

Dalla finestra di dialogo "Area di lavoro" che apparirà sarai in grado di: Immettere l'argomento

1. Selezionare la posizione della forma della linea guida che verrà inserita. Puoi farlo specificando il centro verticale e orizzontale della forma (posizioni centrali X e Y).



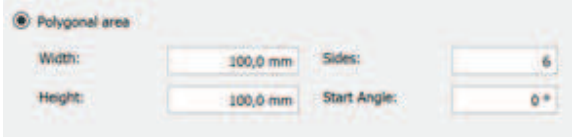
2. Selezionare il tipo di area:
   - Area rettangolare : Puoi impostare le dimensioni dell'area rettangolare specificando "Larghezza" e "Altezza"



   - Area Circolare : Circular area: Puoi impostare le dimensioni dell'area circolare specificando "Larghezza" e "Altezza"

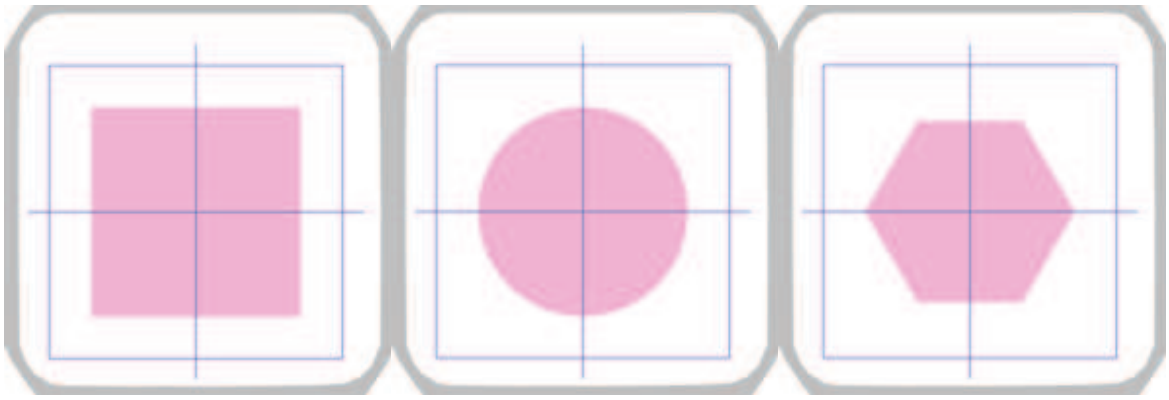


   - Area Poligonale : Puoi impostare le dimensioni dell'area circolare specificando "Larghezza" e "Altezza", il numero dei "Lati" e "L'angolo di partenza" della forma.



Dopo aver impostato i valori desiderati, fare clic su OK per inserire l '"area di lavoro" nell'area di lavoro.

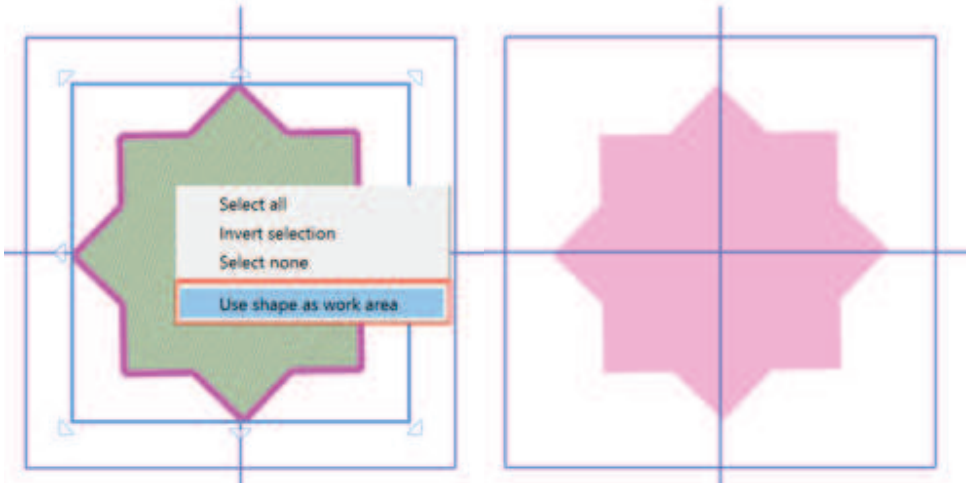
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Per eliminare un' "area di lavoro" bisogna selezionarla mentre si è nella modalità Lieeguida e premere "Delete" sulla tastiera.

Usare una forma come area di lavoro

Qualsiasi forma può essere utilizzata come area di lavoro. Puoi creare qualsiasi forma desideri utilizzando gli strumenti disponibili, selezionala e dal menu di scelta rapida seleziona l'opzione "Usa forma come area di lavoro"



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Crea oggetti

Il software è dotato di un potente editor grafico integrato che è possibile utilizzare per creare grafica vettoriale. La grafica vettoriale è scalabile senza perdita di qualità. Invece di usare i pixel, la grafica vettoriale usa equazioni matematiche per disegnare il tuo disegno. Ovviamente il software esegue la matematica dietro le quinte, quindi l'unica cosa su cui devi concentrarti è ciò che stai creando. Una volta creato un disegno, puoi applicare automaticamente qualsiasi tipo di oggetto per il disegno creato. In questo modo è possibile creare qualsiasi forma che ti piace e quindi selezionare uno dei tipi disponibili, ricamo, pittura, strass, taglio, stampo.In questo capitolo presenteremo gli strumenti di progettazione disponibili e come usarli per creare disegni. La maggior parte degli strumenti di progettazione può essere trovata sulla barra degli strumenti mobile nell'area sinistra della finestra dell'applicazione.

Gli strumenti di progettazione disponibili sono lo strumento Mano libera, lo strumento Forma contorno (strumento di digitalizzazione), lo strumento Crea forme, lo strumento Testo e il simbolo Inserisci - Inserisci strumenti Clipart. Combinando questi potenti strumenti di progettazione è possibile creare disegni eccezionali.

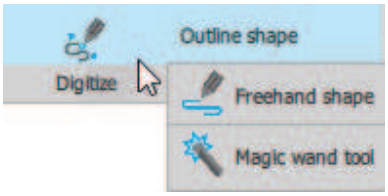


Strumento digitalizza

Sia che tu stia iniziando o che tu sia un designer esperto, utilizzando "Digitalizza strumenti", puoi disegnare un disegno da zero. Tutti gli strumenti di digitalizzazione si trovano nella sezione "Digitalizza" della barra

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

degli strumenti. Gli strumenti disponibili sono "Forme contorno", "Forme a mano libera" e "Bacchetta magica". L'icona dell'ultimo strumento utilizzato è visibile nella sezione "Digitalizza" che puoi attivare con un solo clic. Nel caso in cui sia necessario selezionare uno strumento alternativo, posizionare il cursore del mouse sulla parte superiore della sezione "Digitalizza" e appare un menu a comparsa con tutti gli strumenti disponibili, fare clic per selezionare lo strumento che più ti piace. Lo strumento selezionato è ora visibile sulla barra, per un più facile riutilizzo. Le "forme a mano libera" ti permettono di disegnare come se stessi disegnando su un foglio. Le forme del contorno "crea oggetti di curve o linee collegati. Puoi creare curve aperte, curve ramificate e curve chiuse.



Gli oggetti digitalizzati vengono aggiunti dopo l'ultimo oggetto digitalizzato o selezionato.

Quando si inseriscono nuovi oggetti durante la digitalizzazione, questi vengono automaticamente posizionati nella posizione desiderata ed ereditano le impostazioni di colore dagli oggetti digitalizzati in precedenza. Questo semplifica il processo di inserimento di piccole sezioni (sezioni di fissaggio), facilitando l'organizzazione e l'efficienza. Queste modifiche alla funzione di digitalizzazione migliorano notevolmente l'esperienza dell'utente e la sua produttività.

Ad esempio, se si vuole aggiungere un oggetto dopo un oggetto specifico, con le stesse impostazioni di quell'oggetto, occorre procedere come segue:

1. Selezionare l'oggetto,
2. Avviare il processo di digitalizzazione con lo strumento preferito.
3. Digitalizzare il nuovo oggetto e completare il processo. Il nuovo oggetto verrà aggiunto esattamente dopo l'oggetto selezionato e avrà lo stesso colore.

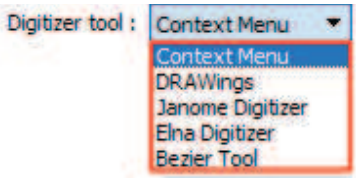


Forme contorni

Usando lo strumento delle "Contorni delle Forme"  è possibile creare oggetti collegati a curve o linee. Prima di descriverne il funzionamento, è necessario ricordare che, trattandosi dello strumento di digitalizzazione più utilizzato, si è ritenuto opportuno fornire diverse modalità operative, in modo che gli

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

utenti abituati a software di progettazione diversi, come ad esempio i programmi di progettazione vettoriale, trovino più facile familiarizzare con l'uso di questo strumento. È possibile selezionare una modalità operativa da "Strumenti - opzioni", scheda Strumenti, sezione "Digitalizzatore". Tutte le modalità operative hanno le stesse capacità, la differenza sta nel modo in cui si esegue la punzonatura, quindi descriveremo l'uso dello strumento in generale e poi presenteremo il modo in cui si esegue la punzonatura per ciascuna modalità operativa. Le modalità operative sono "Menu contestuale", "Disegni", "Janome Digitizer", "Elna Digitizer" e "Strumento Bezier".

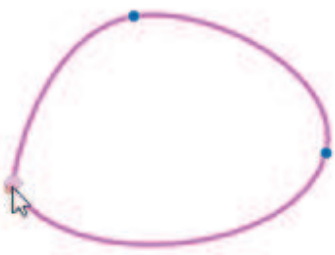


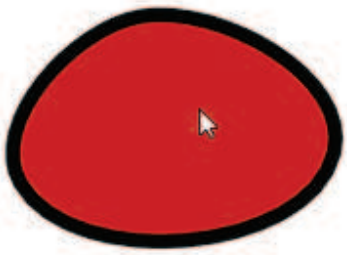
In generale, quando lo strumento è attivato, è possibile disegnare punti facendo clic con il tasto sinistro del mouse sull'area del disegno. In questo modo è possibile creare facilmente le parti del disegno. Poiché si tratta di un disegno di ricamo, potrebbe essere necessario ricamare alcune parti insieme mentre altre dovrebbero essere separate. Le parti che si desidera unire devono essere sezioni dello stesso oggetto. Quando si attivano le forme di contorno, si iniziano a creare le sezioni e ogni sezione deve essere finalizzata. Il modo in cui una sezione viene finalizzata è diverso in ogni modalità operativa, quindi descriveremo il modo in cui viene finalizzata. Lo strumento rimane comunque attivo e si possono aggiungere altre sezioni a questo oggetto. È possibile continuare ad aggiungere sezioni per tutto il tempo desiderato. Quando si desidera interrompere l'aggiunta di sezioni per questo oggetto, è necessario finalizzare l'oggetto. Quando un oggetto viene finalizzato, lo strumento di contorno rimane attivo e si può creare un altro oggetto, che può anche avere più sezioni. La differenza fondamentale tra le modalità operative è il modo in cui le sezioni e gli oggetti vengono finalizzati.

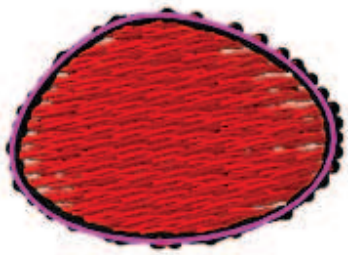
Esistono tuttavia alcuni tasti ("Invio" o "Esc") che possono essere utilizzati per chiudere la sezione - oggetto in qualsiasi modalità operativa. Utilizzando i tasti "Invio" o "Esc" una volta, la sezione corrente viene finalizzata; se si preme uno di questi tasti due volte, viene finalizzato l'intero OGGETTO. Quando si è finalizzato un oggetto e si desidera rilasciare lo strumento, fare clic sulla selezione del rettangolo o utilizzare i tasti "Invio" o "Esc" per la terza volta. Questa è la procedura da seguire per creare forme con una o più sezioni. Ora che conoscete la procedura in generale, presenteremo alcune tecniche che sono uguali per tutte le modalità operative.

> Avviso: In alcune modalità la forma creata è per impostazione predefinita basata su curve, mentre in altre modalità la forma creata è per impostazione predefinita basata su linee collegate.

Prima di tutto è necessario ricordare che se si collega l'ultimo punto con il primo si crea una forma chiusa.



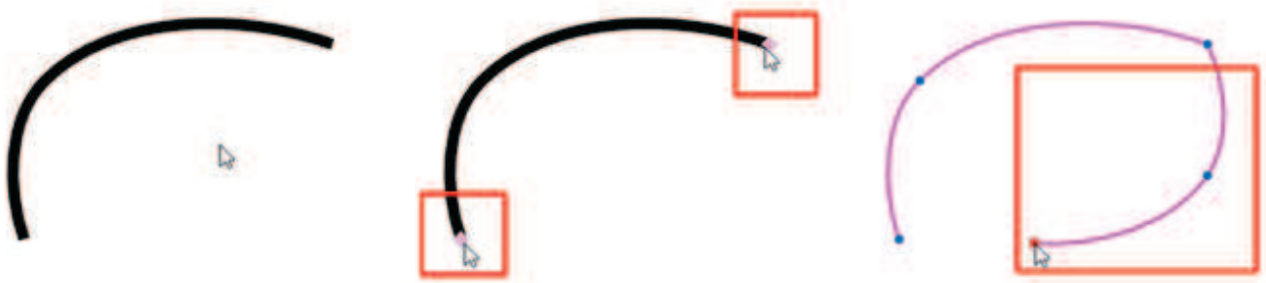




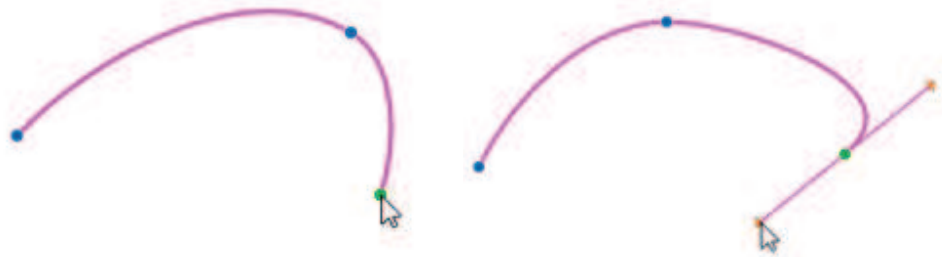
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

In qualsiasi momento è possibile cancellare l'ultimo punto inserito premendo il tasto "Backspace". In questo modo è possibile correggere qualcosa che non piace durante il processo di progettazione.

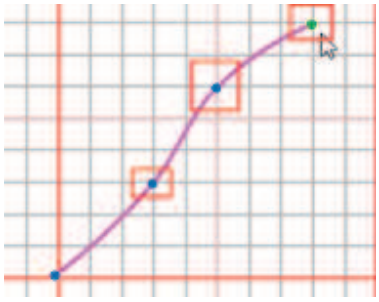
È possibile aggiungere parti alle sezioni aperte fino al completamento dell'oggetto. A tale scopo, posizionare il mouse su un punto iniziale o finale e si vedrà il cursore cambiare. Ora, se si inizia a disegnare da quel punto, il nuovo disegno viene aggiunto a questa sezione.



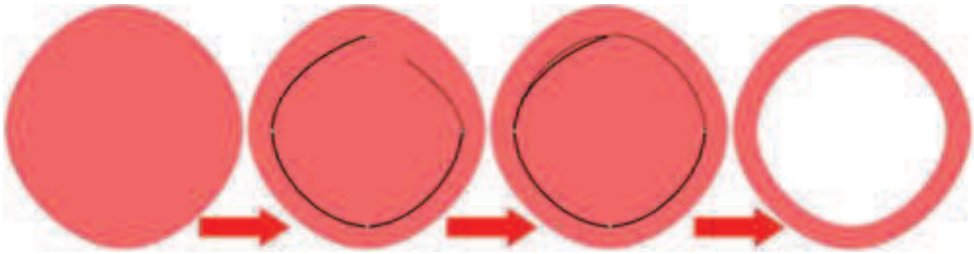
Durante il disegno si può anche fare clic e trascinare per modificare ulteriormente la curva creata.



Se si tiene premuto il tasto "Alt", il cursore del mouse scatta sulla griglia per comodità. Mentre si disegna, il cursore scatta sulle linee della griglia, per aiutare a disegnare con maggiore precisione. Quando si preme il tasto Alt, l'oggetto si sposta automaticamente sulla linea verticale e orizzontale più vicina al righello. Da quel punto è possibile tracciare una linea nella posizione desiderata in base alla griglia.



Infine, tenete presente che è facile che si creino dei buchi, se create una sezione di forma chiusa sopra un'altra.

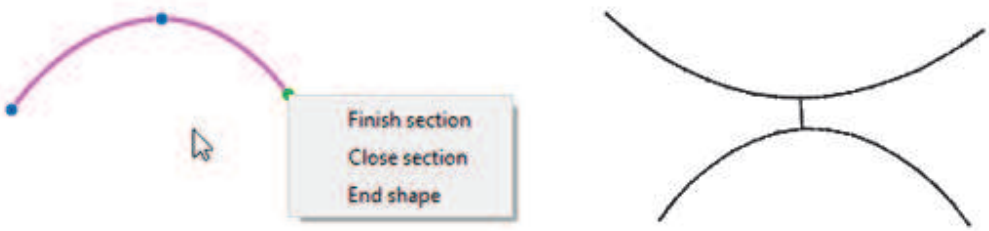


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

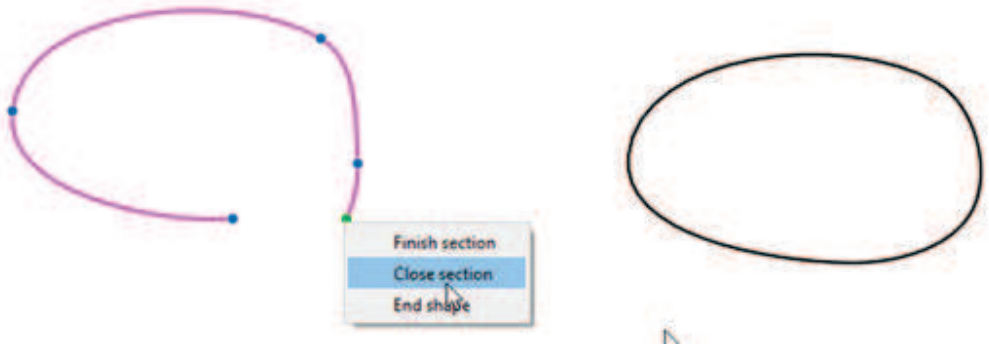
Vediamo ora le differenze di utilizzo tra le modalità operative. Poiché il processo di digitalizzazione avviene tramite un dispositivo di input, mouse, touch-pad o track-pad, le differenze tra le modalità operative riguardano l'uso del mouse.

Menu contestuale

Quando questa modalità è attivata, si definiscono i punti di controllo della forma con un solo clic sinistro. I punti definiti sono collegati per impostazione predefinita con una curva. La curva di collegamento è influenzata dai punti definiti per avere un aspetto naturale. In questa modalità, quando si desidera chiudere una sezione o un oggetto, è necessario fare clic con il pulsante destro del mouse e utilizzare le opzioni disponibili nel menu che appare. Le opzioni disponibili sono "Termina sezione", "Chiudi sezione" e "Termina forma". Utilizzando "Termina sezione", la sezione corrente viene terminata mentre lo strumento è ancora attivo nel caso in cui sia necessario iniziare una nuova sezione. Se si crea un'altra sezione, entrambe le sezioni apparterranno allo stesso oggetto. Selezionare l'opzione "Termina forma" per finalizzare l'oggetto. Entrambe le sezioni appartengono allo stesso oggetto e per questo hanno punti di collegamento. Per questo motivo sono ricamate insieme.



L'opzione "Chiudi sezione" può aiutare a creare una forma chiusa. Utilizzando l'opzione "Chiudi sezione", il punto definito per ultimo viene collegato al punto di partenza e questo diventa una forma chiusa.

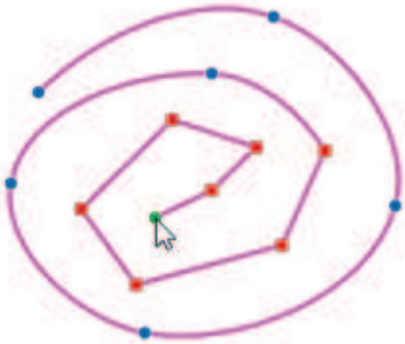


Modalità DRAWings

La punzonatura in questa modalità è la stessa della modalità "Menu contestuale". La differenza fondamentale è che quando si lavora con questa modalità non si dispone di un "menu contestuale" per selezionare un'azione durante la digitalizzazione. Con un solo clic del tasto destro del mouse la sezione corrente viene completata, mentre lo strumento rimane attivo nel caso in cui sia necessario iniziare una nuova sezione. È possibile aggiungere tutte le sezioni desiderate e, quando si è pronti a terminare l'oggetto corrente, fare doppio clic con il tasto destro del mouse. Per rilasciare lo strumento è possibile fare nuovamente clic con il tasto destro del mouse quando si è già terminato un oggetto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Le modalità "Menu contestuale" e "DRAWings" sono entrambe basate per impostazione predefinita sulle curve. I punti definiti sono collegati per impostazione predefinita da una curva. Nel caso in cui sia necessario aggiungere punti d'angolo, tenere premuto il tasto "Maiusc" durante il disegno e il punto successivo sarà un punto d'angolo. Tutti i nodi rotondi sono nodi di curva, mentre i punti con segno quadrato sono angoli. In questo modo è possibile combinare facilmente segmenti curvi e rettilinei.



Modalità Janome Digitizer

La modalità "Janome Digitizer" aggiunge per impostazione predefinita parti di linea. Quando lo strumento è attivato, fare clic con il pulsante sinistro del mouse per disegnare i punti. Fare clic una volta sull'area di lavoro per impostare il nodo di partenza e una linea di anteprima appare dal punto di partenza e segue il cursore. Facendo nuovamente clic, viene aggiunta una linea a partire dal primo punto definito fino al secondo. Quindi una nuova linea di anteprima inizia dal secondo punto. In questo modo è possibile continuare ad aggiungere linee collegate. In questa modalità, quando si desidera finalizzare una sezione o un oggetto, è necessario utilizzare i tasti "Invio" o "Esc". Utilizzare uno dei tasti una volta per finalizzare una sezione e due volte per un oggetto. Quando si finalizza un oggetto e si vuole rilasciare lo strumento, si può scegliere uno dei seguenti modi. È possibile fare clic sullo strumento selezione del rettangolo oppure utilizzare nuovamente i tasti "Invio" o "Esc".

Per impostazione predefinita, lo strumento crea linee rette, ma se si desidera aggiungere una curva, è sufficiente fare "clic con il pulsante destro del mouse" durante l'aggiunta di un nodo e questo diventerà un nodo di curva. Allo stesso modo, se si fa "clic e si trascina" mentre si imposta un nodo, si regola la curvatura del segmento precedente.

Modalità Elna Digitizer

La modalità "Elna Digitizer" aggiunge per impostazione predefinita parti di linea. Quando lo strumento è attivato, fare clic con il tasto sinistro del mouse per disegnare i punti. Fare clic una volta sull'area di lavoro per impostare il nodo di partenza e una linea di anteprima appare dal punto di partenza e segue il cursore. Facendo nuovamente clic, viene aggiunta una linea a partire dal primo punto definito fino al secondo. Quindi una nuova linea di anteprima inizia dal secondo punto. In questo modo è possibile continuare ad aggiungere linee collegate. In questa modalità, quando si desidera finalizzare una sezione o un oggetto, è necessario utilizzare i tasti "Invio" o "Esc". Utilizzare uno dei tasti una volta per finalizzare una sezione e due volte per un oggetto. Quando si finalizza un oggetto e si vuole rilasciare lo strumento, si può scegliere uno dei seguenti modi. È possibile fare clic sullo strumento selezione del rettangolo oppure utilizzare nuovamente i tasti "Invio" o "Esc".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per impostazione predefinita, lo strumento crea linee rette, ma se si desidera aggiungere una curva, è sufficiente fare "clic con il pulsante destro del mouse" durante l'aggiunta di un nodo e questo diventerà un nodo di curva. Allo stesso modo, se si fa "clic e si trascina" mentre si imposta un nodo, si regola la curvatura del segmento precedente.

Modalità strumento Bezier

Quando si lavora in modalità "strumento Bezier", lo strumento contorno aggiunge per default linee rette collegate. Facendo clic una volta sull'area di lavoro si imposta il nodo di partenza; muovendo il mouse, una linea di anteprima appare dal punto di partenza e segue il cursore. Una nuova linea inizia dal secondo punto. In questo modo è possibile continuare ad aggiungere linee collegate. In questa modalità, un singolo clic con il tasto destro del mouse chiude la sezione corrente; se si fa clic con il tasto destro del mouse due volte, è possibile finalizzare l'oggetto. Quando si finalizza un oggetto e si vuole rilasciare lo strumento, si può scegliere uno dei seguenti modi: Fare nuovamente clic con il tasto destro del mouse o fare clic sullo strumento di selezione rettangolo  *o* utilizzare nuovamente i tasti "Invio" o "Esc".

Per impostazione predefinita, lo strumento crea linee rette, ma se si desidera aggiungere una curva, tenere premuto il tasto "Maiusc" e il punto successivo che si aggiunge sarà un nodo di curva. Allo stesso modo, se si fa "clic e si trascina" mentre si imposta un nodo, si regola la curvatura del segmento precedente.

Forme a mano libera

Con lo strumento a mano libera  puoi progettare linee semplici o forme complete. Quando lo strumento è attivato, è come disegnare con una penna, fare clic con il pulsante sinistro del mouse e tenere premuto, mentre si muove il mouse, il cursore del mouse è la matita. Quando si rilascia il tasto sinistro del mouse, questa sezione è chiusa e lo strumento Mano libera è ancora attivo e puoi continuare a creare sezioni che apparterranno allo stesso oggetto. Qualsiasi parte che creerai apparterrà allo stesso oggetto. Quindi puoi continuare ad aggiungere sezioni da ricamare insieme. Per finalizzare l'oggetto creato, fare clic con il tasto destro del mouse una volta. Le sezioni create appartengono allo stesso oggetto e hanno punti di collegamento, quindi sono ricamate insieme. Lo strumento mano libera rimane attivo ma se crei una nuova parte sarà un oggetto separato. Se si desidera rilasciare lo strumento, fare nuovamente clic con il pulsante destro del mouse.

Puoi anche creare linee e linee connesse, per farlo clicca una volta per definire il punto di partenza e ancora una volta per definire il secondo punto. Tra questi due punti è stata creata una linea retta. Se vuoi continuare una sezione creata in precedenza prima che l'oggetto sia finalizzato, punta il mouse sul punto iniziale o finale di questa sezione e vedrai il cursore cambiare. Fare clic una volta per continuare con una linea retta o fare clic e trascinare per creare una forma a mano libera. Se il punto di partenza è collegato al punto finale,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

viene creata una forma chiusa In questo modo è possibile creare parti a mano libera, linee, linee collegate e parti chiuse.

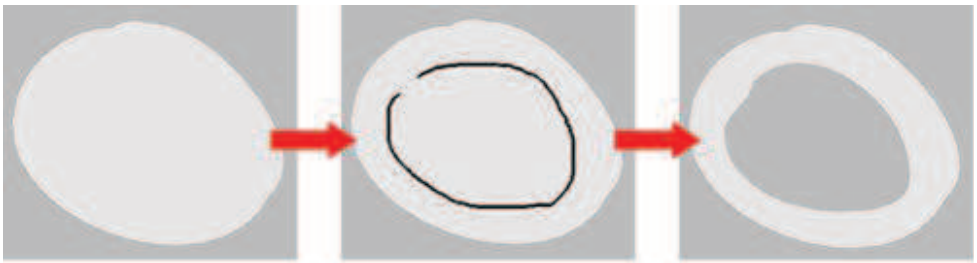


Linee collegate - Curva a mano libera - Retta - Forma chiusa

Se hai creato un oggetto che contiene più sezioni ma ne hai bisogno di uno che dev'essere separato, puoi selezionare l'oggetto e dal menu del tasto destro del mouse usa l'opzione "Separa". Questo separerà gli oggetti progettati.

Per terminare la digitalizzazione con "Forme a mano libera" è possibile fare clic con il tasto destro del mouse dopo che un oggetto è stato finalizzato o fare clic sullo strumento di selezione del rettangolo dalla barra degli strumenti.

Il modo in cui lo strumento Mano libera funziona è utile per creare fori all'interno delle forme che stai creando. Ad esempio, se vuoi creare una forma di ruota devi disegnare il cerchio esterno e quindi disegnare il cerchio interno più piccolo. Quando la progettazione del cerchio interno è terminata, verrà creato un buco all'interno del cerchio più grande.



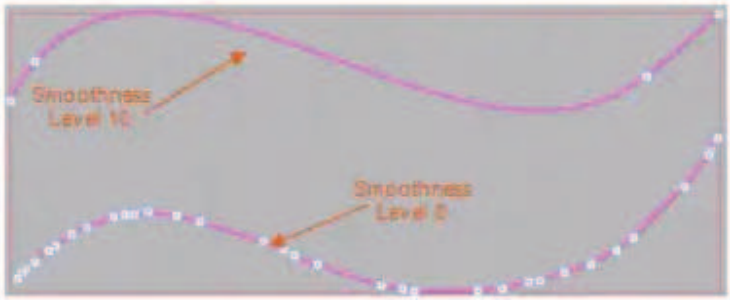
Forma chiusa Foro del disegno Foro creato a mano libera

Mentre usi lo strumento Mano libera per creare una forma a mano libera, puoi tenere premuto il tasto Maiusc per rendere più fluide le curve che stai disegnando. Questa capacità aiuta a rendere il design più facile.

Se si tiene premuto il tasto "Alt", il cursore del mouse scatta sulla griglia per comodità dell'utente. Mentre disegna il cursore scatta sulle linee della griglia, per aiutarti a disegnare in modo più accurato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Inoltre, quando si seleziona lo strumento Mano libera, l'opzione Livello di levigatezza viene visualizzata nella barra delle opzioni Strumenti. Con questo strumento puoi impostare il livello di levigatezza del disegno a mano libera che creerai. La scala dell'opzione del livello di scorrevolezza va da 0 a 10 e può essere regolata inserendo il valore desiderato nel rispettivo campo o utilizzando le frecce di aumento / diminuzione accanto al campo. Se si imposta il valore del livello di scorrevolezza su 0, le curve a mano libera che si disegneranno avranno molti nodi e la sua curvatura non sarà così liscia.



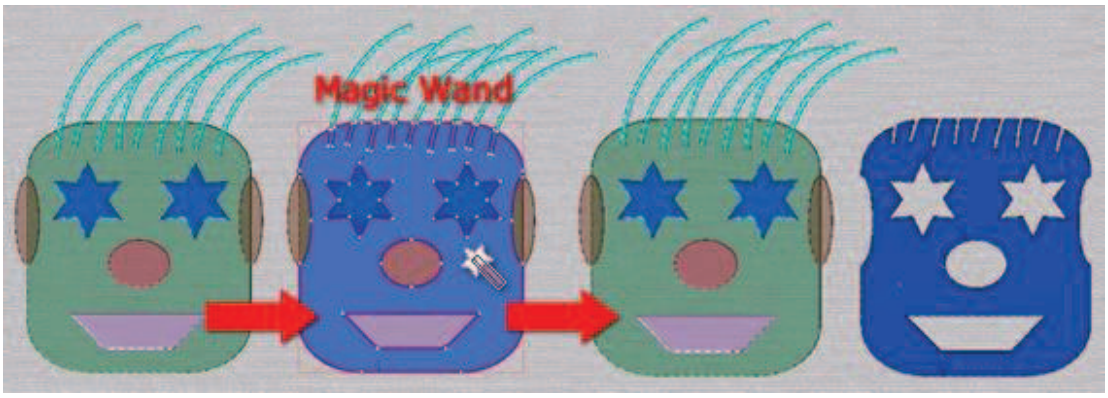
D'altra parte se si imposta il valore del livello di scorrevolezza su 10, le curve che si disegneranno a mano libera, avranno i nodi minimi necessari e la sua curvatura sarà liscia. I valori dell'intervallo medio hanno un effetto di levigatura medio sulle curve disegnate. Le opzioni del livello di morbidezza devono essere impostate prima della creazione della curva che si desidera utilizzare.

Infine, mentre si disegna una forma e si commette un errore, è possibile premere il tasto Backspace dalla tastiera ed eliminare l'ultima sezione inserita fino al nodo precedente. Se lo desideri, puoi cancellare altri progetti premendo nuovamente il tasto Backspace. Puoi continuare a disegnare la forma da quel punto e finire la forma che vuoi creare.

Forme Bacchetta magica

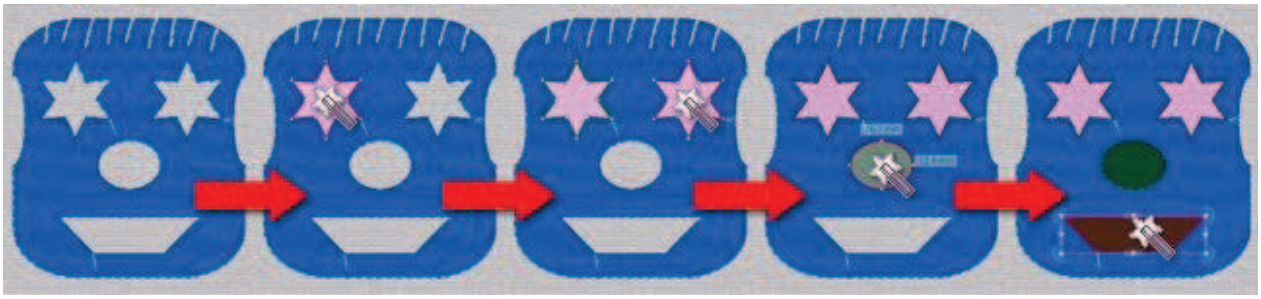
La "Bacchetta magica"  crea nuove forme basate sulle forme del tuo design, quindi per poter utilizzare questo strumento devi avere un disegno con alcune parti che si sovrappongono. Puoi trovare lo strumento bacchetta magica nella sezione digitalizzazione della barra degli strumenti. Quando si avvia la bacchetta magica, il cursore cambia. Ora per ogni forma su cui fai clic, viene duplicato. Quando viene utilizzato in forme sovrapposte, crea forme basate sulle loro parti visibili e questo è il motivo per cui questo strumento è stato creato. Quando si utilizza "Bacchetta magica" per oggetti sovrapposti, verrà creato un oggetto identico all'area di intersezione degli oggetti sovrapposti. Tutti gli oggetti creati, rimangono selezionati per essere più facili da spostare, modificare il tipo di punto o apportare altre modifiche. Ad esempio, occhi, naso, bocca e capelli sono forme create sulla parte superiore della testa. Usando la bacchetta magica possiamo creare una forma del viso con fori per gli occhi e la bocca. È uno strumento molto utile che può aiutarti a creare strane forme facilmente. Per interrompere l'uso dello strumento devi semplicemente fare clic con il pulsante destro del mouse e il software passerà alla modalità Selezione rettangolo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleziona lo strumento bacchetta magica -> Fai clic sull'area che vuoi produrre -> Trascina fuori l'oggetto creato

Un'altra funzionalità di questo strumento è che puoi riempire i fori di un disegno con le forme che questi fori stanno formando. L'unica cosa che devi fare è selezionare lo strumento Bacchetta magica e fare clic nella buca. Il software creerà automaticamente un nuovo oggetto che riempie il buco.



Seleziona lo strumento bacchetta magica -> Fai clic nei fori -> Crea nuovi oggetti che riempiranno i fori

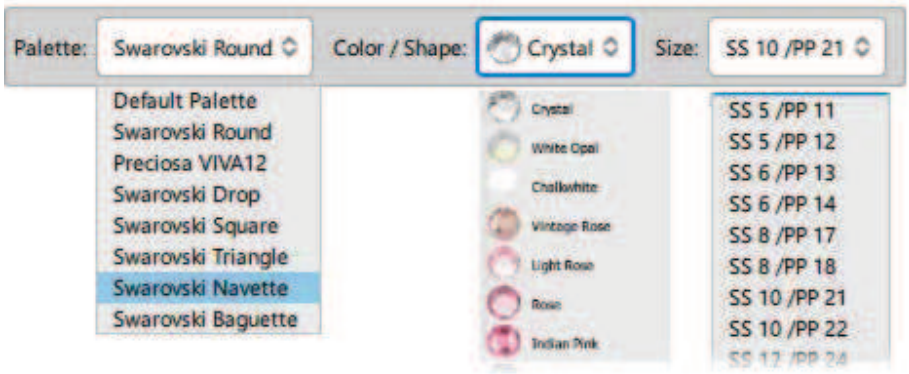
Inserisci Cristallo

Utilizzando lo strumento "forma di cristallo" è possibile inserire cristalli ovunque nel disegno, facendo semplicemente clic con il tasto sinistro quando ci si trova nella posizione in cui si desidera aggiungere ogni cristallo.

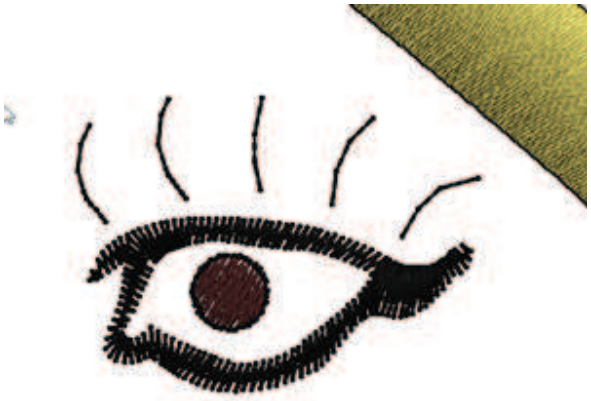
Nota, per usare i Cristalli, la tecnica dei "Cristalli" deve essere abilitata.

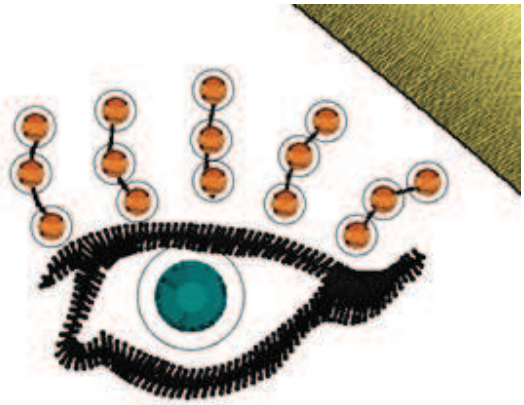
Quando la tecnica "Cristalli" è abilitata, puoi trovare lo strumento "Forma di cristallo" sulla barra degli strumenti ed utilizzando questo strumento è possibile aggiungere cristalli manualmente al disegno. Quando avvii questo strumento, un cristallo viene attaccato al cursore del mouse e puoi posizionarlo ovunque sul disegno. Prima di fare clic con il pulsante sinistro del mouse per posizionare il cristallo, è possibile personalizzarlo dalla barra delle opzioni degli strumenti. È possibile selezionare una delle tavolozze disponibili, alcune delle tavolozze hanno diverse forme di cristallo ma a questo punto useremo cristalli tondi. Quindi puoi selezionare un COLORE dall'elenco rispettivo e infine puoi selezionare la dimensione del cristallo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ora puoi dare un tocco di cristallo a qualsiasi disegno. Quando si desidera rilasciare lo strumento, fare una volta clic con il tasto destro del mouse. Con un solo clic puoi posizionare un cristallo dove vuoi. Se vuoi terminare l'inserimento dei cristalli, devi fare clic una volta con il pulsante destro del mouse oppure selezionare uno strumento diverso dalla barra degli strumenti come lo strumento di selezione Rettangolo. È inoltre possibile regolare le proprietà del cristallo selezionato in seguito, utilizzando Proprietà.





Ricorda che puoi selezionare facilmente più cristalli per colore, fare clic con il tasto destro del mouse sul colore del cristallo, usa "aggiungi alla selezione", tutti i cristalli con questo colore sono selezionati e puoi cambiare le proprietà per tutti in una volta o puoi cambiare colore, dimensione o anche spostarli.

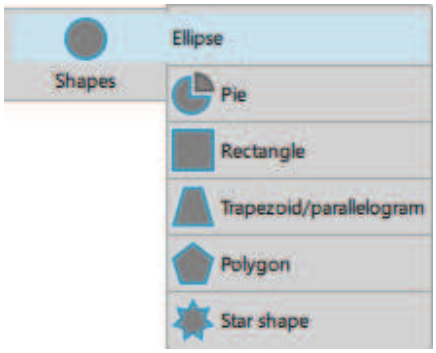
Ora che il disegno è pronto, è necessario tagliare il modello per i cristalli aggiunti. Per fare ciò, è necessario esportare in Taglierino.

Disegna forme

L'uso delle forme già pronte può aiutarti a creare disegni di ricamo più facili. Le forme disponibili sono Ellisse, Rettangolo, Torta, Stella, Poligono e Trapezoidi / Parallelogrammi. L'icona dell'ultima forma utilizzata è visibile nella sezione "Forme" che puoi attivare con un solo clic. Nel caso in cui sia necessario selezionare uno strumento alternativo, posizionare il cursore del mouse sulla parte superiore della sezione "Forme" per visualizzare un menu mobile con tutte le forme disponibili, fare clic per selezionare lo strumento desiderato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lo strumento selezionato viene attivato automaticamente ed è ora visibile sulla barra, per un più facile riutilizzo.

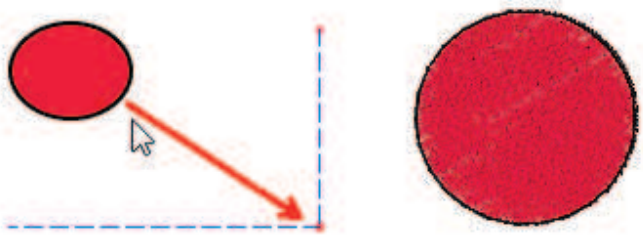


Dopo aver attivato una delle forme, il cursore del mouse cambia per rivelare che sei in modalità progettazione. Fare clic e trascinare per definire la posizione e la dimensione della forma inserita. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima virtuale della forma inserita. Rilascia il mouse e la forma è finalizzata. Lo strumento forma è ancora attivo e puoi continuare ad aggiungere altre forme di ellisse. Nei seguenti argomenti faremo presente come inserire e regolare qualsiasi forma disponibile.

Una cosa che dovresti avere in mente è che prima di fare clic e trascinare per posizionare qualsiasi forma puoi regolare le opzioni della forma inserita, se disponibile, nella barra delle opzioni Strumenti. Le stesse opzioni possono essere regolate anche dopo aver posizionato la forma.

Ellisse - Cerchio

Utilizzando la forma "ellisse" puoi disegnare ellissi e cerchi. Dopo aver attivato la forma dell'ellisse, il cursore del mouse cambia per rivelare che sei in modalità progettazione. Fare clic e trascinare, diagonalmente, nell'area di disegno per disegnare l'ellisse desiderata. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima virtuale dell'ellisse, quando rilasci il mouse l'ellisse viene finalizzata. Lo strumento forma ellisse è ancora attivo e puoi continuare ad aggiungere altre forme di ellisse.

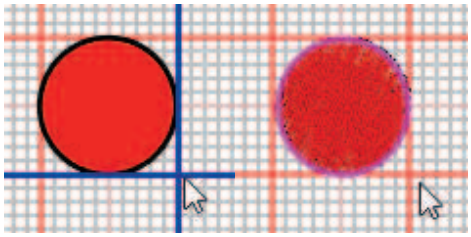


Puoi anche iniziare la forma dell'ellisse usando il tasto F7.

se si tiene premuto il tasto "Ctrl" e si trascina in diagonale, è possibile disegnare un cerchio perfetto. Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si disegna un'ellisse, il disegno si aggancia alla linea verticale e

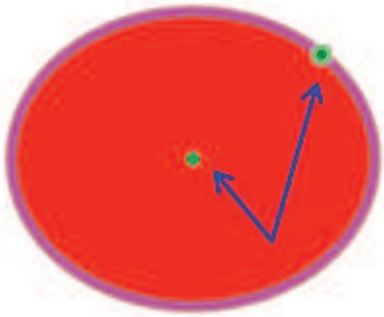
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto è possibile disegnare l'oggetto nella posizione desiderata in base al righello.



È possibile disegnare un'ellisse o un cerchio dal centro verso l'esterno tenendo premuto Maiusc mentre si trascina. Tenendo premuto il tasto "Shift" premuto mentre si disegna un'ellisse, il centro dell'ellisse cambierà e diventerà il punto da cui è iniziato il disegno dell'ellisse.

A questo punto dobbiamo ricordare che puoi modificare facilmente qualsiasi forma di ellisse usando l'editor di nodi. Quando si avvia la modalità di modifica dei nodi, qualsiasi forma ellittica ha solo 2 nodi, questi sono nodi speciali che possono essere utilizzati per regolare la forma inserita. Quello sul suo contorno, può essere usato per modificare dinamicamente l'ellisse con la stessa facilità di quando è stato creato. L'altro punto di controllo esiste al centro dell'ellisse, questo può essere usato per spostare l'ellisse. Non ci sono nodi normali, come in qualsiasi forma progettata manualmente. se si modifica l'ellisse come qualsiasi oggetto curva normale, è necessario prima convertire l'ellisse in curve.



Quando una forma viene convertita in curve, i nodi speciali non sono più disponibili. Ora la forma ha normali nodi in base alle parti curve dell'oggetto.

Torta

Lo strumento a forma di torta ti consente di disegnare e personalizzare le forme di torta. L'utilizzo è semplice, una volta avviata la forma "Torta", puoi fare clic e trascinare in diagonale nell'area di disegno per disegnare una forma a torta. Sulla barra delle opzioni dello strumento, è possibile personalizzare l'angolo iniziale e finale della forma a torta inserita, quindi fare clic e trascinare per definire la posizione e la dimensione della torta inserita. Una volta rilasciato il mouse, la torta viene finalizzata e la forma "Torta"

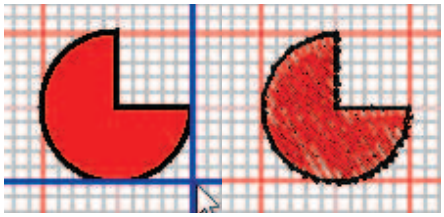
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

rimane attiva e puoi aggiungere tutte le torte che ti piacciono. Quando hai finito, fai clic con il pulsante destro del mouse per rilasciare la forma "Torta". Se si seleziona una delle forme di torta inserite, è possibile regolare anche l'angolo iniziale della torta dopo la creazione.

È possibile avviare la forma "Torta" utilizzando il tasto di scelta rapida Maiusc + F7



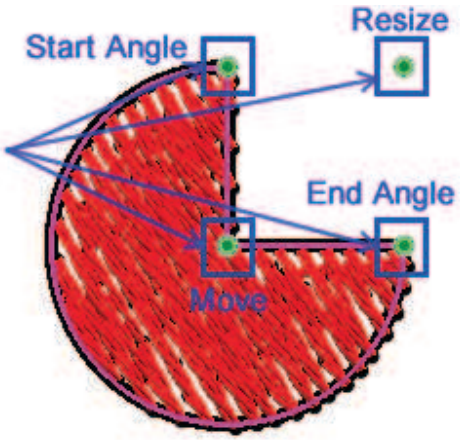
Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si disegna una torta, il disegno si aggancia alla linea verticale e orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto puoi disegnare l'oggetto nella posizione che desideri in base alla griglia.



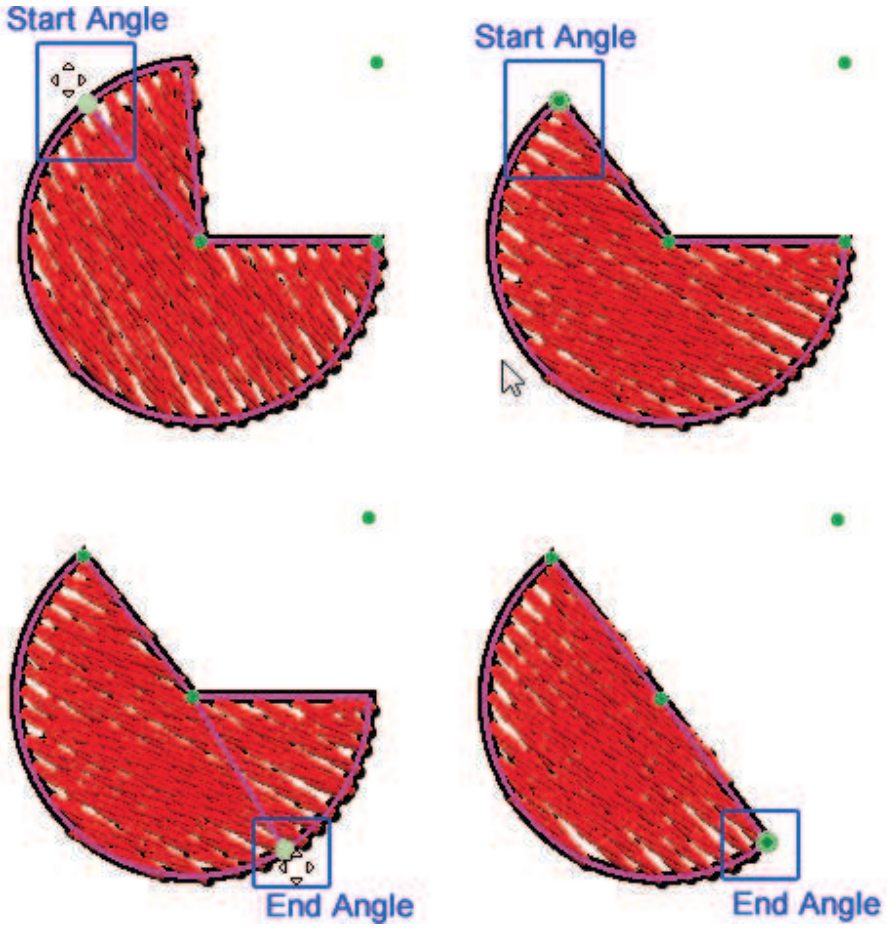
Puoi disegnare una torta dal centro verso l'esterno tenendo premuto "Maiusc" mentre lo trascini. Tenendo premuto il tasto "Maiusc" mentre si disegna una torta, il punto da cui hai iniziato a disegnare diventerà il centro della torta.

Qualsiasi forma di torta inserita può anche essere modificata utilizzando l'editor di nodi. Le forme a torta hanno 4 nodi di controllo speciali, quello in alto a destra, possono essere usati per ridimensionare dinamicamente la torta con la stessa facilità con cui sono stati creati. Il punto di controllo al centro della torta, può essere utilizzato per spostare la torta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



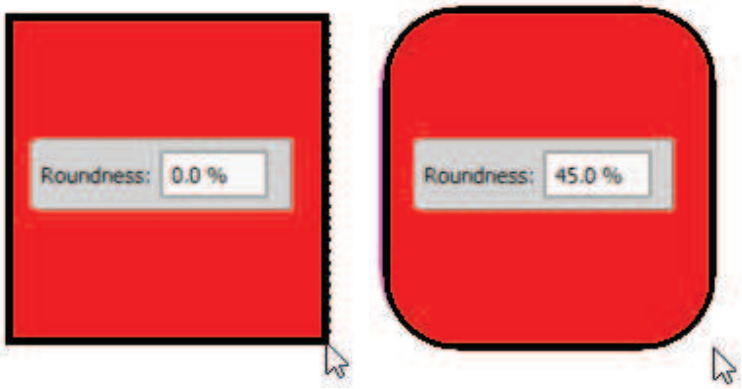
Inoltre ci sono 2 maniglie per la regolazione di "Angolo iniziale" e "Angolo finale". Usando questi 2 nodi puoi cambiare l'angolo iniziale e finale e cambiare la forma della torta. È possibile aumentare o diminuire l'apertura della torta. Se si tiene premuto il tasto Ctrl mentre si trascina una maniglia, il mouse scatterà ogni 22.5 ° gradi consentendo di apportare modifiche precise alla forma della Torta. In qualsiasi momento, il modo più semplice per definire il punto iniziale e finale della torta, è digitare un valore nella barra delle opzioni degli strumenti. Puoi farlo prima della creazione, quando lo strumento è attivato, puoi farlo in seguito, ogni volta che selezioni la forma della torta e puoi anche modificare l'angolo iniziale nella modifica del nodo. In uno di questi casi, quando si seleziona una forma a torta, queste due opzioni vengono visualizzate nella barra delle opzioni Strumenti. se vuoi modificare manualmente la forma della torta devi prima convertirla in curve. Dopo la conversione in curve questi nodi speciali non sono più disponibili.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

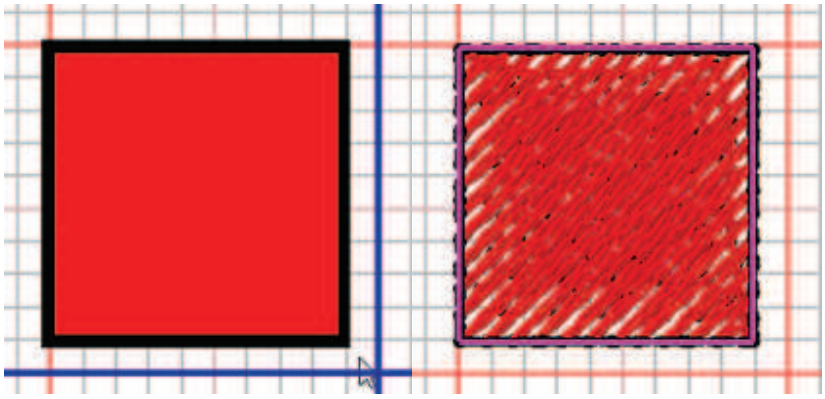
Rettangolo

Utilizzando la forma "rettangolo" puoi disegnare rettangoli e quadrati. Dopo aver attivato la forma del rettangolo, il cursore del mouse cambia per rivelare che sei in modalità progettazione. Fare clic e trascinare, diagonalmente, nell'area di disegno per disegnare il rettangolo desiderato. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima virtuale del rettangolo, quando rilasci il mouse il rettangolo viene finalizzato e viene posizionato nella posizione definita. Lo strumento forma rettangolo è ancora attivo e puoi continuare ad aggiungere più forme rettangolari. Per la forma del rettangolo puoi anche definire la rotondità degli angoli usando l'opzione che appare sulla barra "Opzioni strumenti". Questo può essere fatto prima di disegnare il rettangolo o dopo. Modificando il valore di rotondità puoi aumentare la rotondità degli angoli del rettangolo. La rotondità è un valore percentuale che può assumere valori da 0 a 100. Il valore 0 avrà come risultato angoli normali e nessuna rotondità. Il valore 100 avrà angoli arrotondati completamente estesi. Pertanto, dando un valore specifico è possibile produrre il risultato desiderato.



Puoi iniziare la forma del "rettangolo" usando il tasto di scelta rapida F6

Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si disegna un rettangolo, il disegno si aggancia alla linea verticale e orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto puoi disegnare l'oggetto nella posizione che desideri in base alla griglia.

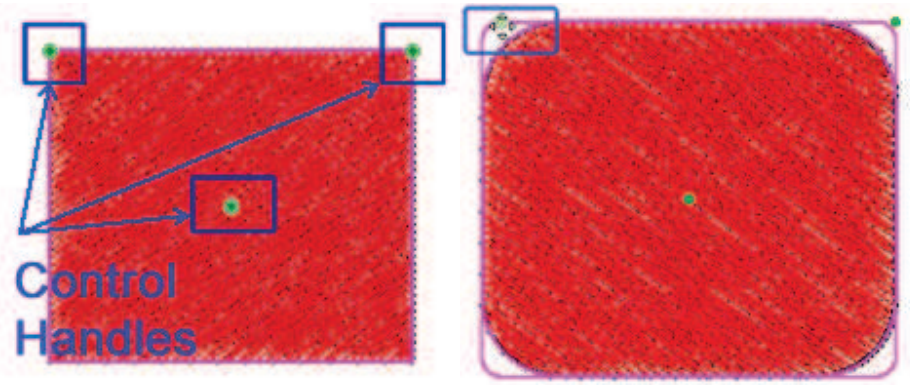


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puoi disegnare un rettangolo dal suo centro verso l'esterno tenendo premuto "Shift" mentre trascini. Tenendo premuto il tasto "Maiusc" mentre si disegna un rettangolo, il punto da cui si è iniziato a disegnare diventerà il centro del rettangolo.

Tenendo premuti i tasti Ctrl e Shift mentre si disegna un rettangolo, il centro della forma sarà il punto da cui si è iniziato a disegnare la forma e la forma sarà un quadrato. Ciò è utile quando si conosce il centro del design e si desidera aggiungere un rettangolo che avrà come punto centrale specifico.

La forma del rettangolo può essere modificata anche utilizzando l'editor del nodo, qualsiasi forma rettangolare ha 3 nodi speciali, quella nell'angolo in alto a destra, può essere utilizzata per ridimensionare il rettangolo in modo dinamico con la stessa facilità con cui viene creato. Il punto di controllo al centro può essere utilizzato per spostare la forma. Infine, usando il punto di controllo che si trova nell'angolo in alto a sinistra è possibile regolare la rotondità degli angoli. se vuoi modificare manualmente la forma del rettangolo devi prima convertirlo in curve. Dopo la conversione in curve questi nodi speciali non sono più disponibili.



Trapezio - Parallelogramma

Utilizzando la forma "trapezoidale/parallelogramma" puoi disegnare forme Trapezoidale e Parallelogramma. Dopo aver attivato la forma trapezoidale / parallelogramma, il cursore del mouse cambia per rivelare che sei in modalità progettazione. Fare clic e trascinare, diagonalmente, nell'area di disegno per disegnare il trapezio / parallelogramma desiderato. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima virtuale della forma creata, quando rilasci il mouse la forma viene finalizzata e viene posizionata nella posizione definita. Lo strumento forma trapezoidale / parallelogramma è ancora attivo e puoi continuare ad aggiungere altre forme.

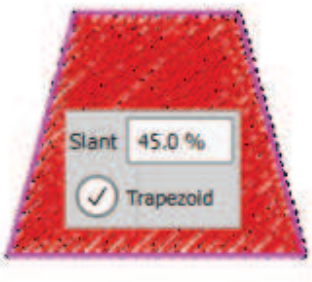
Puoi anche iniziare la forma Trapezoidale / Parallelogramma premendo il tasto di scelta rapida Maiusc + F6 dalla tastiera

Per il trapezio / parallelogramma ci sono alcune opzioni disponibili nella barra "Opzioni strumenti". È possibile regolare queste opzioni prima di disegnare la forma o successivamente.

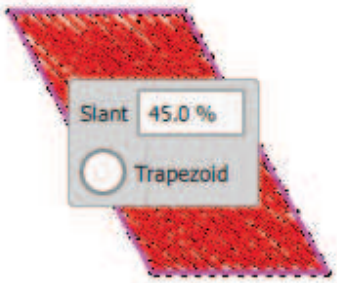
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

L'opzione "Slant" viene utilizzata per regolare gli angoli del trapezio / parallelogramma. Lo Slant è un valore percentuale, che rappresenta la distanza che l'angolo in alto a sinistra avrà dalla sua posizione iniziale. Inclinazione assume valori da 0 a 100. Quando è impostato su 0, viene creato un rettangolo. Il valore 100 avrà come risultato un triangolo perché la maniglia dei due angoli sarà posizionata al centro del lato superiore. Pertanto, per creare un Trapezoide devi inserire valori da 0 a 100.

Puoi passare tra Trapezoidale e Parallelogramma, controllando l'opzione "Trapezoidale". Quando viene selezionato "Trapezoidale", la forma è un trapezio, altrimenti è un parallelogramma. Se il valore di inclinazione è 0, la forma è un rettangolo e questa opzione non ha alcun risultato.



Trapezoidale



Parallelogramma



Quadrato

Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si disegna un trapezio / parallelogramma, il disegno si aggancia alla linea verticale e orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto puoi disegnare l'oggetto nella posizione che desideri in base alla griglia.

Puoi disegnare un trapezio / parallelogramma dal centro verso l'esterno tenendo premuto "Maiusc" mentre trascini. Tenendo premuto il tasto "Maiusc" mentre si disegna un trapezio / parallelogramma, il punto da cui si è iniziato a disegnare diventerà il centro del rettangolo.

Tenendo premuto Ctrl e Maiusc mentre si disegna un rettangolo, il centro della forma sarà il punto da cui si è iniziato a disegnare la forma e la forma sarà un quadrato. Ciò è utile quando si conosce il centro del design e si desidera aggiungere una forma Trapezoidale / Parallelogramma che avrà come centro un punto specifico.

Le forme trapezoidale e parallelogramma possono anche essere modificate in modalità di modifica dei nodi. La forma trapezoidale / parallelogramma ha 4 nodi speciali, quella nell'angolo in alto a destra, può essere utilizzata per ridimensionare dinamicamente la forma con la stessa facilità di quando viene creata. Il punto di controllo sul centro della forma può essere utilizzato per spostare la forma.

Utilizzando il punto di controllo che si trova nell'angolo in alto a sinistra è possibile regolare la percentuale di inclinazione. Se l'angolo di inclinazione è 0, la forma sarà un rettangolo, in questo caso usando la maniglia di controllo dell'angolo in alto a sinistra è possibile modificare il rettangolo in trapezio. Mentre trascini entrambi gli angoli superiori si stanno spostando verso il centro del lato superiore, creando un trapezio perfetto. Se trascini la maniglia in alto a sinistra fino al centro del lato superiore, creerai un triangolo. Quindi con questo strumento puoi creare anche forme triangolari.

Facendo clic e trascinando la maniglia dell'angolo in basso a sinistra verso destra, è possibile trasformare il rettangolo in un parallelogramma. Mentre trascini la maniglia, gli angoli in basso a sinistra e in alto a destra

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

si spostano verso gli angoli opposti creando un Parallelogramma perfetto. se vuoi modificare manualmente la forma del trapezio / parallelogramma devi prima convertirlo in curve. Dopo la conversione in curve questi nodi speciali non sono più disponibili.



Poligoni

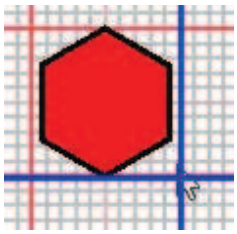
Utilizzando la forma "poligono"  puoi disegnare forme poligonali. Una volta attivata la forma del poligono, il cursore del mouse cambia per mostrare che sei in modalità progettazione. Sulla barra "Opzioni strumento", è possibile selezionare il "numero di lati" e "angolo iniziale". Fare clic e trascinare, diagonalmente, nell'area di disegno per disegnare il poligono desiderato. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima virtuale del poligono, quando rilasci il mouse il poligono viene finalizzato e viene posizionato nella posizione definita. Lo strumento forma poligono è ancora attivo e puoi continuare ad aggiungerne altri. È inoltre possibile modificare le opzioni del poligono sulla barra "Opzioni strumento" dopo che è stata creata. Con il valore "numero di lati" puoi impostare il numero di lati che vuoi che il poligono selezionato abbia. Il valore predefinito dei lati è 6; Il valore minimo è 3, poiché con meno di 3 lati non è possibile creare un oggetto poligonale e il valore massimo è 16. È possibile modificare il valore selezionando il valore corrente e digitando uno nuovo. Quindi premere il tasto "Enter" per confermare il nuovo valore. Il cambiamento verrà applicato immediatamente sulla forma. Con "Angolo iniziale" è possibile definire l'angolo iniziale su cui verrà posizionato il poligono. Il valore dell'angolo di partenza è in gradi; quindi, se il valore Angolo iniziale è 90, la posizione iniziale dell'angolo sarà il punto superiore del poligono.

Puoi anche avviare la forma del poligono usando il tasto 'Y'.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

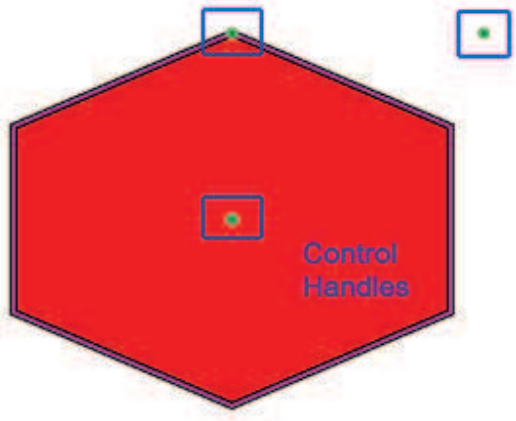
Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si disegna un poligono, il disegno si aggancia alla linea verticale e orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto puoi disegnare l'oggetto nella posizione che desideri in base alla griglia.



Puoi disegnare un poligono dal centro verso l'esterno tenendo premuto "Maiusc" mentre trascini. Tenendo premuto il tasto "Maiusc" mentre si disegna un poligono, il punto da cui si è iniziato a disegnare diventerà il centro del poligono.

Tenendo premuto Ctrl e Maiusc mentre si disegna un poligono, il centro della forma sarà il punto da cui si è iniziato a disegnare la forma e la forma sarà un poligono perfetto. Ciò è utile quando si conosce il centro del design e si desidera aggiungere una forma poligonale che avrà come centro un punto specifico.

Puoi anche modificare le forme poligonali usando l'editor di nodi. La forma poligonale ha 3 nodi speciali, quella nell'angolo in alto a destra, può essere utilizzata per ridimensionare dinamicamente la forma con la stessa facilità con cui è stata creata. Se si tiene premuto il tasto Ctrl durante il processo di ridimensionamento, il poligono verrà ridimensionato proporzionalmente e diventerà un poligono perfetto. Il punto di controllo sul centro della forma può essere utilizzato per spostare la forma. Infine c'è un nodo sopra uno degli angoli e trascinando questo nodo puoi cambiare l'angolo del poligono. se vuoi modificare manualmente la forma del poligono devi prima convertirlo in curve. Dopo la conversione in curve questi nodi speciali non sono più disponibili.

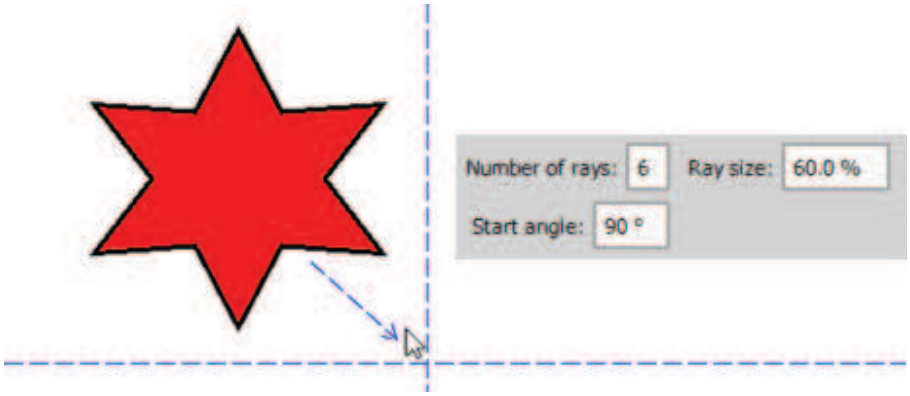


Stella

Utilizzando la forma di "stella" puoi disegnare le tue forme stellari. Una volta attivata la forma a stella, il cursore del mouse cambia per indicare che sei in modalità progettazione. Sulla barra "opzioni strumento", puoi definire il "numero di raggi", la "dimensione del raggio" e l'"angolo iniziale" per la stella creata. Fare

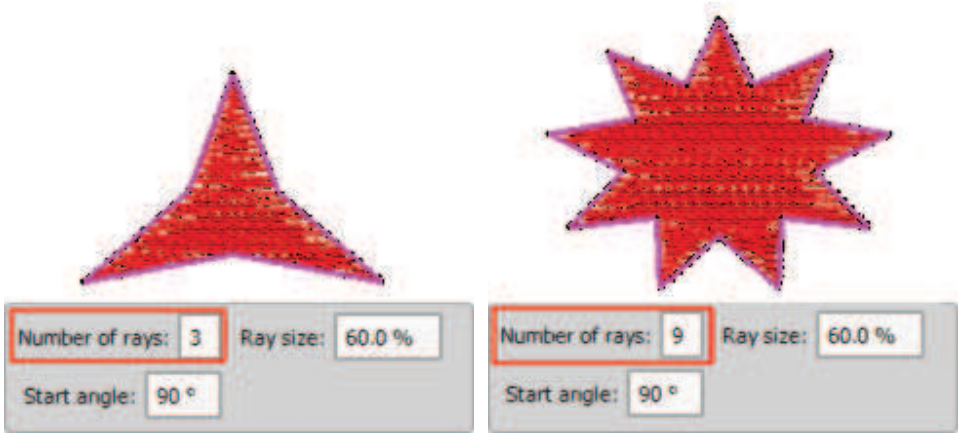
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

clic e trascinare, diagonalmente, nell'area di disegno per disegnare la stella nel modo desiderato. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima virtuale della stella, quando rilasci il mouse la stella viene finalizzata e viene posizionata nella posizione definita. Lo strumento forma stella è ancora attivo e puoi continuare ad aggiungerne altri. Continua ad aggiungere stelle o clic destro per rilasciare lo strumento. Puoi anche modificare le opzioni della stella sulla barra "Opzioni strumento" dopo che è stata creata.



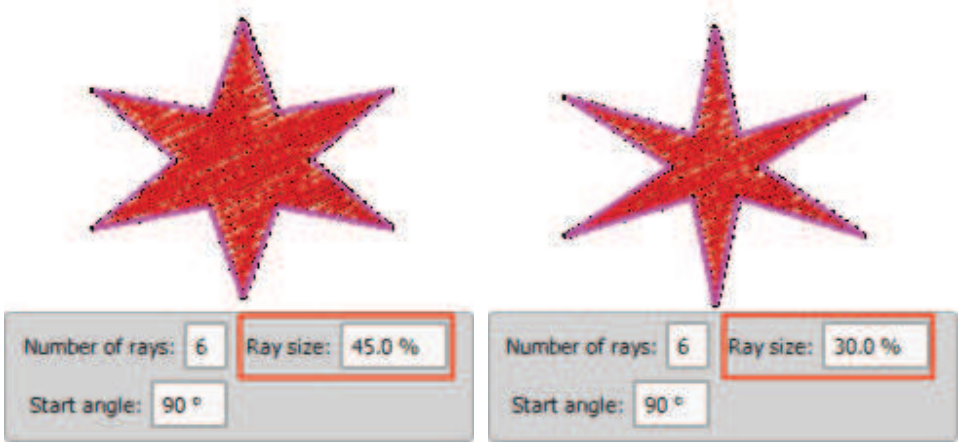
Puoi anche iniziare la forma a "stella" premendo il tasto "S".

Con il valore "numero di raggi" puoi impostare il numero di raggi che vuoi che l'oggetto stella selezionato abbia. Il valore predefinito dei raggi è 6; quindi quando inserisci una forma a stella, per impostazione predefinita viene fornito con 6 raggi. Il valore minimo dell'opzione Numero di raggi è 3, poiché con meno di 3 raggi non è possibile creare un oggetto stella e il valore massimo è 16. È possibile modificare il valore del campo selezionando il valore corrente e digitando uno nuovo. Quindi premere il tasto Invio dalla tastiera per confermare il nuovo valore. Il cambiamento verrà applicato immediatamente sulla forma.

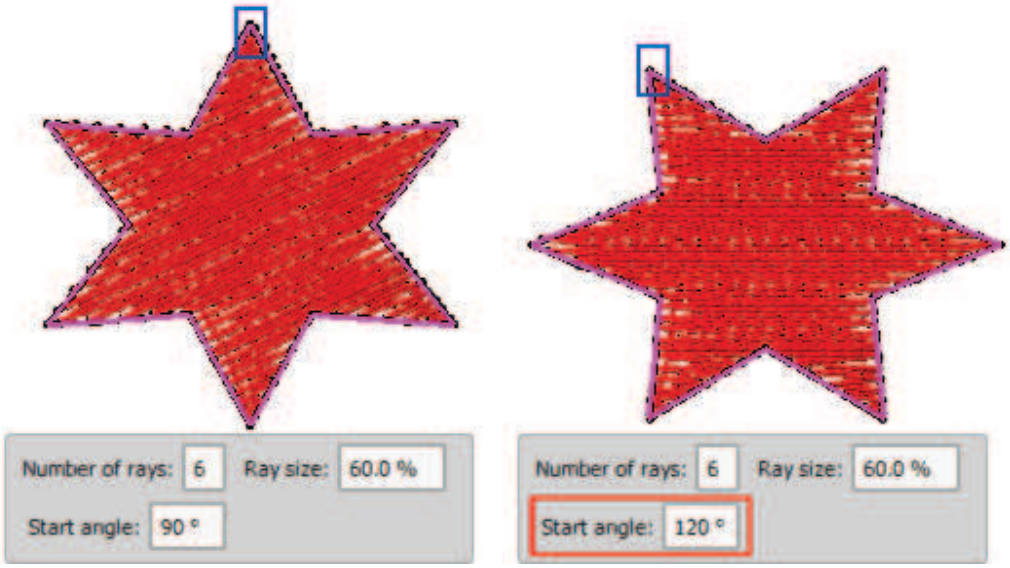


Con la dimensione del raggio è possibile definire la distanza percentuale tra il centro della forma della stella e la linea che collega due vertici del raggio sequenziale della stella. Quindi il valore 0 è il centro della stella e il valore 100 sarà sulla linea che collega due vertici del raggio sequenziale. Se imposti il valore del raggio a 100, la stella diventerà un poligono. È possibile modificare il valore del file selezionando il valore corrente e digitandone uno nuovo. Quindi premere il tasto Invio dalla tastiera per confermare il nuovo valore. Il cambiamento verrà applicato immediatamente sulla forma.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Con l'angolo Inizio è possibile definire la posizione iniziale dell'angolo che la stella sta facendo in base agli assi X e Y virtuali. Il valore dell'angolo di partenza è in gradi; quindi, se il valore Angolo iniziale è 90, la posizione iniziale dell'angolo sarà il punto superiore della stella, che è anche la posizione iniziale dell'impugnatura (lo stesso con 90 ° sugli assi X e Y). È possibile modificare il valore del campo selezionando il valore corrente e digitandone uno nuovo. Quindi premere il tasto Invio dal



Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si disegna una stella, il disegno si aggancia alla linea verticale e orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto è possibile disegnare l'oggetto nella posizione desiderata in base alla griglia.

Puoi disegnare una forma a stella dal centro verso l'esterno tenendo premuto "Maiusc" mentre trascini. Tenendo premuto il tasto "Maiusc" mentre si disegna una stella, il punto da cui si è iniziato a disegnare diventerà il centro del poligono.

Tenendo premuti contemporaneamente i tasti Ctrl e Maiusc mentre si disegna una stella, il centro della forma sarà il punto da cui hai iniziato a disegnare la forma e la forma sarà una stella perfetta. Ciò è utile

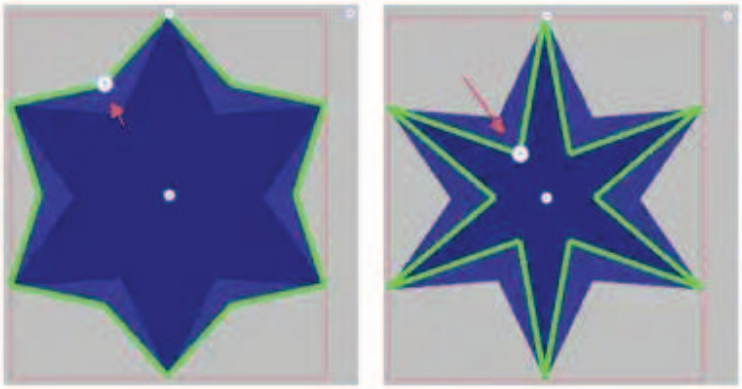
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

quando si conosce il centro del disegno e si desidera aggiungere una forma a stella che avrà come centro un punto specifico.

La forma a stella può anche essere modificata nella modalità di modifica del nodo. La forma a stella ha 4 nodi speciali, quella nell'angolo in alto a destra, può essere utilizzata per ridimensionare dinamicamente la forma con la stessa facilità con cui è stata creata. Il punto di controllo sul centro della forma può essere utilizzato per spostare la forma. Il nodo che si trova sopra uno degli angoli può essere utilizzato per regolare l'angolo iniziale della stella.



Facendo clic e trascinando in diagonale la maniglia tra i due raggi nel quarto in alto a sinistra della forma, è possibile modificare la dimensione di tutti i raggi contemporaneamente. Principalmente è possibile modificare la distanza del raggio (la base) dal centro del disegno.

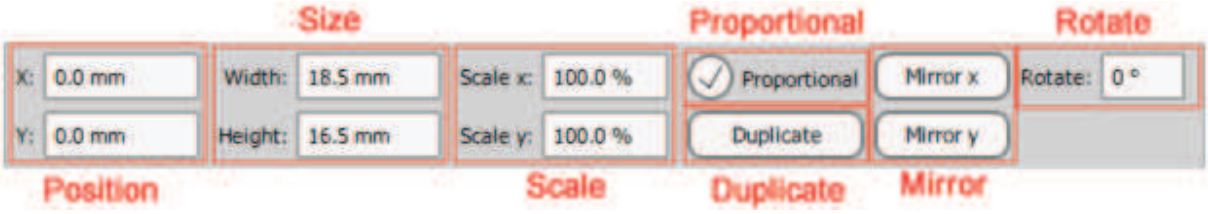


Se vuoi modificare manualmente la forma della stella devi prima convertirla in curve. Dopo la conversione in curve questi nodi speciali non sono più disponibili.

Opzioni Strumenti

Il riquadro "Opzioni strumenti" viene visualizzato nell'angolo superiore sinistro dell'area di disegno. Questo pannello è sensibile al contenuto; mostra le proprietà e le opzioni per qualsiasi oggetto o strumento selezionato. Quando un oggetto è selezionato, hai accesso immediato ad alcune delle sue proprietà e usando i controlli disponibili puoi cambiarle. Ad esempio quando selezioni un oggetto hai a disposizione un set base di opzioni. Usando queste opzioni, puoi spostare, ridimensionare, duplicare, specchiare e ruotare qualsiasi oggetto selezionato.

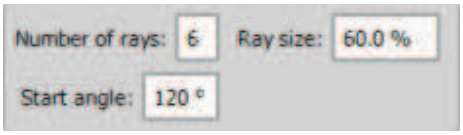
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Oltre alla serie di opzioni di base, questa barra può anche contenere opzioni di configurazione per vari strumenti di progettazione. Ad esempio, quando si avvia lo strumento "Testo", è possibile visualizzare le opzioni di testo disponibili, che è necessario personalizzare per il testo inserito. È necessario digitare il testo e quindi personalizzare le dimensioni e varie opzioni di posizionamento. Allo stesso modo, ad esempio quando si disegna una forma a stella, nella barra delle opzioni Strumenti è possibile visualizzare le opzioni di forma a stella. Puoi personalizzare la stella prima di disegnarla o dopo. Quando si regolano le opzioni "stella" prima di disegnare la stella, si vedono le opzioni stella come nella figura seguente. Quando la stella è finalizzata e la selezioni, quindi nelle opzioni Strumenti puoi vedere il set di base insieme alle opzioni di forma a stella.



Inserire il testo



Disegna la forma a stella

Le opzioni standard che appariranno quando selezioni un oggetto sono:

- Cambia posizione, cambiando i valori X e Y puoi riposizionare l'oggetto all'interno dell'area di disegno. La posizione dell'oggetto selezionato viene calcolata in base al suo centro. Pertanto, qualsiasi valore inserito nei campi X e Y definirà la posizione in cui si desidera posizionare il centro dell'oggetto nell'area di disegno. Per modificare questi valori, digita il valore che ti piace nei rispettivi campi e quindi premi invio o fai clic all'esterno del campo. La modifica viene automaticamente visualizzata in anteprima nell'area di disegno.
- Ridimensiona, cambiando i valori di larghezza e altezza puoi cambiare le dimensioni dell'oggetto selezionato. I valori rappresentano le dimensioni esatte dell'oggetto e non le dimensioni approssimative che si stanno visualizzando sul rettangolo di selezione ogni volta che si seleziona un oggetto. Per modificare i valori di larghezza e altezza, devi fare clic all'interno del campo relativo e quindi digitare il valore che ti piace. Premi Invio dalla tastiera o fai clic all'esterno del campo per confermare il valore inserito. Nel caso in cui l'opzione proporzionale sia selezionata e si selezioni di ridimensionare una dimensione, il programma regola automaticamente l'altra dimensione per mantenere la stessa analogia tra la dimensione orizzontale e quella verticale.
- Scala, la scala X-Y (%) fornisce la capacità di ridimensionare l'oggetto fornendo una percentuale di scala in base alla dimensione iniziale. È possibile ridimensionare l'oggetto in base alla dimensione X o in base alla dimensione Y. Nel caso in cui l'opzione proporzionale sia selezionata e si selezioni di ridimensionare una dimensione, il programma regola automaticamente l'altra dimensione per mantenere la stessa analogia tra la dimensione orizzontale e quella verticale.
- Duplica oggetto, premi questo pulsante e verrà creato un duplicato esatto dell'oggetto selezionato sopra l'oggetto iniziale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

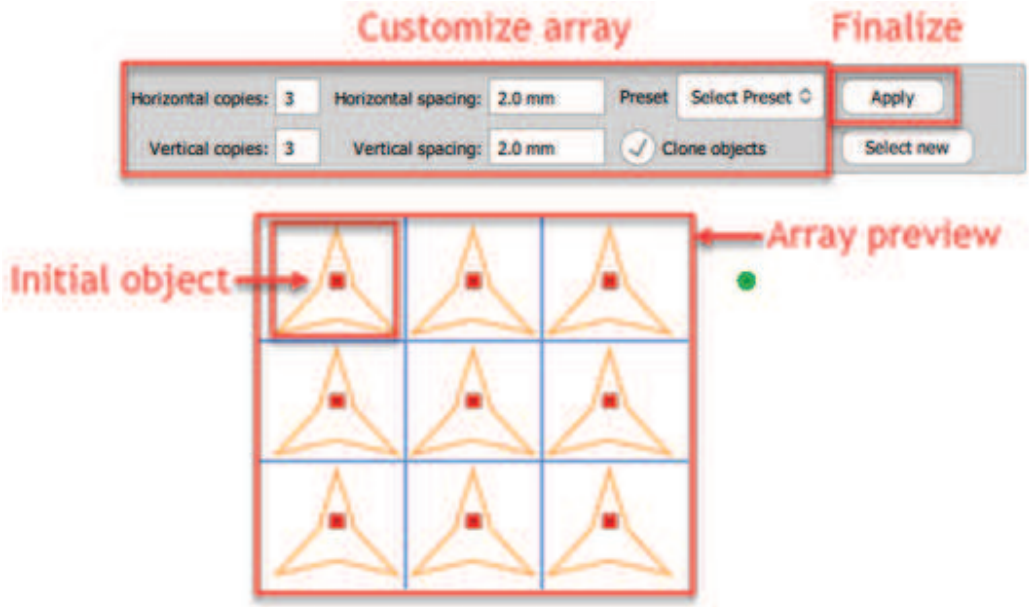
- Oggetto specchio, i due pulsanti successivi possono essere utilizzati per specchiare l'oggetto originale in base all'asse orizzontale o verticale. È come lanciare l'oggetto attorno a un asse orizzontale o verticale che si trova sul centro orizzontale o verticale dell'oggetto.
- Ruota oggetto, usando questo campo puoi impostare un numero in gradi per ruotare l'oggetto selezionato. Digitare un valore numerico o utilizzare le frecce accanto al campo per specificarne uno, premere Invio o fare clic fuori dal controllo. L'oggetto viene ruotato automaticamente in senso orario per i gradi specificati.

Arrangiamento (Circolare-Rettangolare)

La sezione "Arrangiamento" sulla barra degli strumenti contiene "Rettangolare"  oppure "Circolare"  Uno qualsiasi degli "Arrangiamenti" crea copie di uno o più oggetti e li posiziona in modo modellato (Circolare - Rettangolare). Seleziona uno o più oggetti e con lo strumento Arrangiamento puoi moltiplicarli lungo l'area di disegno e creare formazioni uniche. Partendo da una forma semplice puoi creare facilmente layout "Rettangolare" o "Circolare" con copie dell'oggetto iniziale. L'icona dell'ultimo Arrangiamento utilizzato è visibile nella sezione "Arrangiamento" che puoi attivare con un solo clic. Nel caso in cui sia necessario selezionare l'altro, posizionare il cursore del mouse sulla parte superiore della sezione "Arrangiamento" e appare un menu a comparsa con tutti glimArrangiamenti disponibili, fare clic per selezionare quello desiderato. Quello selezionato viene automaticamente attivato ed è ora visibile sulla barra, per un più facile riutilizzo.

Il layout dell'Arrangiamento viene creato per gli oggetti selezionati, quindi tieni sempre presente che devi prima selezionare uno o più oggetti. Dopo aver fatto clic su una qualsiasi delle icone dell'array apparirà un'anteprima di come apparirà la matrice. Ora sei in modalità array di anteprima. È possibile personalizzare la matrice e quindi applicarla.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



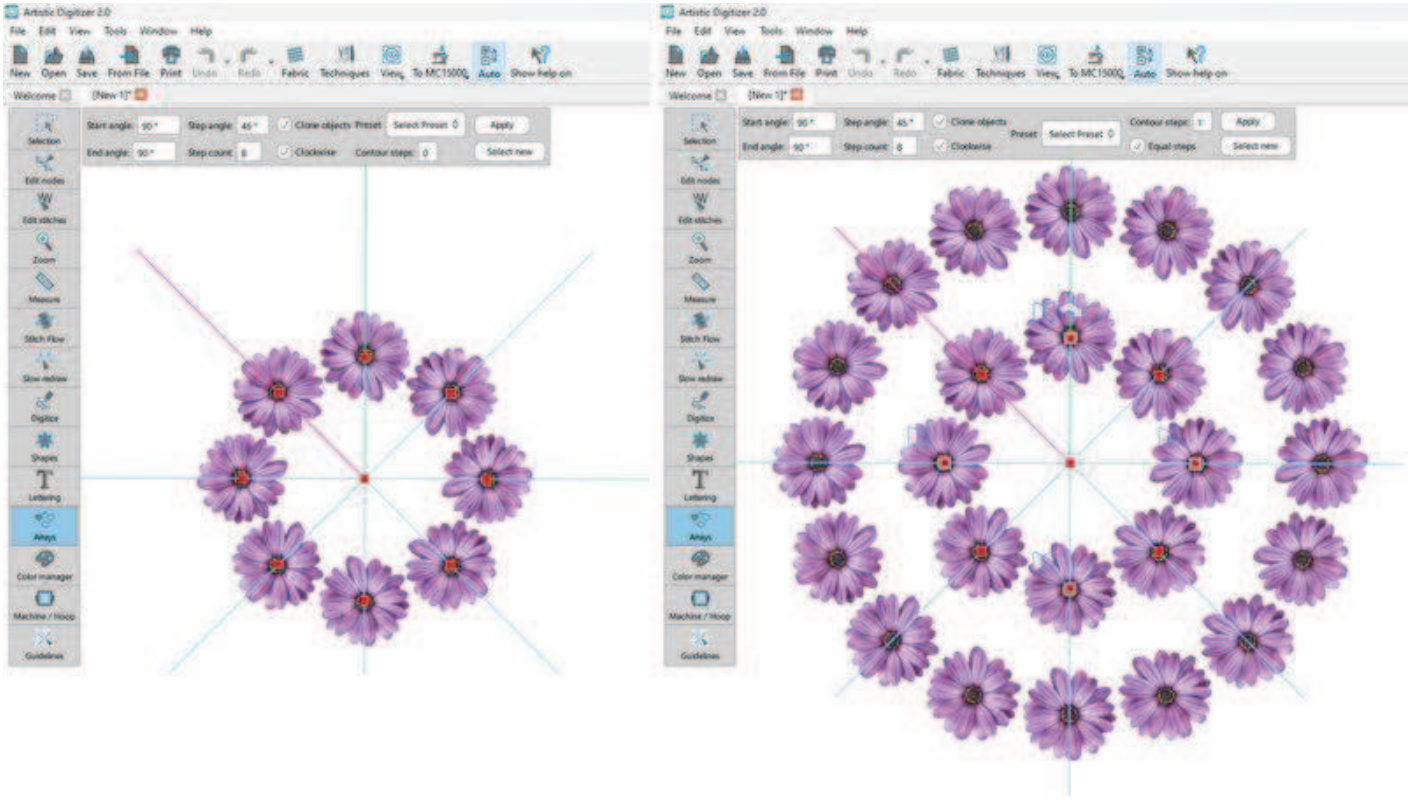
Quando si applica una matrice è possibile contrassegnare le copie create come "Oggetti clone". In questo caso, se rimedi a una delle copie, anche tutti gli altri cloni saranno interessati. Questo ti dà la possibilità di modificare la forma delle copie e avere un'anteprima in tempo reale di come sarà la matrice.

In alcuni casi, mentre ci si trova in modalità di anteprima, si può essere trascinati e pensare di poter utilizzare altri strumenti o modificare la modalità di progettazione. L'Arrangiamento non è stato applicato fino a quando non viene premuto il pulsante Applica Arrangiamento. Ad ogni modo, se per errore si tenta di selezionare qualsiasi altro strumento di progettazione o di modificare la modalità di progettazione prima di aver applicato l'Arrangiamento, verrà visualizzato un avviso sull'applicazione della matrice. A questo punto se non si desidera applicare ancora l'Arrangiamento, selezionare No e si ritorna allo stato precedente all'Arrangiamento. Se si seleziona Sì, la matrice verrà applicata con la sua configurazione corrente.

Arrangiamento con riempimenti bitmap

Le immagini bitmap in un arrangiamento rettangolare o circolare possono aggiungere una nuova dimensione a qualsiasi progetto. Che si tratti di un progetto di punto croce, Photostitch, PaintStitch o Sketch, queste matrici consentono di creare motivi e simmetrie uniche. Per creare queste matrici, è sufficiente selezionare l'immagine bitmap e scegliere la forma della matrice dalle opzioni disponibili. A questo punto, è possibile regolare le dimensioni e il posizionamento a proprio piacimento. Il risultato è un design di grande impatto visivo, che non mancherà di stupire. Provate a vedere come queste forme di matrice possono migliorare il vostro prossimo progetto.

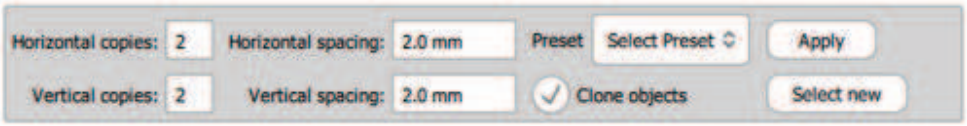
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

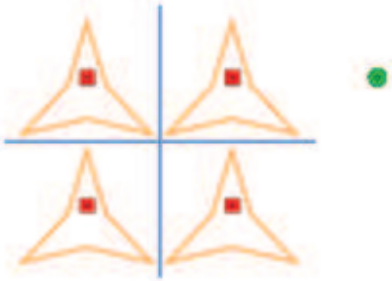


È particolarmente utile quando si utilizzano immagini bitmap con trasparenze.

Arrangiamento rettangolare

Vediamo come è possibile applicare l' Arrangiamento rettangolare . L'utilizzo è semplice, devi prima selezionare uno o più oggetti, gli strumenti dell'array non sono funzionali finché non selezioni qualcosa. Quindi è necessario avviare l'Arrangiamento rettangolare facendo clic sulla sua icona sulla barra "Strumenti". Se l'icona "Rettangolo" non è visibile, posiziona il cursore del mouse sulla parte superiore della sezione "Array" e dal menu visualizzato fai clic sull'icona della matrice "Rettangolare". Immediatamente vedi le ripetizioni degli oggetti selezionati posizionati in modo rettangolare e sulla barra "Opzioni strumenti" puoi vedere tutte le opzioni di personalizzazione dell'array rettangolare.

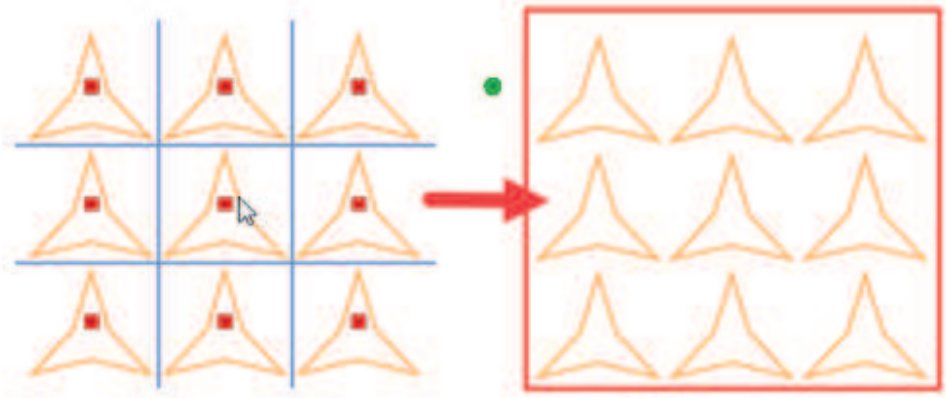




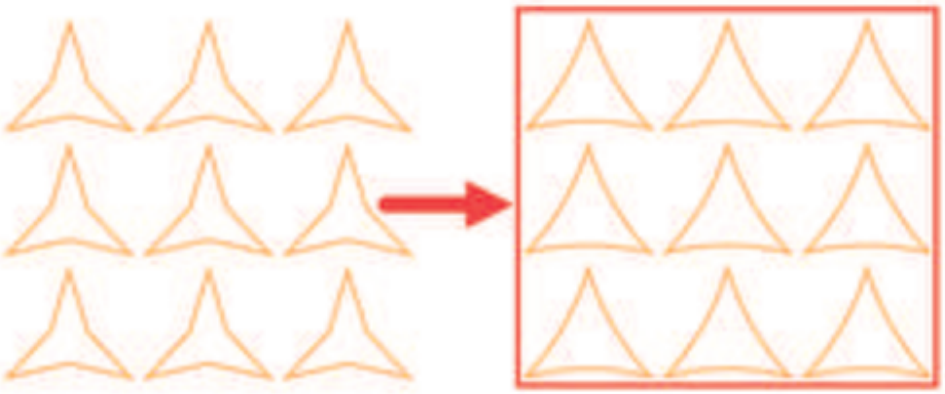
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per prima cosa, è necessario selezionare il numero di copie, Orizzontale e Verticale e quindi è possibile regolare la spaziatura tra di loro. Quando sei soddisfatto dell'array, premi applica per finalizzare l'array. In qualsiasi momento, se si desidera modificare la selezione iniziale dell'oggetto, è possibile premere "Seleziona nuovo" ed effettuare una nuova selezione.





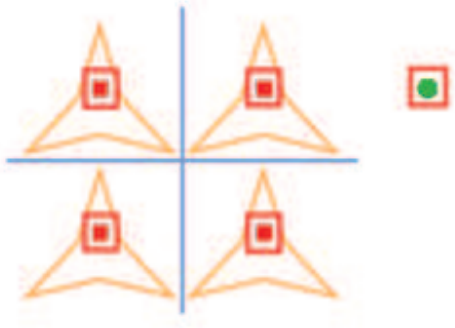
A questo punto dobbiamo menzionare l'opzione "Oggetti cloni". È possibile abilitare - disabilitare questa opzione prima di applicare l'array. Se questa opzione è abilitata, le copie dell'oggetto originale sono contrassegnate come cloni. Ciò significa che è possibile rimodellarli tutti semplicemente rimodellando uno di essi. Questa opzione può farci risparmiare molto tempo ed è anche uno strumento in grado di produrre ricami unici. Qualsiasi trasformazione di forma effettuata, su una qualsiasi delle copie clonate, viene applicata a tutti immediatamente.



Manico di controllo visivo

Puoi anche modificare visivamente le opzioni dell'array, usando le maniche evidenziate, che sono sopra le copie.

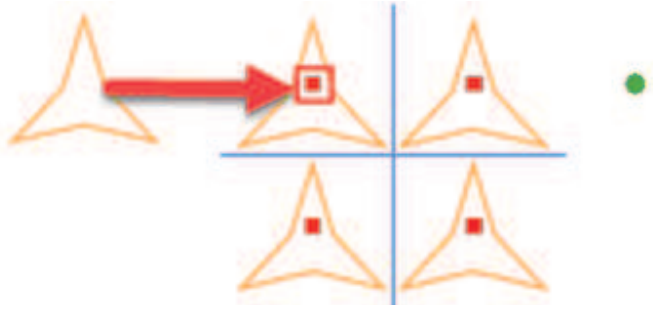
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sposta la matrice

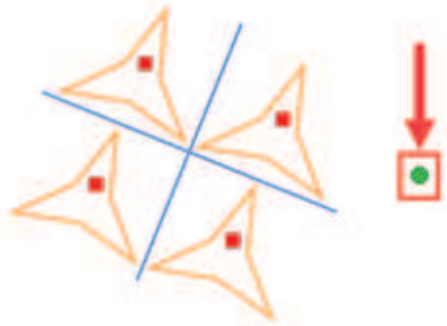
Usando la maniglia sopra l'oggetto iniziale per regolare la posizione dell'intero arrangiamento.

La prima copia in alto a sinistra è in realtà l'oggetto iniziale. La maniglia di controllo che si trova sopra di esso può essere utilizzato per spostare l'intera matrice in un'altra posizione. Solo la parte visibile nell'anteprima rimarrà dopo aver applicato l'operazione. Come puoi vedere nella parte mossa, la parte iniziale che non ha controllo su di essa non fa più parte dell'array.



Ruota la matrice

È possibile utilizzare questa manica esterno alla griglia di array per ruotare l'intero array.



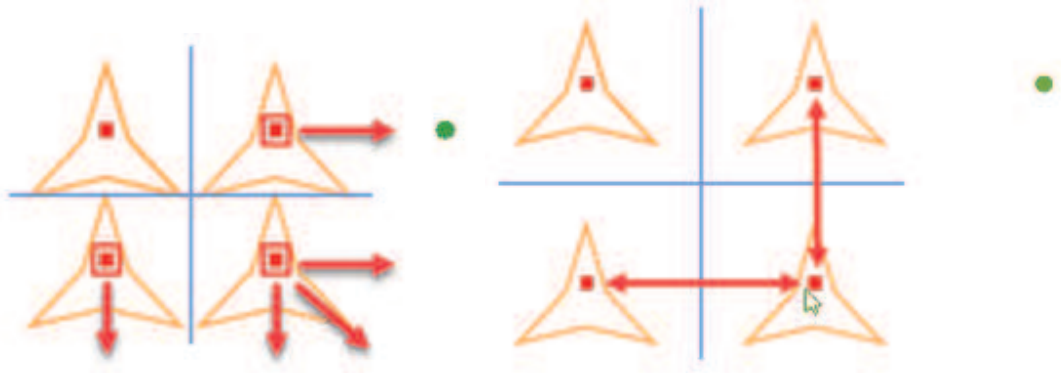
Regola la spaziatura orizzontale - verticale

utilizzando una qualsiasi delle maniglie orizzontali o verticali è possibile regolare la spaziatura orizzontale o verticale.

Notare che usando una delle maniglie che non si trovano sulla prima riga o colonna è possibile regolare contemporaneamente la spaziatura orizzontale e verticale.

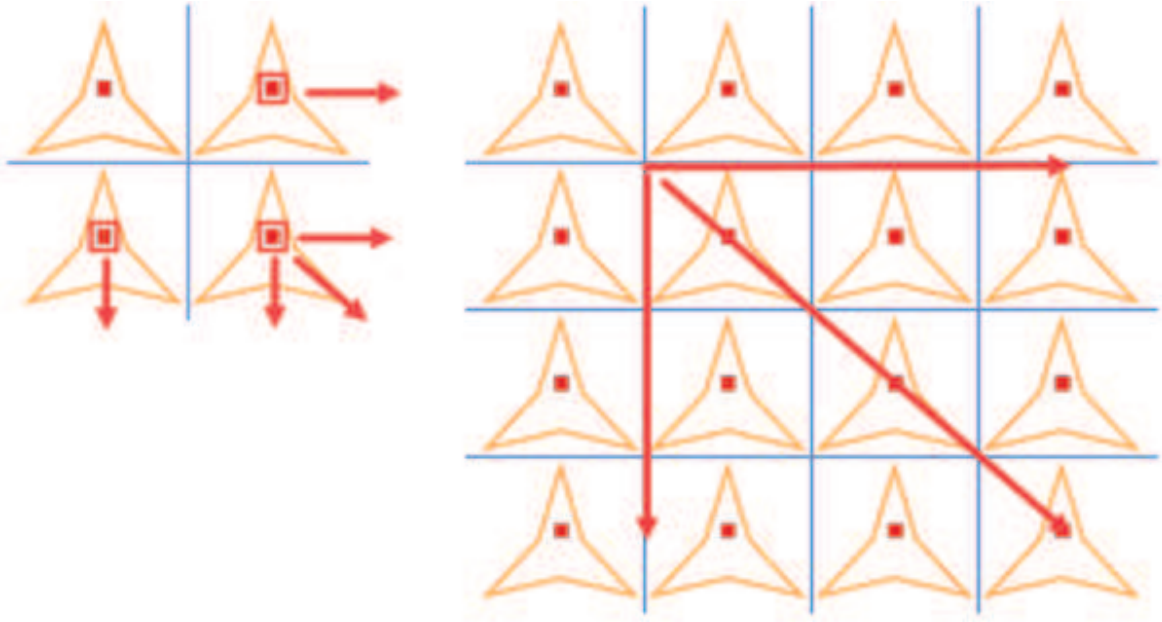
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se si tiene premuto il tasto Ctrl mentre si modifica la distanza orizzontale e verticale, la distanza orizzontale e verticale viene mantenuta la stessa.



Aggiungi rimuovi righe - colonne

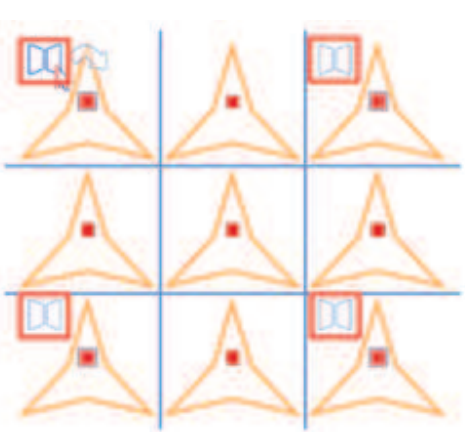
È possibile modificare facilmente il numero di linee orizzontali e verticali. Tenere premuto il tasto MAIUSC e quindi fare clic e trascinare da qualsiasi maniglia di controllo in qualsiasi direzione desiderata. Trascina a destra e puoi vedere le colonne aggiunte. Trascina a sinistra e vengono rimossi. Trascina verso il basso per aggiungere più linee e Diagonalmente per aggiungere righe e colonne contemporaneamente.La distanza tra le copie rimane la stessa. Prendi questo in considerazione mentre trascini; devi trascinare per una distanza, ad esempio la distanza tra le copie, per creare un'altra riga o colonna.

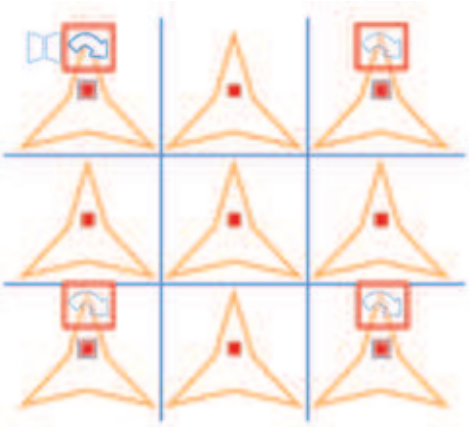


Cambia l'orientamento delle copie e crea oggetti specchiati

Un modo molto carino per creare modelli unici nei tuoi progetti è usando un orientamento diverso o usa copie speculari negli array. Se si posiziona il mouse su una delle maniglie di controllo, vengono visualizzate queste 2 maniche  . Queste maniglie appaiono evidenziate non solo sul clone corrente ma anche su ogni 2 cloni su qualsiasi dimensione (orizzontale-verticale). È come un modello di tabella 2x2, il clone dopo il successivo del clone è influenzato orizzontalmente e verticalmente. Se si preme la manopola Ruota, quindi

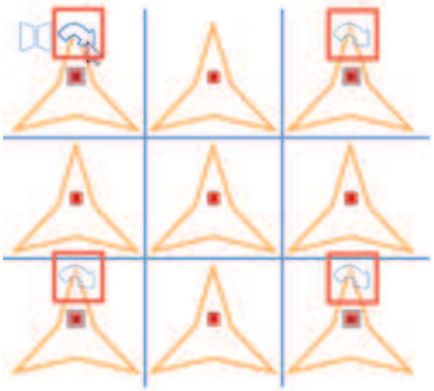
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



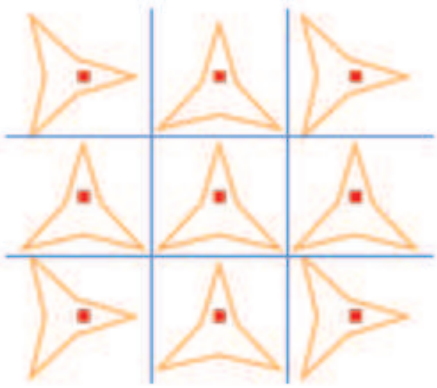


Ruota le copie

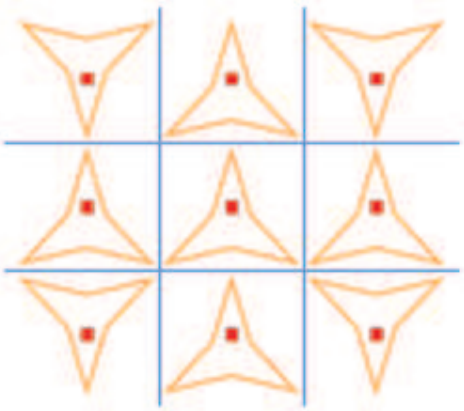
La prima maniglia è una maniglia girevole . Cambia l'orientamento dei cloni con passo di 90 gradi. Con un semplice clic sinistro si ruota il clone di 90 gradi. Fare nuovamente clic per ruotare di nuovo.



Posiziona il mouse su una delle maniglie di controllo. Puoi vedere tutte le copie interessate con una maniglia evidenziata su di esse. schieramento



Fare clic una volta sulla maniglia di rotazione e le copie vengono ruotate di 90 gradi.

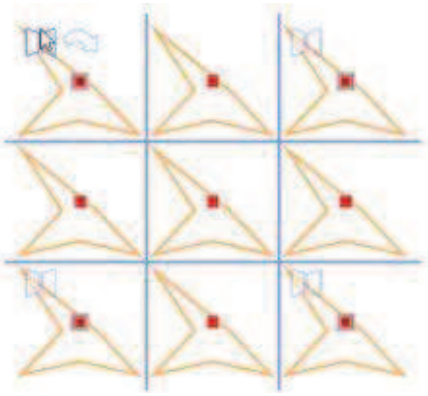


Fare clic ancora una volta e vengono ruotati di nuovo di 90 gradi.

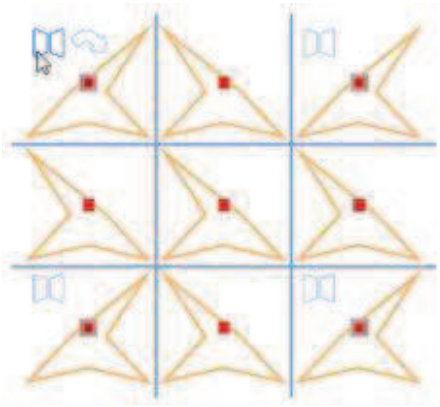
Copie speculari

Accanto alla maniglia di rotazione è presente una maniglia speculare , posiziona il mouse su di esso. Su questa copia e su tutte le altre copie interessate viene evidenziata la stessa maniglia. Fare clic una volta per riflettere su tutte queste copie.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Posiziona il mouse su una delle maniglie di controllo, anche tutte le copie interessate sono evidenziate.



Clic sinistro una volta e tutte le copie interessate sono specchiate.

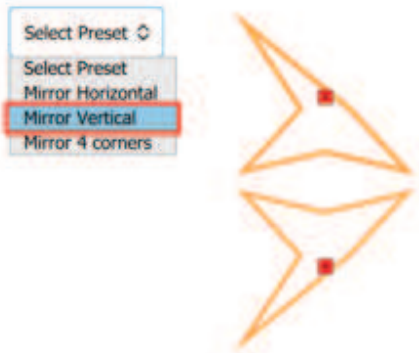
Seleziona predefiniti

Applicare una qualsiasi funzione specchio dai predefiniti nell'Arrangiamento. Le funzioni specchio sono le seguenti :

- Specchio Orizzontale : Questa funzione specchia orizzontalmente ogni oggetto successivo della serie nella stessa riga.

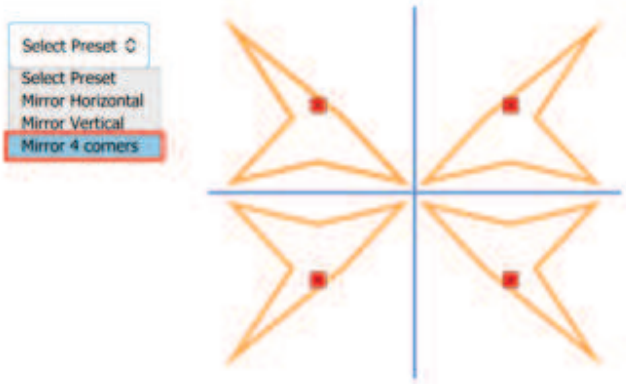


- Specchio Verticale : Questa funzione specchia orizzontalmente ogni oggetto successivo della stessa colonna.

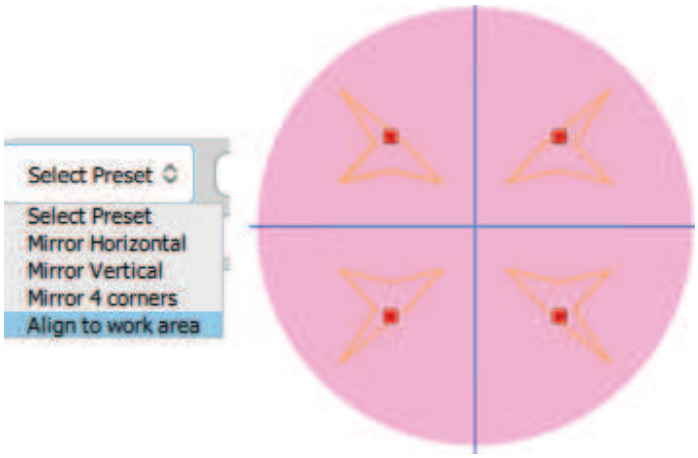


- Specchio 4 angoli : Questa funzione crea un arrangiamento di 4 oggetti specchiati verticalmente e orizzontalmente. come i quattro angoli di un rettangolo. Questa funzione può essere ripetuta più volte.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



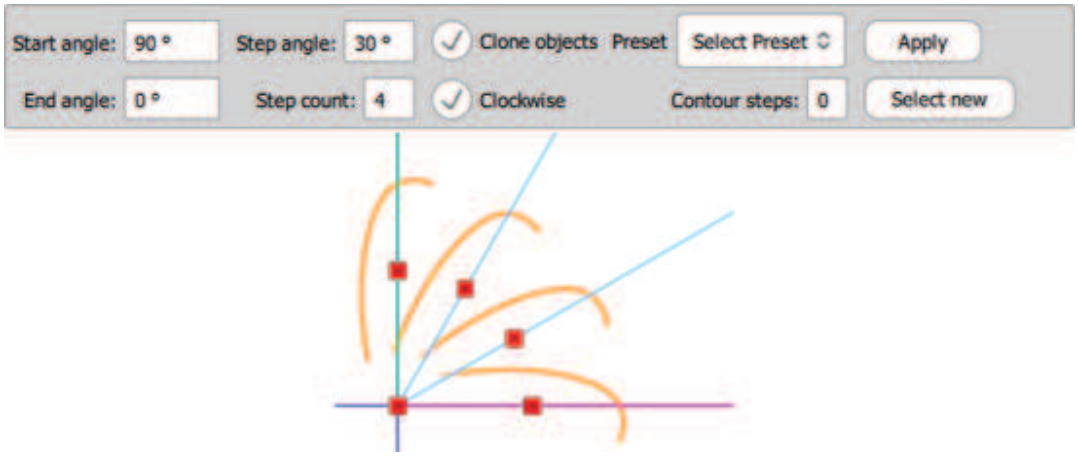
Nel caso in cui sia stata applicata un'area di lavoro, è presente un'impostazione aggiuntiva nell'elenco, "Allinea all'area di lavoro". Questa funzione in realtà rende preimpostato uno specchio a 4 angoli e crea quattro oggetti specchiati allineati al centro dell'area di lavoro.



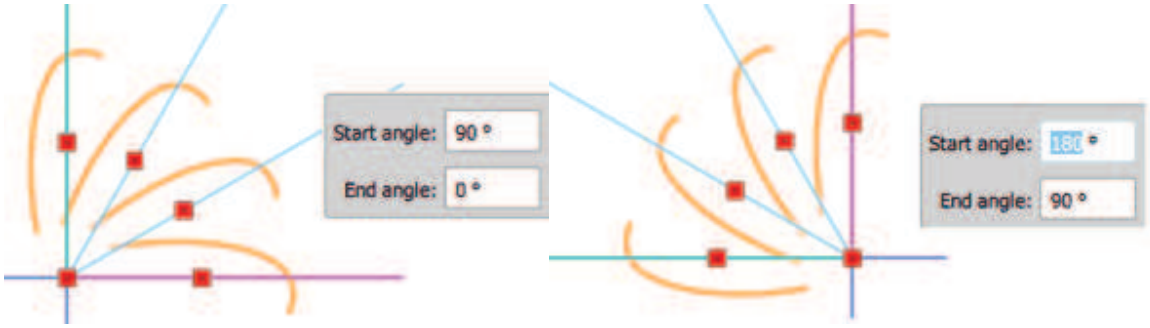
Arrangiamento circolare

Vediamo come è possibile applicare "arrangiamento circolare" . L'utilizzo è semplice, devi prima selezionare uno o più oggetti, gli strumenti dell'array non sono funzionali finché non selezioni qualcosa. Quindi è necessario avviare la "Aggiornamento circolare" facendo clic sulla sua icona sulla barra "Strumenti". Se l'icona circolare non è visibile, posiziona il cursore del mouse in cima alla sezione "Arrangiamento" e dal menu visualizzato fai clic su "arrangiamento circolare" icona. Immediatamente vedi le ripetizioni degli oggetti selezionati posizionati su un cerchio -arco e sulla barra "Opzioni strumenti" puoi vedere tutte le opzioni di personalizzazione dell'arrangiamento circolare. Viene creato un cerchio virtuale e il centro del cerchio viene posizionato automaticamente al centro dell'asse. Più avanti in questa sezione presenteremo come modificare il centro virtuale e le dimensioni del cerchio.

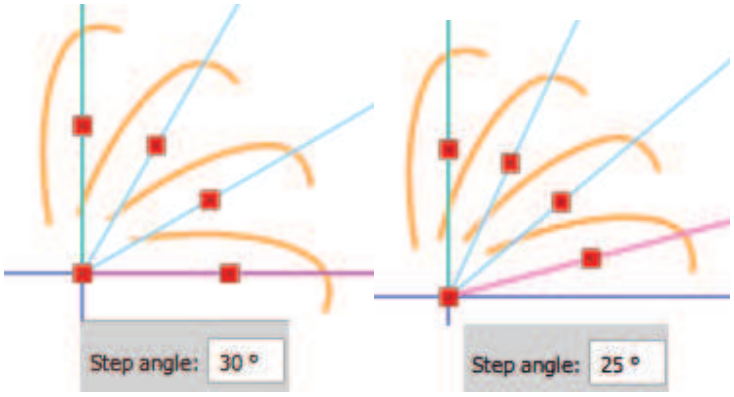
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Per prima cosa devi selezionare l'angolo "Inizio - Fine". Con questa opzione è possibile specificare dove verranno posizionate le copie sull'arco / cerchio. È come selezionare una parte o un intero cerchio da riempire con copie dell'oggetto iniziale. Quando si imposta "Angolo iniziale", "Angolo di passo" e "Conteggio passi" rimangono invariati e cambia solo la posizione dell'arco sul cerchio. Quando si modifica l '"angolo finale", la dimensione dell'arco cambia, il conteggio del passo viene mantenuto uguale, ma l'angolo del passo cambia in modo che le copie si adattino all'arco.

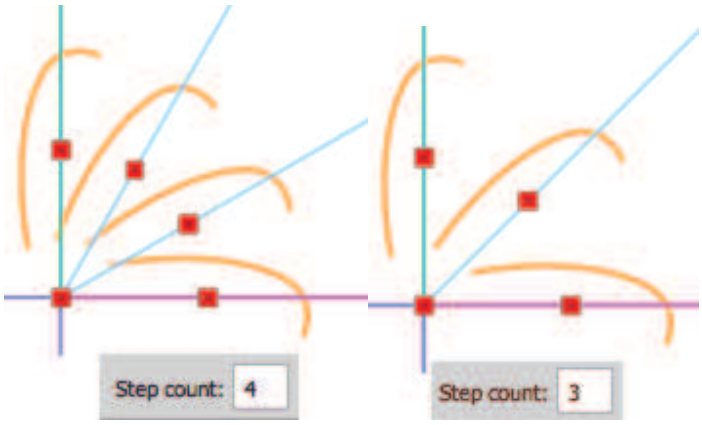


L'opzione successiva che è possibile regolare è l'angolo di "Step", in realtà usando questo campo si specifica il gradino di angolo (gradi) su cui verrà posizionata ogni copia dell'Aggiornamento circolare. Ad esempio se si digita 15 gradi, ogni copia dell'arrangiamento circolare verrà posizionata sull'arco con 15 gradi tra di loro e quindi la fine dell'arco cambierà in modo che lo stesso numero di copie si adatti all'arco.



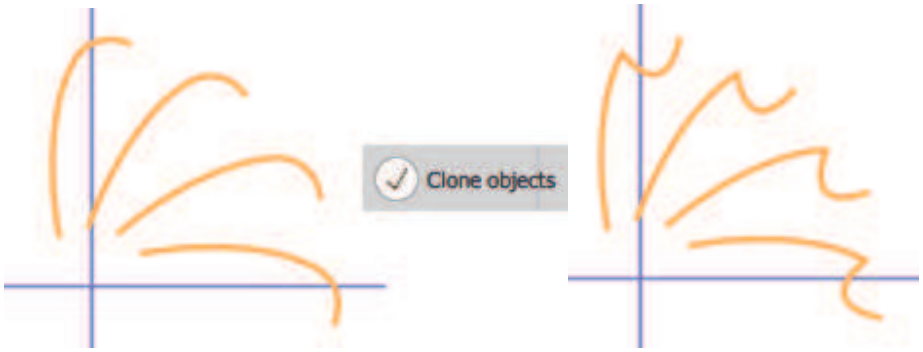
Con l'opzione "Conteggio dei passi" è possibile specificare il numero di copie che si desidera posizionare sulla matrice circolare, tra gli angoli di inizio-fine specificati. Ad esempio, se imposti il conteggio dei passi su 3 copie anziché su 4, l'array posizionerà 3 copie nell'arco semplicemente regolando l'angolo di passo in modo che le copie si adattino all'arco.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



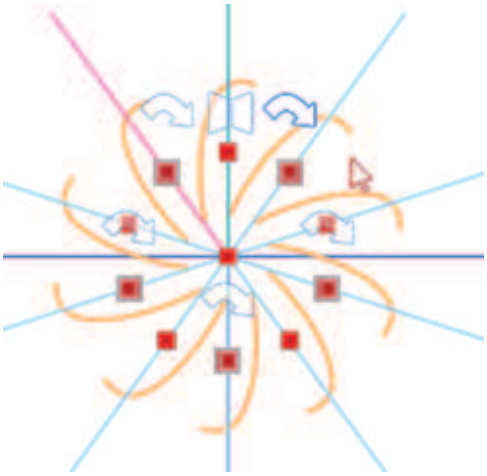
Quando l'opzione "Senso orario" è selezionata, (questa è l'opzione predefinita), gli oggetti / disegni saranno posizionati sull'array circolare con l'ordine in senso orario e l'opposto se non lo è.

Gli "Oggetti cloni" possono essere abilitati - disabilitati prima di applicare l'array. Quando questa opzione è abilitata, le copie dell'oggetto originale sono contrassegnate come cloni. Ciò significa che è possibile rimodellarli tutti semplicemente rimodellando uno di essi. Questa opzione può farci risparmiare molto tempo ed è anche uno strumento in grado di produrre ricami unici. Qualsiasi trasformazione di forma effettuata, su una qualsiasi delle copie clonate, viene applicata a tutti immediatamente.

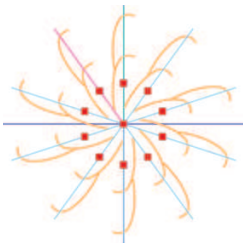


Infine, usando "Passi di livello" è possibile aggiungere linee di contorno sull'arrangiamento. Le linee di contorno sono linee concentriche equidistanti sul bordo esterno di una matrice circolare. Digitare il numero delle linee di contorno che si desidera aggiungere. In questo modo puoi ripetere l'arrangiamento circolare. Quando vengono aggiunti i passaggi del contorno, viene visualizzata la proprietà "Pari passi" ed è abilitata per impostazione predefinita. Quando sono abilitati "passaggi uguali" vengono aggiunte più copie sulla linea di contorno, in modo che tutte le linee abbiano lo stesso aspetto. Se si disattiva questa opzione, viene aggiunto lo stesso numero di copie in ogni linea del contorno, ma sulla linea di contorno compaiono degli spazi.

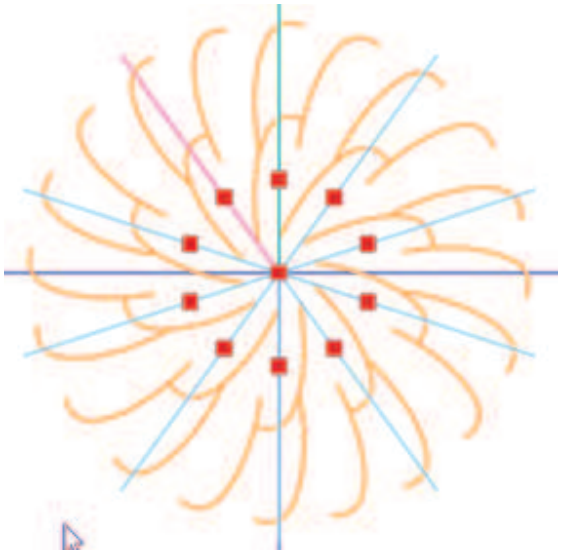
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Arrangiamento circolare



Aggiunto un passo di contorno



Abilitati passi uguali

In qualsiasi momento, quando si è soddisfatti del risultato, è possibile premere "Applica" per finalizzare l'arrangiamento, oppure se si desidera modificare la selezione di base, è possibile premere "Seleziona nuovo" ed è possibile effettuare una nuova selezione.

Regola l' Arrangiamento circolare usando le maniglie di controllo visivo

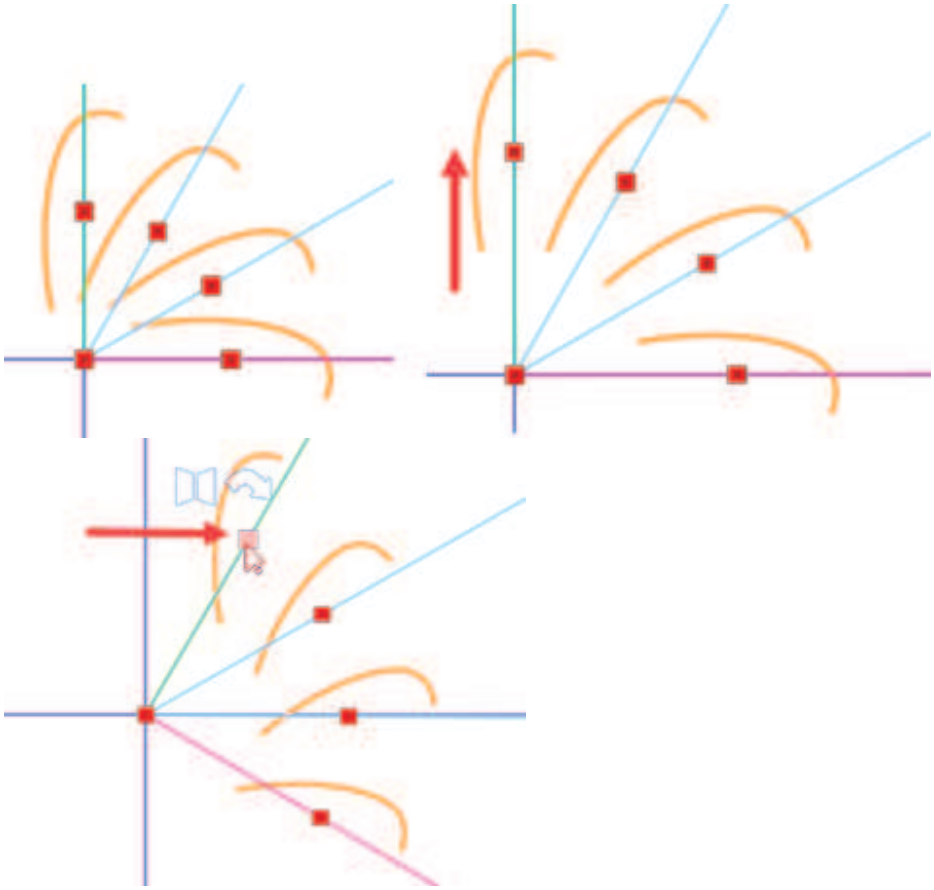
Una volta avviato "Arrangiamento circolare"  , ci si trova in una modalità di anteprima. Mentre nella modalità di anteprima ci sono vari controlli che possono essere usati per personalizzare la matrice. È possibile regolare la matrice solo prima che venga applicata. Mentre ci si trova in modalità Anteprima, si vede che una copia è posizionata su "Angolo iniziale" e una su "Angolo finale", la copia sull'angolo iniziale ha una linea verde, mentre la copia sull'angolo finale ha una linea rossa. Tutte le copie tra angolo di inizio e fine hanno una linea guida blu.



Utilizzando la maniglia di controllo che si trova sopra l'oggetto iniziale, che ha una linea verde, o una qualsiasi di quelle interne, che hanno linee blu, è possibile eseguire varie personalizzazioni. Prima di tutto, se allontani una qualsiasi di queste maniglie dal centro dell'arrangiamento, puoi aumentare la distanza dal centro o diminuire se ti sposti verso il centro. Usando questi nodi, puoi anche spostare la posizione dell'arco. Mentre si sposta l'arco, le copie mantengono la stessa rotazione in base all'asse orizzontale - verticale. Se guardi il riquadro "Opzioni strumenti", vedrai il nuovo angolo iniziale e finale in base al movimento.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

L'oggetto con un contorno magenta è l'oggetto iniziale. Non fa parte dell'array e quando applichiamo l'arrangiamento verrà scartato.



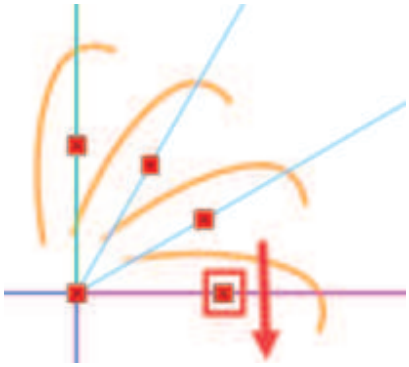
Quando si utilizza la prima maniglia di controllo o una qualsiasi di quelle interne, è possibile migliorare le regolazioni utilizzando i tasti Ctrl, Maiusc o Alt:

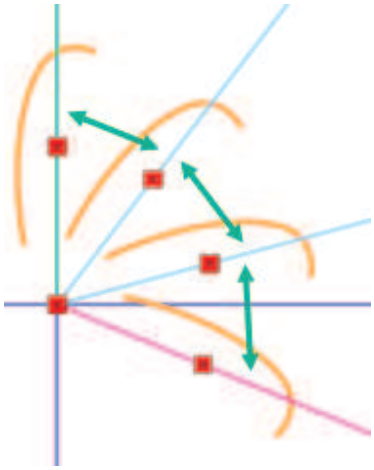
- Se tieni premuto il tasto "Ctrl" mentre muovi qualunque nodo, il movimento scatterà ogni 15 gradi.
- Se tieni premuto il tasto "Shift" mentre muovi, il primo nodo dell'arco non cambierà e potrai solo cambiare la distanza dal centro dell'arrangiamento.
- Se tieni premuto il tasto "Alt" la distanza dal centro dell'arangiamento rimarrà fissa e cambierà solo la posizione dell'arco.

Cambia la distanza tra le copie (Angolo)

Quando si sposta il primo nodo, o uno qualsiasi dei nodi interni, la distanza tra le copie rimane invariata (angolo di passo). Se vuoi cambiare la distanza tra le copie, devi spostare l'ultima maniglia. Quando sposti l'ultimo nodo, la distanza tra le copie cambia e l '"angolo finale" cambia di conseguenza, in modo che lo stesso numero di copie si adatti, con la nuova distanza tra le copie. Quindi, se aumenti la distanza, l'arco cresce in modo che lo stesso numero di copie rientri nel nuovo arco. Se riduci la distanza, anche l'arco si ridurrà.

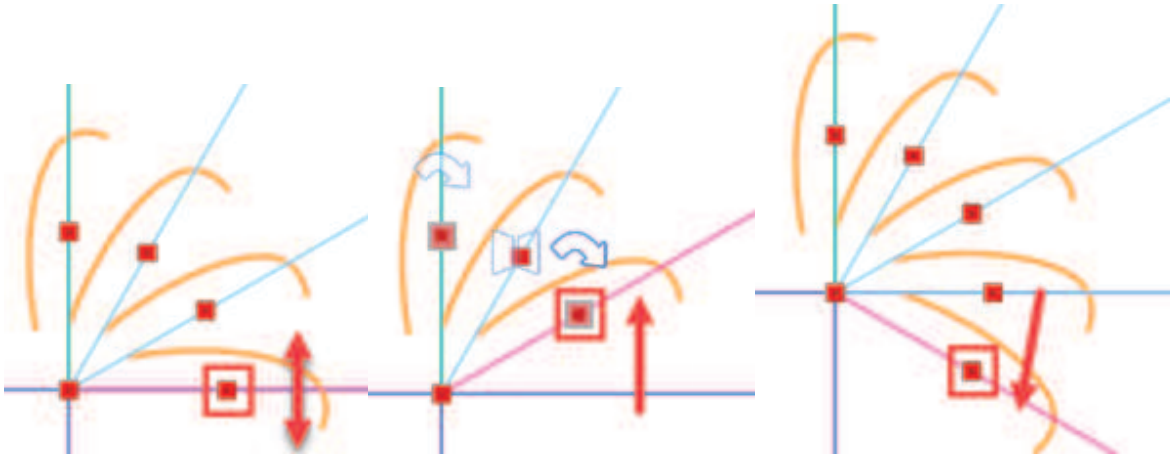
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Quando si utilizza l'ultima maniglia di controllo è possibile migliorare le regolazioni utilizzando i tasti Ctrl, Maiusc o Alt

- Se teniamo premuto il tasto Ctrl mentre regoliamo la distanza tra le copie, la distanza scatta ogni 15 gradi. Questo è molto utile per cambiare angolo in modo più accurato.
- Se teniamo premuto il tasto Alt puoi cambiare la distanza tra le copie, mantenendo la stessa distanza dal centro.
- Se teniamo premuto il tasto Shift è possibile aumentare o diminuire il numero di copie, mantenendo la stessa distanza tra loro. Seleziona l'ultima maniglia di controllo, tieni premuto il tasto Maiusc e spostati nella direzione che preferisci. Sposta il mouse all'esterno dell'arco e le nuove copie vengono create sul cerchio verso la direzione in cui ti stai muovendo. Se ci si sposta all'interno dell'arrangiamento, le copie vengono rimosse. La distanza tra loro non cambia, è la stessa che era all'inizio dell'operazione. In realtà spostando l'ultima maniglia di controllo e tenendo premuto il tasto Maiusc si definisce con il mouse l'arco su cui verrà posizionato l'arrangiamento. L'angolo iniziale rimane lo stesso e spostando il mouse si definisce l'angolo finale. È necessario tenere in considerazione che è necessario spostare il mouse in senso orario o meno in base a ciò che è già stato selezionato per l'arrangiamento sulla barra delle opzioni dello strumento.

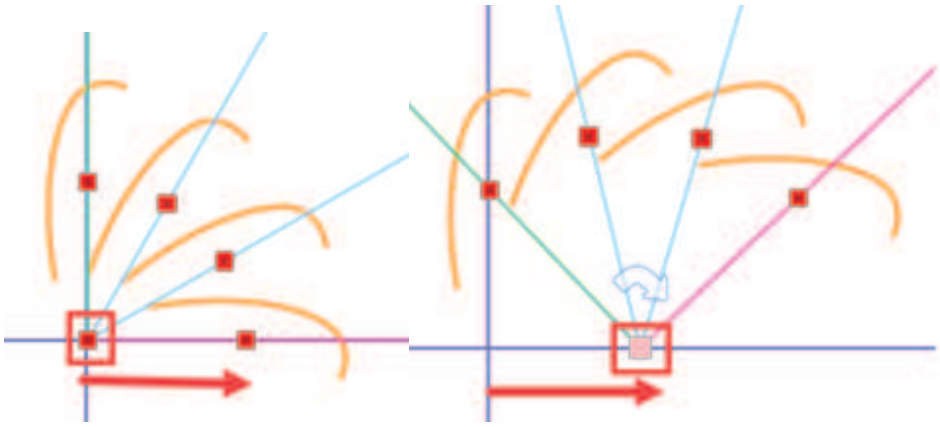


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Muovi la matrice - cambia il centro di rotazione

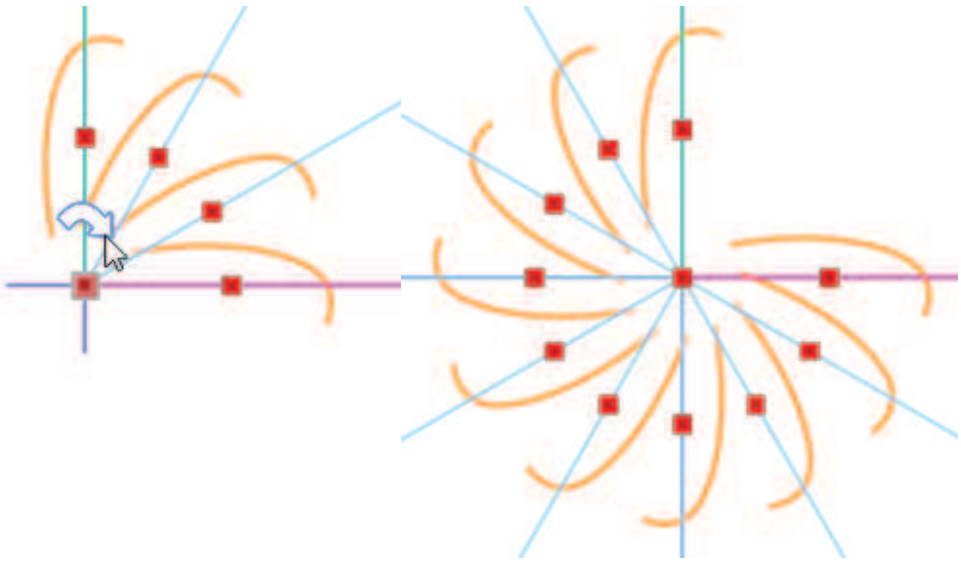
Il centro dell'array è di default al centro dell'asse (0,0). In alcuni casi potrebbe essere necessario spostare il centro dell'array per avere un'anteprima migliore di come l'array si adatta al tuo progetto. È possibile spostare l'array così com'è, semplicemente spostando il centro dell'array. L'array viene mantenuto così com'è e viene spostato solo in una nuova posizione.

È inoltre possibile spostare il centro di rotazione dell'array. Per farlo, tieni premuto il tasto "Maiusc" mentre muovi il centro dell'array e la posizione dell'oggetto iniziale e la dimensione dell'arco rimarrà la stessa, ma la rotazione delle copie e il posizionamento dell'arco cambiano in base al nuovo centro . Mentre muovi il centro di rotazione puoi anche muoverlo più vicino all'oggetto iniziale.



Cambia la rotazione

La direzione in cui viene creato l'array è in genere in senso orario. È possibile invertire facilmente questa direzione lasciando deselezionata l'opzione Senso orario sulla barra degli strumenti delle opzioni dello strumento. Un altro modo per cambiare la direzione è fare clic sulla freccia circolare che appare quando si posiziona il mouse sul centro di rotazione. Fare clic una volta e la direzione dell'array diventa antiorario. Fare clic una volta di più e viene invertito ancora una volta. Quando l'array viene applicato in senso antiorario, l'arco è diverso in modo da non avere lo stesso numero di copie.

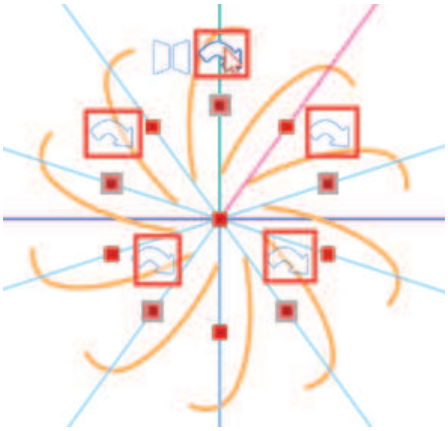


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

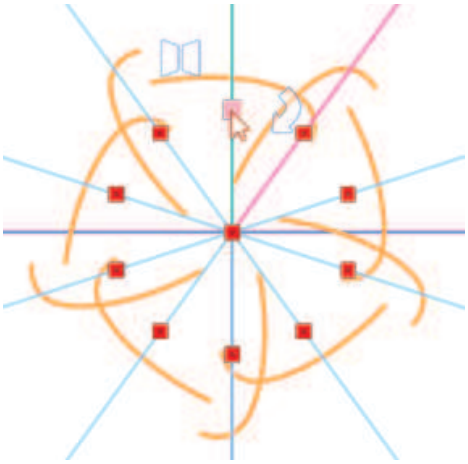
Ruota: copia speculare

Un modo molto carino per creare pattern unici è utilizzare un orientamento diverso o utilizzare copie speculari negli array. Se si posiziona il mouse su una delle maniglie di controllo, vengono visualizzate queste 2 maniglie . Queste maniglie appaiono evidenziate non solo sul clone corrente ma anche su ogni 2 cloni, è come un modello x2, e su ogni 2 cloni quello è influenzato.

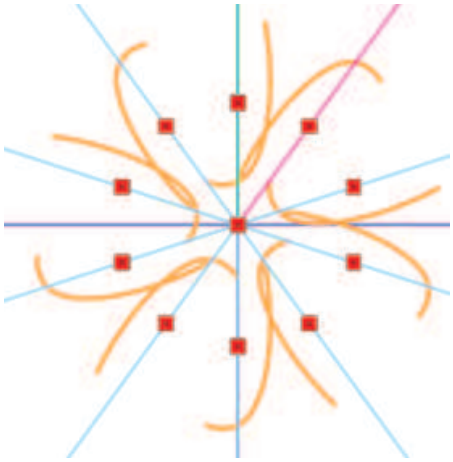
La prima maniglia è una maniglia girevole . Cambia l'orientamento dei cloni con passo di 90 gradi. Con un semplice clic sinistro si ruota il clone di 90 gradi. Fare nuovamente clic per ruotare di nuovo.



Posiziona il mouse su una delle maniglie di controllo; puoi vedere tutte le copie interessate con una maniglia evidenziata su di esse.



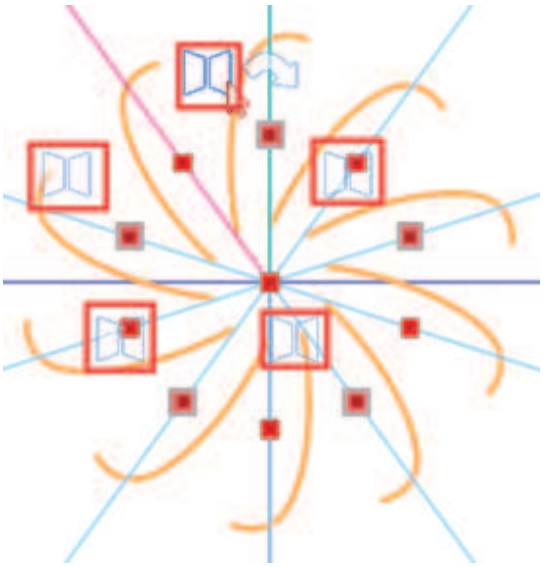
Fare clic una volta sulla maniglia di rotazione e le copie vengono ruotate di 90 gradi



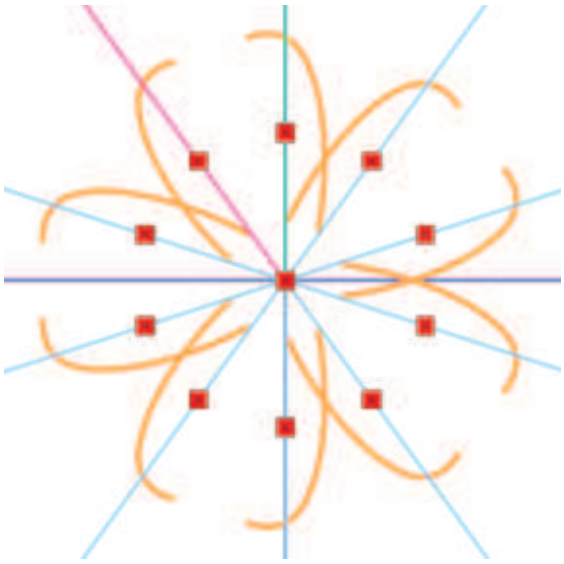
Fare nuovamente clic e vengono ruotati di nuovo di 90 gradi

Accanto alla maniglia di rotazione è presente una maniglia speculare , posiziona il mouse su di esso. Su questa copia e su tutte le altre copie interessate viene evidenziata la stessa maniglia. Fare clic una volta per riflettere su tutte queste copie.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

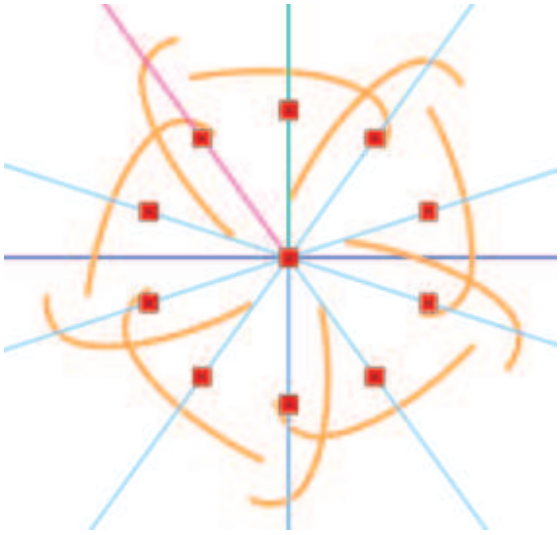


Posiziona il mouse su una delle maniglie di controllo, anche tutte le copie interessate sono evidenziate.

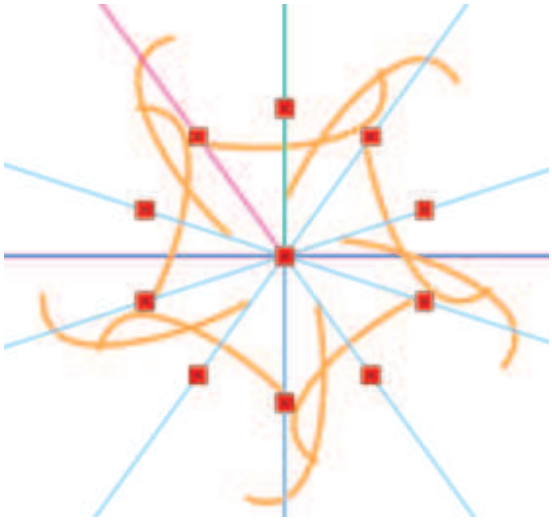


Clic sinistro una volta e tutte le copie interessate sono state copiate.

È possibile replicare qualsiasi copia in qualsiasi stato. Ruota qualsiasi copia e applica lo specchio, ora viene specchiato verticalmente. Lo specchio viene applicato in base al centro orizzontale dell'oggetto selezionato.



Queste 2 copie sono state ruotate.

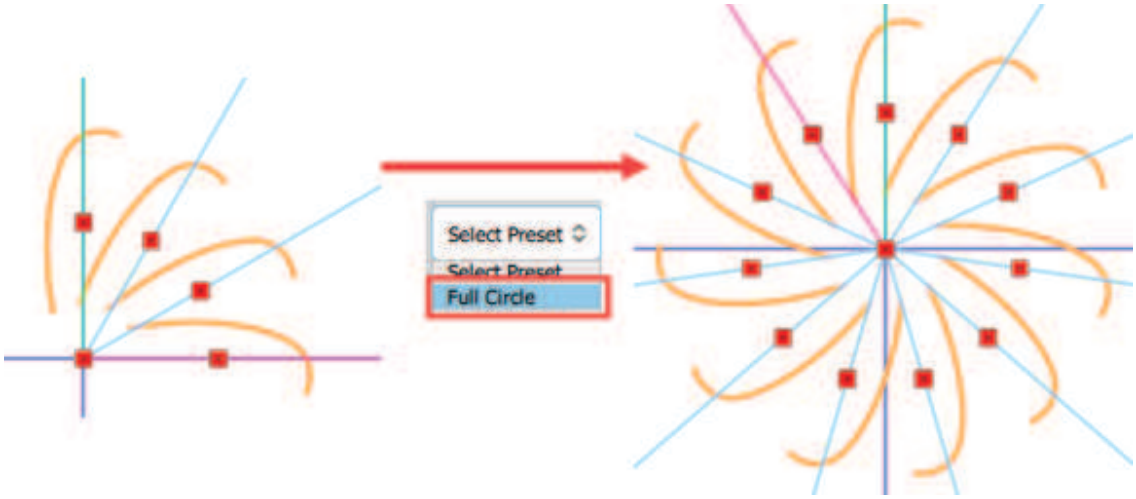


La versione ruotata è speculare

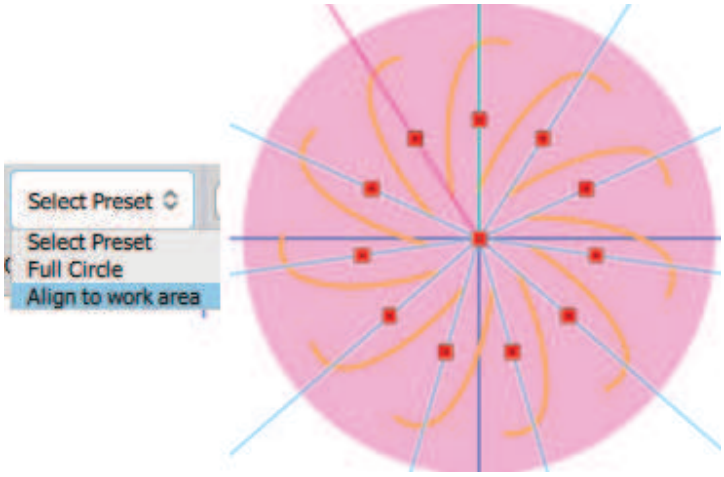
Selezionare Predefiniti

Dal menu Predefiniti puoi selezionare il Cerchio completo. Questa impostazione utilizzerà gli oggetti selezionati per creare un cerchio con una serie di essi. Questa opzione è molto utile perché calcola automaticamente la distanza tra gli oggetti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



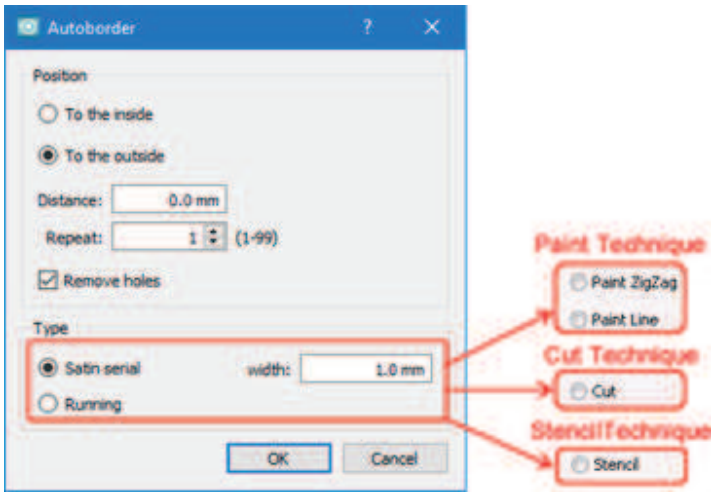
Nel caso in cui sia stata applicata un'area di lavoro, nell'elenco è presente un'impostazione aggiuntiva "Allinea all'area di lavoro". Questa impostazione realtà crea un array circolare completo con l'oggetto selezionato, questa volta allineato al centro del centro dell'area di lavoro.



Bordo Automatico

Lo strumento "Bordo Automatico" è uno strumento molto utile per la creazione di bordi automatici. Con questo strumento puoi aggiungere un bordo "In esecuzione", " Cordoncino Seriale", "Zig-Zag", "Linea", "Taglio" e "Stencil" a uno o più oggetti. Le rispettive "Tecniche" dovrebbero essere abilitate in modo che i tipi di "Bordo Automatico" di pittura, taglio e stencil siano disponibili. Per poter usare lo strumento "Bordo Automatico" devi prima selezionare uno o più oggetti a cui vuoi applicare un Bordo Automatico. Quindi puoi attivare la funzione "Bordo Automatico" in 3 modi, prima premendo sull'icona "Bordo Automatico" che si trova sulla barra degli strumenti standard, in secondo luogo usando l'opzione "Bordo Automatico" del menu del tasto destro e infine usando l'opzione "Bordo Automatico" del menu Strumenti. Apparirà la finestra di dialogo della seguente figura.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

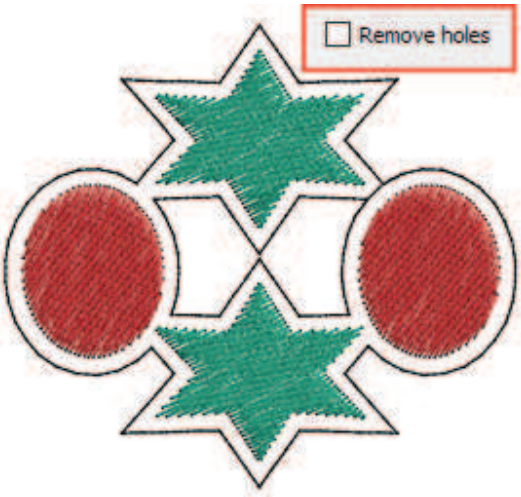


Nella finestra di dialogo "Bordo Automatico" è possibile definire la "Posizione", la "Distanza", il "numero di ripetizioni" e il "Tipo" dell'autore. La posizione dell'Bordo Automatico potrebbe essere "Verso l'interno" e "Verso l'esterno". Per entrambe le opzioni, se non si specifica un valore specifico nel campo "Distanza", l'Bordo Automatico verrà posizionato nella stessa posizione. Il valore che verrà inserito nel campo Distanza è in millimetri, definisce la distanza tra la posizione di default del bordo e la nuova posizione, all'interno o all'esterno dell'oggetto, del bordo. Utilizzando il campo "Ripetizioni" è possibile definire un numero di ripetizioni per il bordo automatico. Qualsiasi distanza definita nel campo distanza sarà anche la distanza tra la ripetizione del bordo automatico.

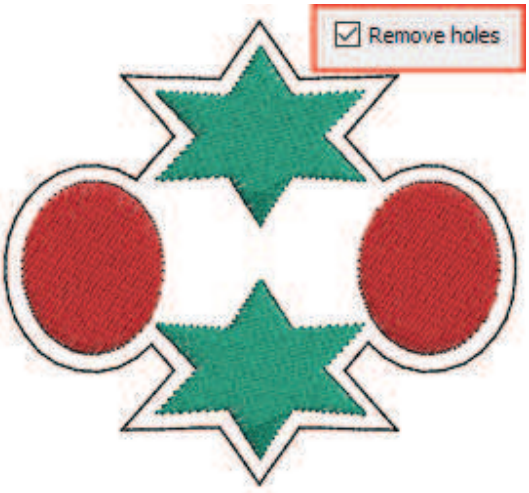
L'opzione Rimuovi fori è utile quando si desidera creare un Bordo Automatico di molti oggetti di disegno. Se questa opzione è disabilitata, gli oggetti più piccoli della selezione tendono a creare un Bordo Automatico attorno a loro e questo Bordo Automatico è come un buco nel Bordo Automatico creato attorno all'intera selezione. Abilita questa opzione nel caso in cui non ti piaccia avere buchi e creare solo un Bordo Automatico attorno a una selezione di più oggetti.

Alla fine è necessario selezionare il tipo di bordo automatico. È possibile selezionare tra i tipi Impuntura, Cordoncino seriale, ZigZag, Linea, Taglio e Stencil. Le rispettive Tecniche dovrebbero essere abilitate affinché le opzioni appaiano. Per Cordoncino seriale e ZigZag puoi anche regolare la larghezza che vuoi che il bordo abbia.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rimuovere buchi disabilitato



Rimuovere i fori abilitati

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

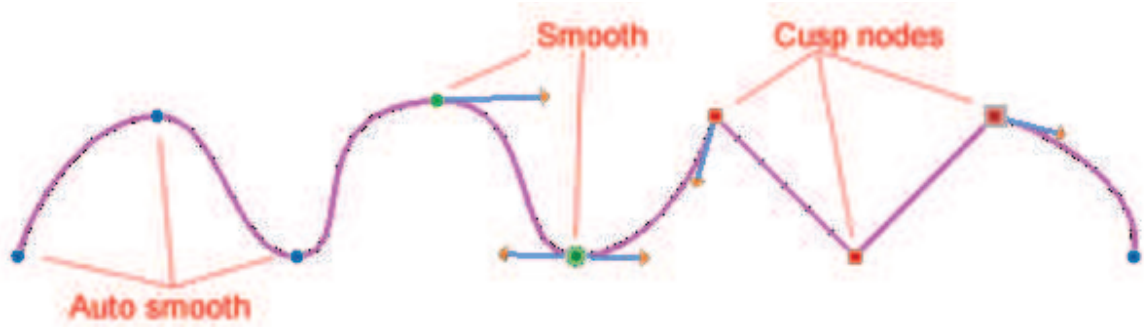
Modifica oggetti

Nei capitoli precedenti abbiamo presentato vari strumenti e tecniche, che sono disponibili per creare un disegno od importare materiale illustrativo da molte fonti. In questo capitolo presenteremo la maggior parte degli strumenti che possono essere utilizzati per modificare gli elementi del tuo disegno. È possibile modificare facilmente la forma di qualsiasi elemento di progettazione, è possibile riposizionare, trasformare, allineare, raggruppare e molte altre opzioni che saranno descritte in questo capitolo.

Modifica Nodi

In generale, tutto ciò che crei usando gli strumenti di progettazione disponibili è un tipo di illustrazione fatta di linee curve. Puoi modificare direttamente le curve - linee e cambiare il disegno di qualsiasi oggetto usando la modalità "Modifica nodi". È possibile avviare le modalità "Modifica nodi" premendo la relativa icona  sulla barra degli strumenti o usando il tasto F10. Quando si accede a questa modalità, i contorni dell'oggetto selezionato vengono evidenziati e si possono vedere tutti i nodi e i segmenti esistenti in un modo più chiaro. I punti rotondi e quadrati che appaiono sul contorno dell'oggetto sono chiamati nodi e sono i punti di collegamento tra i segmenti. se posizioni il cursore del mouse sopra qualsiasi nodo o segmento, puoi fare clic e trascinare per modificare la forma del contorno. Anche se non hai creato il design che volevi al primo tentativo, puoi modificare la forma creata in seguito modificando la posizione dei nodi e i relativi segmenti. Esistono tre tipi di nodi:

- I nodi "Auto smusssati" sono indicati da un'icona circolare blu scuro. Questi nodi vengono generati automaticamente dal software, non hanno maniglie di controllo e il software utilizza meccanismi intelligenti in modo che le curve collegate vengano automaticamente regolate quando si sposta un nodo scorrevole automatico.
- Nodi smussati: sono indicati da un'icona circolare verdeSolitamente i nodi smussati vengono aggiunti automaticamente al disegno al centro di una curva o sul punto più alto di una curva. Le linee che passano attraverso un nodo smussato assumono la forma di una curva, producendo transizioni omogenee tra i segmenti. I nodi smussato hanno maniglie di controllo che sono sempre direttamente l'una di fronte all'altra e possono essere utilizzate per regolare le curve collegate. Se muovi una qualsiasi delle frecce, regola entrambi i segmenti.
- Nodi Cuspidi: sono indicati da un'icona quadrata rossa.I nodi Cuspide consentono di creare transizioni nitide, come angoli o angoli acuti. Quando i segmenti connessi al nodo cuspide sono linee, non ci sono maniglie di controllo. Ma se cambi leggermente qualsiasi linea, questa diventerà curva e manterrà le frecce su questo lato. Con i nodi cuspidi è possibile modificare un segmento del nodo senza influenzare l'altro. Ciò è utile quando si desidera eseguire regolazioni precise su una parte del disegno senza influire su un'altra.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

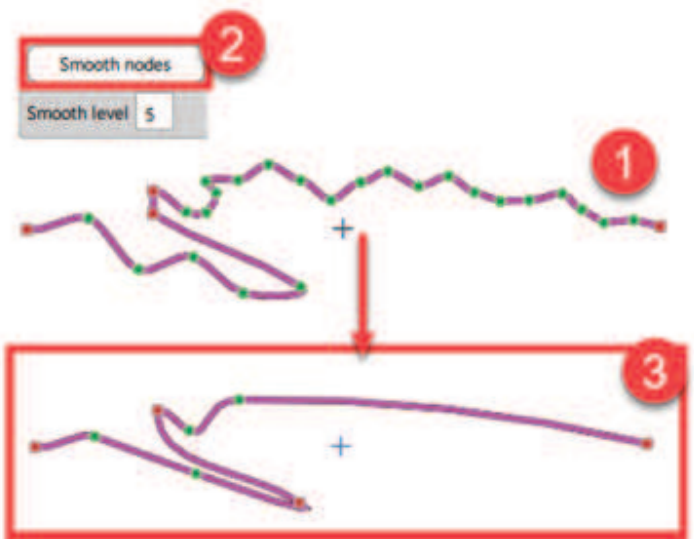
Durante la progettazione dei nodi che si stanno aggiungendo può essere uno qualsiasi dei tipi di nodi e dipende dallo strumento che si sta utilizzando e dal progetto che si sta creando. È possibile convertire facilmente un nodo da un tipo all'altro semplicemente facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e quindi utilizzando l'opzione corrispondente dal menu visualizzato (nodo lineare automatico, nodo smusssato, nodo Cuspide). Ogni tipo di nodo ha maniglie diverse, ma l'idea generale è che se fai clic e trascini in qualsiasi punto del contorno, puoi apportare modifiche alla forma dell'oggetto e mentre modifichi la posizione di qualsiasi nodo puoi perfezionare la forma dell'oggetto .

La maggior parte degli oggetti forma che disegni (rettangoli, ellissi, ecc.) Insieme agli oggetti Testo - Monogramma, hanno un tipo speciale di nodi quando li modifichi in modalità Modifica nodi. Per rendere tale oggetto un oggetto curva devi selezionarlo, fare clic con il tasto destro su di esso e dal menu del tasto destro seleziona l'opzione "Converti in curve" o premi i tasti Ctrl + Q insieme. L'oggetto verrà convertito in un oggetto curva che è possibile modificare i suoi nodi e segmenti come in qualsiasi oggetto normale.

Lisciatura Nodi

Se si importa un'immagine e si esegue la digitalizzazione automatica/tracciamento dei contorni, il software potrebbe creare troppi nodi al momento dell'importazione a causa della complessità dell'immagine. L'opzione ottimizzazione nodi curvi viene in aiuto e rimuove i nodi non necessari.

Avviare la modalità "Modifica nodi" e selezionare una serie di nodi. Digitare un valore di livello di smussamento; questo campo numerico assume valori da 1 a 10. Quando il valore è uno, si verifica una rimozione minima dei nodi, mentre quando il valore aumenta si verifica una maggiore attenuazione e rimozione dei nodi. In questo modo è possibile aumentare la qualità dei disegni creati dopo la tracciatura (autodigitalizzazione). Poiché i nodi cuspidali non possono essere rimossi da questo strumento automatico, si consiglia di convertire i nodi cuspidali in nodi lisci e quindi di applicare lo strumento. Si noti che se si utilizza un livello di lisciatura elevato la forma iniziale potrebbe cambiare molto, quindi si consiglia di lisciarla aumentando il valore e ripetendo l'operazione finché non si è soddisfatti del risultato.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleziona Nodo (i)

Come già accennato, puoi modificare facilmente la forma di qualsiasi oggetto semplicemente cambiando la curva degli oggetti o spostando i nodi degli oggetti. È possibile selezionare facilmente qualsiasi manipolazione di singoli o più nodi. La selezione di più nodi consente di modellare diverse parti di un oggetto contemporaneamente. Quando si avvia "Modifica nodi" è possibile visualizzare i nodi di qualsiasi oggetto selezionato. Il modo più semplice per selezionare un nodo è semplicemente fare clic su di esso, quando viene selezionato un nodo, il suo segno diventa più grande per indicare che è selezionato.

Se si desidera selezionare più di un nodo, fare clic e trascinare il mouse sullo schermo formando un rettangolo. Verranno selezionati tutti i nodi contenuti in questo rettangolo.

Nel caso in cui sia necessario selezionare più nodi che non possono essere contenuti in un rettangolo, è possibile selezionare i nodi uno per uno tenendo premuto il pulsante "Ctrl" quando si fa clic sul nodo che si desidera selezionare. Quando si utilizza il tasto "Ctrl" per le selezioni dei nodi, se si fa clic su un nodo già selezionato, è possibile invertire lo stato di selezione corrente, i nodi selezionati non vengono selezionati e viceversa.

Nel caso in cui si desidera selezionare tutti i nodi che si trovano tra due nodi, è necessario fare clic sul primo e tenendo premuto il tasto "Maiusc" fare clic sull'ultimo nodo che si desidera selezionare.

Tutti i modi di selezione possono essere utilizzati in combinazione. Ad esempio, se si utilizza il tasto "Maiusc" per selezionare una serie di nodi, utilizzare Ctrl per aggiungere altri nodi alla selezione.

Quando viene selezionato un nodo, possono apparire delle frecce di controllo che possono essere utilizzate per regolare la curvatura dei segmenti di collegamento. I nodi lisci automatici non hanno frecce di controllo, perché il software si adatta automaticamente alla curva. Quando hai selezionato più nodi, queste frecce non sono disponibili.

Puoi anche fare delle selezioni usando il menu del tasto destro. Quando fai clic con il tasto destro su un nodo e hai 3 opzioni di selezione, Seleziona tutto, seleziona polilinea e selezione inversa. Utilizzando la polilinea selezionata, è possibile selezionare tutti i nodi di una parte specifica, ad esempio l'oggetto della figura seguente, è costituito da 2 parti, fare clic con il tasto destro su qualsiasi nodo, utilizzare la polilinea selezionare e tutti i nodi del sotto-oggetto saranno solo essere selezionato. Usando seleziona tutto, tupuoi selezionare tutti i nodi di un oggetto.Infine, usando la selezione invertita possiamo selezionare tutti i nodi tranne quelli già selezionati.



Seleziona polilinea



Seleziona tutto



Inverti la selezione

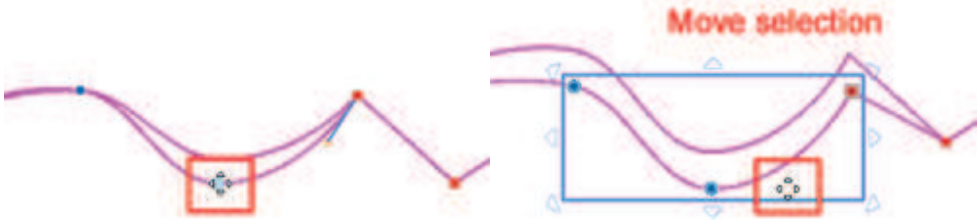
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifica Forme

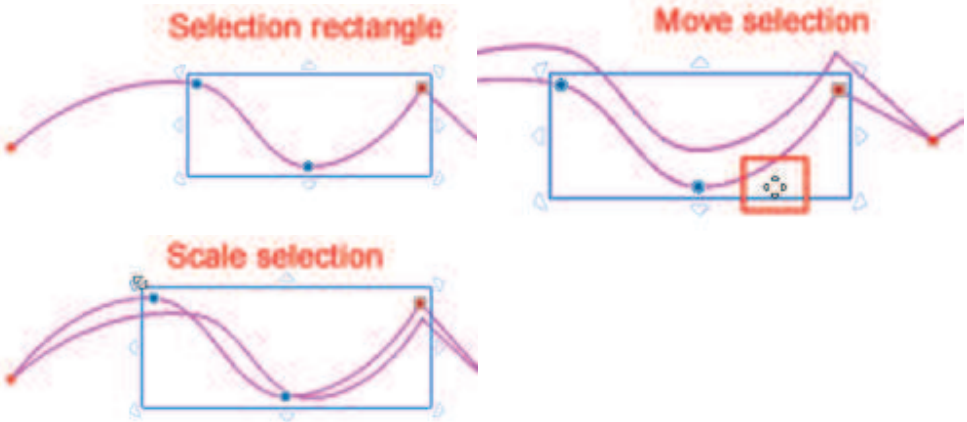
Quando si lavora con la modalità "Modifica nodi", il nostro obiettivo principale è modificare la forma di un oggetto. Questo può essere ottenuto in vari modi, puoi spostare uno o più nodi, puoi modificare la linea curva e puoi anche inserire un nodo aggiuntivo all'interno di una curva che ti aiuterà a rimodellarlo più facilmente.

Spostare i nodi

Innanzitutto, puoi semplicemente modificare la forma di un oggetto spostando uno o più nodi. Per spostare nodi specifici devi prima selezionarli usando uno qualsiasi dei metodi disponibili (selezione Rettangolo o selezione singolo clic). Quindi devi fare clic su qualsiasi nodo incluso nella selezione e trascinare il mouse sul punto desiderato. I nodi saranno spostati nella posizione che vuoi che siano. Come puoi vedere nella figura seguente, le curve collegate sono influenzate dal movimento del nodo e la forma dell'oggetto cambia in base al movimento del nodo.



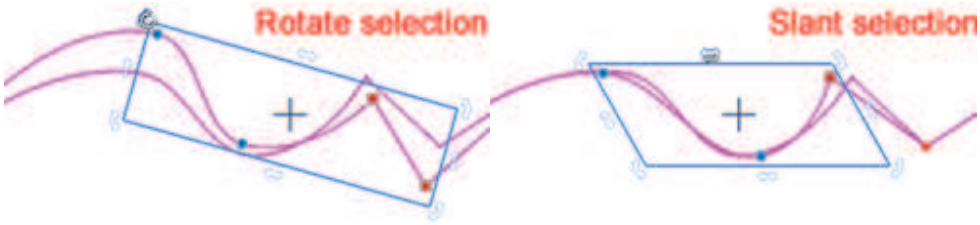
Quando si selezionano più nodi, viene visualizzato un rettangolo di evidenziazione attorno alla selezione che rivela la selezione e fornisce le maniglie di controllo. Spostando i nodi selezionati anche tutti i segmenti che sono collegati ad essi stanno cambiando. Utilizzando le maniglie di controllo disponibili è possibile eseguire facilmente trasformazioni avanzate alla selezione dei nodi. Questo può aiutarci in molti casi quando si modificano i nodi di forma. Vediamo come funziona. di default quando selezioni più oggetti sul rettangolo di selezione puoi vedere i segni delle frecce. Posiziona il cursore su uno di essi e trascinando nella direzione desiderata puoi ridimensionare la selezione dei nodi. se si trascina verso l'esterno della selezione è possibile ingrandire o se si trascina all'interno si può ridurre la selezione. Usando le maniglie d'angolo si ottiene una scala proporzionale ma se si usano le maniglie laterali viene ridimensionato solo il lato selezionato.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

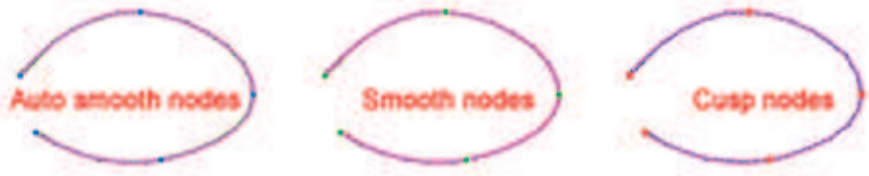
Tenendo premuto il tasto "Alt" mentre si spostano i nodi, il cursore scatterà alla linea verticale e orizzontale più vicina della griglia. Da quel punto è possibile spostare i nodi nella posizione desiderata in base alla griglia.

Quando si dispone di una selezione di multinodo e si vedono le maniglie della scala, con un singolo clic sinistro all'interno del rettangolo di selezione, le maniglie disponibili passano dalle maniglie della scala a quelle di rotazione. Sugli angoli hai ruotare le maniglie e puoi fare clic e trascinare per ruotare la sezione selezionata. Puoi ruotare in qualsiasi direzione tu voglia. La sezione viene ruotata in base al centro di rotazione che è la croce che di solito si trova nel centro del rettangolo di evidenziazione. Puoi spostare il centro di rotazione per fare qualsiasi rotazione che ti piace. Puoi anche ruotare la sezione in base all'angolo diagonale opposto tenendo premuto il tasto "Maiusc". Al centro dei lati ci sono delle maniglie inclinate che possono essere usate per inclinare la selezione. se si fa clic e si trascina questa freccia a doppia testa, è possibile inclinare la selezione nelle direzioni indicate dalle frecce. Tutte le trasformazioni di inclinazione sono fatte in base al centro della selezione, che è la croce che si trova al centro della selezione. È possibile spostare quella croce e inclinare la selezione in base al punto definito. Se si tiene premuto il tasto Maiusc, mentre si disallinea l'inclinazione viene eseguita in base al lato opposto.

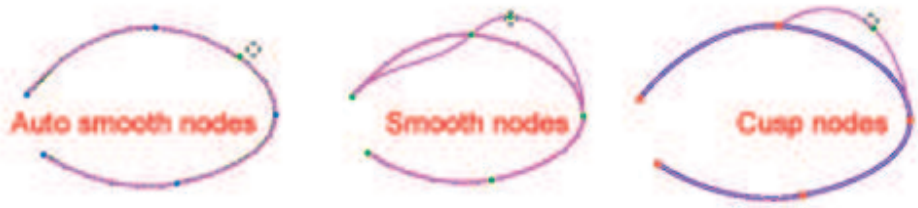


Modifica curva

Puoi anche modificare la forma di un oggetto modificando una qualsiasi delle curve. Se si posiziona il cursore del mouse sopra il contorno, è possibile visualizzare un segno di nodo verde, se si fa clic e si trascina mentre si è in cima al contorno, si vedrà cambiare la curva. A questo punto dobbiamo ricordare che le curve che sono collegate ai nodi auto-smooth non possono essere modificate perché il software regola automaticamente le curve in base alla posizione dei nodi allora. Per i nodi uniformi quando si modifica una curva, vengono influenzate anche tutte le curve collegate. Per i nodi cuspidi quando si modifica una curva, viene interessata solo la curva corrente.



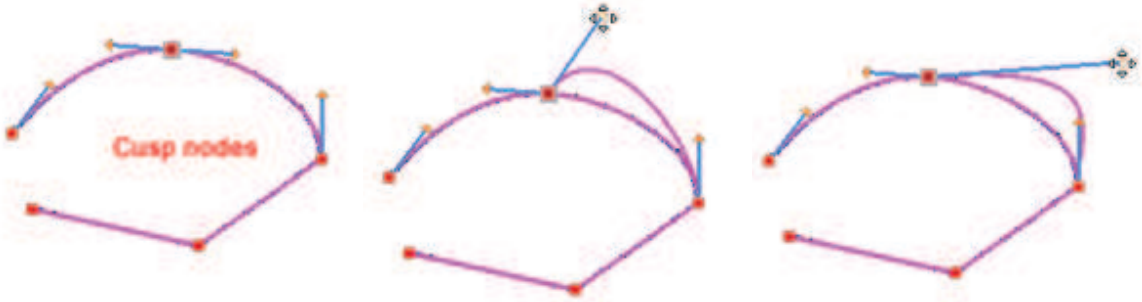
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Puoi anche modificare una curva usando le maniglie di controllo della freccia di un nodo. Quando si seleziona un nodo a cuspidimento regolare, vengono visualizzate le maniglie di controllo. Per nodi "auto smooth" e nodi "cuspide" collegati a una linea retta non ci sono maniglie di controllo della freccia. Le maniglie delle frecce appaiono sui nodi collegati ai segmenti della curva. Usando le frecce, che appaiono sopra i nodi lisci, puoi regolare le curve collegate. Modificando la direzione e la lunghezza della maniglia della freccia, è possibile eseguire regolazioni grossolane precise sulla curva. Per i nodi uniformi, quando si utilizzano le frecce, entrambe le curve collegate al nodo cambieranno di conseguenza.



Per i nodi cuspidi che sono collegati ai segmenti della curva hai anche le maniglie delle frecce quando selezioni un nodo. La differenza fondamentale è che quando si utilizza una freccia di un nodo cuspide viene interessato solo il lato specifico.



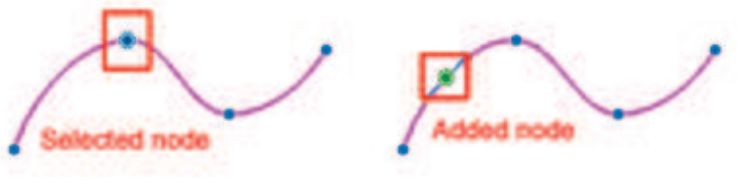
Aggiungi - elimina i nodi

Durante la modifica della forma degli oggetti potrebbe essere necessario inserire un nodo aggiuntivo su una curva per aiutarti a rimodellarlo più facilmente. Per inserire un nuovo nodo, posiziona il cursore sopra la posizione della curva in cui desideri inserirlo, fai clic con il pulsante destro del mouse e dal menu che appare usa l'opzione "Aggiungi nodo". Se questo non è il punto esatto in cui si desidera inserire il nodo, è possibile fare clic su un altro punto della curva. quando si utilizza l'opzione "Aggiungi nodo", viene inserito un nuovo nodo nella posizione su cui si è fatto clic con il pulsante destro del mouse. Un altro modo per aggiungere un nodo è facendo doppio clic sulla posizione in cui si desidera aggiungere il nodo o posizionare il mouse sul punto in cui si desidera aggiungere il nodo e premere il tasto Num + per formare la tastiera per inserirlo. Il nodo appena inserito può essere modificato come qualsiasi nodo esistente. Il nuovo nodo inserito è sempre

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

un nodo scorrevole. Se vuoi inserire un nodo cuspide devi prima inserire un nodo Smooth e facendo clic con il tasto destro sul nodo seleziona l'opzione Cusp node.

È anche possibile aggiungere automaticamente un nodo tra due nodi selezionando il nodo e premendo il tasto Num +. Un nodo viene aggiunto al centro del segmento della curva prima del nodo selezionato. È inoltre possibile aggiungere nodi automatici a più di segmenti selezionando più nodi. Premere il tasto Num + e i nodi automatici verranno aggiunti a tutti i segmenti della curva prima dei nodi selezionati.



Allo stesso modo potrebbe essere necessario rimuovere i nodi per rimodellare un oggetto più facilmente. Se non hai bisogno di un nodo, puoi cancellarlo. Prima seleziona i nodi che vuoi eliminare e fai clic sul tasto Canc sulla tastiera. Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo che desideri rimuovere e selezionare l'opzione Elimina nodo dal menu di scelta rapida.

Se elimini uno o più nodi di una curva, la forma dell'oggetto potrebbe cambiare.

A linea - A curva

A volte, quando modifichi la forma di un oggetto, può essere utile cambiare alcune curve in linee rette o linee rette in curve. Se si dispone di una curva e si desidera modificare una linea retta, fare clic con il pulsante destro del mouse su un punto qualsiasi della curva e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "A linea". Puoi anche utilizzare l'opzione "A linea" quando fai clic con il tasto destro su un nodo. In questo caso dovresti avere in mente che la curva che parte da questo nodo sarà convertita in una linea. È possibile applicare anche la stessa opzione a più di un nodo selezionato. I nodi della curva modificata vengono convertiti in nodi Cuspide.



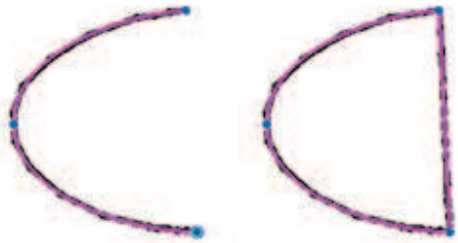
L'opzione "A curva" è l'opposto dell'opzione "A linea". Quando hai una forma con segmenti di linea retta puoi cambiarli in curve in modo da poter creare qualsiasi forma che ti piace. Esistono due modi per applicare l'opzione "A curva". Innanzitutto puoi fare clic con il pulsante destro del mouse direttamente sulla linea e dal menu visualizzato utilizzare "Opzione curva". La linea non cambierà ma ora hai il permesso di cambiare la curva. Puoi anche selezionare il nodo da cui la linea parte e allo stesso modo cambiare in curva e modificare. È possibile applicare anche l'opzione Per curva a più nodi, seguendo gli stessi passaggi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



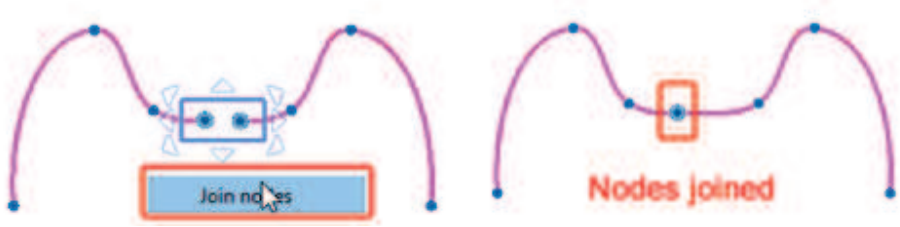
Chiudi Contorno

In molti casi quando hai forme con contorno aperto, potresti voler collegare l'ultimo nodo al primo nodo. È possibile solo chiudere il contorno che appartiene allo stesso oggetto curva. Per chiudere un contorno aperto devi selezionare il finale o il nodo di partenza, fare clic con il tasto destro e dal menu visualizzato usare l'opzione "Chiudi contorno". Il nodo selezionato sarà connesso al nodo iniziale o finale dell'oggetto con una linea e renderlo a forma chiusa. Quindi l'oggetto può essere gestito come una forma chiusa. Un altro modo per creare una forma chiusa consiste nel selezionare il nodo finale / iniziale di una forma aperta e spostarlo verso il nodo iniziale / finale. Quando il nodo finale raggiungerà il nodo iniziale, verranno automaticamente connessi e trasformeranno l'oggetto in una forma chiusa.



Unisci Nodi

In molti casi potresti aver creato alcune parti, come sezioni separate e potresti voler unirle in una parte. Per fare ciò è necessario collegare i nodi di due curve diverse e renderli una curva singola. Seleziona i nodi a cui vuoi unirti. Questi nodi dovrebbero essere il primo o l'ultimo nodo di ogni curva, ma non necessariamente lo stesso tipo di nodo (curva o interruzione di curva). Questi nodi dovrebbero essere vicini l'uno all'altro e le due curve dovrebbero essere nella stessa sezione.



Nel caso in cui desideri connettere le curve che appartengono a un oggetto diverso devi prima "combinarle" nello stesso oggetto. Fare clic sullo strumento di selezione rettangolo dalla barra degli strumenti Strumenti e quindi selezionare le due curve che si desidera connettere. Fare clic con il pulsante destro del mouse e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "Combina". Le due curve diventeranno un oggetto con due sottosezioni (le due curve). D'ora in poi puoi unire i nodi come descritto sopra.

Se le parti unite sono ancora un oggetto struttura aperta, puoi renderlo un oggetto chiuso, unendo i nodi o utilizzando l'opzione "Chiudi schema".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

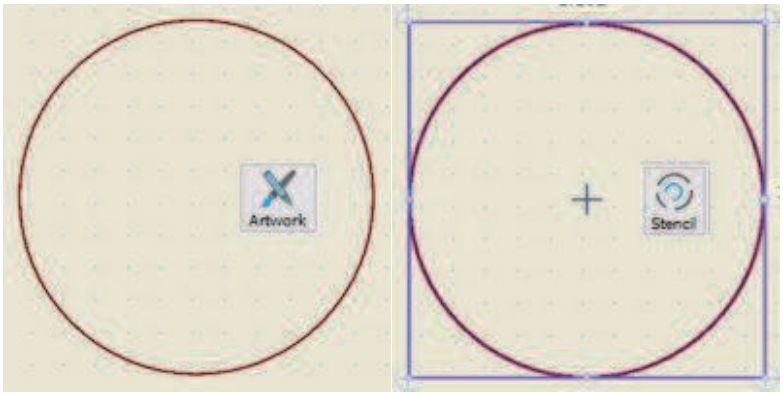
Dividi contorno

Ci sono molti casi in cui potresti dover dividere un oggetto curva in più curve e creare sezioni. Mentre sei in modalità "Modifica nodi" devi fare clic con il tasto destro del mouse sul nodo che desideri creare una divisione e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "Dividi contorno". Il nodo selezionato diventerà due nodi che appartengono allo stesso oggetto ma in due sezioni diverse. Se questa funzione viene applicata su una forma chiusa, diventerà una forma aperta senza colore di riempimento. Se questa funzione viene applicata su una forma aperta, verrà suddivisa in due oggetti. Nel caso in cui sia stata applicata l'opzione Dividi Contorno su un segmento di una forma, la forma verrà suddivisa e verranno aggiunti due nodi separati. La sottosezione appartiene ancora allo stesso oggetto. Se si desidera separarli e gestirli separatamente, è necessario "Dividere" l'oggetto nelle sue sottosezioni.



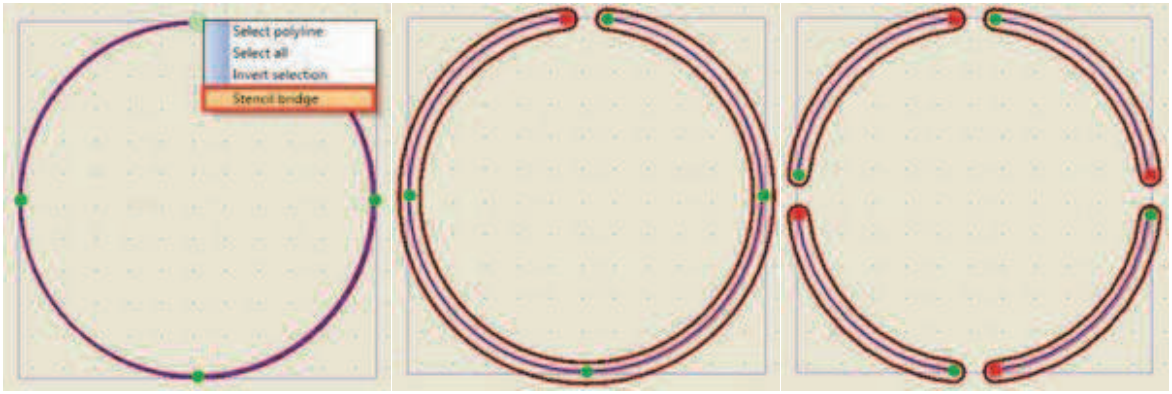
Ponte stencil

C'è un capitolo apposito che mostra come funziona il meccanismo dello Stencil, in questo articolo presenteremo come aggiungere un ponte per gli oggetti stencil. Quando vedi un oggetto avere un contorno "Stencil", se si tratta di un oggetto chiuso non vedi alcuna differenza nell'anteprima. Questa è la grafica iniziale (parte sinistra) e nella parte destra della figura puoi vedere lo stesso oggetto con applicato lo stile stencil  Come puoi vedere l'oggetto non è cambiato poiché è una forma chiusa.



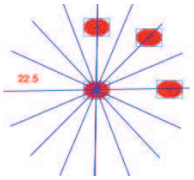
Per convertirlo in una sagoma stencil, dobbiamo creare ponti stencil. Avvia la modalità "Modifica nodi", fai clic con il pulsante destro del mouse in qualsiasi punto e dal menu che appare utilizza l'opzione "Ponte dello Stencil". La forma chiusa si aprirà e vedrai apparire una linea di stencil attorno al contorno originale. Una suddivisione speciale viene fatta al contorno dell'oggetto, allo stesso modo in cui possiamo facilmente creare tanti ponti stencil come vogliamo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



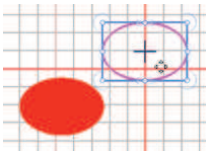
Posizione Oggetti

Durante la creazione o la modifica di un disegno, uno degli strumenti più utili è il posizionamento degli oggetti. Esistono vari modi per posizionare gli oggetti, puoi semplicemente trascinarli in una nuova posizione, puoi spostarli usando i tasti freccia della tua tastiera e infine puoi impostare le coordinate orizzontali e verticali. Tutti i modi di posizionamento possono aiutarti a lavorare più facilmente e con maggiore precisione. Il metodo più facile è il trascinamento, tocca o fai clic per selezionare un oggetto e trascina in qualsiasi posizione desideri. Durante lo spostamento è possibile vedere un'anteprima della nuova posizione e quando si rilascia il mouse l'oggetto viene posizionato nella nuova posizione.



Mentre si trascina, è possibile tenere premuto il tasto "Ctrl" e il movimento dell'oggetto si bloccherà su una griglia virtuale di linee guida, ogni 22,5 gradi. Questo allaccio può aiutarti a fare movimenti precisi. In questo modo puoi spostarti facilmente nella stessa posizione orizzontale o verticale se sposti l'oggetto orizzontale - verticale o diagonale se muovi l'oggetto in diagonale. Il punto su cui hai fatto clic quando hai iniziato a trascinare viene utilizzato come punto centrale delle linee guida virtuali.

se tieni premuti i tasti Ctrl + Maiusc insieme puoi spostare l'oggetto solo in orizzontale o in verticale.



Se l'opzione Griglia - Aggancia è abilitata nel menu "Visualizza", mentre si sposta un oggetto il cursore si aggancerà alla linea orizzontale o verticale più vicina della griglia. se si tiene premuto il tasto Alt, mentre si trascina o si disegna un oggetto, è possibile alternare temporaneamente l'Aggancio della griglia da abilitato a disabilitato e viceversa. Ciò significa che è possibile disabilitare temporaneamente lo snap, la funzionalità per eseguire un'operazione o abilitarla temporaneamente quando disabilitata.

Spostare gli oggetti con i tasti freccia

La posizione di un oggetto può anche essere cambiata usando i tasti freccia dalla tastiera. Selezionare uno o più oggetti e quindi fare clic sul rispettivo tasto freccia per spostarsi verso la direzione che si desidera spostare. È possibile spostare gli oggetti finché non si è soddisfatti della posizione degli oggetti. Ogni volta che fai clic sul tasto freccia, l'oggetto / gli oggetti si sposta di 1 mm nella direzione della freccia. Se si tiene premuto il tasto Ctrl e quindi si preme il tasto freccia, l'oggetto / gli oggetti si sposteranno di 5 mm nella direzione della freccia. Infine, se si tiene premuto il tasto Maiusc e si preme il tasto freccia, l'oggetto / gli oggetti si sposteranno di 0,10 mm nella direzione della freccia. Utilizzando i tasti freccia e le relative combinazioni è possibile posizionare gli oggetti esattamente nel punto desiderato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Spostare un oggetto secondo coordinate

Un altro modo per cambiare la posizione di una forma, che è anche la più accurata, è spostare un oggetto in base alle sue coordinate X e Y. Quando si seleziona un oggetto, le sue coordinate vengono visualizzate sulla barra degli strumenti Opzioni strumento.



Coordinate X e Y

Le opzioni degli strumenti sono una barra degli strumenti che contiene le opzioni dell'oggetto selezionato. Per cambiare la posizione dell'oggetto devi cambiare le sue coordinate, X e Y e posizionarne di nuove in base alla griglia dell'area di lavoro. Dalla griglia è possibile trovare la parte esatta in cui si desidera posizionare il disegno e inserire i rispettivi valori. Il righello sta definendo assi X e Y virtuali ed è per questo che è possibile inserire numeri negativi come valori nei campi X e Y. Le coordinate specificate definiscono la posizione del centro dell'oggetto.

> Durante lo spostamento di uno o più oggetti in una nuova posizione, è possibile premere il tasto "D" e passare alla modalità duplicata. Ciò significa che quando si rilascia l'oggetto spostato nella nuova posizione, viene creato un oggetto duplicato e l'oggetto iniziale rimarrà invariato.

Copia - Duplica - Cancella

Usando "copia-incolla" puoi facilmente riutilizzare le parti del designo dai tuoi progetti o portare illustrazioni da qualsiasi applicazione di disegno vettoriale o bitmap. Puoi copiare oggetti usando le scorciatoie da tastiera (Ctrl + C, Ctrl + X, Ctrl + V), usando l'icona di copia sulla barra degli strumenti standard o usando le opzioni disponibili di "Menu Modifica". Ad esempio, si seleziona un oggetto e si copia (Ctrl + C), l'oggetto viene inserito negli Appunti, quindi è possibile utilizzare l'opzione "Incolla" per inserirlo nello stesso disegno o in un altro disegno. Poiché il software ha informazioni sulla posizione dell'oggetto, gli oggetti vengono sempre posizionati nella posizione originale e rimangono selezionati per spostarli dove preferisci. In realtà ogni volta che si copia incolla sullo stesso disegno viene creato un oggetto duplicato. Puoi anche ottenere gli stessi risultati usando l'opzione duplicata nella barra delle opzioni di Strumenti. Puoi anche "Tagliare" un oggetto (Ctrl + X), in questo caso l'oggetto tagliato viene posto negli appunti e viene rimosso dall'area di lavoro. Per farlo apparire di nuovo devi incollarlo. Puoi "incollare" un oggetto (Ctrl + V) solo quando hai precedentemente copiato qualcosa. Se gli appunti sono vuoti, l'opzione Incolla è disabilitata. Le parti copiate rimangono fino a quando qualcos'altro viene copiato. Quindi, quando hai copiato un oggetto, puoi appassionarlo a incollarlo finché, copi qualcosa di nuovo e poi non viene più conservato negli appunti.

È possibile copiare elementi grafici da un'altra applicazione e incollarli direttamente in qualsiasi disegno. Potrebbe essere necessario convertire la grafica importata, in alcuni casi, ad esempio quando si copia dal software di fotoritocco potrebbe apparire una finestra di dialogo di conversione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Elimina

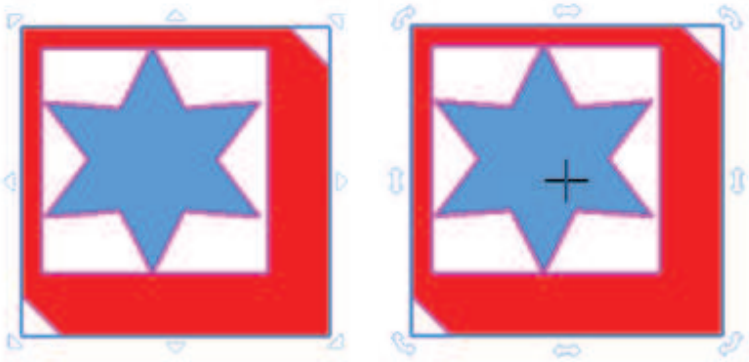
Ogni volta che non hai più bisogno di un oggetto, puoi cancellarlo. Per eliminare qualsiasi oggetto selezionato è necessario premere il tasto Canc o usare l'opzione "Elimina" dal menu del tasto destro. Gli oggetti selezionati verranno rimossi dal disegno e potranno essere richiamati solo selezionando Annulla dalla barra degli strumenti standard.

Trasforma oggetti

Durante la creazione o la modifica di un disegno è spesso necessario modificare l'aspetto degli oggetti. Molti di voi vogliono ridimensionare un progetto da utilizzare in diversi progetti o semplicemente aggiustare qualcosa che potrebbe non piacervi nella creazione iniziale. Il software offre funzionalità per trasformare oggetti del disegno proprio come un programma di grafica. La differenza principale è che quando si trasforma un oggetto il software ricalcola automaticamente i tipi di riempimento o di contorno. Ad esempio se trasformi un oggetto riempito di ricamo, tutti i punti saranno rigenerati. Il modo più rapido per trasformare gli oggetti è semplicemente usando il mouse. Per risultati più precisi, è possibile selezionare un oggetto e trasformarlo utilizzando le opzioni sulla barra delle opzioni Strumenti. Ad esempio, è possibile specificare un angolo di rotazione preciso o specificare la dimensione di un oggetto. Puoi ridimensionare, inclinare, ruotare e specchiare gli oggetti in vari modi che verranno presentati in dettaglio nella sezione seguente, ora dobbiamo menzionare una variazione che esiste per le maniglie di controllo.

Rotazione separata - Ridimensiona

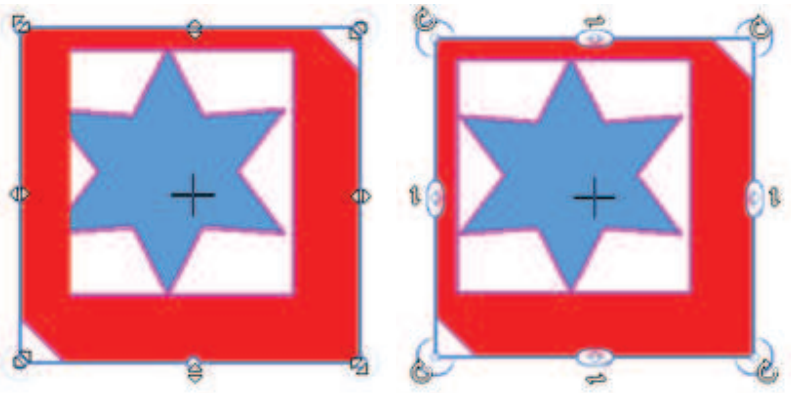
Poiché le trasformazioni sono uno dei compiti più frequenti, abbiamo pensato che sarebbe stato meglio fornire varie modalità operative, in modo che gli utenti abituati a diversi software di progettazione, come i programmi di progettazione vettoriale, trovassero più facile familiarizzare. Ogni volta che selezioni uno o più oggetti, puoi vedere un rettangolo di evidenziazione attorno alla selezione con alcuni proiettili agli angoli e al centro dei lati. Questi punti elenco sono in realtà le maniglie di controllo per qualsiasi trasformazione. Se posizioni il mouse sopra uno di questi proiettili, il cursore si trasforma in una doppia freccia. Trascinando verso le direzioni delle frecce è possibile ridimensionare la selezione. Se si fa clic sull'oggetto una volta sull'oggetto, vengono visualizzate nuove maniglie. È possibile utilizzare queste maniglie per ruotare e inclinare l'oggetto.



Per gli utenti che non sono abituati a fare clic per cambiare le maniglie di trasformazione, esiste un modo alternativo. Se si passa ai controlli di trasformazione alternativi, inizialmente quando si seleziona un oggetto

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

non si noterà alcuna differenza. La principale differenza che per accedere alla rotazione - maniglie di disallineamento, è necessario posizionare il mouse sopra le rispettive maniglie di controllo e un po 'verso l'esterno del rettangolo di evidenziazione. È possibile selezionare una modalità operativa da "Strumenti - Opzioni", scheda Compatibilità. È necessario deselezionare l'opzione "Separa ridimensiona-ruota" e all'avvio successivo del programma le maniglie di controllo passeranno a questa modalità.



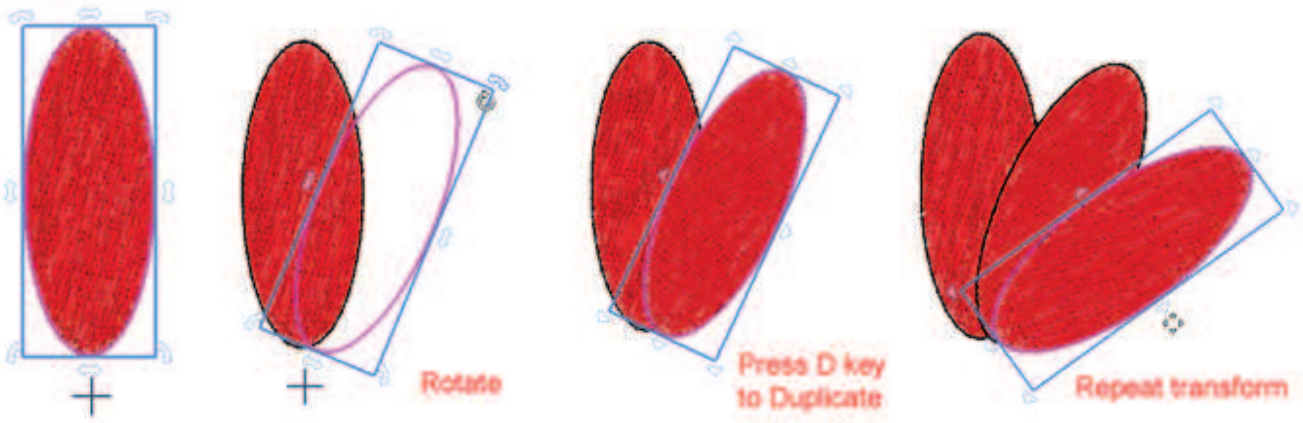
Ciascuno dei metodi precedenti consente di applicare le trasformazioni a un singolo oggetto o a più oggetti contemporaneamente.

In qualsiasi momento durante la trasformazione di uno o più oggetti è possibile premere il tasto "D" e quando si rilascia il mouse per applicare la trasformazione si otterrà un duplicato trasformato dell'oggetto iniziale.

Ripeti la trasformazione

Un'opzione che può farci risparmiare un sacco di tempo e fatica è la possibilità di "Ripeti l'ultima trasformazione". Se vuoi ripetere la tua ultima trasformazione devi selezionare l'oggetto che vuoi che sia l'ultima trasformazione che hai fatto per essere applicato. Quindi fare clic con il tasto destro sull'oggetto e selezionare l'opzione "Ripeti ultima trasformazione" dal menu visualizzato. L'ultima trasformazione effettuata verrà applicata all'oggetto selezionato tutte le volte che si utilizza l'opzione "Ripeti ultima trasformazione". Ogni volta che esegui una trasformazione, questa diventa automaticamente l'ultima trasformazione e questa verrà utilizzata quando verrà applicata l'opzione "Ripeti ultima trasformazione". Ad esempio, se hai ruotato un oggetto, puoi ripetere l'ultima rotazione tutte le volte che vuoi usando l'opzione Ripeti ultima trasformazione dal menu del tasto destro o premendo i tasti di scelta rapida Ctrl + R dalla tastiera. L'oggetto verrà ruotato, mantenendo lo stesso angolo di rotazione con l'ultima rotazione effettuata, tante volte quante sono state utilizzate l'opzione Ripeti l'ultima azione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

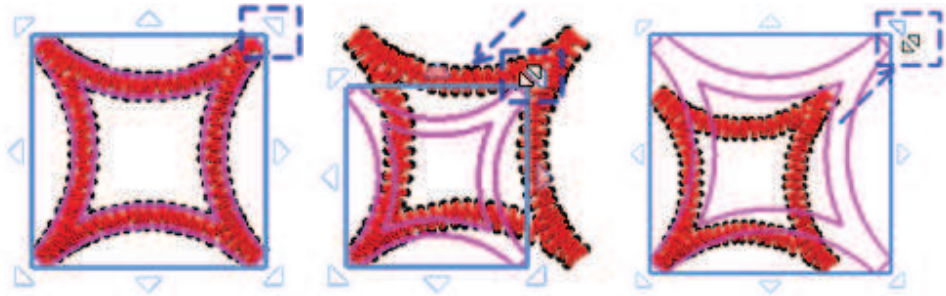


Cancella le trasformazioni

In molti casi potresti voler annullare tutte le trasformazioni applicate su un oggetto. Se fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto a cui sono applicate le trasformazioni, è disponibile un'opzione per cancellare la trasformazione. Usando questa opzione puoi cancellare tutte le trasformazioni applicate. L'opzione "Cancella le Trasformazioni" è disponibile per qualsiasi oggetto che è stato riposizionato, ridimensionato, inclinato, ruotato o quando è stata applicata qualsiasi altra trasformazione. Le trasformazioni ripristinate possono essere più di una. L'oggetto viene riportato allo stato iniziale e alla posizione in cui è stato progettato.

Scala - Dimensione oggetti

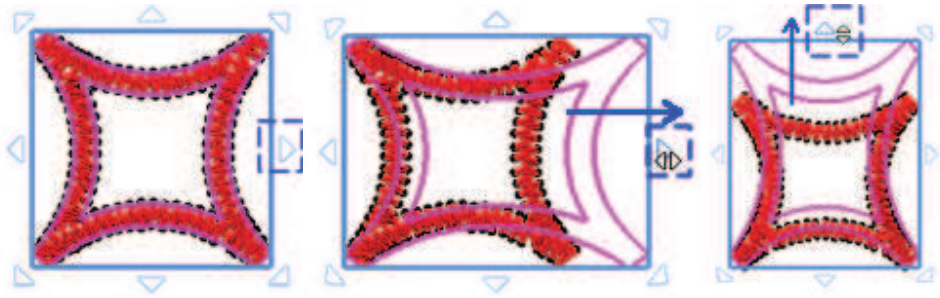
Come già accennato nella sezione precedente, quando selezioni uno o più oggetti, un rettangolo di evidenziazione apparirà attorno alla selezione con le maniglie di controllo sugli angoli e sulle parti centrali dei lati. È possibile ridimensionare - estendere la selezione trascinando le maniglie. Usando le maniglie sugli angoli si ridimensiona proporzionalmente, questo significa che entrambe le dimensioni stanno cambiando, ma l'analogia tra di esse è mantenuta la stessa. se trascini all'interno dell'oggetto l'oggetto viene ridotto, altrimenti viene ingrandito.



se si tiene premuto il tasto "Alt" e si trascina una delle maniglie d'angolo è possibile ridimensionare entrambe le dimensioni liberamente, senza mantenere la stessa analogia tra di esse.

Utilizzando le maniglie che si trovano al centro dei lati, si ridimensiona una sola dimensione alla volta. In realtà l'oggetto è allungato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Durante il ridimensionamento, è sempre possibile visualizzare sulla "barra di stato", che si trova nella parte inferiore della finestra dell'applicazione, la nuova dimensione e la percentuale del ridimensionamento in base alla dimensione iniziale.

se tu tieni premuro "Maisuc" e trascini una delle maniglie che puoi ridimensionare in base al centro della selezione.

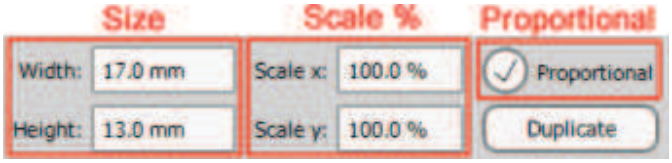
se tu tieni premuto Ctrl e trascini una delle maniglie su, l'operazione di scala viene eseguita da unpasso del 25% della dimensione originale.Durante il trascinamento in scala, l'operazione scatta su più dimensioni della dimensione dell'oggetto, 25%, 50%, 75%, 100%, 125%. Ciò funziona sia quando si ridimensiona usando le maniglie d'angolo, sia per le dimensioni ridimensionate del 25% o quando si estende un lato, solo la dimensione selezionata viene ridimensionata del 25%.

In qualsiasi momento durante il ridimensionamento di uno o più oggetti è possibile premere il tasto "D" e quando si rilascia il mouse per applicare il ridimensionamento si otterrà un duplicato in scala dell'oggetto iniziale. In questo modo puoi creare facilmente oggetti con mirroring. Trascina nella direzione opposta, finché non vedi che la variazione proporzionale sulla barra di stato raggiunge il -100%. Quindi, prima di rilasciare il mouse, è possibile premere "D" per produrre un oggetto speculare.

Gli oggetti possono anche essere ridimensionati in modo più preciso digitando la dimensione o la percentuale di ridimensionamento nella barra delle opzioni degli strumenti. Ogni volta che selezioni uno o più oggetti, puoi vedere e su "Opzioni strumenti" barrare le dimensioni, "Larghezza, Altezza" e digitando un valore puoi ridimensionare gli oggetti selezionati. Ogni volta che si digita un valore, è possibile premere "Invio" per applicare. Se l'opzione "Proporzionale" è abilitata, quando si digita un valore di larghezza, anche l'altezza viene aggiornata per mantenere la stessa analogia. Se si disabilita "Proporzionale", è possibile allungare gli oggetti modificando una delle dimensioni. Allo stesso modo è possibile ridimensionare di una

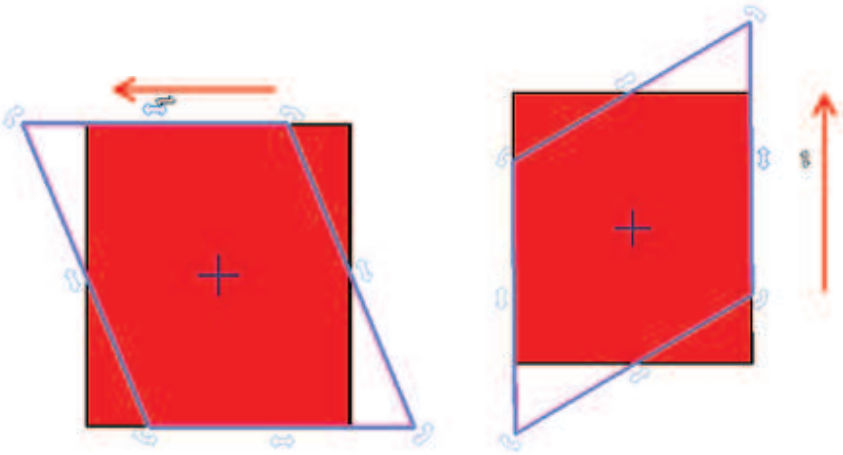
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

percentuale della forma originale. Puoi ridimensionare entrambe le dimensioni in base alla percentuale se è abilitato "Proporzionale" o allungare per percentuale se disattivi e ridimensiona solo una dimensione.

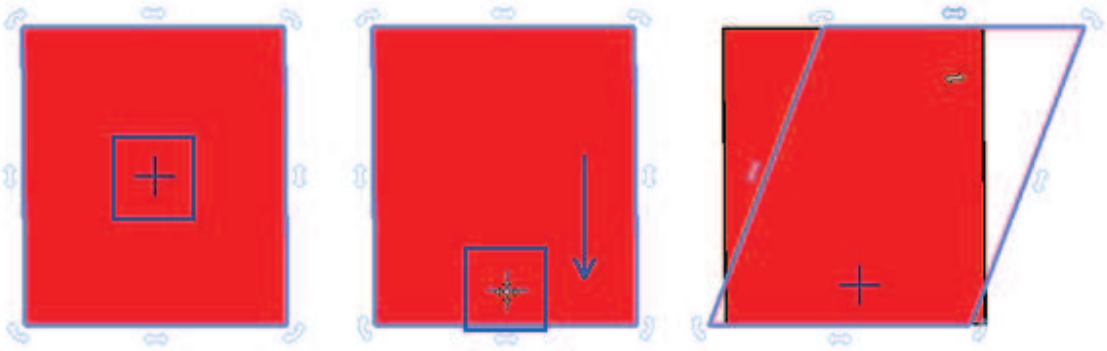


Inclina - Oggetti inclinati

Inclinazione consente di inclinare un oggetto su un lato. Per inclinare un oggetto, è necessario fare clic sull'oggetto per visualizzare le maniglie di allineamento e trascinare le maniglie di allineamento in qualsiasi direzione. Al centro di ogni lato c'è una maniglia obliqua.

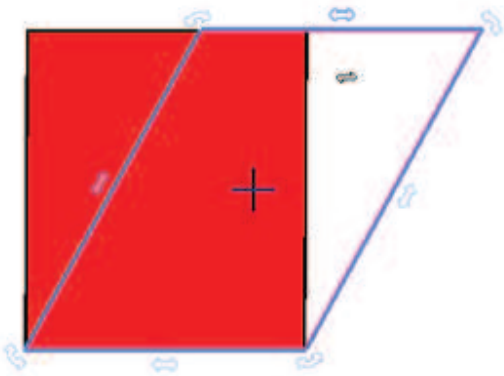


Per impostazione predefinita, tutte le trasformazioni di inclinazione vengono effettuate in base al centro della selezione, che è il segno di croce che appare al centro della selezione. Puoi spostare il centro di inclinazione facendo clic e trascinandolo nella posizione desiderata, anche al di fuori del disegno. Posizionando il centro del design al di fuori di esso è possibile inclinare il progetto in base al nuovo centro.



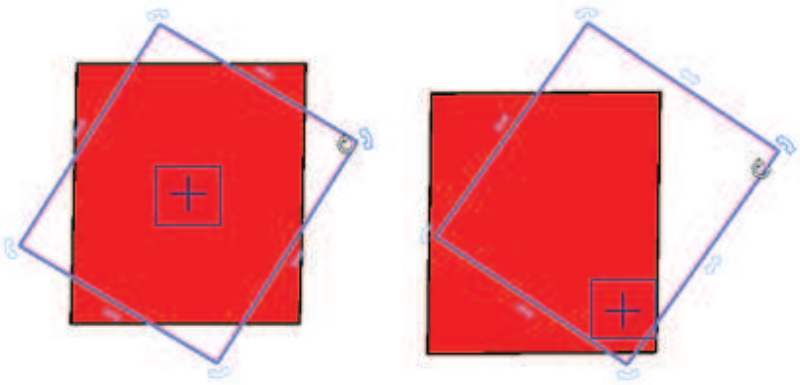
Se si tiene premuto il tasto "Shift", mentre si inclina l'oggetto, l'operazione verrà eseguita in base al lato opposto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



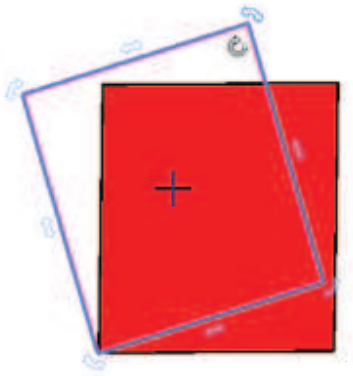
Rotazione oggetti

La rotazione consente di ruotare un oggetto attorno al suo asse centrale o in un punto relativo alla sua posizione. Quando selezioni uno o più oggetti, puoi vedere i quadratini di ridimensionamento sul rettangolo di selezione. Clicca l'oggetto una seconda volta e le maniglie di rotazione appaiono agli angoli dell'oggetto e un punto di ancoraggio viene visualizzato al centro dell'oggetto. Fare clic su una maniglia di rotazione e trascinare in senso orario o antiorario per ruotare l'oggetto in base al punto di ancoraggio. Questo punto croce è quello per impostazione predefinita al centro della selezione, in realtà è il centro di rotazione. Qualsiasi operazione di rotazione viene eseguita in base a questo punto. Se necessario, hai la possibilità di spostare questo centro di rotazione. Seleziona il centro di rotazione e trascinalo in qualsiasi posizione desideri. Se vuoi puoi spostarlo al di fuori del design. Una volta spostato il centro di rotazione, è possibile ruotare il disegno in base al nuovo centro di rotazione.



Se si tiene premuto il tasto Maiusc, mentre si ruota l'oggetto, il centro del disegno cambierà automaticamente e sarà posizionato sulla maniglia di rotazione diagonalmente opposta, in base alla quale verrà eseguita la rotazione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Se si tiene premuto il tasto "Ctrl". mentre ruota l'oggetto, la rotazione scatta ogni 22,5 gradi in base al centro di rotazione, consentendo di effettuare rotazioni più accurate.

È inoltre possibile ruotare gli oggetti con precisione definendo i gradi di rotazione esatti sulla barra delle opzioni dello strumento. Per fare ciò devi selezionare l'oggetto che vuoi ruotare, cambiare il centro di rotazione trascinandolo nella posizione che preferisci, se lo desideri, e digitare i gradi esatti in cui vuoi ruotare il disegno nel campo Ruota. Premere il tasto Invio per applicare la rotazione e l'oggetto verrà ruotato con i gradi esatti definiti. L'opzione Ruota può assumere valori da 0 a 360 se si desidera ruotare il disegno in senso antiorario e da -0 a -360 se si desidera ruotare il disegno in senso orario.

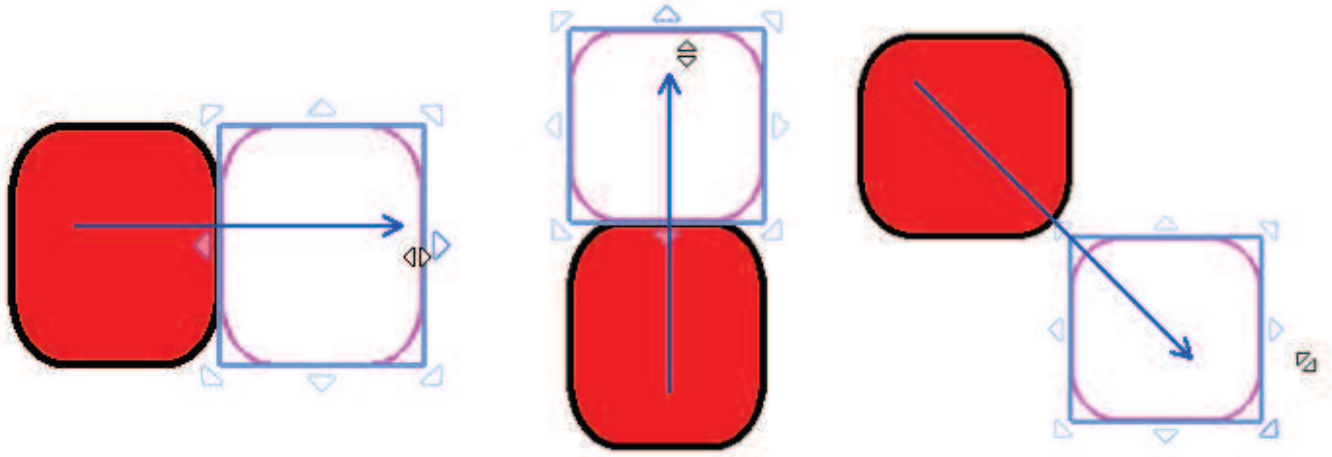


Oggetti specchiati

Durante la creazione di un disegno, in molti casi, è molto utile creare oggetti speculari. Il mirroring di un oggetto è simile alla procedura di ridimensionamento. Selezionare un oggetto in modo che le maniglie di controllo vengano visualizzate attorno alla selezione. Se si trascina una delle maniglie dell'angolo fino alla direzione opposta, fino a quando lo specchio completo del disegno non viene visualizzato nell'area di lavoro. Secondo lo specchio che vuoi fare, devi trascinare la rispettiva maniglia che ti darà lo specchio che desideri. È possibile specchiare il disegno verticalmente, orizzontalmente e diagonalmente

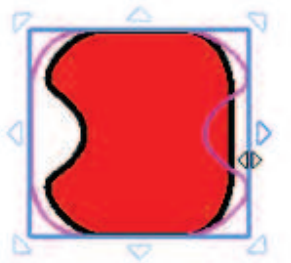
se tieni premuto il tasto Ctrl mentretrascini una maniglia di controllo sul lato opposto dell'oggetto, l'operazione di scala scatta su ogni 25% della dimensione degli oggetti. In questo modo puoi trascinare fino a visualizzare il 100% sulla barra di stato e quindi otterrai uno specchio con esattamente le stesse dimensioni.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



In qualsiasi momento durante il ridimensionamento è possibile premere il tasto "D" e quando si rilascia il mouse per applicare la trasformazione si otterrà un duplicato in scala dell'oggetto iniziale.

Se si desidera specchiare un oggetto mantenendo la stessa posizione, è possibile tenere premuto il tasto Maiusc e l'oggetto si specchia in base al centro del disegno e non sul lato opposto / maniglia del disegno.



Un altro modo per rispecchiare accuratamente una selezione è facendo clic sui pulsanti "Mirror X" e "Mirror Y" che appaiono sulla barra delle opzioni di Tools. Per riflettere il disegno verticalmente devi selezionarlo e fare clic sul pulsante Specchio X. Il design si capovolgerà e vedrai il suo specchio verticale. Per eseguire il mirroring del disegno in orizzontale, devi selezionarlo e fare clic sul pulsante Mirror Y. Il design si capovolgerà e vedrai il suo specchio orizzontale.

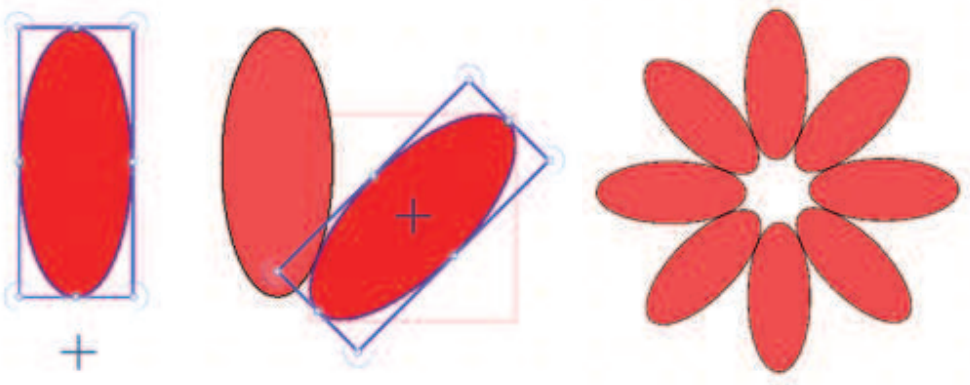
Aggiungi nuovo oggetto come clone

Una possibilità molto utile per realizzare disegni con forme ripetute è "Aggiungi nuovi oggetti come cloni". Quando l'opzione "Aggiungi nuovi oggetti come cloni" del menu "Modifica" è abilitata, qualsiasi duplicato creato di un oggetto viene contrassegnato come clone dell'oggetto iniziale. Se rimodelli uno qualsiasi dei cloni, anche tutti gli altri cloni vengono rimodellati. Puoi creare cloni in vari modi. Il modo più semplice è selezionare uno o più oggetti e premere il pulsante "Duplica" sulla barra delle opzioni degli strumenti. L'altro

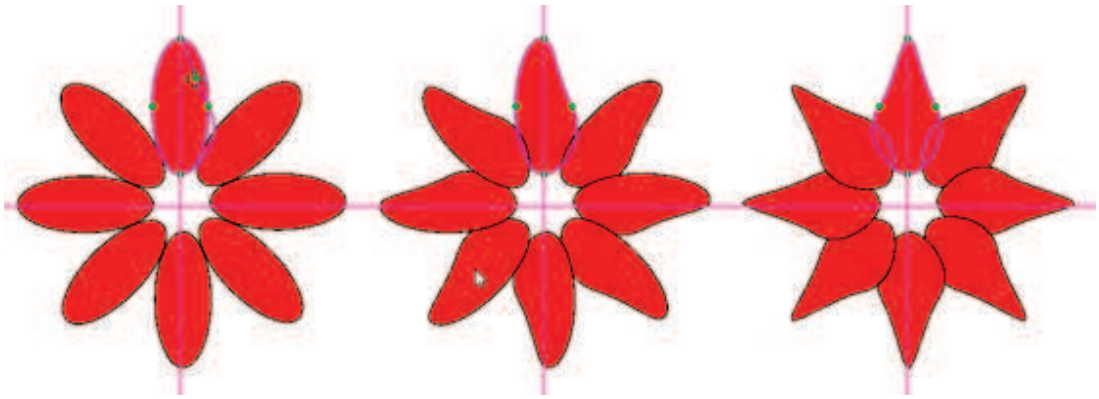
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

modo è, mentre si sposta o si trasforma qualsiasi oggetto (ridimensionamento, rotazione, inclinazione), se si preme il tasto "D" una volta che si passa alla modalità duplicata e quando viene applicata la trasformazione viene creato un duplicato dell'oggetto originale. È stato creato un oggetto trasformato, lasciando l'impatto dell'oggetto originale.

Ad esempio, creare un'ellisse, fare clic sull'ellisse per vedere le maniglie di rotazione e spostare il centro di rotazione all'esterno dell'ellisse. Assicurati che "Aggiungi nuovo oggetto come cloni" sia abilitato. Utilizzando una delle maniglie degli angoli, ruotare l'ellisse. Premere una volta il tasto "D", mentre si ruota e quando si rilascia il mouse verrà creato un duplicato ruotato. Premi Ctrl + R per ripetere questa trasformazione e creare più cloni.



Una volta creati i cloni, ora puoi trarre vantaggio dalla modifica dei cloni. Se modifichi la forma di qualsiasi clone (modalità di modifica dei nodi) verranno influenzati anche tutti gli altri cloni. In questo modo puoi migliorare lo schema in un aspetto che inizialmente non immaginavi.



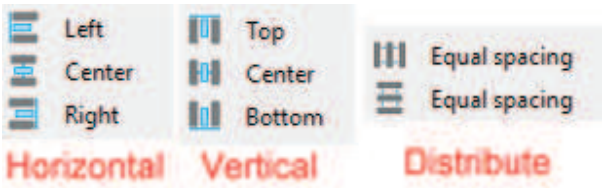
Una volta creati gli oggetti clonati, è possibile accedere ad alcune funzionalità extra che si trovano nel menu del tasto destro, al fine di controllare meglio questi elementi. Puoi selezionare tutti i cloni usando l'opzione "Seleziona tutti i cloni" del sottomenu "Cloni" che appare quando si fa clic con il tasto destro su uno qualsiasi dei cloni. Ora li sposti tutti o applica una modifica a tutti loro. Un'altra opzione utile è che puoi selezionare uno o più cloni e staccarlo dagli altri cloni selezionando l'opzione "Scollega da clone" del sottomenu "Cloni" che appare quando si fa clic con il tasto destro su uno qualsiasi dei cloni. Il clone staccato non erediterà più le modifiche applicate a nessuno dei cloni. Ora è un oggetto normale.

Allinea - Distribuisci

In molti casi è utile allineare: distribuire oggetti creati. Utilizzando l'allineamento, le opzioni di distribuzione possono aiutarti a creare i tuoi disegni ancora più facili e veloci. Per allineare gli oggetti devi prima

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

selezionare 2 o più oggetti, quindi sulla barra degli strumenti standard che si trova nella parte superiore dell'applicazione e "Allinea"  appare l'icona. Clicca sull'icona e puoi vedere tutti i modi disponibili per allineare gli oggetti. Fai clic su una qualsiasi delle icone e puoi allineare gli oggetti selezionati tra loro e posizionarli esattamente dove li vuoi. Puoi anche distribuire gli oggetti automaticamente e far apparire i loro lati a intervalli uguali (verticalmente o orizzontalmente).



L'allineamento degli oggetti viene eseguito in base all'ultimo oggetto selezionato. Se selezioni più oggetti con il tasto "Maiusc" o "Ctrl", tieni a mente di selezionare l'ultimo, su cui vuoi che sia basato l'allineamento. Allo stesso modo, se si seleziona la selezione con lazo o rettangolo, è necessario formare la selezione in modo che quella su cui si desidera basare la selezione sia l'ultima selezionata. Altrimenti puoi selezionare tutti gli oggetti che vuoi e poi tenere premuto il tasto "Ctrl" per deselezionare e quindi riselezionare quello su cui vuoi basare l'operazione.

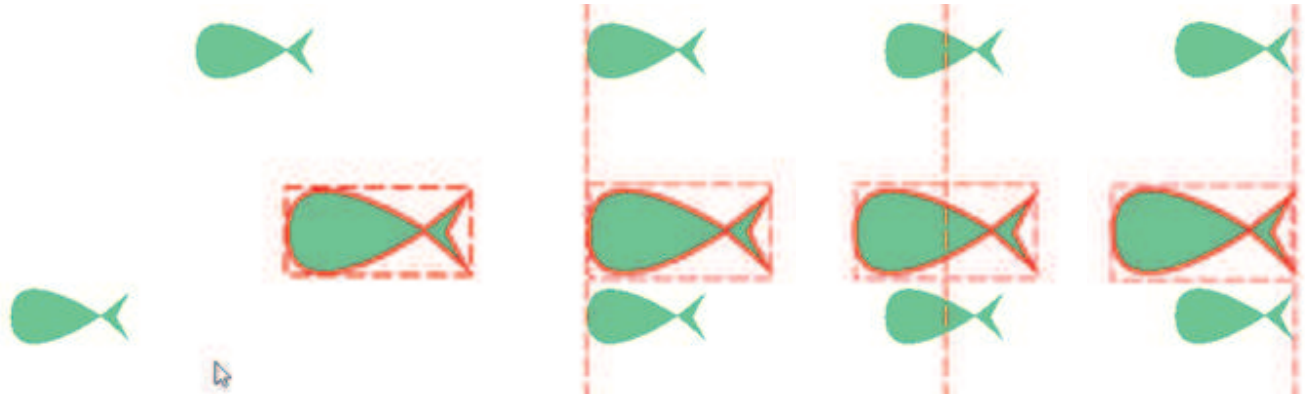
L"Allinea"  l'icona è visibile solo quando tuselezioni due o più oggetti.Se selezioni solo un oggetto, le opzioni rimarranno disabilitate. Dopo aver selezionato gli oggetti, è necessario selezionare l'opzione di allineamento che si desidera applicare su di essi in base all'oggetto evidenziato.

Allineamento orizzontale

I primi 3 pulsanti sono per l'allineamento orizzontale.

- Premi allinea Sinistra  o il tasto "L" per allineare i lati sinistro degli oggetti selezionati sul lato sinistro dell'ultimo oggetto selezionato.
- Premere allinea i centri verticalmente  o tasto "C" per allineare i centri degli oggetti selezionati al centro dell'ultimo oggetto selezionato.
- Premi allinea destra  o tasto R per allineare i lati destro degli oggetti selezionati sul lato destro dell'ultimo oggetto selezionato.

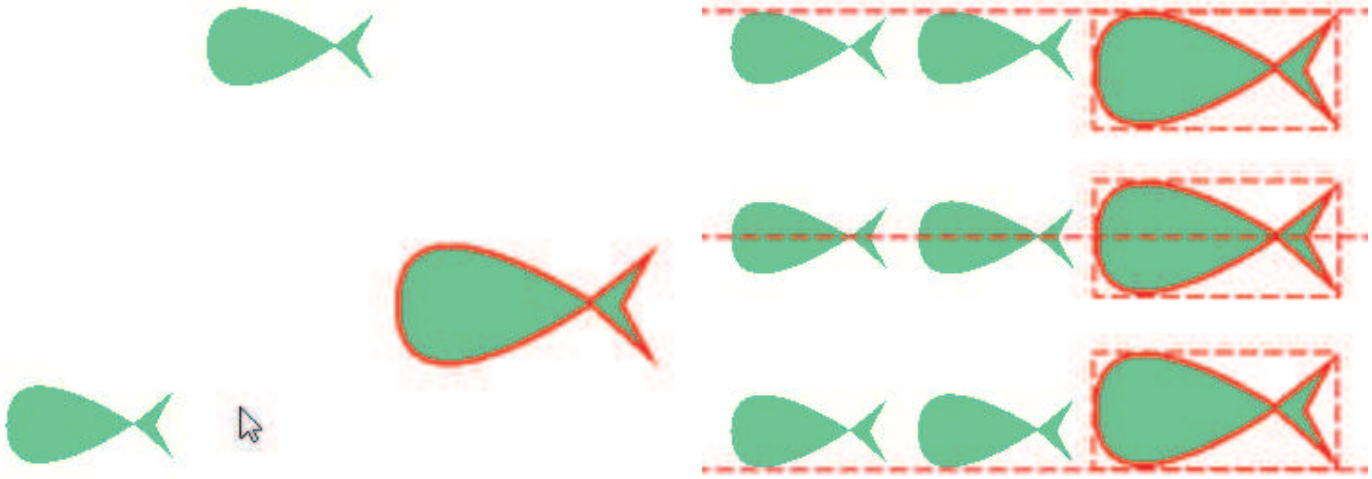
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Allinea a sinistra Allinea al centro Allinea a destra

Allineamento verticale

- Premere allinea in alto o il tasto 'T', per allineare le parti superiori dell'oggetto selezionato alla cima dell'ultimo oggetto selezionato.
- Premere allinea orizzontalmente i centri oppure "E" per allineare i centri orizzontali dell'oggetto selezionato con il centro dell'ultimo oggetto selezionato.
- Premi allinea il fondo o il tasto "B" per allineare il fondo degli oggetti selezionati alla base dell'ultimo oggetto selezionato.



Distribuisci

Quando si selezionano più di 2 oggetti nel menu di allineamento, sono disponibili altre 2 opzioni per la distribuzione di oggetti. Seleziona l'opzione di distribuzione desiderata e i lati degli oggetti selezionati appariranno a intervalli uguali orizzontalmente o verticalmente.

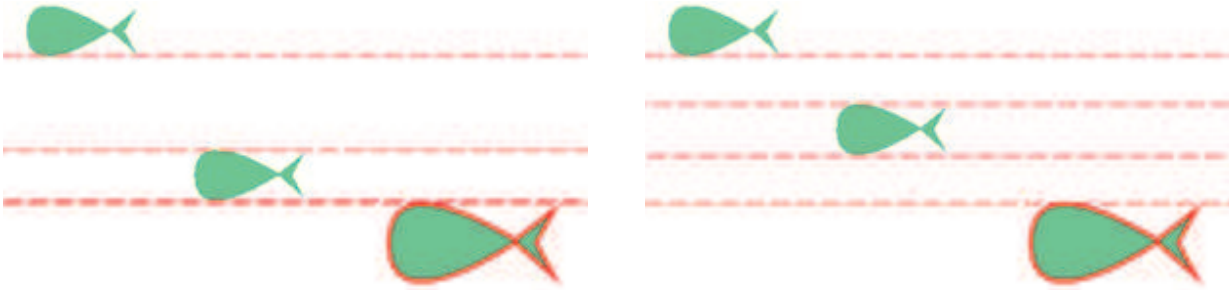
- Premere Distanza orizzontale uguale o Maiusc + C, per rendere uguale la distanza orizzontale tra gli oggetti selezionati.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Premere Spaziatura verticale uguale o Maiusc + E per rendere uguale la distanza verticale tra gli oggetti.



Distribuisci orizzontalmente

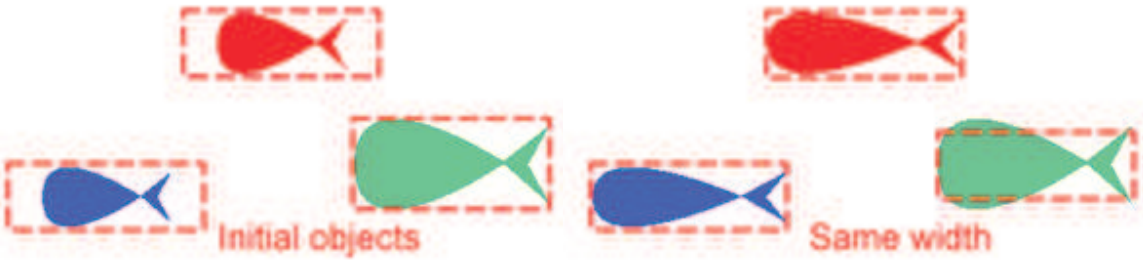


Distribuisci orizzontalmente

Grandezza oggetto automatica

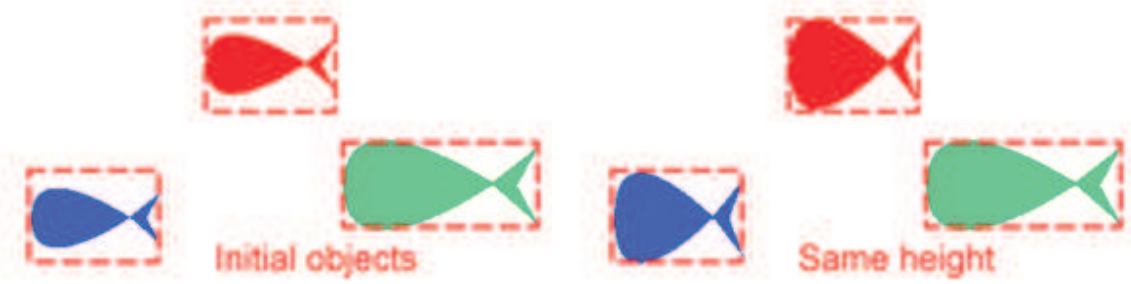
Il software fornisce un modo semplice per ridimensionare automaticamente gli oggetti in base alle dimensioni di un oggetto specifico. Quindi puoi selezionare gli oggetti e far sì che le loro dimensioni corrispondano alle dimensioni di un altro. Per ridimensionare gli oggetti devi prima selezionare 2 o più oggetti, quindi sulla barra degli strumenti standard che si trova nella parte superiore dell'applicazione a "Ridimensiona" appare l'icona. Clicca sull'icona e puoi vedere tutti i modi disponibili per ridimensionare gli oggetti selezionati. Esistono tre opzioni di ridimensionamento automatico:

- Premi "Fai la stessa larghezza" oppure utilizzare i tasti "Maiusc + W" per rendere gli oggetti selezionati con la stessa larghezza dell'ultimo oggetto selezionato

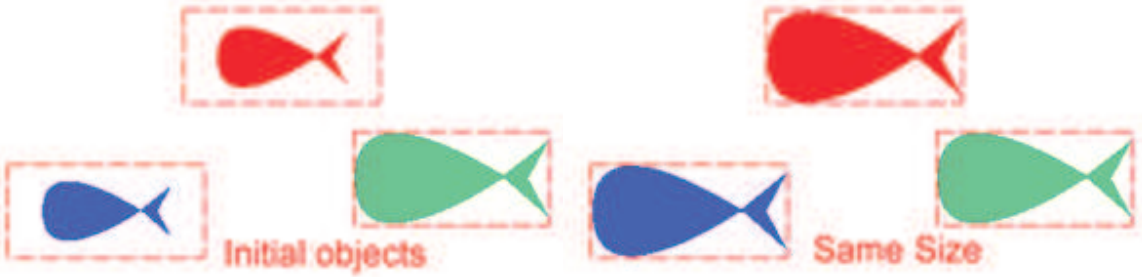


- Premere "Fai la stessa altezza" oppure usa i tasti Maiusc + H per rendere gli oggetti selezionati con la stessa altezza dell'ultimo oggetto selezionato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- Premi "Fai le stesse dimensioni" o usare i tasti "Maiusc + S", per gli oggetti selezionati hanno le stesse dimensioni con l'ultimo oggetto selezionato.



Forme oggetti

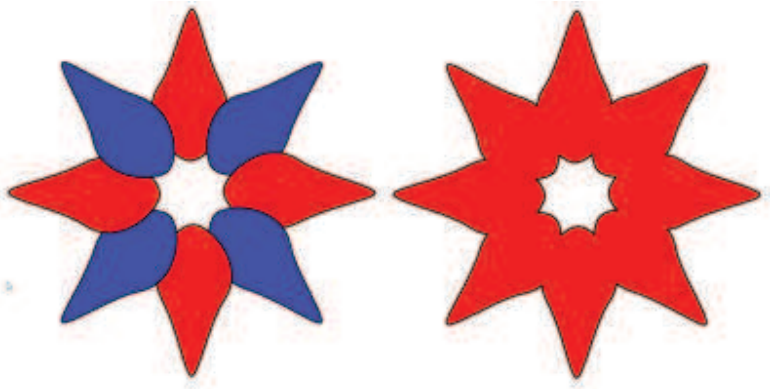
Puoi creare forme irregolari usando le opzioni di saldatura, ritaglio e intersezione. Queste opzioni di modellazione è possibile accedere in 3 modi, selezionare 2 o più oggetti e

- Fai clic con il tasto destro sugli oggetti selezionati e dal menu visualizzato vai su "Modellazione" e quindi usa "Salda", "Taglia" o "Interseca".
- Nel menu Modifica vai al sottomenu "Modellazione" e quindi usa "Salda", "Taglia" o "Interseca".
- Sulla barra degli strumenti standard, nella parte superiore dell'applicazione, l'icona "Shaping" quando vengono selezionati più oggetti. Quando fai clic su questa icona compaiono tutte le opzioni di sagomatura disponibili.

Saldare

Tu puoi "saldare" oggetti per creare un oggetto con un singolo contorno. Il nuovo oggetto utilizza il perimetro degli oggetti saldati come contorno e adotta le proprietà di riempimento e struttura dell'ultimo oggetto selezionato. È possibile saldare oggetti indipendentemente dal fatto che si sovrappongano l'un l'altro. Se si saldano oggetti che non si sovrappongono, formano un gruppo di saldatura che funge da singolo oggetto. In entrambi i casi, l'oggetto saldato assume gli attributi di riempimento e contorno dell'oggetto di destinazione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

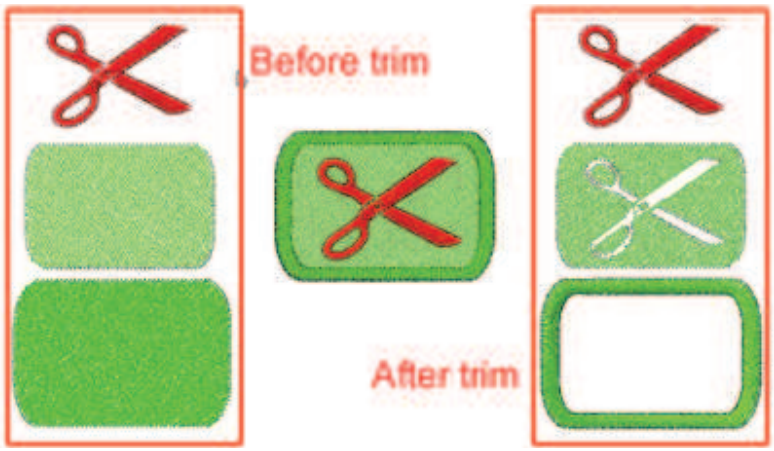


Gli oggetti saldati adottano le proprietà dell'ultimo oggetto selezionato. Quindi, se hai fatto una selezione multipla di oggetti tenendo premuto il tasto Shift - Ctrl, l'oggetto saldato adotterà le proprietà di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto selezionato. Se hai fatto una selezione multipla di oggetti usando la selezione Rettangolo o Lazo, il nuovo oggetto adotterà le proprietà di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto nell'ordine degli oggetti.

Quando "Sal odiggetti che non si sovrappongono puoi separarli con i relativi sottooggetti usando l'opzione" Separa "dal menu del tasto destro.

Tagliare

Rifilatura crea oggetti di forma irregolare rimuovendo le aree dell'oggetto che si sovrappongono. Quando si ritagliano gli oggetti, rimangono solo le parti visibili dopo l'operazione di rifilo. L'area su cui si trova l'oggetto, sopra gli oggetti sottostanti, viene rimossa. È possibile applicare la funzione Ritaglia solo agli oggetti che si sovrappongono parzialmente o interamente.



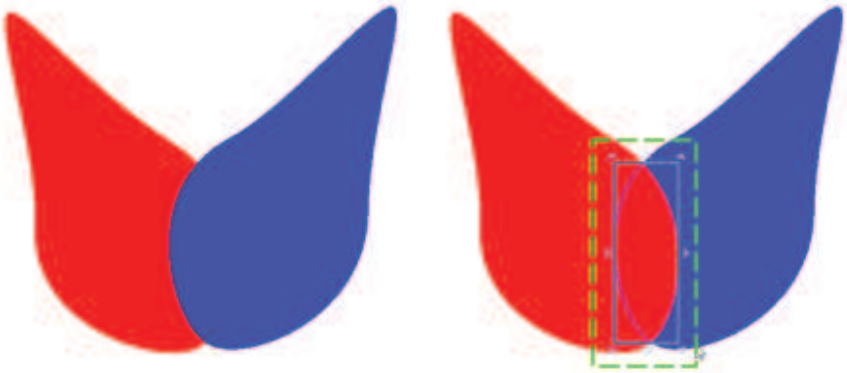
Le opzioni "Taglia" e "Rimuovi sovrapposizioni" hanno funzionalità simili ma non uguali. Il software con la funzionalità "Auto" utilizza meccanismi intelligenti per rimuovere le parti non necessarie del disegno dal risultato finale del ricamo, ma non rimuove le sovrapposizioni dal disegno. Pertanto, quando si esporta il disegno in un file di ricamo, le aree sovrapposte vengono rimosse automaticamente, ma se si esporta lo stesso disegno nel file SVG le aree sovrapposte sono lì così come sono state progettate. D'altra parte se si

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

applica la funzione Rifinitura sugli oggetti, il risultato del ricamo sarà lo stesso ma la grafica SVG sarà diversa. Se apri il file SVG, vedrai che gli oggetti che hai ritagliato rimangono lì tagliati e non come erano prima di applicare lo strumento Taglia. Questa è la principale differenza tra gli strumenti di ritaglio e rimuovi sovrapposizioni. Lo strumento di ritaglio modifica la forma vettoriale ma lo strumento Rimuovi sovrapposizioni non lo fa.

Intersecare

Incrociando  crea un oggetto dall'area in cui due o più oggetti si sovrappongono. La forma di questo nuovo oggetto può essere semplice o complessa, a seconda delle forme che si intersecano.

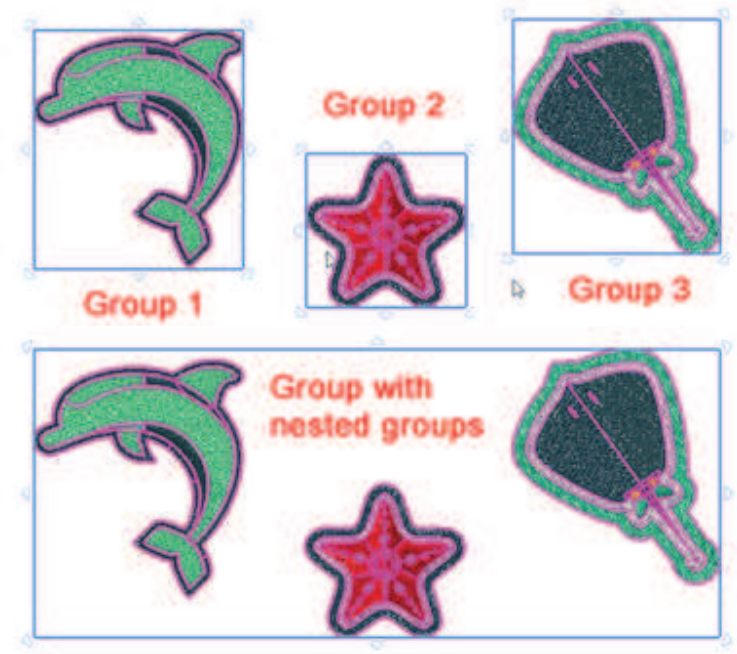


 Il nuovo oggetto adotta gli attributi fill e outline dall'ultimo oggetto selezionato. Quindi, se hai fatto una selezione multipla di oggetti tenendo premuto il tasto Shift - Ctrl, il nuovo oggetto adotterà le proprietà di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto selezionato. Se hai fatto una selezione multipla di oggetti usando la selezione Rettangolo o Lazo, il nuovo oggetto adotterà le proprietà di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto nell'ordine degli oggetti.

Raggruppa - Dividi gruppo

La funzionalità di raggruppamento è molto utile nella progettazione del ricamo. Quando si raggruppano due o più oggetti, vengono considerati come una singola unità ma mantengono i loro singoli attributi. Raggruppamento consente di applicare la stessa formattazione, proprietà e altre modifiche a tutti gli oggetti all'interno del gruppo contemporaneamente. Inoltre, il raggruppamento aiuta a prevenire modifiche accidentali alla posizione di un oggetto in relazione ad altri oggetti. È inoltre possibile creare gruppi nidificati raggruppando gruppi esistenti. Per creare un gruppo devi selezionare gli oggetti che vuoi diventare un gruppo facendo una selezione multipla di oggetti e dal menu del tasto destro seleziona l'opzione "Raggruppa" o i tasti Ctrl + G insieme. Gli oggetti selezionati diventeranno un gruppo e saranno trattati come un unico oggetto. Per aggiungere oggetti a un gruppo, selezionare gli oggetti e quindi selezionare il gruppo di oggetti, a questo punto se si utilizza l'opzione di gruppo, gli oggetti selezionati verranno aggiunti al gruppo. Se lo desideri puoi raggruppare più gruppi e creare gruppi nidificati. Per fare ciò è necessario selezionare due o più gruppi di oggetti e dal menu di scelta rapida selezionare l'opzione di gruppo ancora una volta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Se vuoi modificare singoli oggetti in un gruppo, devi prima separarli, modificare gli oggetti che vuoi e ri-raggruppare l'oggetto. Per separare un gruppo di oggetti o gruppi nidificati devi selezionare il gruppo, fare clic con il tasto destro e dal menu visualizzato selezionare l'opzione di separazione. Puoi anche usare i tasti Ctrl + U insieme per separare. Il gruppo di oggetti si interromperà e tutti gli oggetti saranno gestiti come oggetti separati. I gruppi nidificati verranno separati dai relativi sottogruppi e verranno gestiti come gruppi separati. È possibile continuare a separare i sottogruppi dei gruppi nidificati fino a quando tutti i gruppi diventano oggetti separati. Per eliminare un oggetto da un gruppo devi prima separarlo, eliminare l'oggetto che desideri e quindi raggruppare nuovamente il resto degli oggetti.

Combina - Dividi

La combinazione di due o più oggetti crea un singolo oggetto con attributi di riempimento e contorno comuni. Per combinare due o più oggetti devi selezionarli, fare clic con il tasto destro, e dal menu che appare usare l'opzione "Combina". Puoi anche usare i tasti Ctrl + L insieme per combinare gli oggetti. I due oggetti diventeranno uno con attributi di riempimento e contorno comuni. Se gli oggetti si sovrappongono, la forma dell'oggetto che è sopra diventerà un buco nella forma sottostante. Questo è il modo in cui gli oggetti sovrapposti vengono combinati. Questo è molto utile quando vuoi creare buchi all'interno di un oggetto. Se gli oggetti non si sovrappongono, gli oggetti avranno gli attributi comuni ma l'opzione di combinazione non influirà sulla forma iniziale degli oggetti combinati. Gli attributi dell'oggetto combinato provengono dall'ultimo oggetto selezionato, quindi tieni presente di selezionare per ultimo quello a cui desideri applicare il colore e altri attributi sull'oggetto combinato.



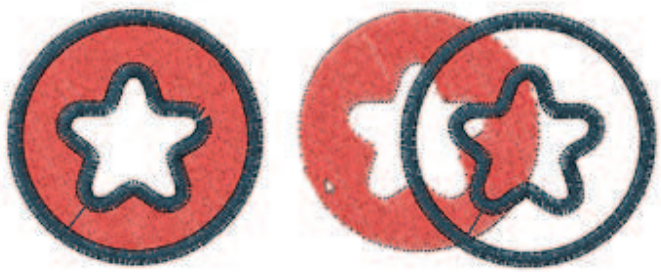
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se è necessario modificare gli attributi di un oggetto che è stato combinato da oggetti separati, è possibile dividere l'oggetto combinato. Seleziona l'oggetto combinato, fai clic con il tasto destro su di esso e dal menu che appare usa l'opzione "Separa". Puoi anche usare i tasti "Ctrl + K" insieme per separare. Gli oggetti saranno separati agli oggetti iniziali ma manterranno i loro attributi di riempimento e profilo comuni. Se hai appena combinato gli oggetti e li vuoi indietro come loro dove devi "Annulla" la tua ultima azione.

Gli oggetti combinati che non si sovrappongono nel ricamo sono collegati tra loro da un punto di salto. Pertanto, ogni volta che vedete due oggetti molto distanti l'uno dall'altro e collegati a Jump-stitch, ciò significa che sono combinati.

Converti contorno in oggetto

Un'abilità molto speciale offerta dal software è la possibilità di convertire una struttura in un oggetto. La conversione di un contorno in un oggetto crea un nuovo oggetto chiuso con la forma del contorno. In molti casi potrebbe essere necessario creare un oggetto di riempimento con la forma del contorno per applicare un tipo di riempimento o qualsiasi effetto speciale. Puoi anche modificare il nuovo oggetto usando "Modifica nodi" e fare in modo che il contorno abbia un aspetto totalmente nuovo. È possibile convertire la struttura di un oggetto in un oggetto separato solo se l'oggetto ha già applicato il contorno. Se un oggetto non ha il colore del contorno, puoi fare clic sul colore del contorno icona e selezionare un colore di contorno. Una volta selezionato un colore di contorno, puoi modificare la larghezza del contorno e applicare qualsiasi tipo di contorno che ti piace. Per convertire il contorno in un oggetto è necessario fare clic con il tasto destro del mouse sull'oggetto e dal menu visualizzato selezionare l'opzione "Converti contorno in oggetto". Questa opzione consente di nascondere la struttura / il bordo che è collegato su un oggetto a un oggetto separato e gestirlo come un oggetto di riempimento o contorno separato. Se si converte la struttura in un oggetto di riempimento, sarà possibile riempirla con uno dei tipi di riempimento disponibili che non è possibile farlo diversamente. Inoltre, potrai applicare tutti i tipi di trasformazioni di forma su di esso.



Se lo spessore del contorno è inferiore a 0,9 mm e si applica l'opzione Converti contorno a oggetto, lo schema verrà convertito in Esecuzione e non in un oggetto Riempimento. Quando si desidera creare un nuovo oggetto di riempimento dal contorno, il contorno originale deve avere almeno 1 mm di larghezza del contorno. Quindi puoi applicare all'oggetto di creazione qualsiasi tipo di riempimento e modificare la forma dell'oggetto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Puoi anche applicare "Converti contorno a oggetto" usando la rispettiva opzione del menu "Modifica" o usando i tasti Ctrl + Maiusc + Q dopo aver selezionato l'oggetto che vuoi applicarlo. La struttura sarà separata dall'oggetto di riempimento e può essere gestita come un oggetto diverso.

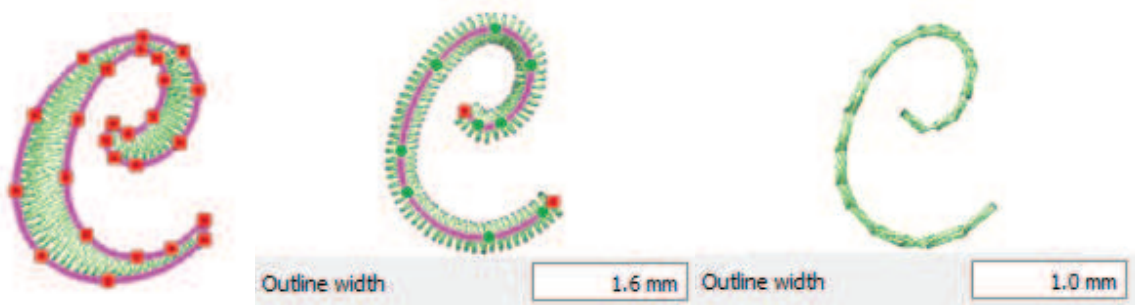
Converti il riempimento alla linea centrale

In molti casi potrebbe essere necessario creare un oggetto linea con la forma di un altro oggetto riempimento. Vedere nell'immagine seguente, se si desidera creare un oggetto linea basato sull'oggetto dell'immagine a sinistra, fare clic con il tasto destro sull'oggetto e dal menu visualizzato utilizzare "Converti riempimento in linea centrale". In questo modo hai creato un oggetto linea come sull'immagine a destra.



Il tipo di struttura che verrà applicato al nuovo oggetto linea dipende dalla larghezza media dell'oggetto iniziale. Se la larghezza media dell'oggetto iniziale è compresa tra 0 e 1 mm, verrà applicato l'impuntura e se la larghezza media dell'oggetto iniziale è> 1 mm, verrà applicato il cordoncino seriale . Vedi le seguenti immagini. Allo stesso modo è possibile applicare oggetti di testo e creare piccoli oggetti di testo con impuntura.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Annulla - Ripristina

Usando questa opzione nel menu "Modifica", puoi annullare l'ultima azione che hai compiuto. Puoi anche accedere alla funzione "Annulla" dalla barra degli strumenti "Standard" facendo clic su icona. Se decidi di annullare l'annullamento effettuato, fai clic sulla funzione "Ripristina". Usando l'opzione "Ripristina" dal menu "Modifica", puoi annullare l'ultimo annullamento che hai eseguito. Puoi anche accedere alla funzione "Ripristina" dalla barra degli strumenti Standard facendo clic sul pulsante icona.

Puoi anche modificare il livello di annullamento da Strumenti> Opzioni nella scheda Opzioni generali.

Abbiamo apportato importanti miglioramenti alle funzionalità di "annullamento" del software. Grazie all'implementazione della compressione differenziale, gli utenti possono ora usufruire di livelli praticamente illimitati di funzionalità di annullamento. Ciò significa che l'utente può sentirsi libero di esplorare e sperimentare i propri progetti senza temere di perdere i progressi.

Rimuovi sovrapposizioni

Il software ha un filtro automatico che rimuove le sovrapposizioni inutili tra gli oggetti per ottimizzare i tuoi progetti. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. L'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" si trova sulla barra degli strumenti Proprietà e appare quando si seleziona un oggetto riempito con punti Satin, Step, Piping, Netfill Satin Serial o Running. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare automaticamente i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate. Il vantaggio di questa opzione è che viene applicato

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

automaticamente durante la creazione del design senza doverlo applicare manualmente. Deciderà automaticamente quali oggetti verranno tagliati e quali non basati su regole di ricamo.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifica Punti

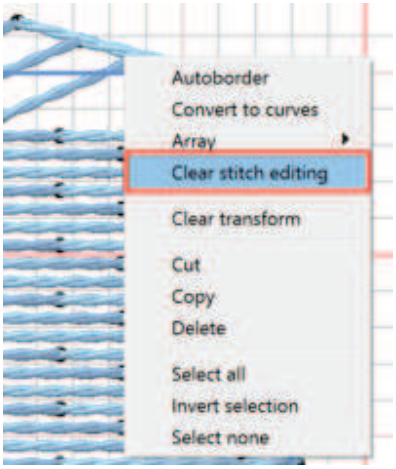
Nella modalità "Modifica punti" puoi vedere i punti del disegno attuale. È possibile eseguire tutte le regolazioni desiderate sui punti e creare il disegno da ricamo che verrà ricamato esattamente nel modo desiderato. Inoltre imparerai come selezionare, spostare, inserire o rimuovere punti e qualsiasi combinazione esistente può semplificarti la vita.

Non è possibile modificare punti su tutti gli oggetti.

Per modificare i punti di un oggetto, devi disabilitare la "sequenza automatica" oppure l'oggetto deve essere oggetto dati punto (file .jef o .jpx aperto). Inoltre, l'oggetto deve contenere solo un tipo di punto. Ciò significa che l'oggetto non può avere il tipo Riempimento e Contorno allo stesso tempo

Dopo aver modificato i punti di un oggetto hai delle limitazioni sugli strumenti che puoi usare su di esso. L'oggetto modifica punti è bloccato e non cambia il suo stato anche se si modificano i nodi o si modifica il tipo di punto. Per resettare lo stato dell'oggetto editato devi sbloccarlo :

1. Seleziona l'oggetto e fai clic destro su di esso.
2. Dal menu del tasto destro seleziona l'opzione "Cancella modifica punti".

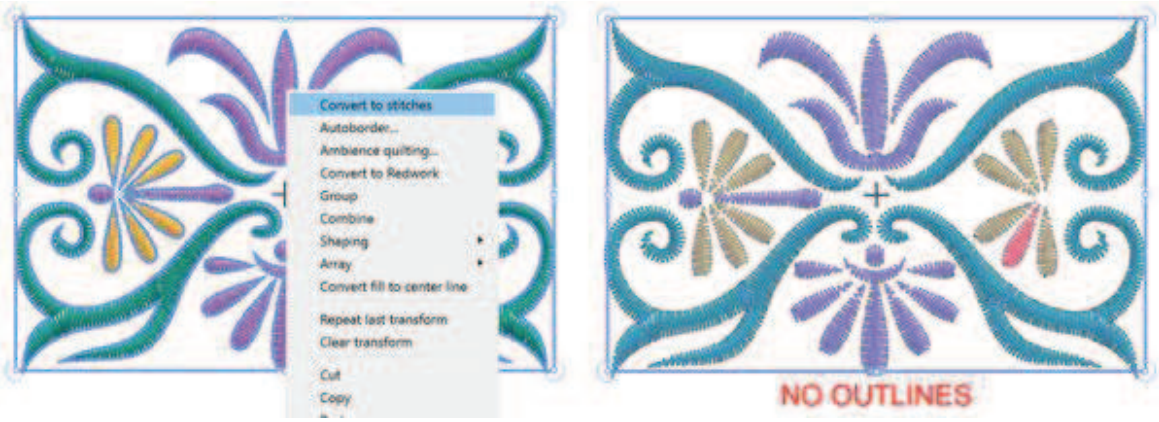


3. L'oggetto verrà ripristinato e qualsiasi modifica dei punti andrà persa.
4. Ora sei in grado di applicare tutti gli strumenti disponibili sull'oggetto.

Convert vector-based objects to raw stitches for accurate stitch editing

Una delle sfide del ricamo consiste nell'adattare i punti alla tensione del tessuto. Per effettuare queste regolazioni, spesso è necessario rimuovere la grafica dal disegno e lavorare solo con i punti grezzi. Per questo motivo, una caratteristica importante per qualsiasi software di ricamo è la possibilità di convertire gli oggetti vettoriali in punti grezzi. Ciò consente una modifica più precisa e produce risultati migliori sul prodotto finito.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



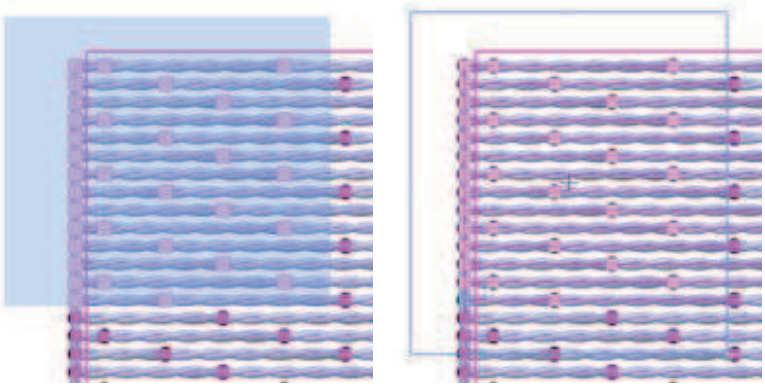
È possibile convertire qualsiasi oggetto in punti facendo clic con il tasto destro del mouse e selezionando l'opzione "Converti in punti". È possibile selezionare la stessa opzione dal pulsante "Converti" nella barra superiore. I contorni verranno rimossi automaticamente. In questo modo, ogni modifica dei punti effettuata (in modalità modifica punti) verrà mantenuta durante il ridimensionamento.

Selezioni in modifica punti

Esistono molti modi per effettuare selezioni nell'editor di punti. È possibile effettuare selezioni multiple o selezioni di punti singoli creando una selezione di rettangoli o facendo clic sul punto specifico che si desidera spostare.

Selezione rettangolo

Seleziona più di un punto disegnando un rettangolo che conterrà tutti i punti che desideri siano selezionati. Per farlo devi cliccare sullo strumento "Modifica punti" sulla barra degli strumenti "modi", fare clic e trascinare sull'area di lavoro per disegnare un rettangolo sopra i punti che si desidera selezionare e rilasciare il clic del mouse per confermare la selezione. Dopo aver effettuato le selezioni, puoi spostarle facendo clic e trascinando su uno dei punti selezionati o eseguendo qualsiasi altra trasformazione desiderata.



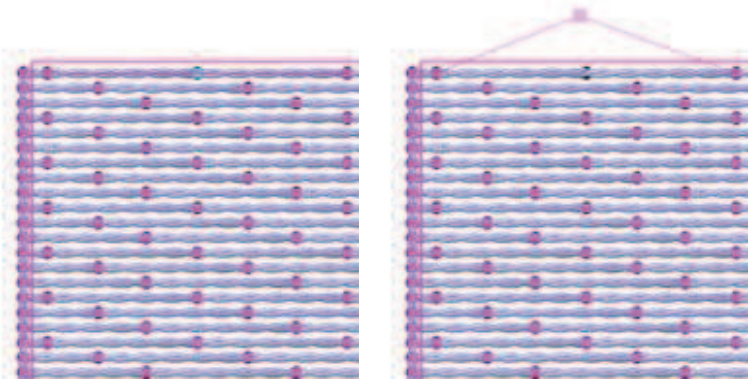
Vi sono anche selezioni speciali di rettangoli che è possibile eseguire utilizzando i tasti "Ctrl", "Maiusc" o "Alt".
• Tieni premuto il tasto "Maiusc" mentre selezioni un rettangolo per aggiungere più punti alla tua selezione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

• Tenere premuto il tasto "Ctrl" per invertire lo stato corrente dei punti selezionati
• Tieni premuto il tasto "Alt" mentre selezioni un rettangolo per rimuoverli dalla selezione.

Un solo click di selezione

Clicca su un punto che vuoi selezionarlo. Il punto selezionato è lo stesso del punto di penetrazione dell'ago che la macchina da ricamo produrrà sul tessuto.



Esistono anche speciali "selezioni a singolo clic" che puoi eseguire usando i tasti "Ctrl", "Shift" o "Alt".
• Tieni premuto il tasto "Maiusc" mentre fai clic sui punti per aggiungere più punti alla tua selezione.
• Tenere premuto il tasto "Ctrl" per invertire lo stato corrente dei punti selezionati
• Tenere premuto il tasto "Alt" mentre si fa clic sui punti selezionati per rimuoverli dalla selezione.

Seleziona tutto - Nessuno - Inverti

Altre opzioni di selezione sono disponibili se fai clic con il tasto destro sull'oggetto selezionato.



- L'opzione "Seleziona tutto" selezionerà tutti i punti dell'oggetto selezionato.
- L'opzione "Seleziona nessuno" deselezionerà tutti i punti dell'oggetto selezionato.
- L'opzione "Inverti selezione" invertirà la selezione corrente. Se hai selezionato un gruppo di punti e hai applicato l'opzione "Inverti selezione", i punti attualmente selezionati verranno deselezionati e i punti restanti dell'oggetto saranno selezionati.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

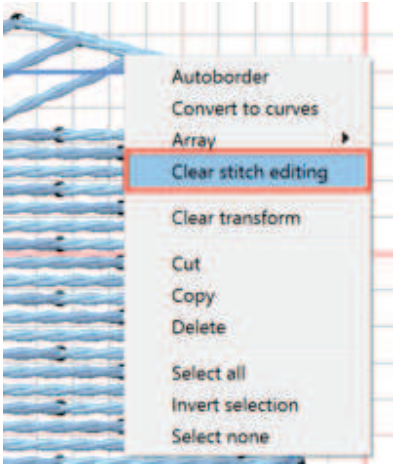
Muovi punti

Se vuoi spostare un punto o più punti, per prima cosa devi cliccare sullo strumento "Modifica punti" dalla barra degli strumenti a sinistra per attivare l'editor dei punti. Quindi, devi fare clic e trascinare i punti selezionati e spostarli in una nuova posizione. Usando le tecniche di selezione descritte nella sezione precedente, puoi eseguire complicati movimenti di punti che ti offrono potenti capacità di modifica dei punti.

Inoltre puoi spostare i punti selezionati usando i tasti freccia dalla tastiera.

Dopo aver modificato i punti di un oggetto hai delle limitazioni sugli strumenti che puoi usare su di esso. L'oggetto modifica punti è bloccato e non cambia il suo stato anche se si modificano i nodi o si modifica il tipo di punto. Per resettare lo stato dell'oggetto stitch edit e sbloccarlo, devi:

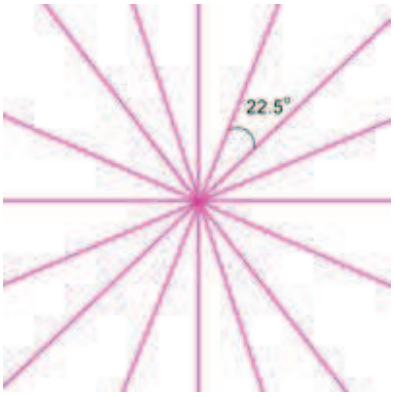
1. Seleziona l'oggetto e fai clic destro su di esso.
2. Dal menu del tasto destro seleziona l'opzione "Cancella punti".



3. L'oggetto verrà ripristinato e qualsiasi modifica del punto andrà persa.
4. Ora sei in grado di applicare tutti gli strumenti disponibili sull'oggetto.

Movimento a scatto

Questo movimento di punti può essere attivato tenendo premuto il tasto "Ctrl" mentre si fa clic e trascinando i punti punto selezionati.



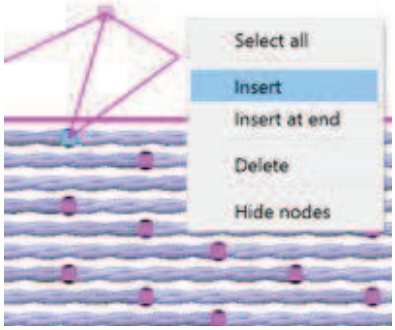
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mentre trascini i punti selezionati, scatteranno su angoli specifici e ti aiuteranno a fare movimenti precisi. I punti scatteranno a intervalli di 22,5 gradi.

Inserisci Punti

Usando questo strumento puoi aggiungere punti al disegno attuale. Questa funzione può essere utilizzata solo quando si è in modalità "Modifica punti".

Per prima cosa fai clic sul punto da cui vuoi iniziare ad aggiungere punti e premi il tasto "Inserisci" dalla tastiera (per gli utenti di MS Windows) o l'opzione "Inserisci" del menu del tasto destro. Ogni clic successivo aggiunge un punto dopo la posizione iniziale e prima del punto selezionato.



Dopo aver terminato con l'inserimento dei punti puoi semplicemente fare clic con il tasto destro del mouse e la funzione terminerà.

Se vuoi aggiungere punti alla fine dell'oggetto corrente, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e seleziona l'opzione "Inserisci alla fine" dal menu, seguendo la stessa procedura descritta in precedenza.

Cancella Punti

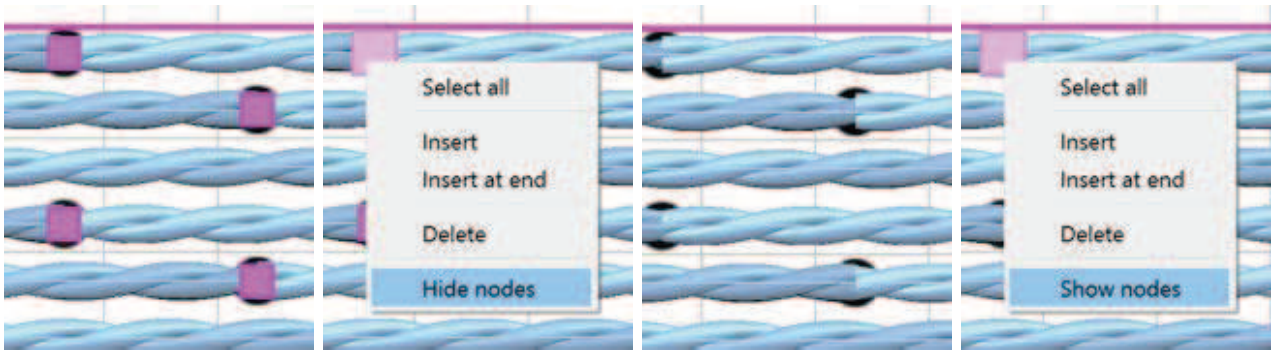
Per cancellare i punti, devi prima selezionare i punti che vuoi eliminare, usando le opzioni di selezione che abbiamo descritto, quindi premi il tasto "Elimina" dalla tastiera o seleziona l'opzione "Elimina" dal menu del tasto destro . Questa azione rimuoverà i punti selezionati dal disegno e ricalcolerà il resto per adattarsi alle modifiche.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mostra Nascondi Nodi

Quando si seleziona un oggetto con la modalità "Modifica punti" attivata, i punti di penetrazione dell'ago appaiono come piccoli nodi rettangolari. È possibile visualizzare o nascondere i nodi. Per farlo devi fare clic con il tasto destro sull'oggetto e dal menu a comparsa selezionare "Nascondi nodi".

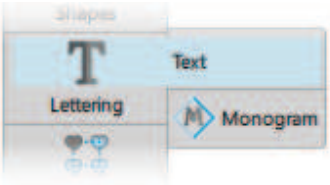


Per rendere visibili i nodi è possibile fare nuovamente clic con il tasto destro del mouse sull'oggetto e dal menu di scelta rapida selezionare "Mostra nodi".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lettering

Il lettering è uno degli strumenti più preziosi a disposizione. Utilizzando gli strumenti di lettering è possibile personalizzare e decorare i propri progetti e creare look unici per qualsiasi progetto. È possibile aggiungere facilmente testo e monogrammi a qualsiasi progetto utilizzando gli strumenti di lettering disponibili. Con lo strumento Testo è possibile aggiungere testo a qualsiasi progetto su cui si sta lavorando, mentre con lo strumento Monogramma è possibile creare monogrammi con una cornice opzionale. Tutti i font installati nel computer sono disponibili per creare facilmente disegni di arte testuale. Gli "Strumenti di scrittura" si trovano nella barra degli strumenti sul lato sinistro della finestra dell'applicazione, nella sezione Lettere. Quando si posiziona il mouse sulla sezione Lettering si possono vedere due opzioni, una per il testo e una per il monogramma.



Per aggiungere testo

È possibile trovare lo strumento "Testo  sulla barra degli strumenti a sinistra della finestra dell'applicazione, nella sezione Lettering. Avviare lo strumento Testo premendo sulla sua icona o utilizzando la scorciatoia da tastiera F8. Quando si avvia lo strumento Testo, è possibile fare clic sull'area di disegno per definire la posizione del testo. Ovunque si faccia clic, si imposta un trattino blu e questa è la posizione da cui parte il testo. Se la posizione non è corretta, fare nuovamente clic per modificare il punto di partenza. Nella parte superiore dell'area di disegno si trovano le opzioni di testo. Da qui è possibile controllare tutte le opzioni di testo disponibili.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

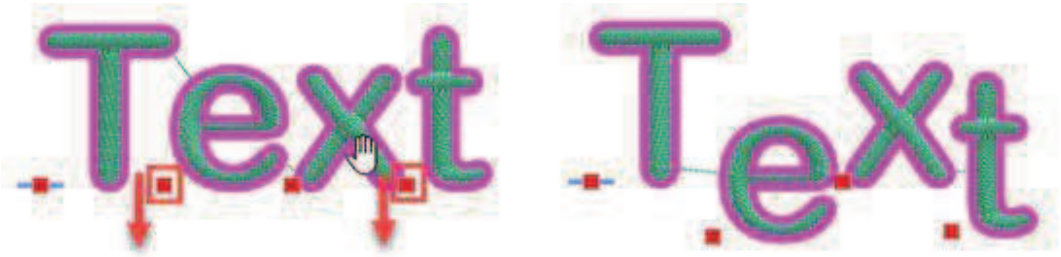
1. Digitare o incollare il testo che si desidera aggiungere. Per incollare il testo è necessario selezionare l'opzione "Incolla" dal menu "Modifica" o selezionare l'opzione corrispondente dal menu del tasto destro del mouse. Il testo incollato verrà inserito e sarà possibile modificarlo ulteriormente. Il testo inserito apparirà immediatamente nell'area di lavoro. Qualsiasi modifica effettuata nel campo "Testo" viene applicata automaticamente al testo esistente.
2. Espandere l'elenco dei nomi dei caratteri per selezionarne uno. Il carattere cambierà nel testo, consentendo di visualizzare l'aspetto del ricamo con un carattere diverso.Esistono due tipi di font, i font predigitalizzati, che presentano questa icona a zig zag e i font true type che hanno questa icona TT . I font pre-digitalizzati sono realizzati da ricamatrici professioniste, per cuciture di alta qualità. Nello strumento Lettering sono inclusi più di 200 font pre-digitalizzati. I font TrueType sono tutti i font installati nel computer.Il testo definito viene automaticamente visualizzato in anteprima con qualsiasi carattere selezionato.
3. Regolare la dimensione del carattere digitando un valore. È anche possibile scorrere con la rotellina del mouse, se si utilizza una rotellina. Questo valore rappresenta l'altezza dei caratteri.
4. È possibile regolare la distanza tra i caratteri utilizzando la spaziatura dei caratteri.



5. Impostare i caratteri in grassetto.
6. Impostare i caratteri in corsivo.
7. Attivare o disattivare il testo intelligente, che consente di digitare frasi speciali che vengono sostituite da caratteri speciali. Ad esempio, utilizzando le parentesi che racchiudono una C è possibile aggiungere un segno di copyright.
8. Modificare le abbreviazioni disponibili.
9. È possibile utilizzare una cornice per trasformare il testo.
10. Con questo valore è possibile regolare la forma della cornice selezionata. Il valore può assumere valori da 1 a 100. Quando il valore è 1 la forma è rettangolare, mentre quando il valore aumenta la forma tende ad assomigliare di più alla forma selezionata.
11. Selezionare il posizionamento del testo per applicare opzioni di posizionamento alternative.

I punti rossi che si vedono sotto ogni carattere sono maniglie di posizionamento. Con il mouse è possibile selezionare uno qualsiasi di essi e spostare i singoli caratteri, per creare posizionamenti di testo unici.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Quando si è terminato di regolare le opzioni o il posizionamento del testo, è possibile fare clic sulla selezione del rettangolo e il testo viene completato con le proprietà correnti. Ora, se si seleziona l'oggetto di testo appena creato, si possono vedere le sue dimensioni nella barra degli strumenti delle opzioni degli strumenti e non le opzioni del testo. A questo punto l'oggetto testo può essere trasformato come un qualsiasi oggetto normale. Per regolare nuovamente le opzioni di testo o modificare il testo, è necessario selezionare nuovamente lo strumento testo. Regolare le opzioni come si desidera e fare clic sullo strumento di selezione per rilasciare lo strumento testo. È possibile modificare le opzioni del testo o cambiare la posizione di ciascun carattere finché si tratta ancora di un oggetto di testo. Nel caso in cui un oggetto di testo venga convertito in curva, le opzioni di testo vengono rimosse ed è possibile gestirlo solo come un qualsiasi altro oggetto curva.

Mentre si regolano le opzioni di testo, è possibile fare clic con il tasto sinistro del mouse su un altro punto per iniziare un nuovo testo.

Inoltre, quando il mouse si trova sopra i caratteri, il cursore si trasforma in una "mano" e facendo clic e trascinando è possibile spostare il testo creato in un'altra posizione. È simile allo spostamento di singoli caratteri, ma questa volta si sposta l'intera parte di testo.

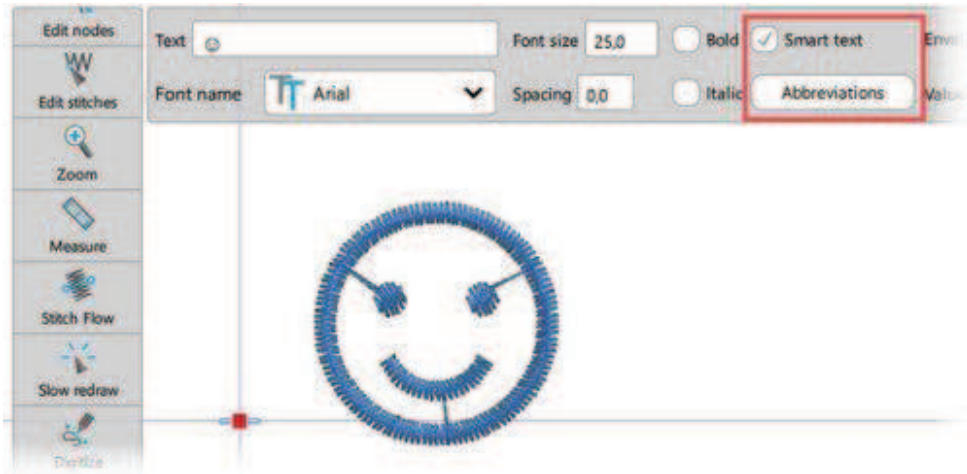
Testo Intelligente - Abbreviazioni

Chiamiamo un'abbreviazione qualsiasi combinazione di lettere - caratteri che possono essere usati per rappresentare un carattere speciale che non possiamo facilmente aggiungere usando la tastiera. Il software include un elenco con abbreviazioni comunemente usate che possono essere facilmente aggiunte ai nostri progetti di testo.

L'opzione "Smart text" consente di abilitare o disabilitare l'uso delle abbreviazioni per il testo inserito. Pertanto se si desidera utilizzare "Abbreviazioni" è necessario averlo controllato.

Per visualizzare l'elenco delle abbreviazioni disponibili è necessario prima attivare lo strumento di testo facendo clic su  pulsante dalla "barra degli strumenti" o premendo la scorciatoia da tastiera F8. Quando viene attivato lo "Strumento testo", nella barra delle opzioni dello strumento vengono visualizzate varie opzioni che possono essere utilizzate per personalizzare il testo inserito.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



È possibile premere Abbreviations pulsante per visualizzare l'editor delle abbreviazioni.

In questa finestra di dialogo possiamo vedere la lista delle abbreviazioni disponibili.

Possiamo anche gestire le abbreviazioni

1. Crea nuovo
2. Modifica esistente
3. Elimina
4. Ripristina tutte le modifiche

L'utilizzo di queste opzioni sarà descritto in una sezione separata.

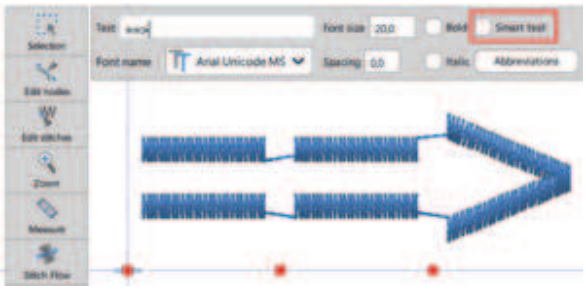


Quando si digita il testo, è possibile utilizzare una qualsiasi delle combinazioni di caratteri disponibili per aggiungere vari caratteri speciali. Ad esempio se scriviamo "==>" sarà automaticamente convertito in "⇨", in quanto esiste un'abbreviazione per quel tipo speciale.

Allo stesso modo possiamo usare una qualsiasi delle abbreviazioni disponibili. Il programma riconosce automaticamente i tasti premuti e sostituisce il testo inserito con l'abbreviazione interconnessa.

Abbreviations	Per utilizzare questa funzione e abbreviare automaticamente le abbreviazioni sul testo inserito, assicurarsi che l'opzione Smart Text sia abilitata. Nel caso in cui vogliamo scrivere normalmente senza applicare abbreviazioni, dobbiamo disabilitare l'opzione smart text.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Abbreviazione disabilitata



Abbreviazioni abilitate

Non tutte le abbreviazioni sono disponibili per tutti i tipi di carattere. Se l'abbreviazione viene convertita in un carattere / testo / simbolo che non è quello che hai impostato, il carattere attualmente selezionato non contiene il carattere / testo / simbolo che stai cercando di produrre.

Crea abbreviazioni

Ci sono caratteri speciali che potremmo voler usare nei nostri progetti.

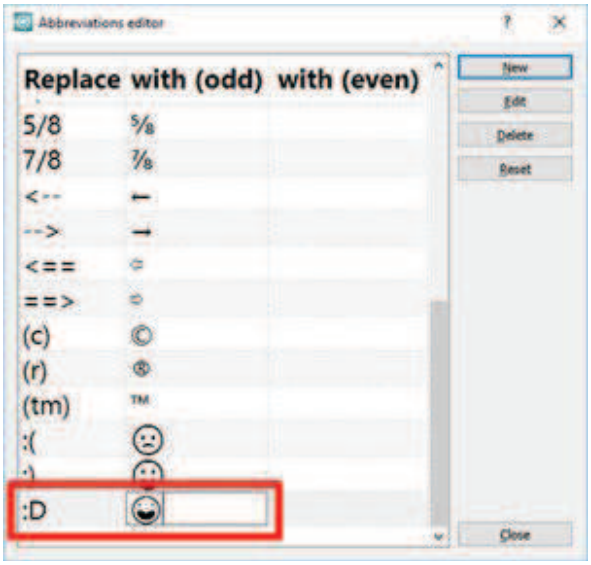
Fare clic sul pulsante "Nuovo" per creare le proprie abbreviazioni.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

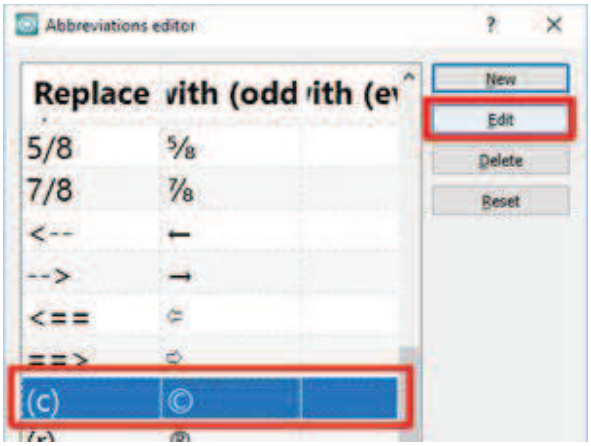
Per esempio

1. Premere il pulsante "Nuovo" nella finestra di dialogo dell'editor "Abbreviazioni".
2. Nella parte inferiore della finestra di dialogo, verrà inserita una nuova riga. Fai doppio clic sulla cella vuota per modificarla.
3. Imposta il testo nel campo "Sostituisci" che verrà sostituito con il simbolo / testo che imposterai nel campo "con (dispari)".
4. Premere "Invio" ("Indietro" per Mac) per applicare la nuova abbreviazione.
5. Nel nostro caso quando abbiamo digitato ": D", allora sarà sostituito dal ridere "😄" simbolo.
6. Clicca su "Chiudi" per applicare la modifica.

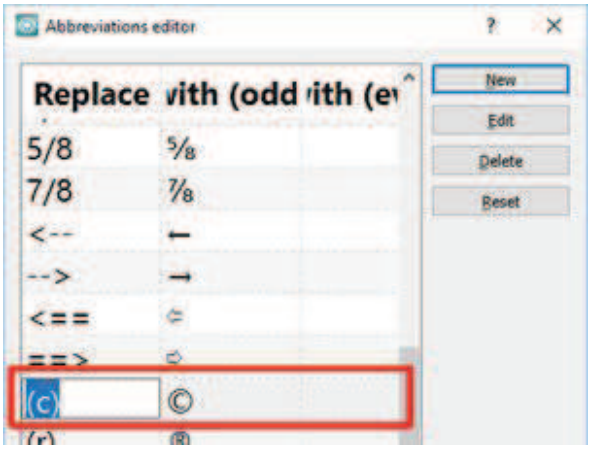


Modifica abbreviazione

1. Seleziona una delle abbreviazioni disponibili
2. Fai clic sul pulsante "Modifica" o fai doppio clic sulla cella che desideri modificare.

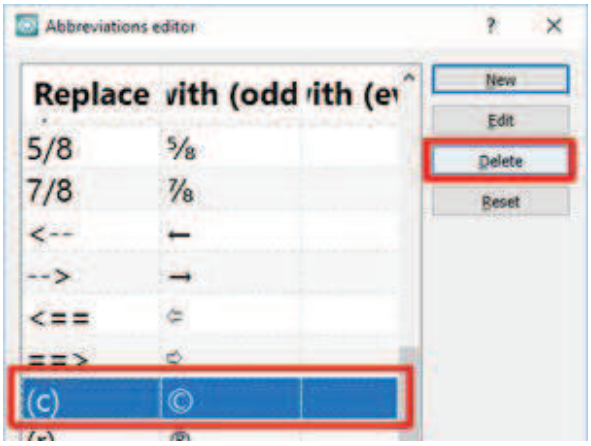


1. La cella diventerà modificabile.
2. Cambia il testo nella cella "Sostituisci" e quindi fai doppio clic sulla cella "con (dispari)" o premi "Tab" per cambiare il carattere speciale.
3. Clicca su "Chiudi" per applicare la modifica.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

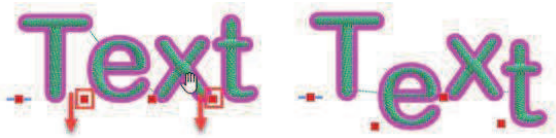
Elimina l'abbreviazione



1. Seleziona una delle abbreviazioni disponibili.
2. Fai clic sul pulsante "Elimina" per rimuoverlo

Modifica forma del testo

In "Edita nodi"  modalità (F10) è possibile modificare la forma degli oggetti di testo. Hai la possibilità di cambiare la posizione di ogni carattere di testo e creare grafica complessa. Seleziona l'oggetto di testo e attiva la modalità Modifica nodi forma. In questa modalità è possibile vedere un segno di maniglia nella parte inferiore di ogni personaggio. Fare clic e trascinare per spostare qualsiasi lettera in una nuova posizione. Spostare qualsiasi personaggio in qualsiasi posizione desiderata e creare un disegno di testo.



Sposta qualsiasi lettera.

Spostare una delle lettere. In questo modo è possibile riposizionare facilmente i personaggi e creare disegni di arte del testo.

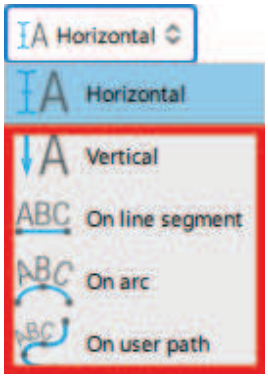


Puoi cambiare la posizione di ogni carattere finché è ancora un oggetto di testo. Nel caso in cui un oggetto di testo viene convertito in curve, le opzioni di testo vengono rimosse e puoi gestirle solo come qualsiasi altro oggetto curva. Un altro modo per separare i caratteri e gestirli come oggetti separati è convertire l'oggetto di testo in curve e quindi suddividere l'oggetto in curve. Selezionare un oggetto di testo, fare clic con il tasto destro e dal menu visualizzato selezionare l'opzione "Converti in curve". Quindi fare nuovamente clic con il tasto destro sull'oggetto e formare il menu visualizzato, selezionare l'opzione Separa. L'oggetto testo ora è diviso in caratteri e può essere gestito come qualsiasi oggetto curva.

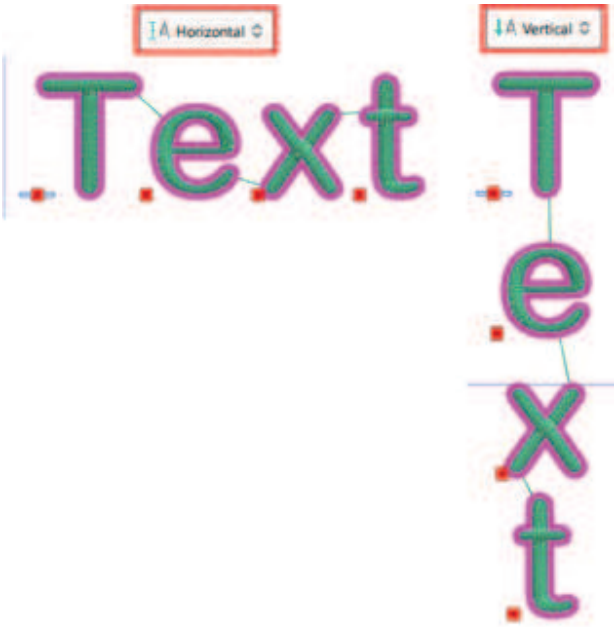
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Piazzamento del Testo

Con questa opzione è possibile modificare il posizionamento del testo. Per impostazione predefinita, il testo viene posizionato in "Orizzontale" e non ci sono opzioni speciali per questo posizionamento. È possibile modificare il posizionamento del testo selezionando una delle opzioni di "Posizionamento" disponibili nella barra "Opzioni strumento" quando si aggiunge un oggetto di testo. Le opzioni di posizionamento sono:



- Verticale: il testo viene posizionato in verticale.



- Su linea : il testo viene posizionato su una linea retta che può essere regolata utilizzando le maniglie verdi sui bordi della linea.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

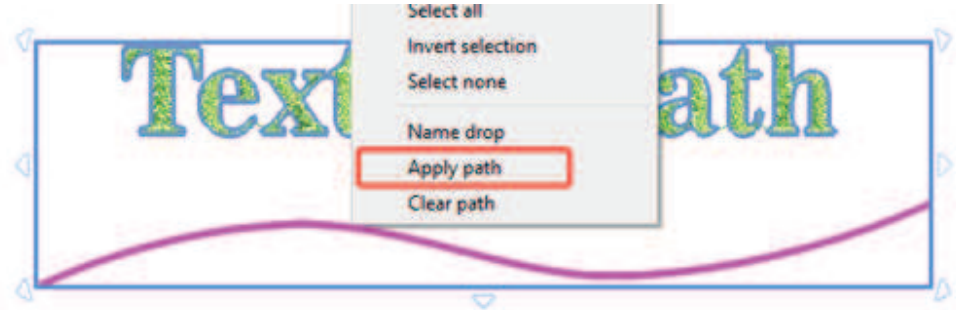
- Su arco: il testo viene posizionato su un arco che può essere regolato utilizzando le tre maniglie di controllo dell'arco. Usando le maniglie ai lati dell'arco puoi cambiare l'inizio e la fine dell'arco e usando quello nel mezzo puoi regolare la corda dell'arco.



- Sul percorso dell'utente: il testo verrà posizionato su un percorso utente che può essere regolato utilizzando "Modifica nodi forma" e creare qualsiasi percorso desiderato.



Inoltre, esiste un modo per utilizzare qualsiasi parte del progetto come percorso dell'utente. Ad esempio è possibile selezionare il testo e la parte della linea, come mostrato nella figura seguente, fare clic con il tasto destro e dal menu visualizzato selezionare l'opzione "Applica percorso".



La parte della linea viene utilizzata come percorso dell'utente.

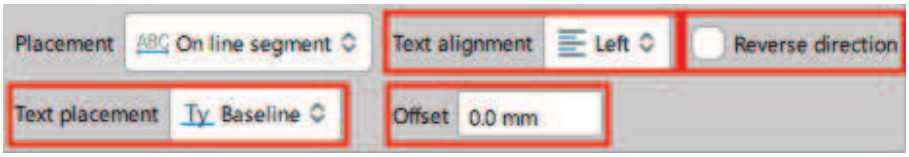


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Quando si utilizzano "percorsi utente" è possibile aggiungere nodi e utilizzare tutte le capacità di modifica del nodo per modificare il percorso. Questo può sembrare più avanzato ma se sei un utente esperto puoi creare effetti di base unici.

> È possibile rimuovere facilmente qualsiasi percorso applicato se si fa clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto di testo con il percorso e si utilizza l'opzione elimina percorso.

Quando selezioni il posizionamento "A linea ", "Su Arco" o "Su percorso utente ", sono disponibili alcune opzioni aggiuntive. Le opzioni aggiuntive sono: "Posizionamento del testo", "Allineamento del testo", "Offsett" e "Direzione inversa".



Posizionamento testo

Utilizzando le opzioni "Posizionamento testo" è possibile selezionare la posizione del testo in relazione alla linea del percorso.

- Linea di base (impostazione predefinita): l'opzione Linea di base è l'opzione predefinita e posiziona il testo sulla curva con caratteri come "g" piccoli da espandere sotto la curva.



- In basso: l'opzione In basso posiziona completamente il testo sulla curva. La curva (percorso) sarà posizionata nella parte inferiore del testo. I caratteri come la piccola 'g' saranno posizionati completamente sopra la curva.



- Ascendente: l'opzione Ascendente posiziona il testo esattamente sotto la curva, tutte le lettere vanno al di sotto della linea, ad eccezione degli ascendenti, come la lettera "d" che può andare oltre la linea. La linea della curva è posizionata esattamente sopra il testo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- In alto: l'opzione In alto posiziona il testo sotto la curva mantenendo una piccola distanza dalla curva.



Allinemento del testo:

Usando le opzioni di allineamento possiamo cambiare la posizione del testo sulla linea e impostare l'allineamento a sinistra, a destra, al centro o giustifica.

- A sinistra: l'opzione "Sinistra" è l'opzione predefinita e imposta il Testo partendo dal lato sinistro del percorso.



- A destra: l'opzione "Destra" imposta il testo iniziando dal lato destro del tracciato.



- Centro: l'opzione "Centro" centra il Testo sul percorso.



- Giustifica: l'opzione "Giustifica" giustifica il Testo sul percorso.

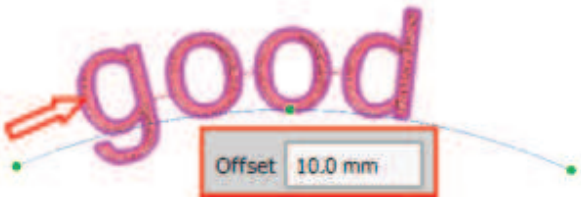


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Quando si imposta l'allineamento su giustifica, è possibile regolare la spaziatura delle lettere se si modifica la dimensione della linea.

Offset:

Il campo numerico "Offset" specifica la distanza del testo dall'inizio del percorso. Il valore di offset predefinito è zero e puoi modificarlo digitando un nuovo valore nel campo, quindi premi il tasto Invio dalla tastiera per applicarlo. Il valore "Offset" può assumere valori positivi o negativi e spostare di conseguenza il testo sul percorso.



Direzione inversa:

Se si sceglie Direzione inversa, si fa iniziare il testo dall'altro lato della linea. Quando si posiziona il testo su un tracciato o su una forma, il testo assume la direzione del percorso. Se il tracciato è stato disegnato da sinistra a destra, il testo verrà posizionato anche da sinistra a destra e sopra il percorso. D'altra parte se il tracciato è stato disegnato da destra a sinistra, il testo verrà posizionato anche da destra a sinistra, ma verrà posizionato sotto il percorso.





Quando il percorso o la forma sono stati disegnati da destra a sinistra ed il testo che hai inserito appare in modo opposto a quello che ti aspettavi, puoi semplicemente selezionare la casella di controllo "Direzione inversa" ed il testo apparirà come volevi.

Testo su cornice

Quando si aggiunge un oggetto di testo, viene visualizzata l'opzione cornice insieme a tutte le opzioni di testo, nella barra degli strumenti Opzioni strumento. Utilizzando la cornice, è possibile trasformare facilmente la forma del testo, selezionando una qualsiasi delle forme cornice disponibili. l'incorniciamento è disponibile solo per il posizionamento "orizzontale".

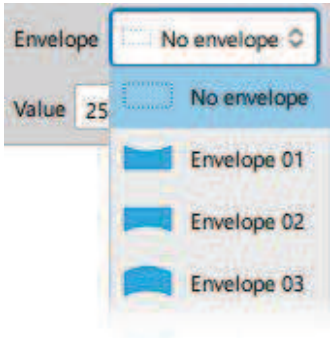
Per applicare una cornice a qualsiasi testo, occorre

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Digitare un testo nel campo "Testo" della barra "Opzioni strumento".



2. Espandere il menu a discesa "Cornice" e selezionare la forma della cornice che si desidera applicare.



3. Il software cerca di adattare il testo alla forma della cornice desiderata. Pertanto, la forma della cornice viene trasformata.



4. Utilizzando l'opzione "Valore" sotto il menu a tendina delle cornici, è possibile regolare la forma della cornice selezionata. Il valore può assumere valori compresi tra 1 e 100. Quando il valore è 1 la forma è rettangolare, mentre quando il valore aumenta la forma tende ad assomigliare di più alla forma selezionata.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

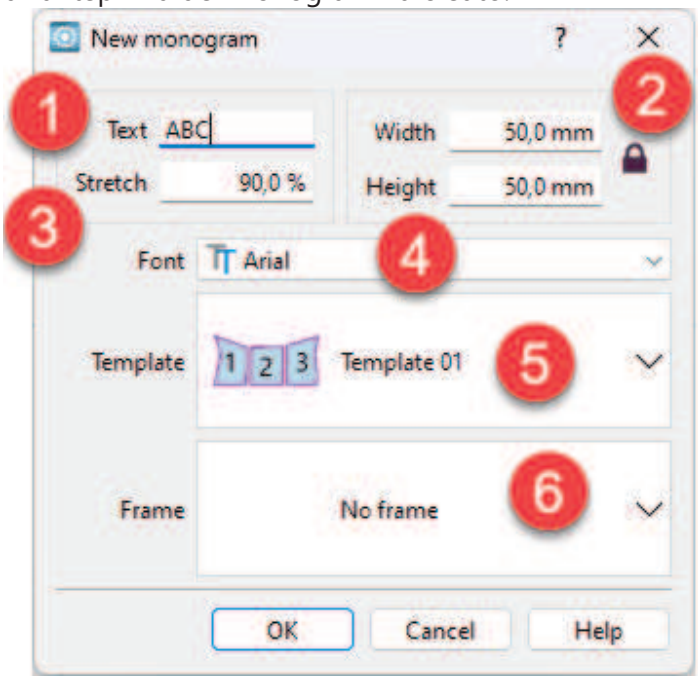
5. Se si cambia idea, è possibile applicare un'altra cornice dall'elenco e vedere come appare. In qualsiasi momento, è possibile cancellare la cornice applicata e ripristinare la configurazione originaria selezionando "nessuna cornice".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Monogramma

Con lo strumento Monogramma è possibile creare i propri monogrammi, utilizzando vari modelli e cornici decorative. Per creare un disegno di monogramma è necessario procedere come segue:

Cliccare sull'icona "Monogrammi" che si trova nella barra "Strumenti", nella sezione Lettering. Verrà visualizzata la finestra di dialogo "Nuovo monogramma" e sarà possibile personalizzare tutte le opzioni di monogramma. La finestra di dialogo viene sempre visualizzata con le impostazioni dell'ultimo monogramma creato. Se si sposta la finestra di dialogo della procedura guidata, è possibile vedere un'anteprima del monogramma creato.



1. Digitare i caratteri del monogramma. È possibile inserire nel campo un limite di 3 caratteri.
2. Definire le dimensioni dell'area in cui verrà inserito il monogramma impostando "Larghezza" e "Altezza". Durante la regolazione di "Larghezza" e "Altezza", utilizzando questo blocco, è possibile rendere il dimensionamento proporzionale o meno. Quando il blocco è attivo, qualsiasi modifica della larghezza si ripercuote anche sull'altezza; se invece è sbloccato, è possibile regolare la larghezza o l'altezza individualmente.
3. La percentuale di "Stretch" del monogramma "Testo". Il valore predefinito è 90%. Aumentando il valore "Stretch", il testo del monogramma diventa più grande e si avvicina alla cornice decorativa. Diminuendo il valore "Stretch", il testo del monogramma diventa più piccolo.
4. Il "carattere" che verrà utilizzato per il monogramma. È possibile utilizzare font pre-digitalizzati, True Type(TT), Open Type(OT) e Symbol(S).
5. Il "modello" che verrà applicato al testo del monogramma inserito. Esistono numerosi modelli tra i quali è possibile selezionare quello che si preferisce. Selezionarne uno facendo clic su di esso. Verrà automaticamente applicato e visualizzato in anteprima nell'area di lavoro del software dietro la finestra di dialogo "Nuovo monogramma".
6. La "cornice" che decorerà il monogramma. Esistono tre tipi di "cornice". "Bordi", "Angoli" e "Lati".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

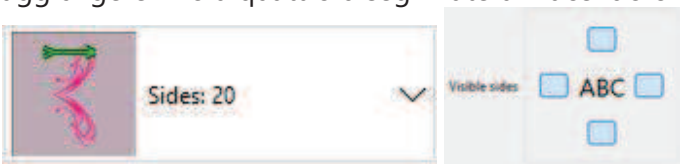
- **"Bordi":**Sono disegni di ricamo che incorniciano il testo del monogramma che verrà inserito. La freccia diagonale indica l'area in cui verrà inserito il testo.



- **"Angoli"**: Sono disegni da ricamo adatti per essere posizionati agli angoli del monogramma. È possibile aggiungere fino a quattro disegni d'angolo facendo clic sui rettangoli delle opzioni "Angoli visibili".



- **"Lati":**Sono disegni da ricamo adatti per essere posizionati ai lati del monogramma. È possibile aggiungere fino a quattro disegni laterali facendo clic sul rettangolo delle opzioni "Lati visibili".

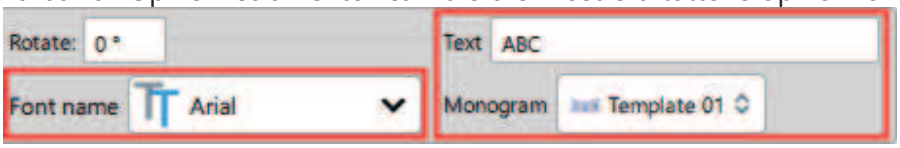


Ogni modifica apportata nella finestra di dialogo "Nuovo monogramma" viene visualizzata in anteprima nell'area di lavoro dietro la finestra. Per applicare le modifiche è necessario fare clic su Ok. Il monogramma verrà posizionato nell'area di lavoro, pronto per essere modificato ulteriormente.

Modifica monogramma

Per modificare il monogramma che hai inserito devi fare quanto segue:

1. Seleziona il testo del monogramma.
2. La barra "Opzioni strumento" cambierà e mostrerà tutte le opzioni che puoi modificare.



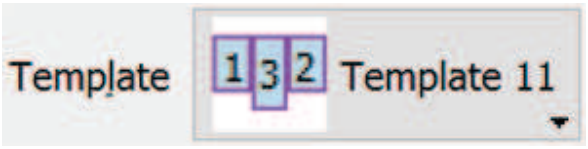
3. Nel campo "Testo" vedrai i caratteri di monogramma che hai inserito nel disegno. Cambia qualsiasi carattere e premi "Invio " per applicare la modifica.
4. Per cambiare il tipo di carattere del monogramma, selezionarne uno diverso dal menu a discesa "Nome carattere".
5. Finalmente puoi cambiare il modello dal menu a discesa "Monogram".

Modifica Template monogramma

Il software viene fornito con una serie di modelli di monogrammi. Tutti i modelli di monogrammi sono costituiti da 2 o 3 aree rettangolari che funzionano come contenitori per i caratteri del monogramma. Il meccanismo del monogramma rende il miglior adattamento di qualsiasi carattere aggiunto in una qualsiasi

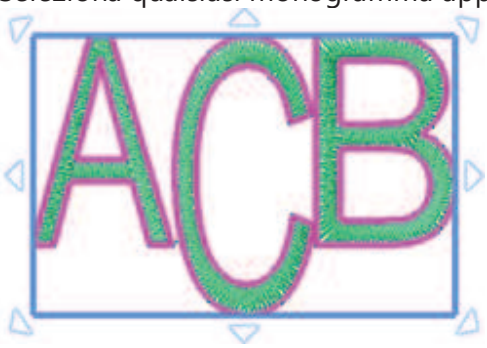
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

delle aree rettangolari. Tutti i modelli hanno numeri in cima a loro che specificano la posizione di ogni carattere che hai inserito nel campo "Testo". Ad esempio in Template 11, il terzo carattere verrà posizionato nell'area rettangolare centrale.



Inoltre, hai la possibilità di personalizzare i contenitori di monogrammi inseriti nella modalità "Modifica nodi" e trasformarne la forma. Nell'esempio che segue modificheremo un monogramma creato usando la modalità Editor dei nodi.

1. Seleziona qualsiasi monogramma applicato.



2. Clicca su "Modifica nodi"  strumento dalla barra "Strumenti".
3. Tutti i personaggi dei monogrammi sono circondati da un rettangolo che ha alcuni nodi agli angoli. Usando le opzioni di modifica del nodo possiamo cambiare completamente la forma e la posizione dell'area del rettangolo. Quando si modifica il contenitore dei caratteri, il software tenta di adattare automaticamente i caratteri alla nuova area modificata.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

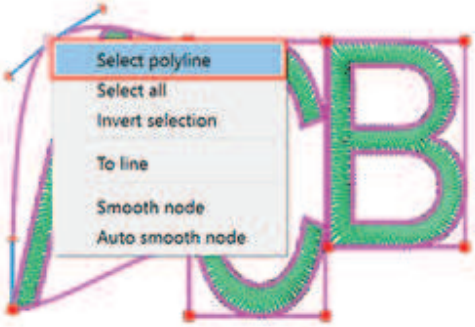
4. Se fai clic su uno dei nodi d'angolo, appariranno due maniglie che ti permetteranno di cambiare la curvatura di ciascun lato. Fare clic e trascinare le maniglie per regolarle.



5. Si modifica il contenitore dei caratteri facendo clic su un trascinamento di ciascun nodo in una nuova posizione.



6. È possibile modificare la posizione di un contenitore selezionando un nodo e quindi dal menu di scelta rapida selezionare l'opzione "Seleziona polilinea". Verranno selezionati tutti i nodi del contenitore.



7. Posiziona il cursore sul contorno di selezione del rettangolo e spostalo nella direzione desiderata.



Tutte le abilità di modifica del nodo sono disponibili per creare un contenitore di testo monogramma personalizzato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Aree di sovrapposizione

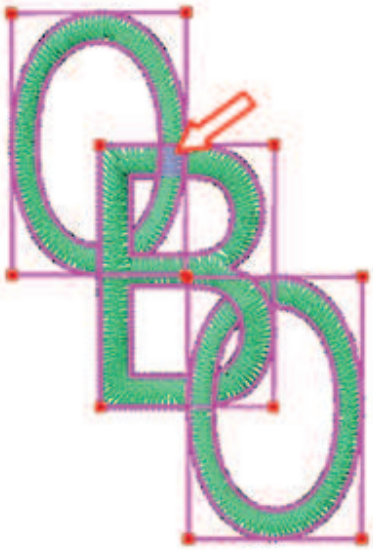
Lo strumento Monogramma ha la capacità di specificare quale sezione di un carattere sarà sotto o sopra quando due o più si sovrappongono.

Per fare ciò devi:

1. passare alla modalità di modifica del nodo facendo clic su "Modifica nodi"  strumento dalla barra "Strumenti".

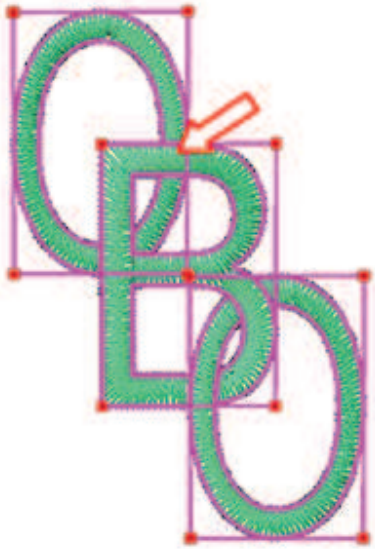


2. Assicurati che il testo del Monogramma sia selezionato. Posiziona il puntatore del mouse su qualsiasi area sovrapposta. L'area sarà evidenziata.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. "Clic sinistro" nell'area evidenziata per modificare l'ordine di sovrapposizione. La parte che era in cima ora è sotto.

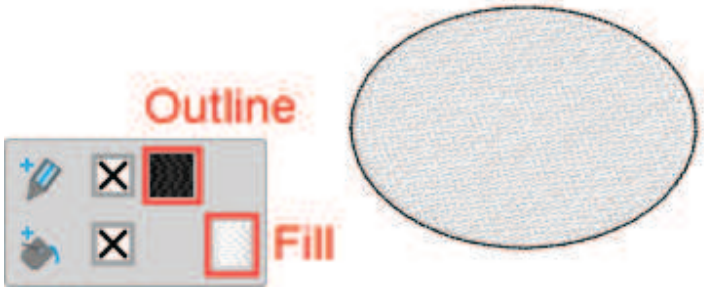


4. Seguendo gli stessi passaggi è possibile modificare l'ordine di sovrapposizione nelle posizioni possibili possibili.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lavorare con i colori

In questa sezione presenteremo come lavorare con i colori per i tuoi progetti. Per impostazione predefinita, quando si crea un nuovo design vuoto, la barra "Colori usati", che si trova nella parte inferiore dell'applicazione, è vuota. Quando crei un oggetto, il "riempimento" e il "contorno" predefiniti colore vengono applicati automaticamente e puoi vederli sulla barra "Colori usati".



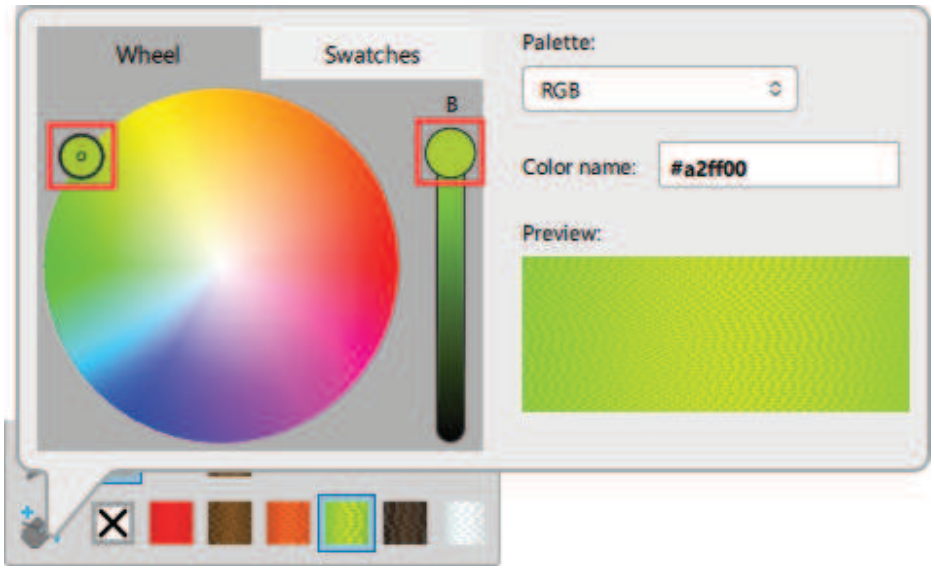
Questa barra contiene tutti i colori già utilizzati su questo disegno e puoi applicare qualsiasi colore a qualsiasi oggetto, rimuovere il riempimento o il contorno, selezionare un nuovo colore e modificare qualsiasi colore. La riga superiore contiene i colori "contorni" e la riga inferiore mostra i colori "fill". Se apri un disegno con più oggetti, puoi vedere tutti i colori del contorno utilizzati nella riga superiore e tutti i colori di riempimento utilizzati nella riga inferiore. Quando viene selezionato un oggetto, i colori che questo oggetto è apparso evidenziato. Se fai clic su qualsiasi altro colore (riempimento o contorno), rispetto a quelli già applicati a questo oggetto, il colore che fai clic viene applicato automaticamente all'oggetto selezionato.



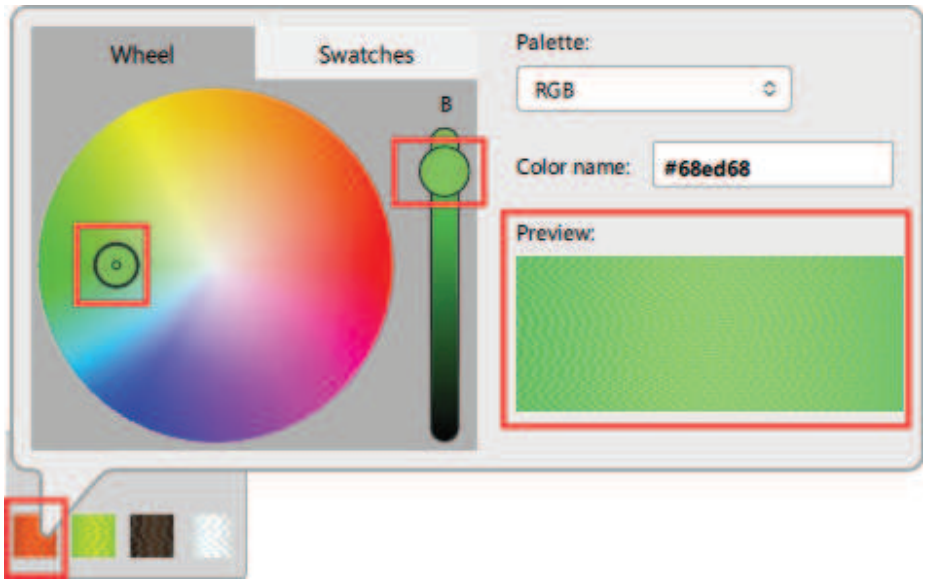
Clicca sul colore "nessuno" (riempimento - struttura) per rimuovere il riempimento o il contorno dall'oggetto selezionato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puoi impostare un nuovo colore, sull'oggetto selezionato, facendo clic su "Riempi" *oppure* "Contorno" icone. Il "selettore colori" sembra selezionare un nuovo colore per l'oggetto selezionato. Allo stesso modo, se fai clic su uno dei colori usati puoi modificare il colore. Viene visualizzato il "selettore dei colori" e puoi cambiare il colore. Il nuovo colore viene applicato automaticamente a tutti gli oggetti che utilizzavano il colore precedente. Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi colore e utilizzare l'opzione "Modifica colore" per modificare il colore.



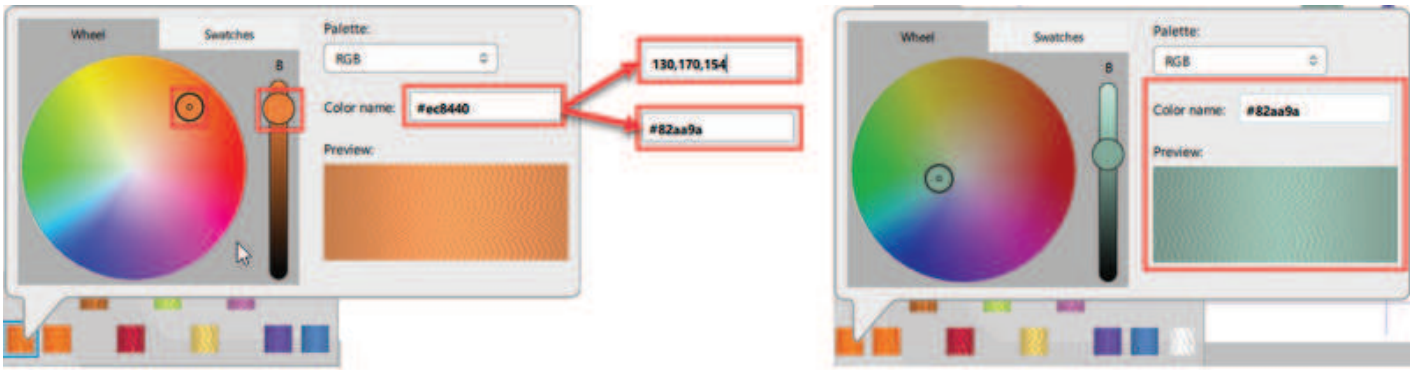
Con il "selettore di colori" si cambia il colore selezionato. È possibile spostare il piccolo cerchio all'interno della ruota dei colori per selezionare qualsiasi altro colore. È anche possibile regolare la luminosità del colore, utilizzando la barra di traccia che si trova accanto alla ruota dei colori. Trascinando questa maniglia verso l'alto, l'oggetto diventa più luminoso. In qualsiasi momento è possibile vedere un'anteprima del colore selezionato nell'area di anteprima.



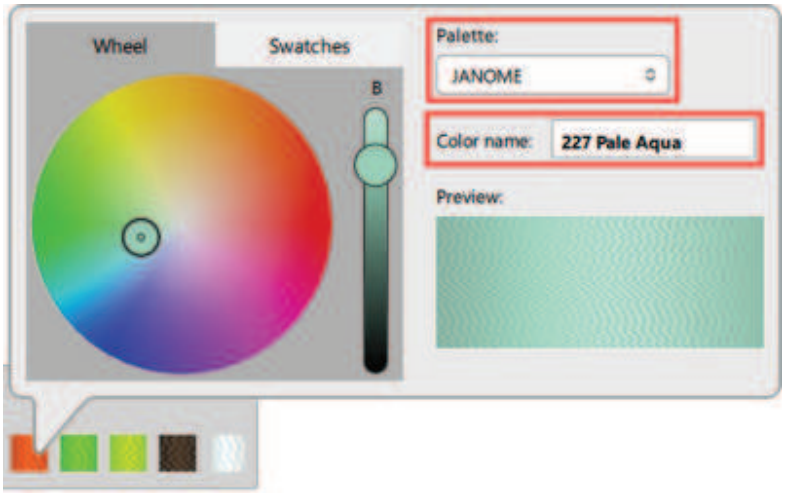
Un altro modo per selezionare un colore è digitare un valore nella casella "Nome colore". È possibile digitare un colore in uno dei seguenti modi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Se avete familiarità con i colori RGB, potete digitare i valori RGB separati da una virgola e il software imposterà il colore selezionato. Ad esempio, digitando 130.170.154 si otterrà il verde dell'immagine seguente.
2. Codici colore Hex, Color-hex fornisce informazioni sui colori, compresi i modelli di colore (RGB, HSL, HSV e CMYK), i colori triadici, i colori monocromatici e i colori analoghi calcolati nella pagina dei colori. È possibile trovare il codice colore Hex di un colore che si desidera utilizzare. Ad esempio, il codice colore Hex del colore verde nell'immagine seguente è #82aa9a
3. Nomi dei colori: è possibile digitare il nome di un colore noto, ad esempio verde. Il software imposterà un colore verde. Tenete però presente che il verde ha molte varianti e il software ne selezionerà automaticamente solo una.



Se si seleziona una tavolozza Filo, il software abbina automaticamente il colore della ruota colori a quello più vicino della tavolozza Filo selezionata.

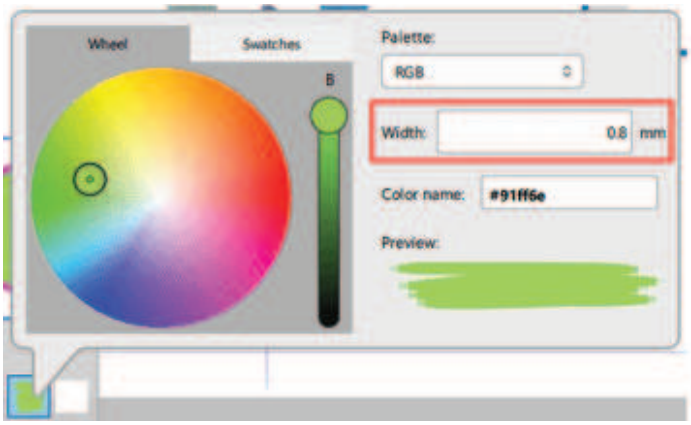


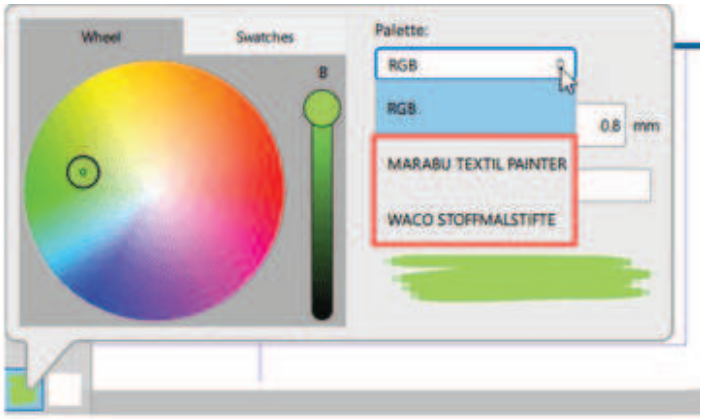
Quando si seleziona una tavolozza, è possibile visualizzare un elenco dei colori della tavolozza passando a "Campioni" invece che alla ruota dei colori. È possibile scorrere questi colori e fare clic per selezionarne uno qualsiasi dall'elenco.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

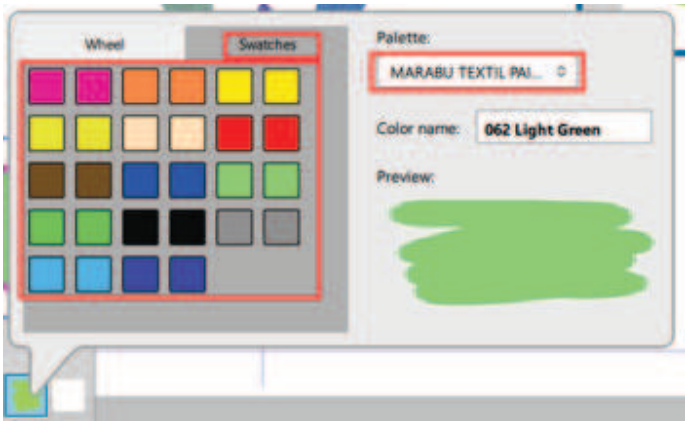


se hai la tecnica "Paint" abilitata e hai applicato un qualsiasi "tipo di pittura" su un oggetto, il colore che questo oggetto usa apparirà come un colore Pennello. Quando si modifica uno dei colori "Paint", è possibile selezionare una delle tavolozze del produttore "Brush".





Una volta selezionata la tavolozza "Pennello" del produttore, è possibile passare alla visualizzazione dei campioni e scorrere i colori della tavolozza Pennello disponibili.



A questo punto non analizzeremo come lavorare con i colori Paint poiché sono presentati in una sezione separata nel capitolo Paint. Una cosa da tenere presente è che generalmente le tavolozze Filati / Pennelli hanno un numero limitato di colori. Quando un disegno ha troppi colori, il programma non può sempre

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

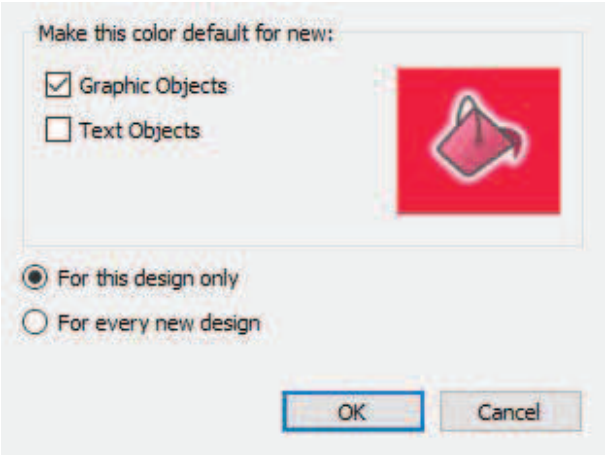
corrispondere a tutti i colori con un colore identico dalla tavolozza filo / pennello. C'è un meccanismo che abbina i colori del disegno al più vicino disponibile dalla tavolozza dei colori selezionata.

Quando apri un'immagine come punto croce, puoi vedere i colori del punto croce nella barra dei colori usata, ma se li cambi, vengono automaticamente ripristinati, poiché i colori a punto croce sono calcolati in base all'immagine importata solo.

Puoi anche utilizzare "Gestione colori" per gestire e ridurre i colori di progettazione.

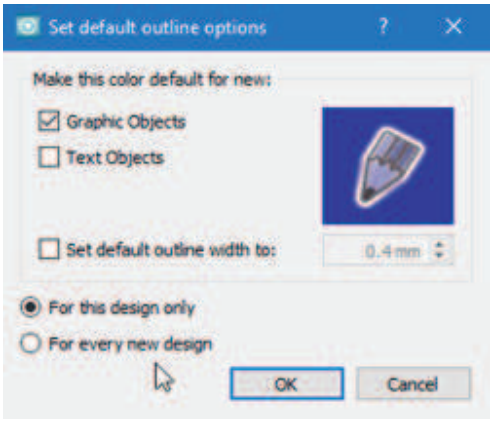
Imposta colori predefiniti

Come abbiamo già detto durante la creazione di un oggetto, viene automaticamente applicata una serie di colori "Riempimento" o "Contorni" predefiniti. È possibile modificare il set di colori predefinito semplicemente facendo clic su un colore "riempimento" o "contorni", quando non è selezionato nulla. Se fai clic su un "colore di riempimento", verrà visualizzata la finestra di dialogo "Imposta riempimento predefinito" con il colore selezionato. In questa finestra di dialogo puoi selezionare per quali tipi di oggetti Oggetti grafici - Oggetti di testo il colore selezionato verrà utilizzato come predefinito Colore di riempimento Inoltre, è possibile selezionare se questo colore di riempimento verrà utilizzato solo per il disegno corrente o per ogni design d'ora in poi. Se il colore che si desidera non è elencato nella barra "Colori usati", è necessario aggiungere prima il colore cliccando su "Riempi" oppure "Contorno" icone.



Allo stesso modo puoi cambiare il colore del contorno predefinito. Quando nessun oggetto è selezionato, fare clic su qualsiasi colore di contorno e verrà visualizzata la finestra di dialogo "Imposta colore contorno predefinito", visualizzando il colore selezionato. È possibile selezionare per quali tipi di oggetti (Grafica - Testo) il colore selezionato verrà utilizzato come colore di contorno predefinito. Inoltre è possibile selezionare se questo colore di contorno verrà utilizzato solo per il disegno corrente o per ogni design da ora in poi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Nel caso in cui siano stati selezionati oggetti, che non si desidera rilasciare, ma si desidera impostare un colore di riempimento predefinito, è necessario tenere premuto il tasto "Ctrl" e quindi fare clic sul colore Riempimento - Contorno che si desidera impostare. Apparirà la stessa finestra di dialogo, la tua selezione non sarà riempita con il colore cliccato, sarà solo impostata come colore di riempimento - Colore contorno.

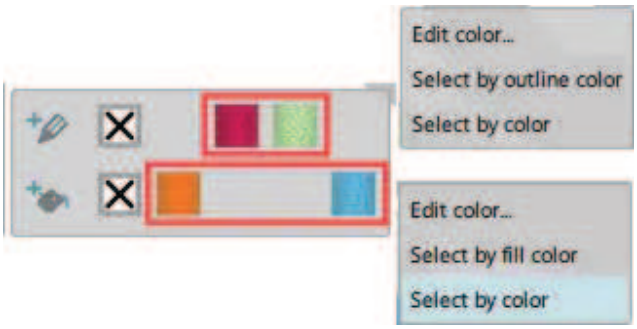
Dalla stessa finestra di dialogo (contorni) è anche possibile modificare la larghezza del colore del contorno predefinito. Seleziona la casella di controllo "Imposta larghezza profilo predefinita" e digita la larghezza desiderata nel rispettivo campo. La larghezza del contorno predefinita verrà impostata sul nuovo valore e la modifica verrà applicata al "disegno corrente" o "su ogni disegno" in base alla selezione effettuata sulla selezione del valore predefinito.

Nel caso in cui si desideri che gli oggetti creati non abbiano colori di riempimento o di contorno, per impostazione predefinita, non è possibile fare clic su "nessuno" colore, sulla riga "Riempimento" o "Contorni" in base a ciò che è necessario impostare su none.

Selezione per colore

In molti casi è molto utile selezionare tutti gli oggetti che usano un colore specifico. Questa opzione è molto utile quando si desidera sostituire un colore, ad esempio, non è necessario selezionare manualmente gli oggetti. Puoi cambiare colore, tipo di punto, applicare uno stile o qualsiasi altra trasformazione che desideri. È possibile selezionare Colore riempimento, Colore contorno o semplicemente per colore. Per effettuare una selezione per colore è necessario fare clic con il pulsante destro del mouse sul colore che si desidera selezionare sulla barra dei colori. se fai clic con il pulsante destro su un colore "Riempi", puoi scegliere di selezionare tutti gli oggetti che sono riempiti con questo colore o tutti gli oggetti che utilizzano questo colore per il riempimento o il contorno. Allo stesso modo, se fai clic con il pulsante destro del mouse su un colore di contorno, puoi selezionare tutti gli oggetti con questo colore di contorno o tutti gli oggetti che hanno questo colore per il riempimento o il contorno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



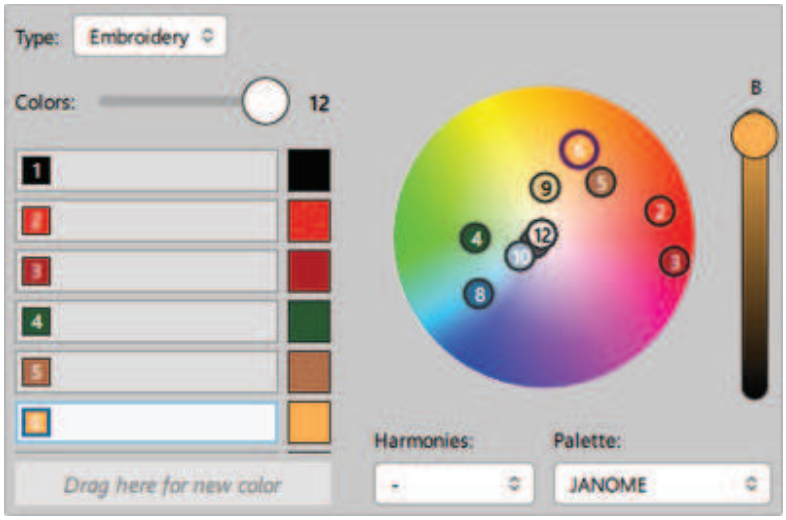
Gestione del colore

In generale è possibile importare facilmente le forme d'arte da varie fonti, i file creati in altre applicazioni vengono importati e convertiti in ricami. Quando si importano illustrazioni da altre fonti, è necessario tenere a mente le limitazioni relative ai disegni da ricamo. Se si importa un disegno vettoriale con 50 colori, sarebbe troppo difficile da produrre con così tante variazioni di colore. Inoltre i colori disponibili di ciascuna tavolozza dei fili sono limitati. Il "color manager" può sempre aiutarci a ottimizzare e gestire i colori di un design. Usando il "Gestore Colore" puoi:

- Ridurre i colori di un disegno
- Modifica i colori sulla ruota dei colori
- Applicare una paletta FIlati a tutti i colori di progettazione
- Applica le armonie di colori a tutti i colori di progettazione.

Ridurre i colori

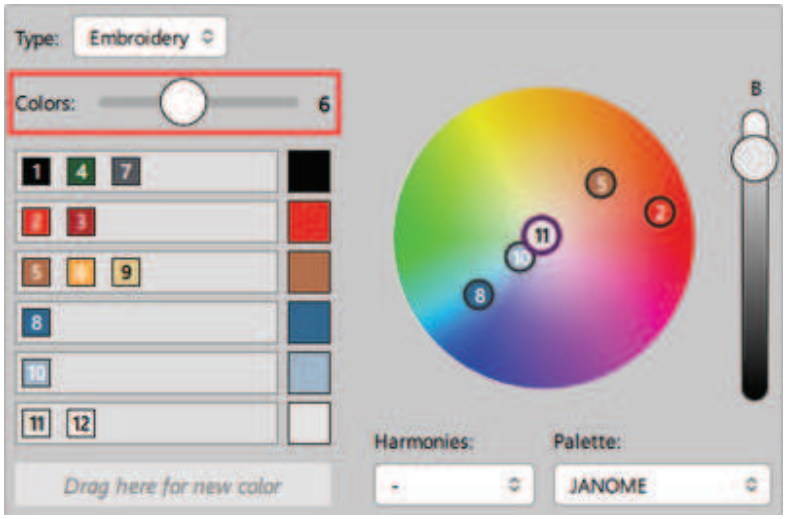
Per i disegni da ricamo, è necessario selezionare una tavolozza del produttore del filo e quindi utilizzando la barra traccia "Colori" è possibile ridurre i colori del disegno. Quando si riducono i colori, il gestore colori abbina automaticamente più colori di disegno a un colore rappresentativo della tavolozza filo selezionata. I cambiamenti di colore sono automaticamente visibili sul design.



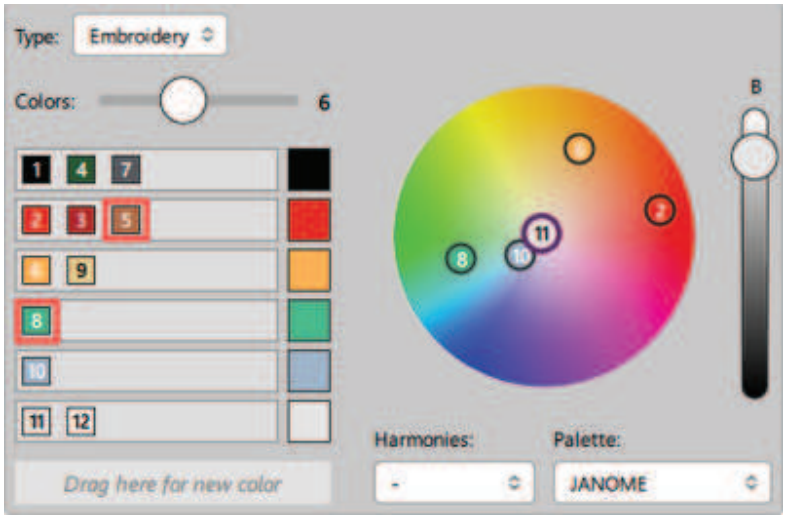
Ad esempio, se si dispone di un disegno con 13 colori, selezionare una palette Produttore filo e ridurre i colori a 6, quindi il gestore colori raggruppa automaticamente più colori e li abbina al colore più vicino dalla

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tavolozza filo selezionata. Come puoi vedere nella figura seguente, ci sono 3 variazioni di rosso sul disegno e la riduzione le abbina al rosso disponibile più vicino dalla tavolozza filo selezionata.



Se non ti piace il raggruppamento automatico del colore, puoi sempre trascinare un colore dall'elenco a sinistra su una qualsiasi delle altre linee di colore o trascinare sull'area denominata "Trascina qui per un nuovo colore" per aggiungere un nuovo colore. Ad esempio, puoi trascinare il colore verde su un nuovo colore e spostare il colore marrone sul gruppo di colori rosso.



Ricorda sempre che puoi "annullare" qualsiasi modifica effettuata facendo clic su Annulla icona (Ctrl + Z) o fare clic su Ripeti icona per cancellare l'ultimo Annulla (Ctrl + Shift + Z) che hai creato.icona.

Per applicare le modifiche è necessario fare clic sull'icona di selezione del rettangolo . I colori sono ridotti in modo permanente, se hai cambiato idea, puoi solo "annullare" l'operazione. Se si apre nuovamente il gestore colori, i colori disponibili sono i colori ridotti. Puoi solo creare manualmente nuovi colori. È possibile selezionare uno qualsiasi dei numeri che si trovano sulla parte superiore della ruota dei colori e

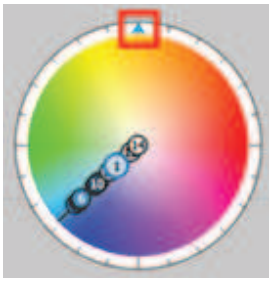
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cambiare il colore spostandolo in un altro punto e regolando la luminosità. se hai troppi colori e non è facile individuare il colore che devi modificare, puoi spostare il cursore del mouse sul colore sul disegno e fare clic per selezionarlo. Il colore è selezionato sulla ruota dei colori, il piccolo cerchio ottiene un altro contorno.

Utilizzando "Controllo Armonie"puoi sostituire automaticamente i colori del design usando varie tecniche, ad esempio se applichi Monocromatico, tutti i colori del disegno sono sostituiti da toni dello stesso colore." Ulteriori informazioni sulle armonie sono fornite nel Armonie tema.




Disegno originale




Monocromatico

Allo stesso modo puoi ottimizzare un design con i colori della vernice. Se hai un disegno con colori di ricamo e pittura, nella parte superiore della finestra di dialogo "Gestione colori" puoi selezionare il tipo di colori che desideri modificare. Quindi selezionando "Paint" puoi ottimizzare e ridurre i "Colori del dipinto".

Armonie

Come già accennato in precedenza, utilizzando "Armonie" puoi sostituire automaticamente i colori del disegno usando varie tecniche.Nelle figure seguenti puoi vedere come tutte le armonie sono applicate sullo stesso disegno. On any color harmony, the color that is labeled with number 1 is the base color. You can change all harmony colors at once if you drag the triangle on the outer circle of the color selector.

Se si fa doppio clic su una qualsiasi delle icone cerchio numerate che rappresentano i colori di progettazione, è possibile impostare tale colore come colore di base e i colori dell'armonia vengono calcolati in base a questo colore. Quando selezioni un'armonia, il colore indicato con il numero 1 viene sempre utilizzato come colore di base, quindi se hai precedentemente selezionato un altro colore di base e modificato l'armonia, tornerai al valore predefinito.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Disegno originale



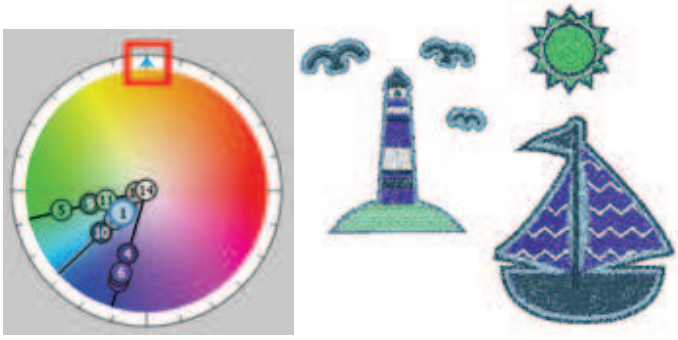
Monocromatico: l'armonia monocromatica utilizza un colore di base e il resto dei colori di progettazione viene sostituito da toni dello stesso colore.



Complementare: questa armonia posiziona tutti i colori del disegno l'uno di fronte all'altro sulla ruota dei colori, quindi tutti i colori sono considerati colori complementari (esempio: rosso e verde). L'elevato contrasto di colori complementari crea un aspetto vivace.



Diade: l'armonia dei colori diade utilizza due colori separati da un colore sulla ruota dei colori.



Analogo: l'armonia analoga mette i colori l'uno accanto all'altro sulla ruota dei colori. I colori solitamente si abbinano bene e creano bei disegni.



Triade: l'armonia della triade mette i colori su un triangolo e sono distribuiti uniformemente attorno alla ruota dei colori. Le armonie cromatiche triadiche tendono ad essere piuttosto vibranti, anche se si usano versioni chiare o insature delle tonalità.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Tetraedro: il rettangolo o l'armonia di colori tetraedici posiziona i colori del disegno disposti in due coppie complementari. e crea una ricca combinazione di colori offre molte possibilità di variazione.



Split - complementare: l'armonia cromatica split-complementare è una variante della combinazione di colori complementare. Oltre al colore di base, utilizza i due colori adiacenti al suo complemento. Questa armonia ha lo stesso forte contrasto visivo della combinazione di colori complementari, ma ha meno tensione.



Quadrato: l'armonia del quadrato è simile al rettangolo, ma con tutti i colori distribuiti uniformemente attorno al cerchio di colori.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Riordina disegno

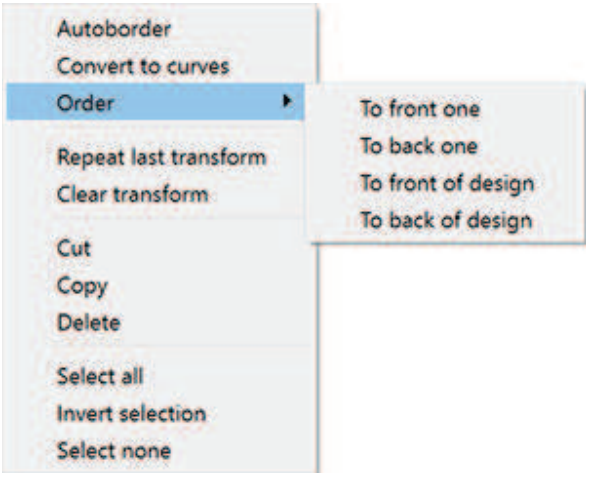
Il software include due modi per riordinare gli oggetti / forme di un disegno. Il primo è dall'opzione "Ordine" del menu del tasto destro del mouse e il secondo la barra "Gestione sequenze". Il primo metodo può essere utilizzato in tutti i casi e il secondo solo se la sequenza automatica è disabilitato. Spiegheremo come ogni metodo può essere applicato nelle seguenti sezioni.

- Riordina dal menu del tasto destro
- Riordina con il gestore di sequenze

Riordina oggetti

Un modo per riordinare gli oggetti è utilizzando l'opzione di ordine dal menu del tasto destro. È possibile modificare l'ordine degli oggetti selezionati portandone uno in primo piano e inviandone un altro in secondo piano. Il riordino che state facendo è principalmente per il design grafico. Pur avendo la sequenza automatica impostato su "Auto", la sequenza di ricamo finale sarà basata su varie ottimizzazioni che verranno applicate al progetto e non saranno identiche all'ordine inizialmente previsto dal progetto grafico. Per gestire completamente l'ordine del design è necessario impostare la sequenza su "Manuale".

Sono disponibili quattro opzioni di riordino disponibili: "Avanti di uno", "Indietro di uno", "Davanti al disegno", "Dietro al disegno". Per applicare una qualsiasi delle opzioni di riordino agli oggetti devi selezionarla e poi fare clic con il tasto destro su di essa per far apparire il menu a comparsa. Dal menu di scelta rapida espandere il sottomenu Ordina e selezionare una delle quattro opzioni di riordino.



- Avanti di uno: con questa opzione è possibile spostare l'oggetto selezionato in avanti di una posizione. Se l'oggetto selezionato è posizionato nella parte superiore del disegno, l'opzione In prima pagina non sarà disponibile. Un altro modo per applicare direttamente questa opzione è premendo insieme il tasto di scelta rapida Pagina-Su (PgUp) dalla tastiera.
- Indietro di uno: con questa opzione è possibile spostare l'oggetto selezionato dietro una posizione. Se l'opzione selezionata è l'ultimo oggetto del disegno, questa opzione non sarà disponibile. Un altro modo per applicare direttamente questa opzione è premendo insieme il tasto di scelta rapida Pagina-Giù (PgDn) dalla tastiera.Indietro di uno

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Davanti al disegno: con questa opzione è possibile spostare gli oggetti selezionati di fronte a tutti gli altri oggetti dei disegno. Un altro modo per applicare direttamente questa opzione è premendo contemporaneamente il tasto di scelta rapida Fine (Fine) dalla tastiera.
- Dietro il disegno: con questa opzione puoi spostare gli oggetti selezionati dietro a tutti gli altri oggetti dei disegni. Un altro modo per applicare direttamente questa opzione è premendo insieme il tasto di scelta rapida Home (Home) dalla tastiera.

Ad esempio, nella figura sotto abbiamo tre cerchi; e il cerchio rosa è al livello più basso, il verde al livello successivo e il giallo al livello superiore.



Per cambiare l'ordine dei cerchi dobbiamo selezionare quello rosa e dal menu del tasto destro del mouse selezionare l'opzione "Ordine> Avanti di uno".



Immediatamente il cerchio dal livello più basso raggiunge un livello superiore. Possiamo anche fare l'opposto selezionando il cerchio giallo e dal menu del tasto destro del mouse selezionare l'opzione "Ordine> Dietro al disegno".



Questa opzione invia il cerchio al livello più basso del progetto. Gli strumenti di riordino possono aiutarti a creare esattamente il disegno che desideri ricamare.

Manager sequenza

Il gestore delle sequenze fornisce una rappresentazione grafica dell'ordine dei disegni e fornisce un modo semplice per cambiarlo. Il "Gestore sequenze" si trova accanto alla barra "Proprietà". Tutti gli oggetti di design sono rappresentati come icone in una scatola quadrata. Il manager "Sequenza" ha due modalità: "Automatico" e "Manuale".

"Automatico"

Quando la sequenza è impostata su "Auto", il software ottimizzerà il disegno da ricamo, al fine di produrre la migliore qualità possibile. Pertanto gli oggetti che sono pieni di punti non possono essere ri-sequenziati e

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

appaiono raggruppati in un oggetto.Gli oggetti che hanno tipi diversi come noi tagliati o dipinti, appaiono raggruppati con il loro solo tipo e puoi riordinarli come gruppo.

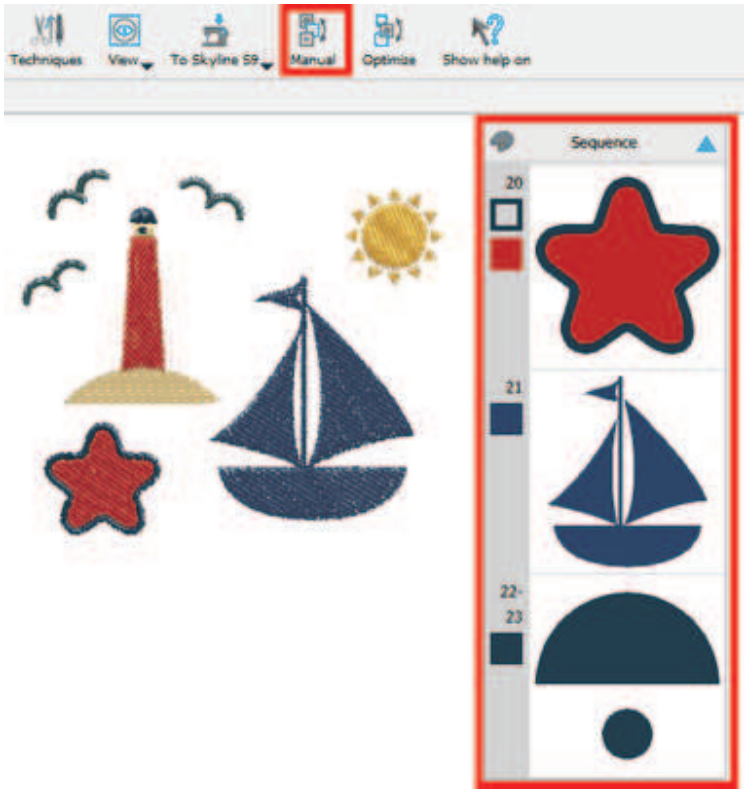


Il programma utilizza meccanismi intelligenti per creare automaticamente la sequenza degli elementi punto e non si ha alcun tipo di controllo dell'ordine in cui verranno ricamati attraverso il gestore di sequenza. È possibile specificare solo alcune preferenze di ottimizzazione per guidare il software su come si desidera che il disegno sia ricamato.Quando la sequenza è impostata su "Auto", puoi facilmente separare gli oggetti punto normale da oggetti di cristallo, taglio, stampo, pittura o appliqué e modificare l'ordine tra di essi.

"Manuale"

Quando la sequenza è impostata su "Manuale" o quando la "Tecnica di ricamo" è disattivata, è possibile vedere tutti gli oggetti / forme separatamente sul gestore sequenza. Puoi riordinarli liberamente trascinandoli verso l'alto o verso il basso.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Gli oggetti posizionati più in alto sul gestore Sequenza sono quelli che verranno prima ricamati o posizionati in basso nella pila sovrapposta.

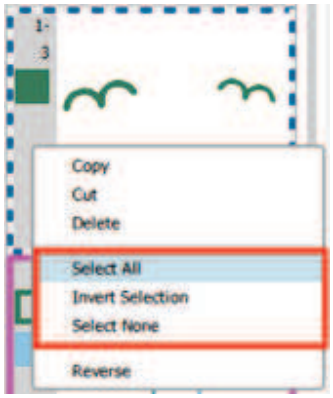
Ulteriori informazioni sull'utilizzo e le personalizzazioni della sequenza automatica sono fornite nel capitolo Sequenza del ricamo.

Barra del gestore di sequenze

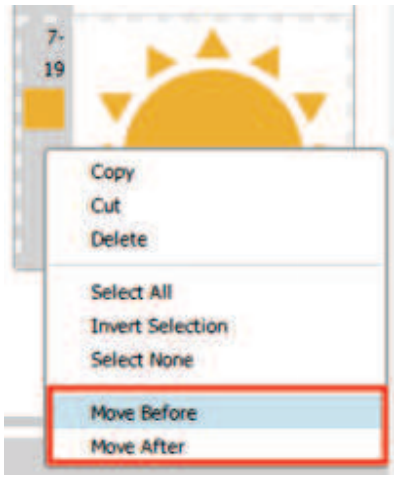
Il gestore sequenze appare per impostazione predefinita nell'area destra della finestra accanto alla barra "Proprietà". Se fai clic su un'icona del gestore sequenze, questa viene selezionata e puoi vederla all'interno dell'area di disegno con un rettangolo evidenziato attorno. Puoi selezionare più elementi usando il tasto "Ctrl" o Cmd su mac OS e / o i tasti "Maiusc". Per selezionare una serie di icone di sequenza tenere premuto il tasto "Maiusc", fare clic sulla prima icona della serie e poi sull'ultima. Tutte le icone di sequenza tra quelle che hai fatto clic sono ora selezionate. Se si tiene premuto il tasto "Ctrl" e si fa clic su più icone di sequenza, anche queste vengono selezionate. Usando il tasto "Ctrl", puoi anche rimuovere le icone da una selezione. Se tieni premuto il tasto "Ctrl" e fai clic sulle icone di sequenza già selezionate, queste icone vengono deselezionate. Puoi anche usare i tasti "Ctrl" e "Maiusc" in combinazione, cioè se selezioni una serie di icone di sequenza usando il tasto "Maiusc" e poi tieni premuto il tasto "Ctrl", puoi aggiungere altri non- icone sequenziali alla selezione o rimuovi le icone selezionate dalla selezione. Se fai clic con il pulsante destro del mouse su un'icona di sequenza quando sono selezionate una o più icone di sequenza, otterrai anche alcune opzioni di selezione generali. Usando "Seleziona tutto" puoi selezionare tutte le icone di sequenza, usando "seleziona nessuno" puoi deselezionare tutto e usando "Selezione inversa" puoi selezionare tutte le altre icone tranne quelle già selezionate.

Quando si elimina un oggetto, viene automaticamente selezionato l'oggetto successivo nella sequenza. In questo modo, sia il gestore delle Sequenze che l'utente possono concentrarsi sulla posizione corrente, semplificando il flusso di lavoro e risparmiando tempo di produzione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

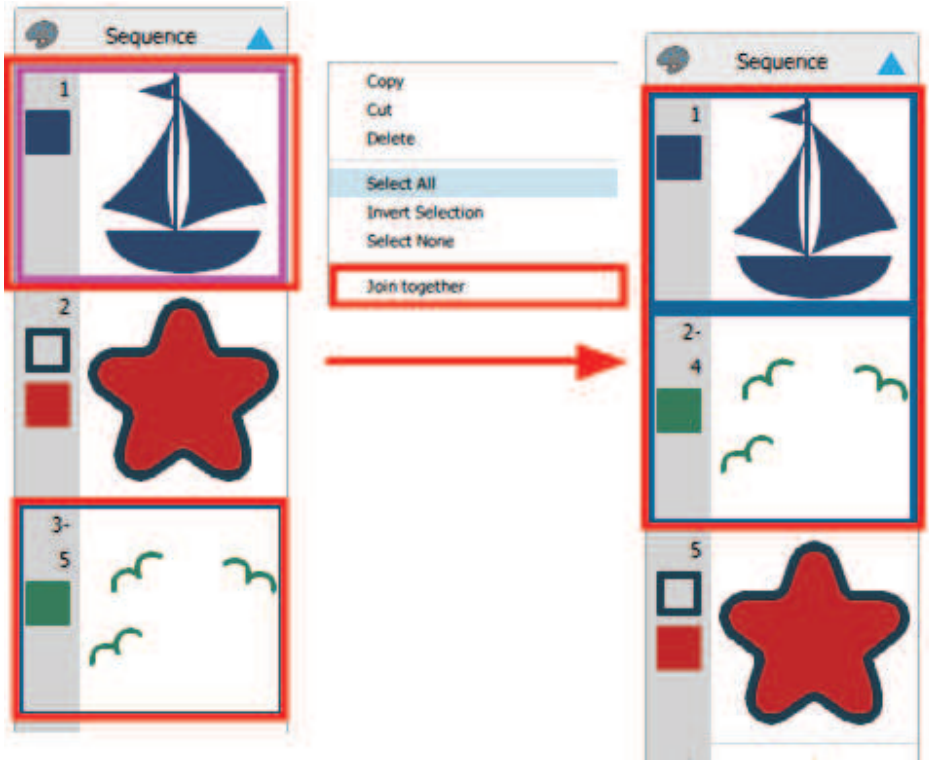


Accanto a ciascuna icona della sequenza è possibile vedere un valore numerico che rappresenta la posizione di questa parte del disegno nella sequenza di ricamo. È possibile fare clic e trascinare una o più icone di sequenza verso l'alto o verso il basso per modificarne la posizione nella sequenza di ricamo. Per i progetti con troppe parti del progetto, potrebbe non essere facile trascinare le icone della sequenza nella posizione desiderata. In tal caso, sarebbe più semplice spostare una o più icone di sequenza selezionate per scorrere verso l'alto o verso il basso nella direzione in cui si desidera che si trovino e fare clic con il tasto destro sull'icona della sequenza in cui le si desidera posizionare. Dal menu che appare ora puoi scegliere tra le nuove opzioni "Sposta prima" e "Sposta dopo", per posizionare le icone subito prima o dopo (di conseguenza) nel punto in cui hai fatto clic con il pulsante destro.

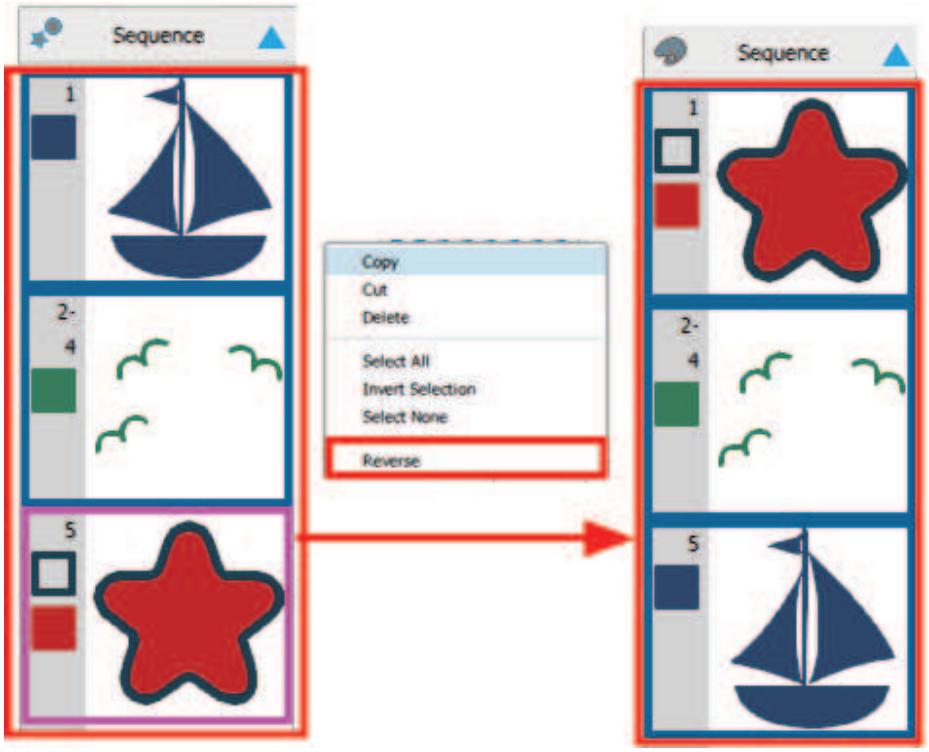


Se selezioni icone non sequenziali e fai clic con il pulsante destro del mouse su una qualsiasi delle icone selezionate, hai l'opzione (Unisci insieme) per portare queste icone di sequenza una accanto all'altra. Le icone verranno quindi spostate accanto all'icona su cui hai fatto clic con il tasto destro.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



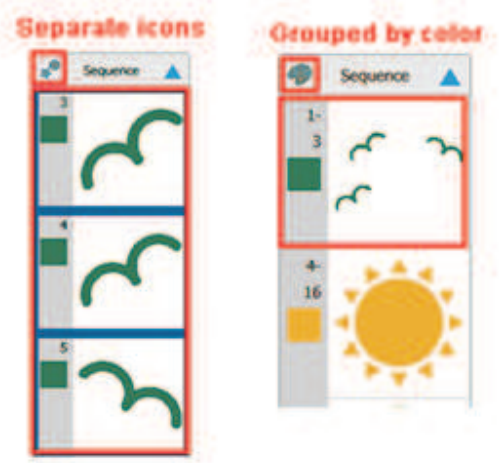
Nel menu di scelta rapida è inoltre disponibile l'opzione per invertire l'ordine di due o più icone di sequenza. Per fare ciò, è sufficiente selezionare due o più icone di sequenza, fare clic con il tasto destro sulla parte superiore della selezione e utilizzare l'opzione "Inverti".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Raggruppa per colore

Quando la sequenza è impostata su "Manuale", un'altra icona (raggruppa per colore) appare sulla barra del titolo del gestore sequenze. Quando vedi questa icona ,tutte le parti del design sono icone separate. Se si fa clic su questa icona, le parti del disegno vengono raggruppate per colore e l'icona si trasforma in questa icona della tavolozza .Ciò significa che tutti gli oggetti / forme sequenziali con lo stesso colore sono raggruppati in un'unica icona. È un pulsante a due stati, quindi per impostazione predefinita vedi tutti gli oggetti come icone separate, se premi una volta gli oggetti sono raggruppati per colore e se fai di nuovo clic ritorni a icone separate. La funzione raggruppa per colore non raggruppa oggetti / forme con lo stesso colore se hanno tipi di riempimento o contorno diversi.Ad esempio, non raggrupperà due rettangoli che, sebbene abbiano lo stesso colore, uno viene riempito con il tipo di riempimento "Step" e l'altro con il tipo di riempimento "Paint Step".Quando le icone della sequenza sono raggruppate per colore, accanto a ciascuna icona viene visualizzata una serie di valori numerici. Inoltre, è possibile visualizzare i colori di riempimento e contorno utilizzati per ciascuna icona.



Per gli oggetti Cut, Paint, Stencil e Applique, l'ordine che verrà impostato nel gestore sequenze sarà lo stesso dell'ordine che appare quando si esporta il disegno da tagliare (File> Esporta> In cristalli / taglierine).

Il gestore sequenze può essere ridimensionato o ridotto a icona e non può essere chiuso. Per ridimensionare il gestore sequenze posiziona il cursore del mouse sulla parte superiore del bordo sinistro del gestore sequenze, fino a quando il cursore non si trasforma in un handle di dimensioni. Fare clic e trascinare verso destra per ridurlo o verso sinistra per ingrandirlo. Se lo restringi troppo, i numeri di sequenza e i colori vengono nascosti. Per ridurre a icona il gestore sequenze, è necessario fare clic sul puntamento icona nell'intestazione e per ingrandirla è necessario fare di nuovo clic sulla stessa icona che ora indicherà la direzione opposta.

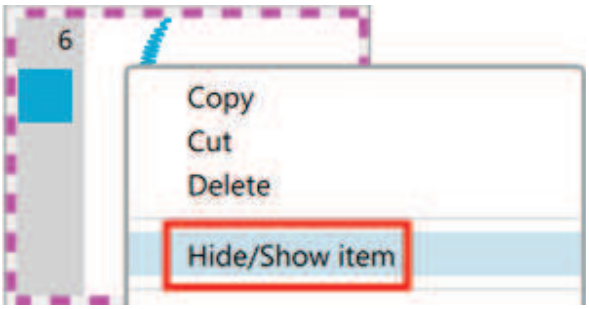
Possiamo anche cambiare la sequenza degli oggetti di design usando Ordine opzioni visualizzate nel menu di scelta rapida. Queste opzioni di ordinazione saranno descritte in una sezione separata. Per simulare la sequenza di ricamo, puoi usare lo strumento di ridisegna lentamente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nascondere/Mostrare l'elemento

Quando si modificano i progetti, può essere utile nascondere alcuni oggetti per concentrarsi meglio sulle forme e sui livelli sottostanti. Per questo abbiamo aggiunto uno strumento che consente di nascondere e mostrare oggetti specifici a piacimento. Questa funzione è utile quando si lavora con progetti che presentano più livelli, come aree di riempimento, forme e bordi sovrapposti. Con la possibilità di nascondere questi livelli per una modifica più chiara, la creazione di progetti intricati diventa più semplice ed efficiente.

Per nascondere o mostrare un oggetto è necessario selezionarlo dall'area di lavoro o dal Sequence Manager, fare clic con il tasto destro del mouse su di esso e selezionare l'opzione "Nascondi/Mostra elemento" dal menu del tasto destro.

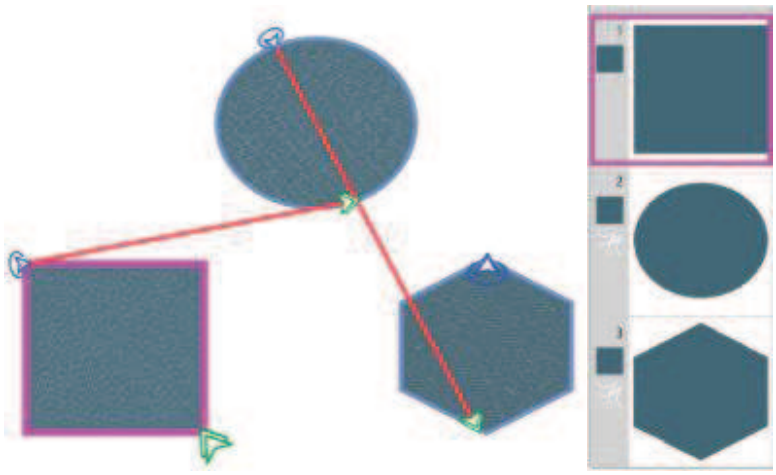


Riorganizza

Il nostro nuovo strumento di riordino 

consente agli utenti di modificare senza sforzo le sequenze di progettazione, i punti di taglio e i punti di avvio/uscita in una sola volta. Funziona all'interno di un singolo livello di colore, visualizzando graficamente l'intera sequenza e consentendo semplici operazioni di trascinamento per apportare modifiche. Gli utenti possono anche aggiungere o rimuovere i rasafilo e regolare i punti di inizio e di fine con facilità. Questo strumento innovativo semplifica il processo di progettazione, facendo risparmiare tempo e migliorando l'efficienza.

Lo strumento di riordino diventa disponibile dopo il passaggio dalla sequenza "Auto" a quella "Manuale". Per attivarlo è necessario selezionare un oggetto qualsiasi e fare clic su di esso. I collegamenti tra gli oggetti appariranno con una linea rossa.



Nella stessa modalità, verrà visualizzata la voce punto di "Entrata"  e punto di "Uscita"  di ogni oggetto.

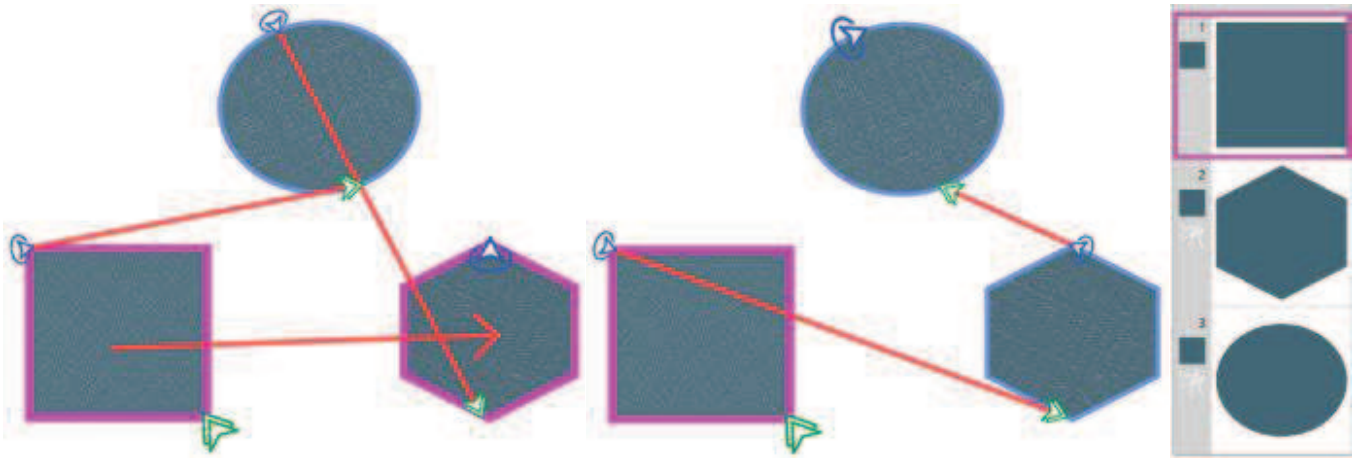
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Il punto di "Entrata" è il punto esatto in cui verrà posizionato il primo punto e l'oggetto inizierà a riempirsi di punti.

Il punto di "Uscita" è il punto esatto da cui l'oggetto finisce e l'ultimo punto sarà posizionato.

Cambiare l'ordine tra due oggetti

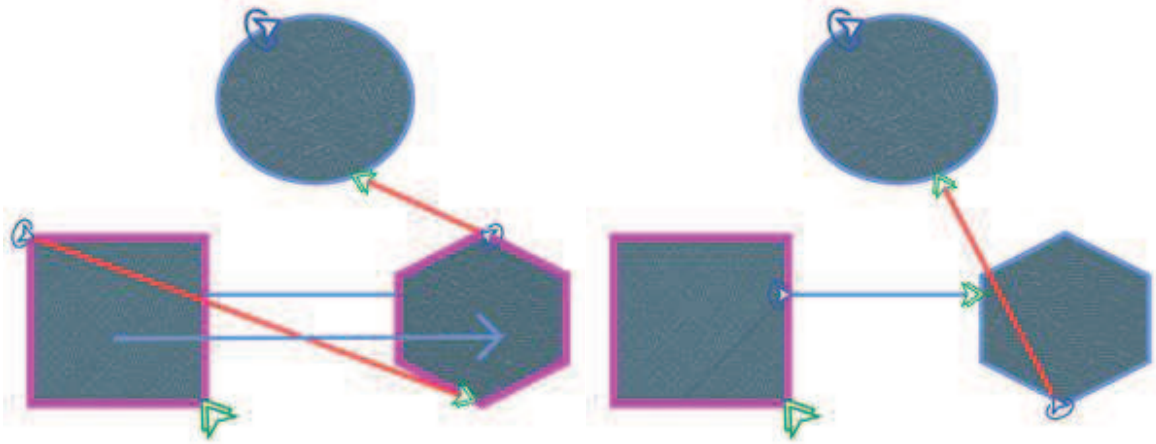
Per cambiare l'ordine tra gli oggetti dello stesso colore, è necessario trascinare partendo da un oggetto verso l'oggetto che si desidera ricamare dopo di esso. Durante il trascinamento apparirà una freccia blu che indica la direzione. Una volta che la freccia si trova all'interno dell'oggetto desiderato, diventa "rossa", indicando che è possibile rilasciarla e applicare la modifica.



L'ordine sul gestore di sequenze cambierà automaticamente insieme alla linea rossa che collega i due oggetti. I punti di "Entrata" e "Uscita" del nuovo collegamento saranno impostati automaticamente dal software.

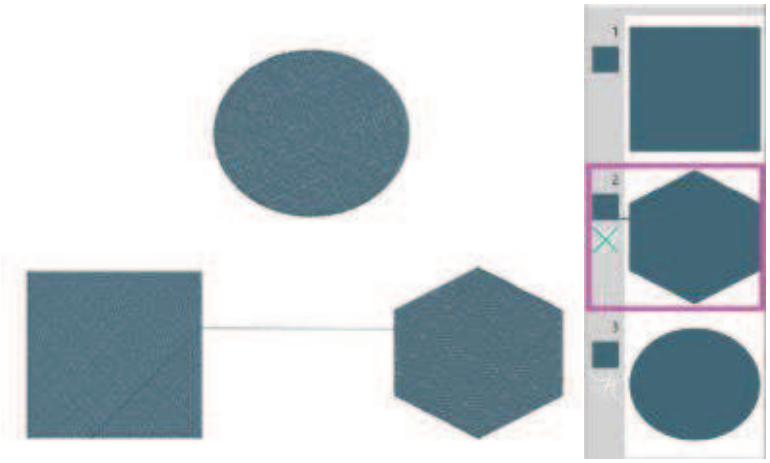
Cambiare l'ordine tra due oggetti forzando un salto.

Se si desidera forzare un salto (senza rasafilo) tra i due oggetti, tenere premuto il tasto "Alt" mentre si trascina dal primo al secondo oggetto. I punti di "Entrata" e "Uscita" saranno impostati alla distanza di collegamento più vicina tra i due oggetti. Quando la freccia passa sopra il secondo oggetto, rimane blu.



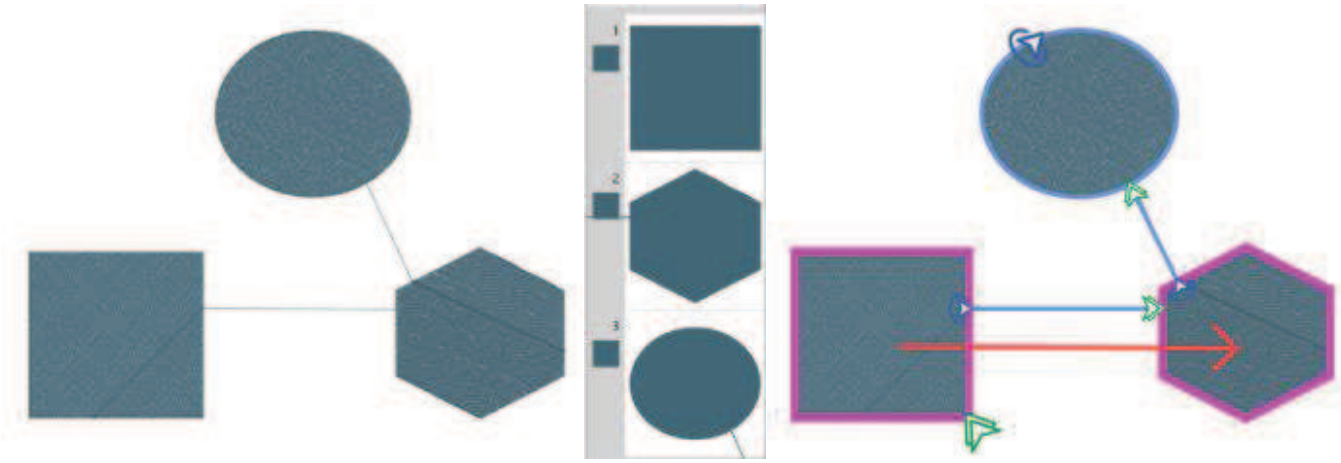
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nella gestione delle sequenze, si noterà che l'icona "Rifinitura senza fili" viene aggiunta sull'oggetto e il collegamento viene effettuato con un salto (jump-stitch).



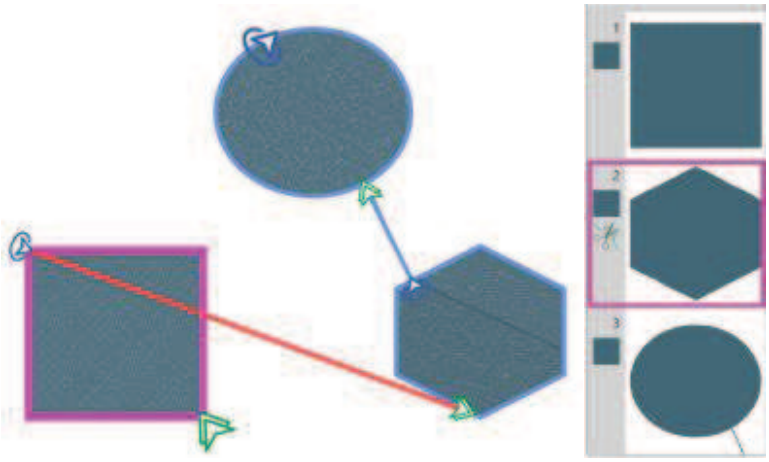
Cambiare l'ordine tra due oggetti forzando un taglio del filo

Se si desidera forzare un taglio di filo tra i due oggetti che sono stati impostati per avere punti saltati dal software, tenere premuto il tasto "Ctrl" o "Cmd" mentre si trascina dal primo oggetto al secondo.



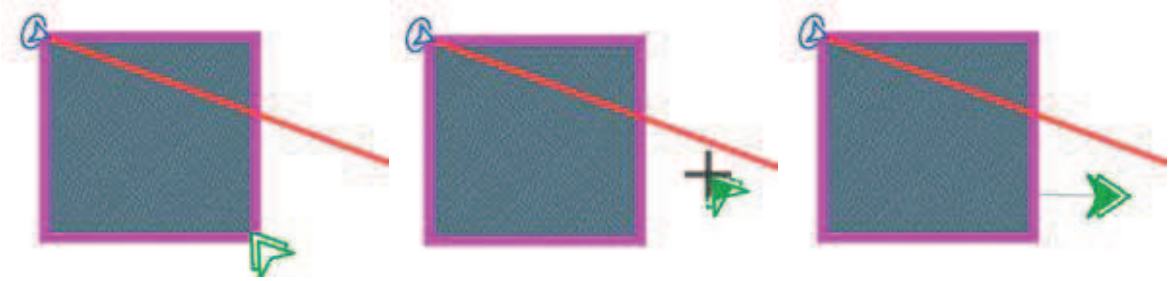
Tra i due oggetti viene eseguito il rasafilo e la voce "Rasafilo" viene visualizzata. La funzione speciale sarà aggiunta al gestore di sequenze. I punti di "Entrata" e "Uscita" saranno azzerati e impostati automaticamente dal software.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cambiare il punto di ingresso o di uscita

Per cambiare i punti di "Entrata" e di "Uscita" quando ci si trova all'interno dello strumento Riordina, è sufficiente passare il mouse sull'icona corrispondente e il cursore diventerà una croce. Mentre il cursore è una croce, fare clic e trascinarlo nella nuova posizione. È possibile posizionarlo sul bordo dell'oggetto o anche all'esterno dell'oggetto. Rilasciando il clic del mouse, la modifica verrà applicata e i punti dell'oggetto verranno ricalcolati per adattarsi alla modifica apportata.



È inoltre possibile modificare un punto di "Entrata" o "Uscita" di un oggetto utilizzando l'opzione relativa dal menu del tasto destro del mouse mentre si è in modalità "Selezione" dell'oggetto. A tale scopo, selezionare un oggetto e poi fare clic con il pulsante destro del mouse su di esso. Dal menu a comparsa espandere l'opzione "Cambia punto di entrata/uscita" e selezionare l'opzione "Cambia punto di entrata" o "Cambia punto di uscita". Il cursore diventerà a croce e sarà possibile impostare il nuovo punto di entrata/uscita facendo clic sulla posizione desiderata.



Se si desidera annullare la modifica, è possibile premere il tasto "Esc".

Ripristinare i punti di "entrata" o "uscita".

Se si desidera ripristinare la posizione di un punto di "Entrata" o "Uscita", passarci sopra e fare doppio clic quando il cursore diventa una croce. È necessario che la posizione sia già stata modificata, altrimenti rimarrà invariata.

È inoltre possibile ripristinare un punto di "Entrata" o "Uscita" di un oggetto utilizzando il menu del tasto destro del mouse mentre si è in modalità "Selezione" dell'oggetto. Selezionare l'oggetto e dal menu del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tasto destro del mouse espandere l'opzione "Modifica entrata/uscita", quindi selezionare l'opzione "Modifica punto di entrata" o "Modifica punto di uscita".



Il cursore si trasforma in croce ed è possibile ripristinare il punto di entrata/uscita nella posizione iniziale facendo clic con il tasto destro del mouse. Ad esempio, se si è selezionato "Cambia punto di entrata", il software ripristinerà il punto di entrata nella posizione iniziale (se è stato modificato) e uscirà da questa modalità.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Strumenti

In questa sezione presenteremo alcuni degli strumenti inclusi nel software.

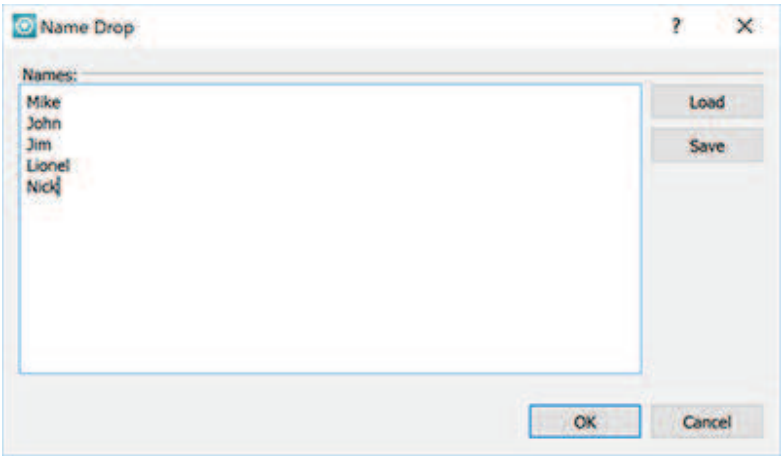
Crea Nomi multipli

Lo strumento "Nomi multipli" è il modo più semplice per creare più disegni con testo inserito diverso in ogni disegno. Ad esempio, se desideri ricamare i nomi di tutti i paesi del mondo, puoi semplicemente creare il disegno del ricamo che sarà lo stesso in tutti i disegni, inserire il nome del primo paese e utilizzando lo strumento "Nomi multipli" produce tutto gli altri disegni. Ti sarà più chiaro quando analizzeremo il modo in cui viene applicato "Nomi multipli"

Strumento di nome multiplo

La funzione "Nomi multipli" può essere attivata dal menu di scelta rapida di un oggetto di testo selezionato, quando l'editor di oggetti è attivo. Se attivi la funzione "Nomi multipli" apparirà la finestra di dialogo "Nomi multipli"

Nella finestra di dialogo è necessario regolare molti parametri per ottenere il risultato desiderato. Di seguito verranno analizzati tutti i possibili aggiustamenti.



- "Carica": con il pulsante "Carica" è possibile caricare un elenco "Nome" esistente. Tutti i nomi che l'elenco ha saranno visualizzati nell'area di testo "Nomi" in cui è possibile modificarli.
- "Salva": con il pulsante "Salva" è possibile salvare un elenco "Nomi multipli" in un file, che è possibile caricare quando sarà necessario nuovamente. Puoi salvare gli elenchi di "Nomi multipli" ovunque tu voglia e caricarli ogni volta che è necessario.
- "Nomi": Nell'area di testo "Nomi" sono elencati tutti i nomi che verranno utilizzati per l'applicazione della funzione "Nomi multipli". Eventuali modifiche apportate dall'aggiunta o dall'eliminazione di nomi sono tutte elencate nell'area di testo "Nomi".

Per applicare il Nomi multipli devi cliccare ok.

Creare nomi multipli

Per creare il "Nomi multipli" devi seguire i passaggi elencati di seguito:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

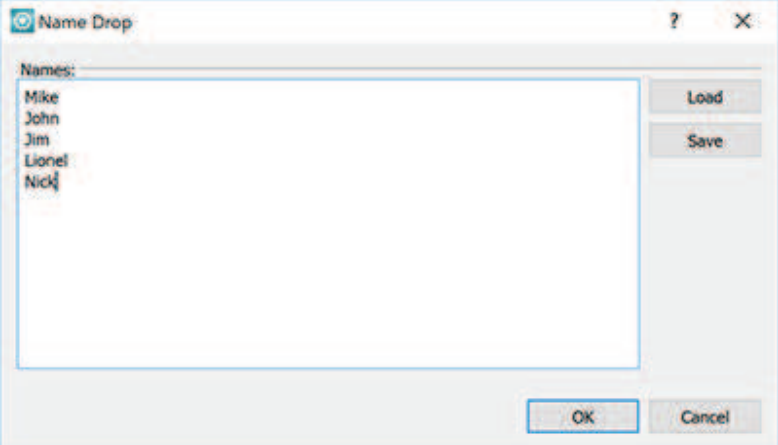
1. Crea o carica il disegno che desideri utilizzare



2. Inserisci il testo dove applicherai lo strumento "Nomi multipli".



3. Seleziona l'intero disegno (incluso il testo), fai clic con il pulsante destro del mouse e seleziona la funzione "Nomi multipli". Apparirà la finestra di dialogo "Nomi multipli".
4. Aggiungi nomi nell'elenco "Nomi" o carica da un file altri nomi che hai precedentemente utilizzato.



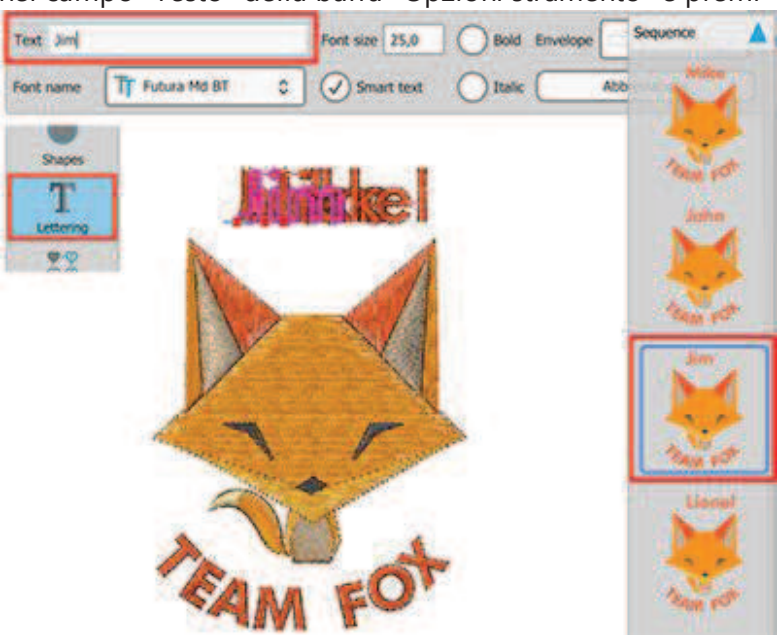
5. Fare clic sul pulsante "Ok" per creare il nome gocce. Il nome scende apparirà in pila. Come puoi vedere dall'immagine qui sotto, il gestore della sequenza mostra la pila con i disegni del drop del nome. I

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

disegni sono raggruppati e posizionati uno sull'altro.



6. Per modificare il testo di ciascun gruppo, devi selezionare il "Nomi multipli" che desideri modificare dal "Gestore sequenze" e quindi fare clic su "Testo" T strumento dalla barra "Strumenti". Cambia il testo nel campo "Testo" della barra "Opzioni strumento" e premi "Invio / Invio" per applicare la modifica.



7. Per visualizzare l'anteprima della ricollocazione del nome, fai clic su "Riorganizza lentamente" strumento sulla barra degli strumenti "Strumenti".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



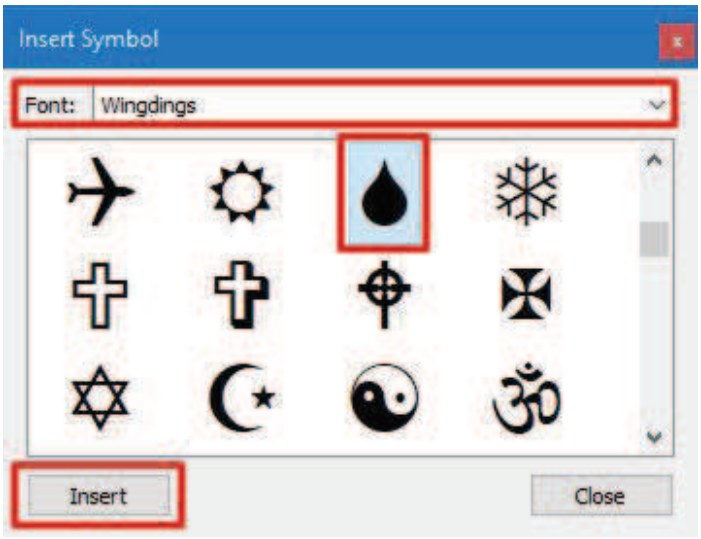
I disegni verranno salvati tutti in un file e cuciti uno dopo l'altro, nell'ordine mostrato sul gestore di sequenze. La macchina si fermerà automaticamente alla fine di ogni disegno di Nomi multipli, in attesa di cambiare la stoffa per continuare con il successivo designo di Nomi multipli.

8. Il design è pronto per essere salvato e caricato sulla macchina.

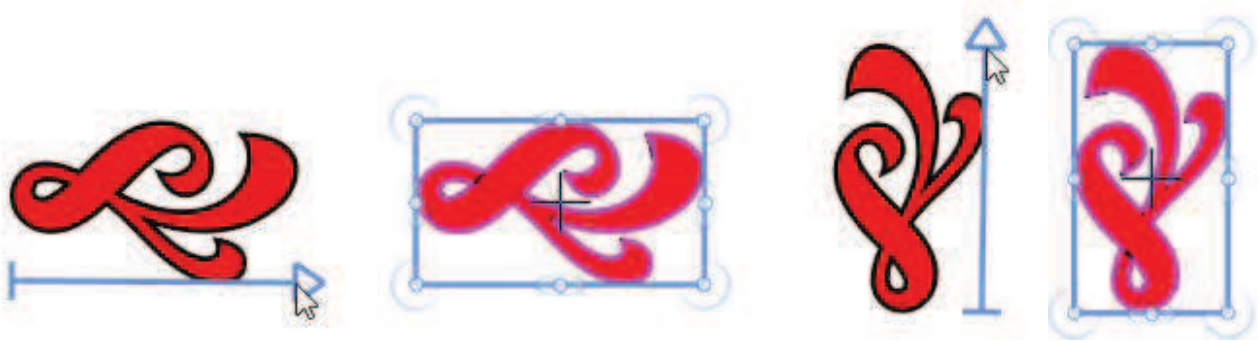
Inserisci simbolo

Ogni carattere installato sul nostro computer può includere simboli basati sul disegno del carattere. Quei simboli possono essere un'ottima fonte d'arte. L'opzione "Inserisci simbolo" fornisce un modo per controllarli e usarli se lo desideri. Puoi facilmente inserire un simbolo attivando l'opzione "Inserisci simbolo" dal menu "Strumenti". Apparirà la finestra di dialogo Inserisci simbolo in cui verranno elencati tutti i simboli di un determinato carattere. Seleziona qualsiasi carattere, usando l'elenco a discesa, per visualizzare i simboli disponibili. Potrebbe essere necessario scorrere verso il basso per vedere tutti i simboli disponibili.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Una volta trovato il simbolo che si desidera utilizzare, è necessario selezionarlo e fare clic sul pulsante Inserisci. Puoi anche fare doppio clic su qualsiasi icona. La finestra di dialogo scompare per creare spazio nell'area di disegno. Il cursore si trasforma in una croce in attesa di specificare la posizione del simbolo, fare clic e trascinare con il mouse specificando la larghezza del simbolo e l'angolo che si desidera avere. Dopo aver rilasciato il mouse, il simbolo appare nell'area di lavoro con i colori di riempimento e contorno predefiniti e la finestra di dialogo Inserisci simbolo si riattiva. Puoi inserire tutti i simboli che vuoi seguendo la stessa procedura.



È inoltre possibile avviare "Inserisci simbolo" premendo i tasti "Ctrl + F11" (Cmd + F11 per Mac OS). Se si tiene premuto il tasto "Maiusc" durante il trascinamento, il cursore si aggancia ogni 22,5 ° consentendo di inserire il simbolo su un angolo specifico. Usando il tasto "Alt" il simbolo inserito viene specchiato orizzontalmente.

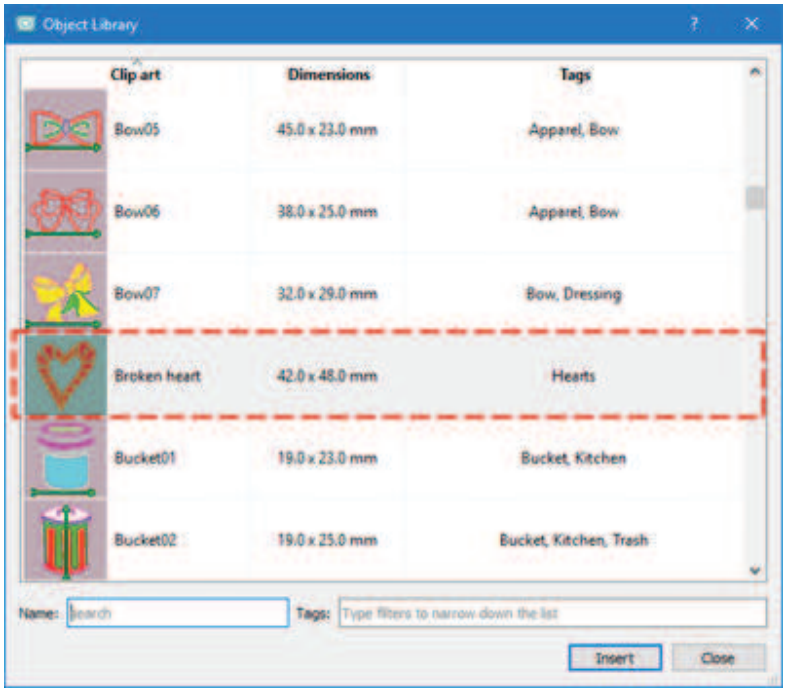
Libreria Clipart

Il software include una raccolta di disegni pronti o di frammenti di design, denominata libreria ClipArt. Inoltre, esiste un meccanismo per aggiungere e gestire i propri elementi di progettazione nella libreria ClipArt. La libreria ClipArt può aiutarti a velocizzare il processo di creazione di nuovi progetti mediante il riutilizzo di progetti esistenti. È possibile organizzare facilmente gli elementi nella raccolta clipart aggiungendo parole chiave. Informazioni di riepilogo come larghezza e altezza vengono automaticamente

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

registrate e visualizzate. Vengono fornite funzionalità di ordinamento e ricerca per filtrare l'elenco in base al nome, alle parole chiave.

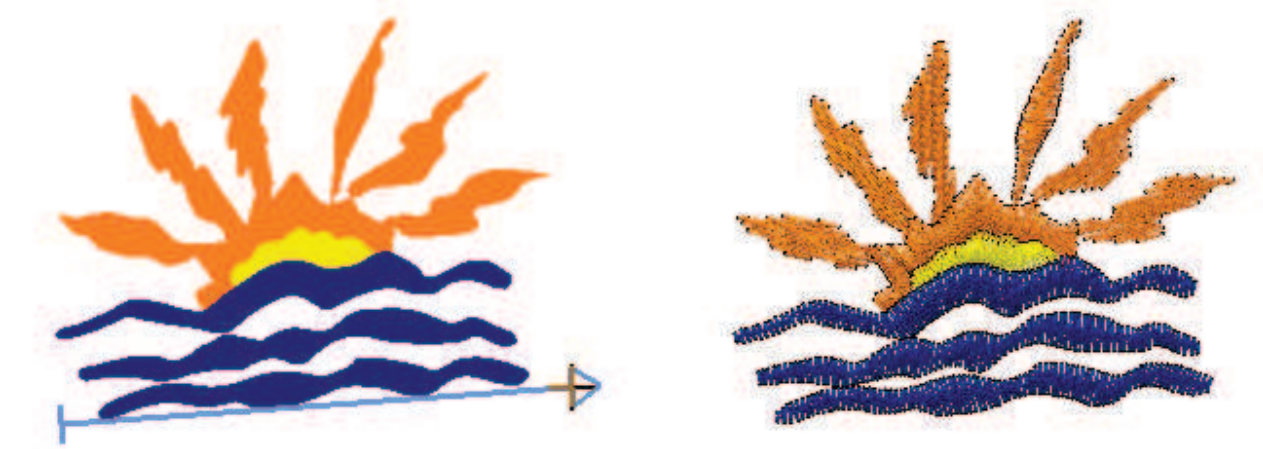
Puoi avviare la "Raccolta di clipart" usando l'opzione "Libreria di clipart - Inserisci oggetto" del menu "Strumenti" o usando i tasti Ctrl + I (per utenti MacOS Cmd + I).



All'avvio della libreria è possibile visualizzare un elenco "di tutti gli elementi disponibili Se si fa clic su un elemento, viene attivato il pulsante Inserisci Ora se si preme" Inserisci "si è pronti per posizionare il clipart selezionato. Il cursore si trasforma in una croce in attesa di specificare la posizione, fai clic e trascina per definire la dimensione e l'orientamento, mentre durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima in scala e ruotata che segue il movimento del mouse. Una volta rilasciato il mouse, l'elemento viene finalizzato.

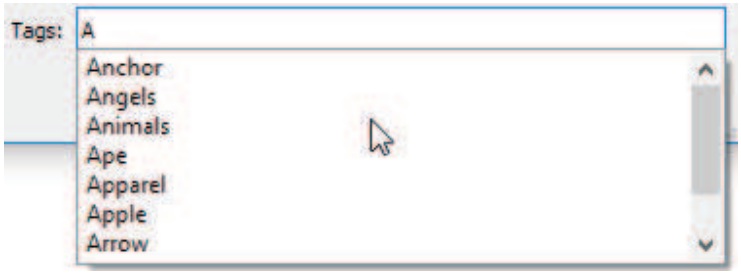
Fare clic con il tasto sinistro mentre si posiziona una clipart per posizionarla con le sue dimensioni e orientamento originali.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

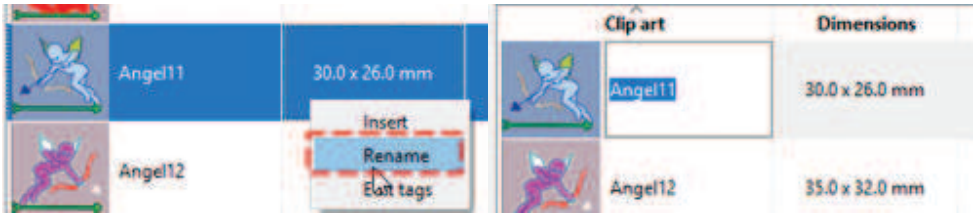


Filtra elementi visibili

È molto facile collocare qualsiasi elemento della clipart in un disegno, ma per quanto riguarda la localizzazione degli oggetti. Prima di tutto, puoi cercare un clipart con il suo nome, ad esempio digitare "cuore" e tutti i disegni con il nome cuore verranno visualizzati. Durante la digitazione, la lista viene automaticamente aggiornata per mostrare all'elemento che il suo nome corrisponde al più vicino al testo che è stato il tipo. Allo stesso modo si filtrano gli elementi visibili del filtro digitando nell'area "Tag". Solo gli articoli che hanno questo tag sono ora visibili sulla lista.



Puoi anche rinominare gli articoli clipart con nomi che ti sono più familiari per aiutarti a localizzare gli oggetti. Fai clic con il tasto destro su qualsiasi elemento e usa l'opzione "rinomina" per cambiare il nome dell'elemento clipart. Modifica il nome e premi il tasto Invio per applicare. Allo stesso modo di sopra puoi anche cambiare i tag disponibili di qualsiasi clip. Utilizzare una virgola per aggiungere più tag.

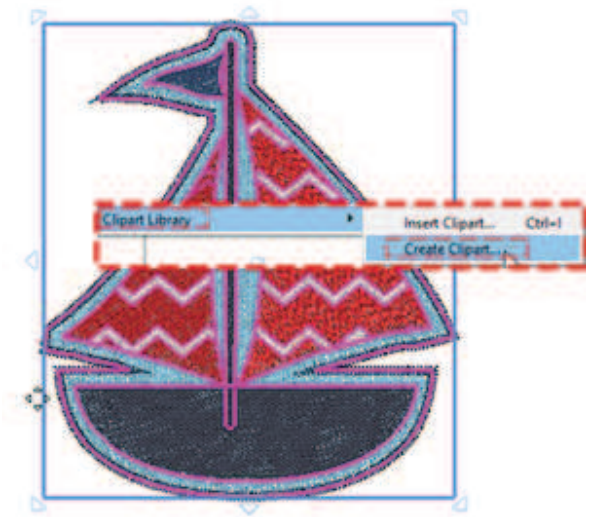


Dovresti sempre ricordare che quando si rinomina o si aggiungono "tag" a uno degli elementi ClipArt incorporati, l'originale rimane invariato e viene creata una copia con le modifiche applicate. Gli elementi incorporati rimangono sempre così come sono, ma puoi anche creare i tuoi oggetti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Aggiunta di elementi alla libreria ClipArt

La potenza della libreria di clip art è che puoi sempre creare i nostri elementi ClipArt. Aggiungi qualsiasi elemento di design che desideri nella libreria e puoi avere un potente set di elementi da riutilizzare in qualsiasi progetto. È facile aggiungere qualsiasi parte di progettazione nella libreria di clip art. Seleziona gli oggetti che desideri aggiungere alla libreria e vai al menu "Strumenti" - "Libreria ClipArt" e usa l'opzione "Crea clip art". Il cursore si trasforma in una "croce" e devi creare una linea di riferimento sopra gli oggetti selezionati. Fare clic e trascinare per creare la linea di riferimento e, una volta rilasciato il mouse, viene visualizzata la "Libreria ClipArt" e la selezione dell'oggetto è stata aggiunta. Fai clic sull'area "nome" per specificare un nome e nell'area "Tag" per aggiungere tag parole chiave.



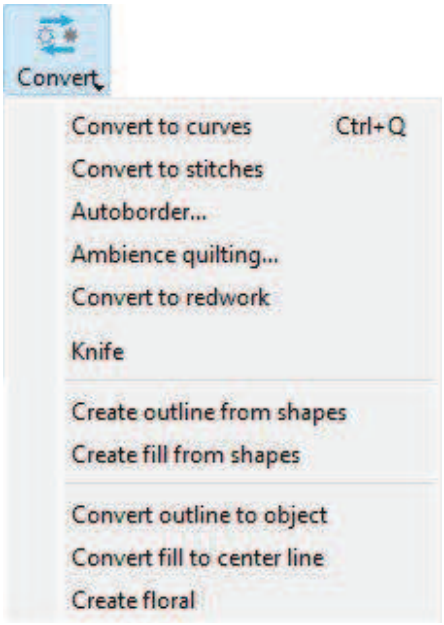




© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Converti

Il "Converti"  Il pulsante contiene una raccolta di strumenti che ti consentono di convertire, modificare o aggiungere abbellimenti ai tuoi disegni. Gli strumenti sono dinamici e appaiono solo se possono essere applicati sugli oggetti selezionati. Pertanto, se non è possibile trovare uno strumento specifico sotto il pulsante Converti, significa che tale strumento non può essere applicato su uno o più oggetti specifici.



Ciascuno degli strumenti disponibili è ampiamente spiegato in sezioni separate dedicate a ciascuno di essi.

1. Converti in curve: la maggior parte degli oggetti che disegni (rettangoli, ellissi, ecc.), Insieme agli oggetti Testo - Monogramma, hanno un tipo speciale di nodi quando li modifichi nella modalità Modifica nodi. Per trasformare un oggetto del genere in una curva, è necessario selezionarlo, fare clic destro su di esso e dal menu di scelta rapida selezionare l'opzione "Converti in curve". L'oggetto verrà quindi convertito in curva, i cui nodi e segmenti possono essere ulteriormente modificati come con qualsiasi oggetto normale.
2. Convertire in punti: La possibilità di convertire gli oggetti vettoriali in punti grezzi consente una modifica più precisa, ad esempio regolando i punti di un disegno per adattarli alla tensione del tessuto, ottenendo così risultati migliori sul prodotto finito.
3. Bordo Automatico: Lo strumento "Bordo Automatico" è molto utile per creare bordi automatici. Con questo strumento puoi aggiungere un bordo a uno o più oggetti. Le rispettive "Tecniche" dovrebbero essere abilitate in modo da rendere disponibili i tipi di "Bordo Automatico" di pittura, taglio e stencil. Per utilizzare lo strumento "Bordo Automatico", devi prima selezionare uno o più oggetti su cui desideri applicare un bordo.
4. Ambiente trapunto: Il software fornisce un modo semplice per creare una trapuntatura usando qualsiasi disegno.
5. Converti a redworkCon l'opzione "Converti in Redwork" puoi convertire qualsiasi disegno in redwork. I disegni redwork sono creati con punti in esecuzione rossi su tessuto bianco. Tuttavia, il colore non si limita ai punti rossi. Dopo aver creato il disegno Redwork iniziale, è possibile modificare il colore cambiando il colore del contorno del disegno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Coltello: Lo strumento coltello può essere utilizzato per dividere fisicamente oggetti. Per applicare lo strumento coltello è necessario selezionare un oggetto riempimento e quindi un oggetto contorno, fare clic con il tasto destro e dal menu visualizzato scegliere l'opzione "Coltello". L'oggetto riempimento sarà diviso nei punti che incontrano l'oggetto contorno. Puoi anche scegliere di usare lo strumento Coltello per creare forme intriganti usando porzioni di un altro oggetto.
7. Arrangiamento: "Arrangiamento" è una funzione che utilizza un "oggetto base" per creare un "riempimento area" o un "riempimento contorno" utilizzando l'oggetto base. Quando si applica "Arrangiamento" al riempimento, viene creata una griglia di motivi e le copie dell'oggetto base vengono posizionate sulla griglia in modo decorato.
    - Crea contorno da forme: questa opzione è disponibile se si seleziona un oggetto da riempire e si utilizza il tasto "Ctrl" (per Mac Cmd) per aggiungere uno o più oggetti alla selezione. L'oggetto base deve essere più piccolo fornito da riempire. Il contorno più grande viene automaticamente riempito con il più piccolo.
    - Crea riempimento da forme: questa opzione è disponibile se si seleziona un oggetto da riempire e si utilizza il tasto "Ctrl" (per Mac Cmd) per aggiungere uno o più oggetti alla selezione. L'oggetto base deve essere più piccolo dell'oggetto da riempire. L'oggetto più grande viene automaticamente riempito con l'oggetto più piccolo posizionato in modo strutturato.
8. Crea floraleL'opzione "Crea floreale" ti consente di creare automaticamente bellissimi disegni floreali. Puoi selezionare da un elenco di foglie e fiori disponibili e produrre centinaia di combinazioni floreali.
9. Converti contorno in Oggetto: Questa è un'abilità molto speciale che il software offre, poiché puoi convertire un contorno in un oggetto, quindi crea un nuovo oggetto chiuso con la forma del contorno. Puoi inoltre applicare un tipo di riempimento o qualsiasi effetto speciale a quel nuovo oggetto.
10. Converti il riempimento alla linea centraleQuesta funzione è utile quando è necessario creare un oggetto linea con la forma di un altro oggetto riempimento.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Crea floreale

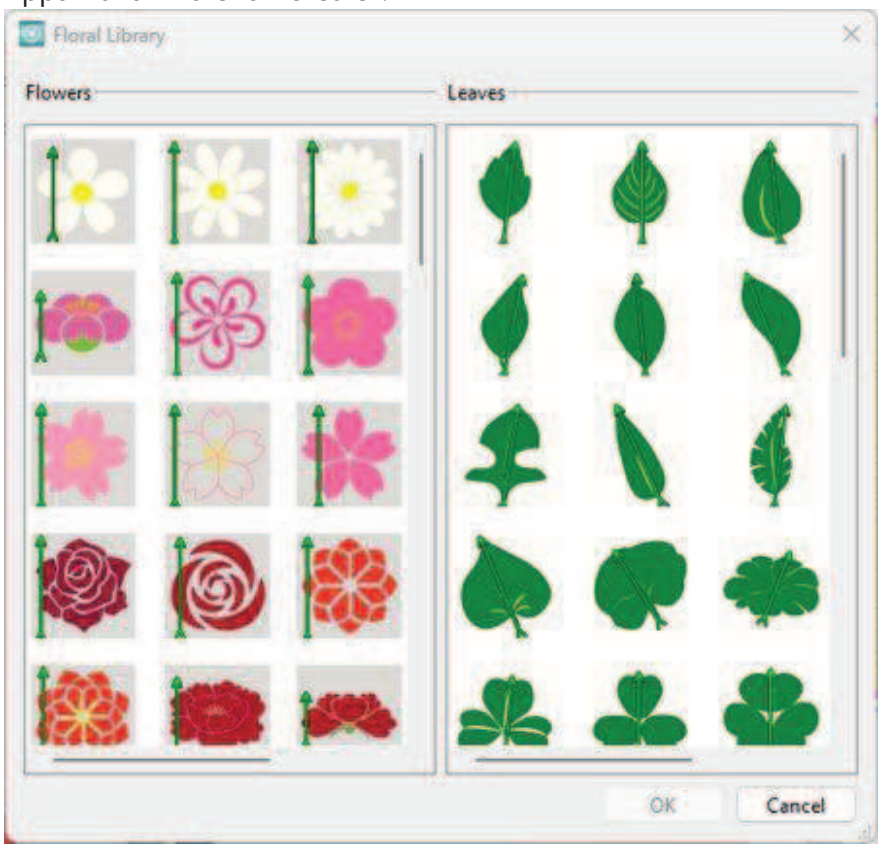
L'opzione "Crea floreale" ti consente di creare automaticamente bellissimi disegni floreali. Puoi selezionare da un elenco di foglie e fiori disponibili e produrre centinaia di combinazioni floreali.

Per creare un disegno floreale, devi prima:

1. Creare la forma su cui verrà applicato il disegno floreale e coloralo con il colore che desideri avere la vite floreale.
2. Seleziona la forma e dal menu di scelta rapida, espandi l'opzione "Matrice" e seleziona "Crea floreale" (oppure esegui il pulsante "Converti" nella barra degli strumenti standard).



3. Apparirà la "Libreria floreale".



NOTA: la selezione delle foglie è facoltativa. Se non viene selezionata alcuna foglia, verrà utilizzata quella predefinita.

4. Seleziona il fiore che desideri dall'elenco "Fiori" e la foglia che desideri dall'elenco "Foglie". Fai clic su "OK" per applicare il disegno floreale sulla forma.
5. La forma sarà riempita con un disegno floreale che ha il fiore e la foglia che hai selezionato. Si noti che potrebbe essere necessario regolare la dimensione della forma per adattarsi all'intero disegno all'interno. È possibile modificare le impostazioni di progettazione dalla barra degli strumenti "Proprietà". La

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

collezione di disegni floreali fa parte del tipo di riempimento Arrangiamento. Puoi vedere come personalizzare ulteriormente i disegni floreali inSezione floreale .

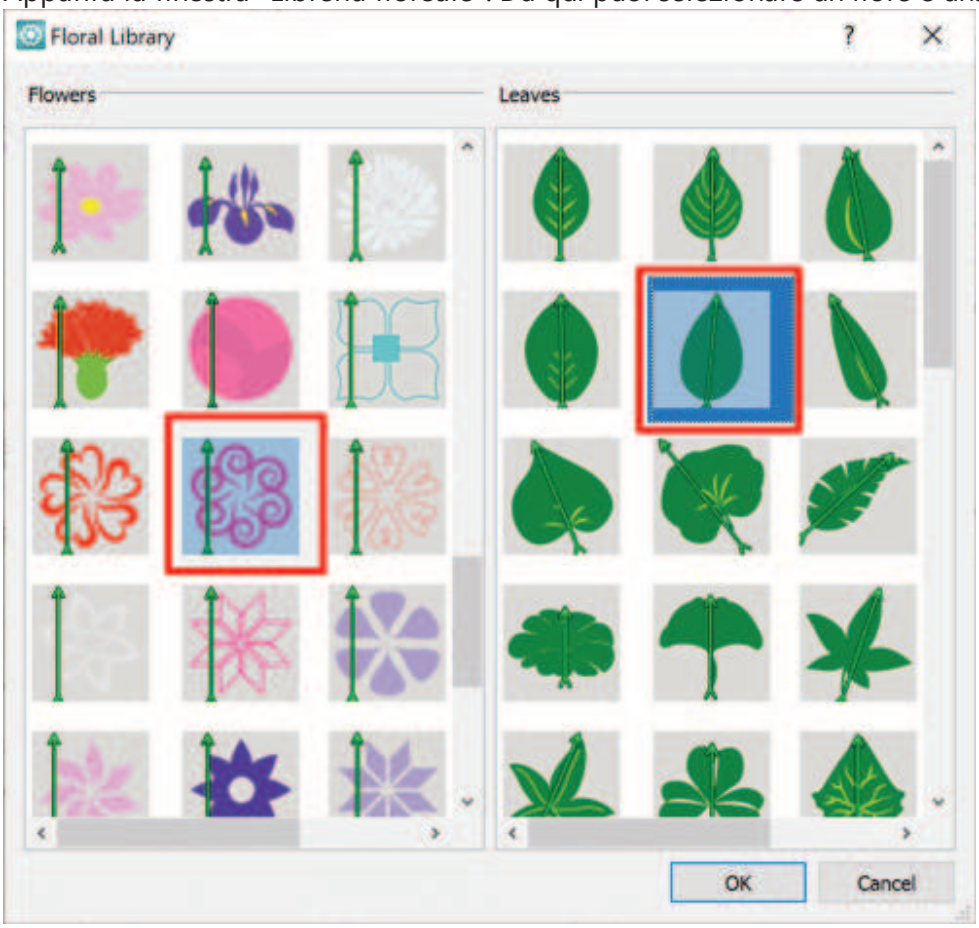
Modifica floreale

Per modificare il tuo disegno floreale devi:

1. Selezionarlo
2. Fai clic sul tasto destro ed espandi l'opzione "Matrice" o fai clic sul pulsante "Converti" dalla barra degli strumenti standard e seleziona l'opzione "Modifica floreale".



3. Apparirà la finestra "Libreria floreale". Da qui puoi selezionare un fiore e una foglia diversi.



4. Fai clic su "OK" per applicare la selezione o su "Annulla" per conservare il disegno floreale esistente.

Aggiungi forme come fiore

Puoi sostituire il fiore di un disegno floreale con un disegno da te creato utilizzando l'opzione "Aggiungi forme come fiore".

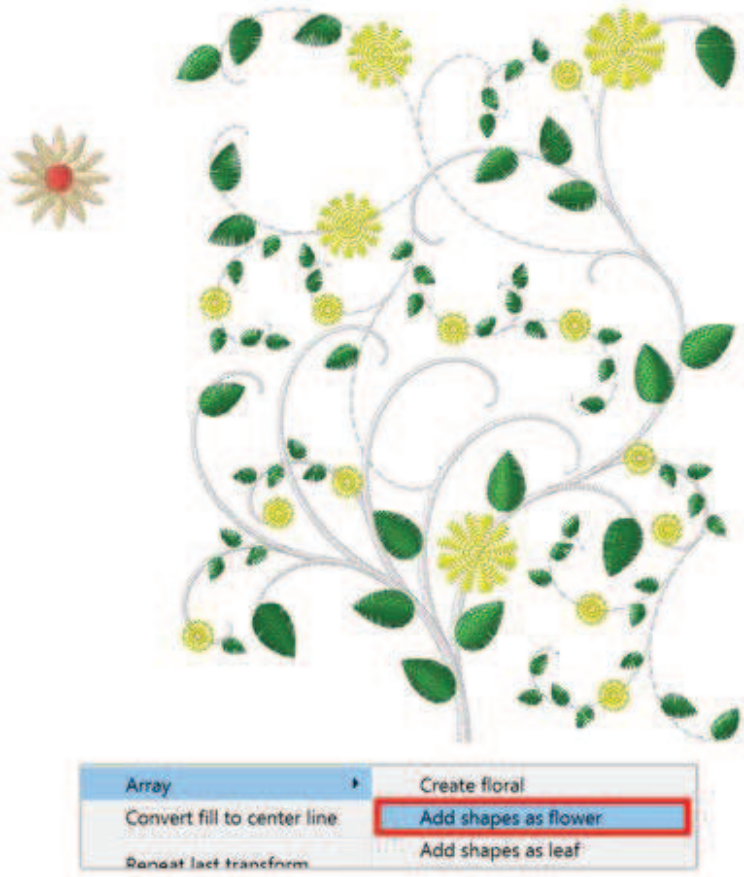
Per fare questo è necessario:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Crea il disegno che desideri utilizzare accanto al disegno floreale esistente



2. Seleziona sia il disegno floreale che quello che vuoi usare come fiore.
3. Fai clic destro su di essi, espandi l'opzione "Matrice" e seleziona l'opzione "Aggiungi forme come fiore".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Il tuo disegno sostituirà il fiore del disegno floreale e il software effettuerà automaticamente le modifiche necessarie per adattarsi correttamente al nuovo fiore.



Aggiungi forme come foglia

Puoi sostituire la foglia di un disegno floreale con un disegno da te creato usando l'opzione "Aggiungi forme come foglia".

Per fare questo è necessario:

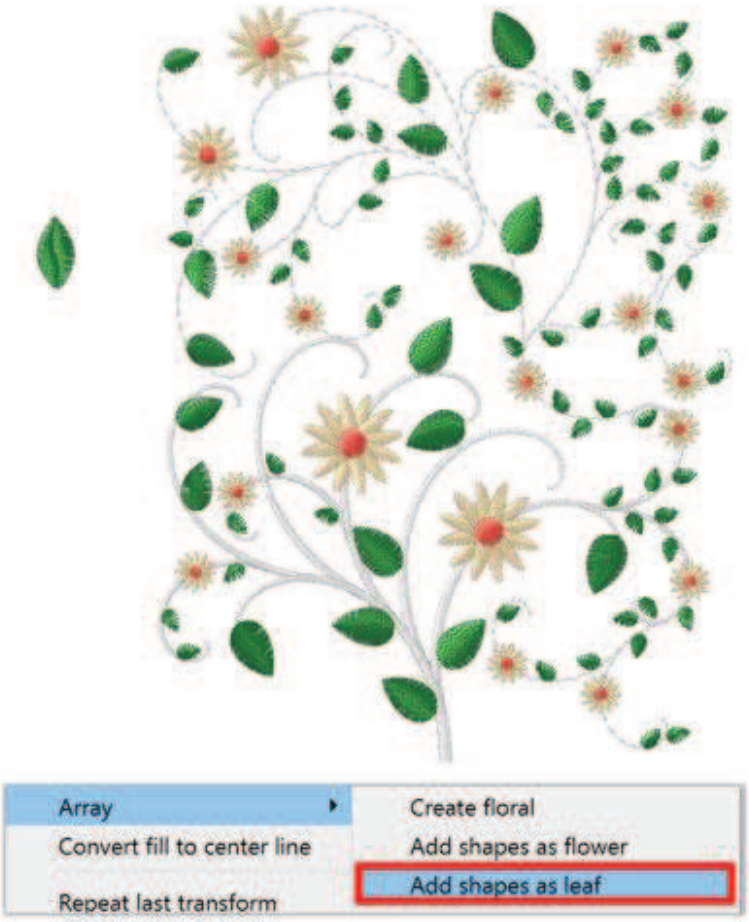
1. Crea il disegno che desideri utilizzare accanto al disegno floreale esistente.



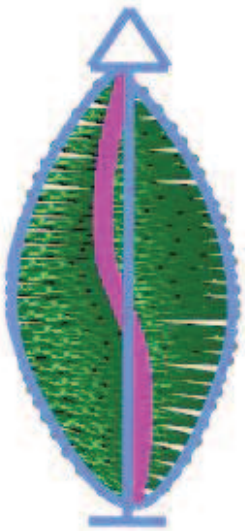
2. Seleziona sia il disegno floreale che quello che vuoi usare come foglia

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Fai clic destro su di essi, espandi l'opzione "Matrice" e seleziona l'opzione "Aggiungi forme come foglia".



4. Il cursore si trasformerà in una croce in attesa di te per impostare i punti iniziale e finale della foglia che sono importanti per posizionare correttamente la foglia sulla vite. Fare clic e trascinare dal punto iniziale della foglia al punto finale e una volta rilasciato, la foglia verrà aggiunta al disegno floreale.



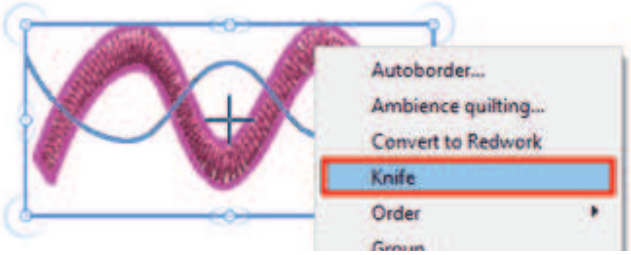
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Il disegno foglia sostituirà le foglie del disegno floreale e apporterà le modifiche necessarie per adattarlo correttamente alla forma.



Coltello

Lo strumento coltello può essere usato per dividere fisicamente gli oggetti e creare facilmente forme bizzarre usando parti di qualsiasi oggetto. In order to apply the knife tool you need to select a fill object and then an open outline object that is on top of the fill object, right click and from the appearing menu use "Knife" option. The fill object will be split on the points that meets the outline object.



L'opzione "Coltello" è disponibile solo quando è stato selezionato un oggetto "Riempimento" e un oggetto "Contorno" aperto che si trova sopra l'oggetto "Riempi" e viene utilizzato come linea di divisione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Allo stesso modo puoi dividere qualsiasi oggetto usando qualsiasi oggetto linea che hai digitalizzato manualmente.



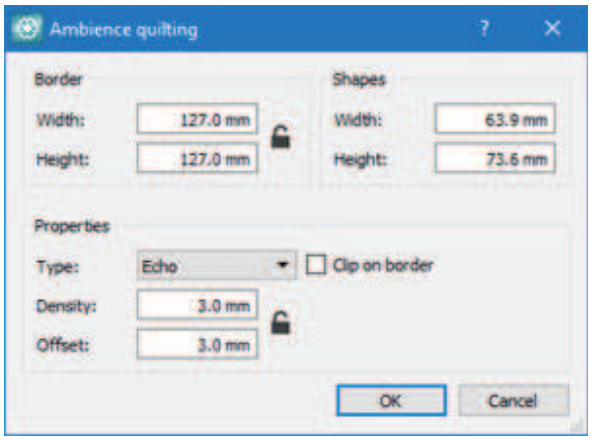
Ambiente trapunto

Il software fornisce un modo semplice per creare un blocco trapuntatura utilizzando qualsiasi disegno. Seleziona l'oggetto (un intero disegno o parte di esso) che desideri includere nel blocco trapuntatura. Prendiamo ad esempio la seguente immagine di uno yacht. Quando è selezionato, facendo clic con il tasto destro del mouse, l'opzione "Ambiente trapunto" apparirà in un menu a discesa. Puoi anche selezionare "Ambiente trapunto" dall'icona Converti nella barra degli strumenti orizzontale.



Facendo clic su "Ambiente trapunto ...", verrà visualizzata la seguente finestra di dialogo per la regolazione delle impostazioni del blocco trapunta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



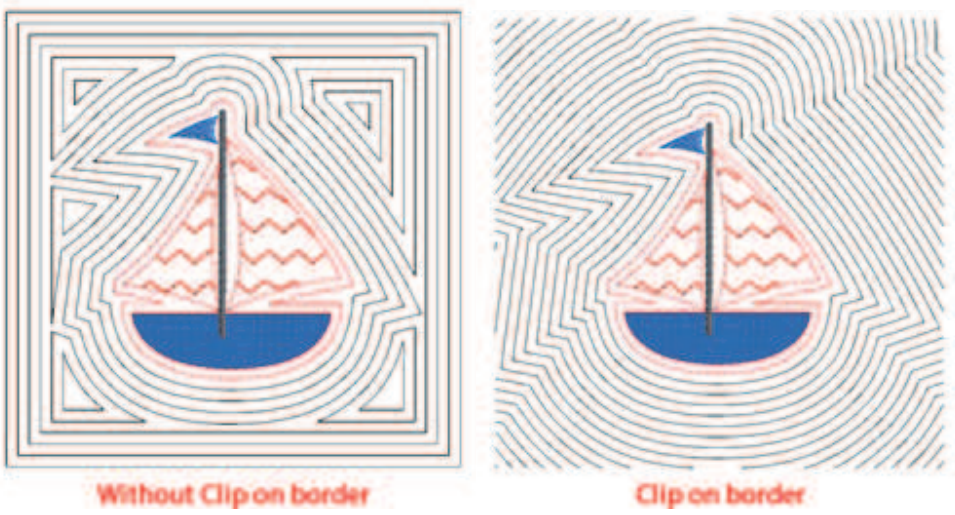
Nell'area "Bordo" si definisce la dimensione del blocco trapunta completo. Premere l'icona del lucchetto per abilitare il dimensionamento proporzionale, il che significa che se si modifica una delle dimensioni, l'altra viene automaticamente aggiornata per mantenere le stesse proporzioni.

Nell'area "Forme" è possibile visualizzare le dimensioni della parte del disegno selezionata. Questo è solo un riferimento per aiutarti a definire la dimensione del blocco; in altre parole, non è possibile ridimensionare l'oggetto da questa finestra di dialogo.

Nell'area "Proprietà" è possibile definire il tipo di riempimento del blocco e i relativi parametri. Esistono 3 tipi di riempimento per il blocco trapunta: Eco, Scorrimento e Puntinatura. Usando il valore "Offset" puoi impostare la distanza tra l'oggetto e la prima linea di trapuntatura. Inoltre, utilizzando il valore "Densità" è possibile definire la distanza tra le linee di trapuntatura. Se si desidera avere gli stessi valori "Offset" e "Densità", è possibile fare clic sull'icona di blocco per bloccare i valori insieme e quindi qualsiasi valore "Densità" impostato deve essere impostato anche come distanza "Offset".

Eco

Utilizzando il tipo "Eco", vengono create linee di autobordo che seguono la forma dell'oggetto per riempire il blocco trapunta. Quando si abilita l'opzione "Clip su bordo", le righe di autobordo continuano a ripetersi fino a quando non vengono ritagliate dalla dimensione del blocco trapunta. Se non si utilizza "Clip su bordo", il software crea effettivamente le righe di autobordo dell'oggetto e le linee di autobordo del blocco trapunta e queste vengono unite insieme.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Scorrimento

Il tipo "Scorrimento" crea un effetto simile a "Eco" senza Clip sul bordo. La differenza, tuttavia, sta nel modo di ricamare, poiché il software produce linee di punto continue che rendono la produzione molto più semplice.



Stippling

Quando si utilizza il tipo "Stippling", il blocco trapunta viene riempito con riempimento a punteggiatura attorno all'oggetto, a partire dall'offset definito.



Redwork

Con l'opzione "Converti in Redwork" puoi convertire qualsiasi disegno in redwork. I disegni redwork sono creati con punti in esecuzione rossi su tessuto bianco. Tuttavia, il colore non si limita ai punti rossi. Dopo aver creato il disegno Redwork iniziale, è possibile modificare il colore cambiando il colore del contorno del disegno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per applicare questo strumento, devi solo selezionare il disegno che vuoi convertire e fare clic con il tasto destro su di esso. Dal menu del tasto destro, seleziona l'opzione "Converti in Redwork" e verrà convertito automaticamente.

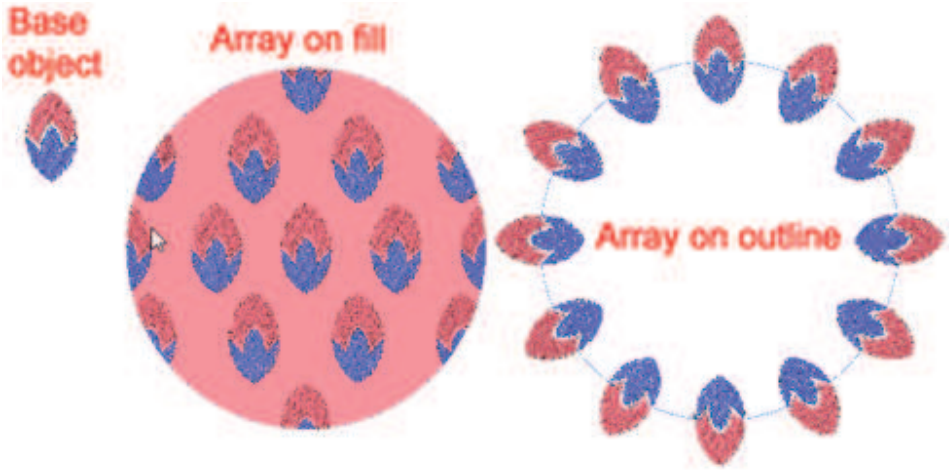


Puoi anche applicare questo strumento dall'icona Converti nella barra degli strumenti orizzontale dopo aver selezionato il disegno. È importante sapere che ogni parte del disegno redwork deve essere cucita con lo stesso numero di passaggi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Arrangiamento

"Arrangiamento" è un tipo che utilizza un "oggetto base" o un "elemento clipart" per creare un "riempimento area" o un "riempimento contorno" utilizzando l'oggetto base o "elemento clipart". Quando si applica "Arrangiamento" al riempimento, viene creata una griglia di pattern e le copie dell'oggetto di base vengono posizionate sulla griglia in modo pattern. Usando Arrangiamento (Riempimento o Contorno) puoi creare effetti sorprendenti. Nelle sezioni seguenti presenteremo come applicare la matrice su riempimento o struttura e le personalizzazioni che possono essere applicate. Ad esempio, la forma sulla parte sinistra della figura seguente viene utilizzata come oggetto base. Usando l'oggetto di base abbiamo applicato Arrangiamento nell'area di riempimento del cerchio (parte centrale della figura) e Arrangiamento sul contorno dello stesso cerchio (parte destra della figura).



Ci sono 2 modi per applicare "Arrangiamento" a riempimento o contorno

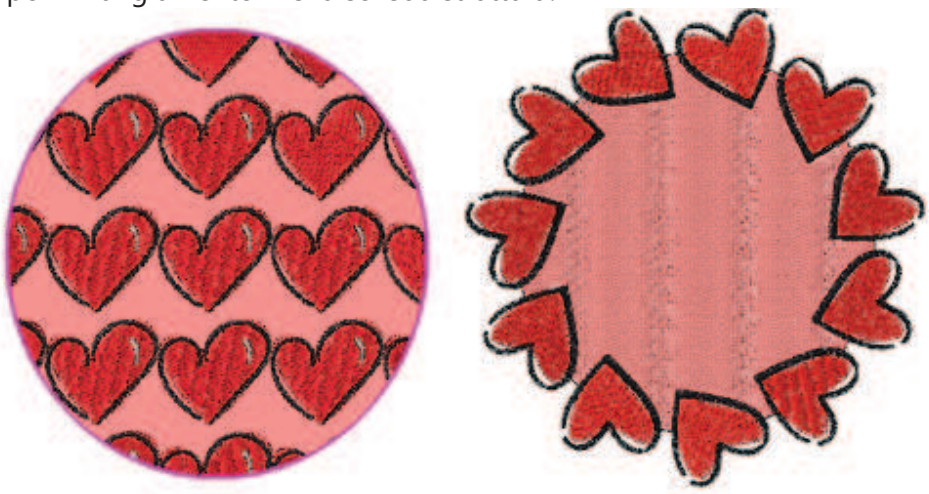
- Usa qualsiasi elemento "clipart" come oggetto base
- Utilizzare qualsiasi parte del progetto come oggetto base

Metodo 1. Usa qualsiasi oggetto dalla libreria clipart

1. Seleziona qualsiasi oggetto che desideri applicare "Arrangiamento".
2. Fare clic sul tipo "Arrangiamento" su Proprietà. Il tipo di matrice esiste sia per i tipi "Riempimento" che "Contorno". Se si desidera applicare la matrice di riempimento, premere il tipo di scheda di riempimento "Arrangiamento" e quando si desidera applicare sul contorno, premere "Arrangiamento" sul tipo di struttura.
3. Apparirà la finestra di dialogo della biblioteca di clipart per selezionare uno qualsiasi degli elementi disponibili. Una volta selezionato un elemento clipart, premere "Inserisci".
4. Il cursore si trasforma in una croce e devi fare clic e trascinare per specificare la dimensione e l'orientamento della clipart inserita. Durante il trascinamento puoi vedere un'anteprima in scala e ruotata che segue il movimento del mouse. Una volta rilasciato il mouse, l'oggetto è finalizzato.
5. Rilasciando il mouse, l'elemento clipart selezionato verrà applicato come Arrangiamento. Non viene aggiunto nell'area di disegno, viene aggiunto al riempimento dell'oggetto selezionato, se hai usato il tipo "Arrangiamento" nella scheda di riempimento o se è stato aggiunto al contorno se hai utilizzato il

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tipo "Arrangiamento" nella scheda struttura.



È sempre possibile selezionare l'oggetto con l'Arrangiamento applicato e premendo Arrangiamento  di nuovo, apparirà la finestra di dialogo "Libreria di clipart" per selezionare un altro elemento di clipart.

Metodo 2. Utilizzare qualsiasi parte del disegno

In questo metodo non stiamo usando un oggetto Clipart come oggetto di riempimento, ma stiamo usando una parte del disegno.

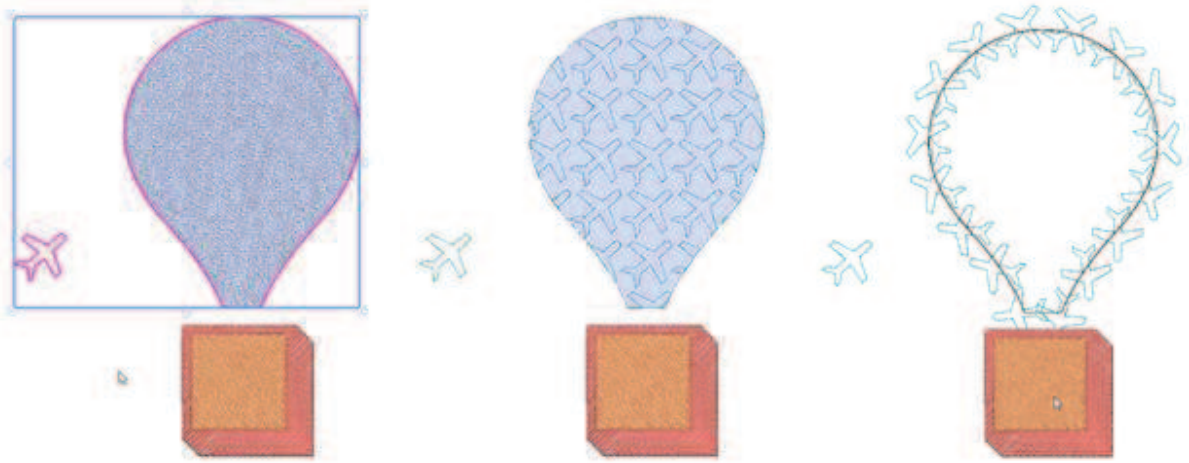
1. Seleziona un oggetto da riempire e Usa il tasto "Ctrl" (per Mac Cmd) per aggiungere uno o più oggetti alla selezione.
2. L'oggetto di base deve essere più piccolo dell'oggetto da riempire.
3. Premi arrangiamento  icona o fare clic destro sulla selezione e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "Crea riempimento da forme" del sottomenu "Arrangiamento".



4. L'oggetto più grande viene automaticamente riempito con l'oggetto più piccolo posizionato in modo modellato.

> Allo stesso modo puoi "Creare un contorno dalle forme".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Quando viene applicato un riempimento di matrice, è possibile modificare l'oggetto di riempimento in qualsiasi momento in vari modi.

1. Premi l'icona di arrangiamento per selezionare un elemento clipart alternativo.
2. Seleziona un oggetto di design insieme all'oggetto già riempito e fai clic sull'icona dell'array per cambiare il riempimento esistente e utilizzare l'oggetto appena selezionato.

È possibile eseguire uno qualsiasi dei modi di sostituzione sopra descritti utilizzando un clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto riempito e quindi utilizzando l'opzione Crea riempimento da forme.



Esistono varie opzioni che è possibile regolare per personalizzare il modo in cui l'Arrangiamento viene applicato e modificare l'Arrangiamento applicato. Queste opzioni saranno presentate nella sezione seguente.

Arrangiamento su riempimento

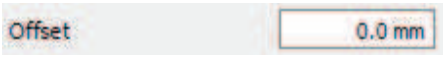
Come già accennato, quando l'Arrangiamento viene applicato al riempimento di un oggetto, quindi un oggetto di base viene posizionato sul riempimento dell'oggetto in un modo a motivi. L'oggetto "Arrangiamento" ha varie "proprietà" che è possibile regolare, ma il più importante è il riempimento del motivo. Qui è dove si seleziona il modo in cui verranno posizionate le copie. Vi sono 6 modelli di riempimento e ognuno può essere personalizzato in un modo diverso e ciascuno sarà presentato in un argomento separato. A questo punto presenteremo le proprietà comuni di tutti i modelli "Riempimento". I modelli di riempimento disponibili sono 6 come mostrato nella figura seguente e nei seguenti argomenti verrà presentato come modificare il modello di riempimento utilizzando le "proprietà" disponibili e utilizzando l'opzione "Modifica nodi".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Rettangolo
- Circolare
- Contorno
- Linea singola
- A modello forma
- Adatta a linea
- Riempimento Floreale a Vite
- Riempimento Spaziale
- Riempimento Floreale

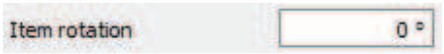


Offset

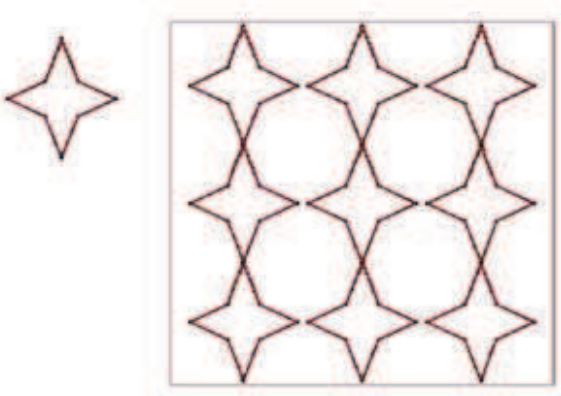


Il parametro Offset specifica la distanza tra il contorno e il bordo di taglio dell'oggetto ripetuto.

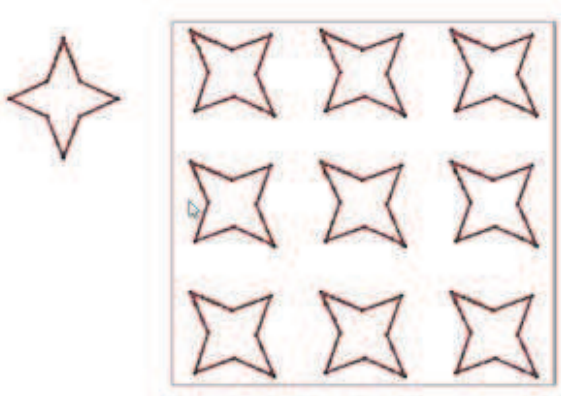
Rotazione dell'oggetto



Questo parametro ruota l'oggetto base. Specificare la rotazione dell'oggetto in gradi e tutte le copie dell'Arrangiamento vengono ruotate come se l'oggetto iniziale fosse ruotato in questi gradi.



Rotazione dell'oggetto 0

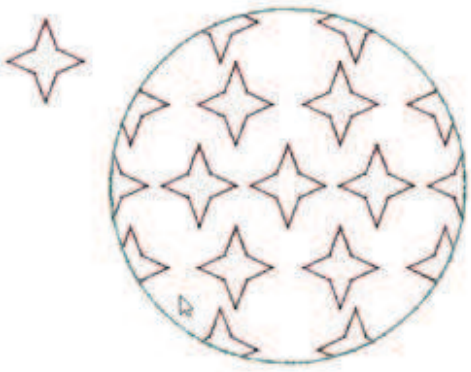


Rotazione dell'oggetto 45

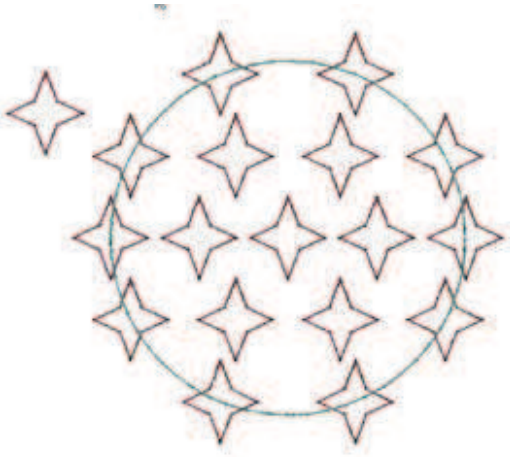
Tagliare le forme

Con il parametro Taglia forme è possibile specificare se gli oggetti ripetuti verranno tagliati in base al contorno dell'oggetto in cui sono ripetuti o se il software ripeterà comunque gli oggetti sul bordo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Con il taglia forme



Con il taglia forme

Separa in oggetti

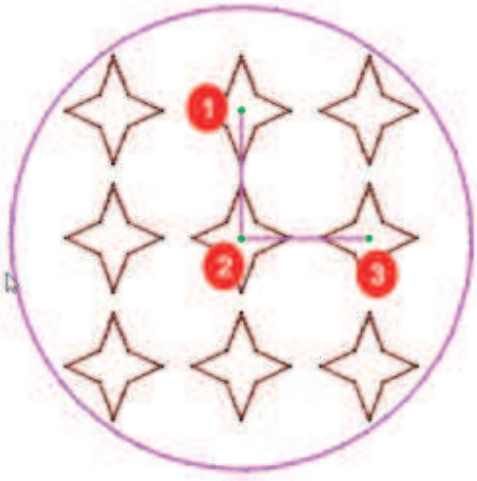
Usando il pulsante Separa in oggetti è possibile convertire le ripetizioni dell'Arrangiamento in singoli oggetti. Ciò significa che puoi eliminare, spostare o aggiungere / copiare oggetti manualmente. Questa opzione viene utilizzata principalmente per evitare sovrapposizioni e perfezionare determinati progetti.

Modifica Arrangiamento

In generale, dobbiamo ricordare che il modello di riempimento può essere modificato in 2 modi. Innanzitutto utilizzando le "Proprietà" di ciascun modello di riempimento e il secondo utilizzando "Modifica nodi" ci sono maniglie speciali che possono essere utilizzate per regolare il modello di riempimento. Ad esempio quando si utilizza il riempimento "Rettangolo", è possibile modificare il motivo di riempimento utilizzando le "proprietà" come nella parte sinistra della figura seguente, ma è anche possibile utilizzare gli handle di controllo disponibili se si "Modifica nodi" per l'Arrangiamento oggetto come nella parte destra della figura.



Proprietà del riempimento "Rettangolo"

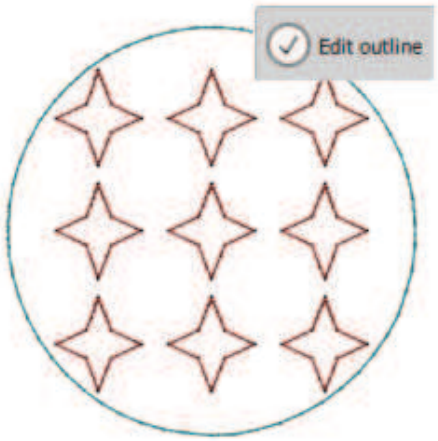


Riempi le maniglie del modello mentre usi "Modifica nodi".

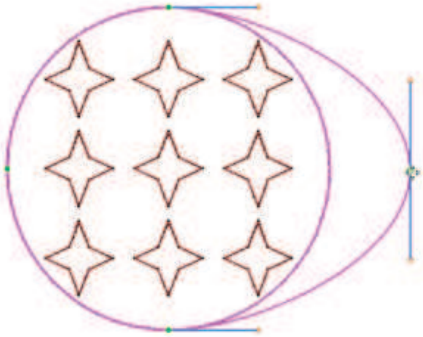
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifica contorno

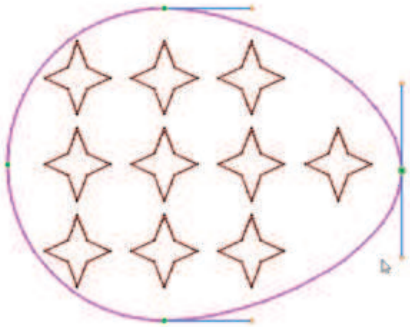
Per oggetti normali quando si utilizza "Modifica nodi" è possibile modificare il loro contorno. Per gli oggetti su cui è applicato l'array sul riempimento quando si "Modifica nodi" è possibile regolare il motivo di riempimento come descritto in precedenza. Ma nel caso in cui si voglia veramente modificare il contorno di questi oggetti è necessario abilitare l'opzione "Modifica contorno" nella barra "Opzioni strumenti". Dopo aver abilitato l'opzione "Modifica contorno", possiamo modificare il contorno dell'oggetto come qualsiasi altro oggetto normale.



Abilita modifica struttura



Sposta qualsiasi nodo



La forma dell'oggetto è cambiata

Rettangolo

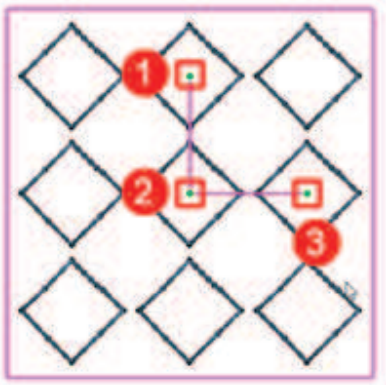
Quando si applica l'Arrangiamento utilizzando il riempimento rettangolare, viene creata una griglia rettangolare e le copie dell'oggetto di riempimento vengono posizionate sulla griglia. È possibile modificare l'aspetto dell'Arrangiamento in 2 modi. Innanzitutto utilizzando le proprietà per controllare la distanza orizzontale - verticale e l'angolo di inizio - inclinazione.

- Spaziatura orizzontale
- Spaziatura verticale
- Angolo di partenza
- Angolo di inclinazione



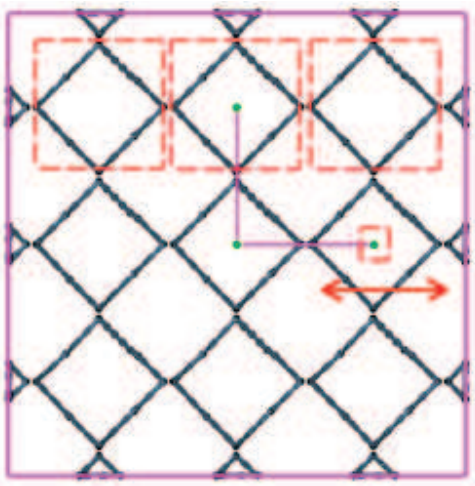
È inoltre possibile modificare l'aspetto dell'Arrangiamento utilizzando i controlli visualizzati sulla modalità di modifica del nodo. Come puoi vedere nella figura seguente, un quadratino d'angolo appare nella modalità di modifica del nodo. Usando la leva di comando 1 è possibile regolare sia la "Distanza verticale" che l'"Angolo di inclinazione". Utilizzando la maniglia di controllo 2 è possibile modificare il centro dell'Arrangiamento. Questo è il primo oggetto dell'Arrangiamento, l'intera griglia rettangolare è basata su questo oggetto. Tutti gli altri oggetti verranno posizionati in base alla posizione del primo, seguendo i parametri del tipo di riempimento dell'Arrangiamento. Utilizzando la maniglia di controllo 3 è possibile regolare "Distanza orizzontale" e "Angolo iniziale".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

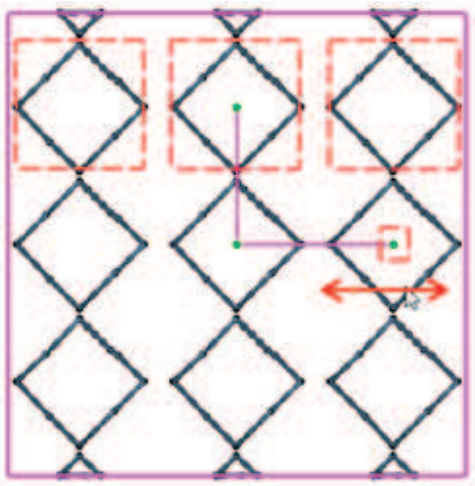


Spaziatura orizzontale

Questo valore numerico definisce la distanza orizzontale tra le copie della stessa linea orizzontale. È possibile digitare qualsiasi valore numerico e premere "Invio" per applicare. È inoltre possibile regolare la spaziatura tra le copie orizzontali, nella modalità di modifica del nodo, utilizzando la manopola di controllo indicata nella seguente figura. Fare clic e trascinare per modificare la lunghezza della linea che termina sulla maniglia, la distanza orizzontale cambia in base al movimento della manopola di comando. A questo punto dobbiamo ricordare che puoi tenere premuto il tasto "Ctrl" (tasto MacOS Cmd) in modo che il movimento si agganci sull'asse orizzontale. Usando la stessa maniglia puoi anche regolare "Angolo iniziale" su cui si basa la griglia rettangolare.



Spaziatura orizzontale 0

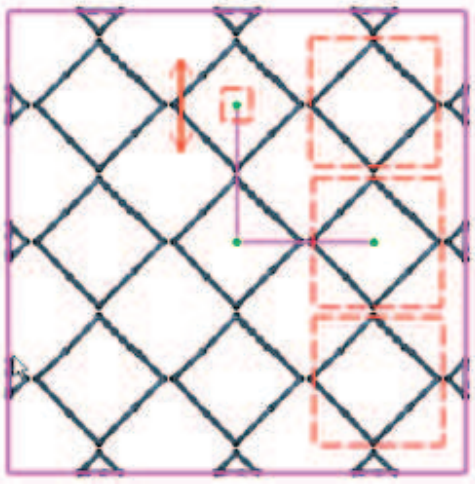


Spaziatura orizzontale 1,5

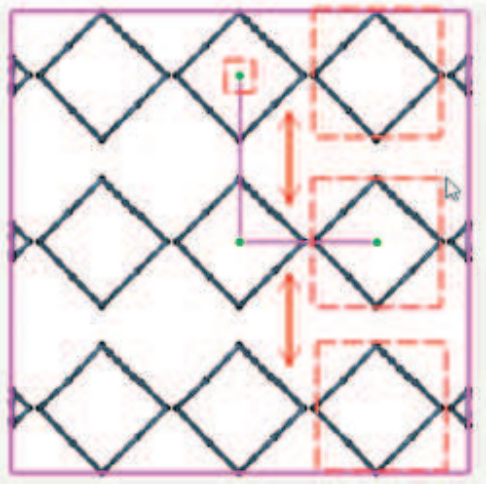
Spaziatura verticale

Questo valore numerico definisce la distanza verticale tra le linee. È possibile digitare qualsiasi valore numerico e premere "Invio" per applicare. È anche possibile regolare la spaziatura tra le linee, nella modalità di modifica del nodo, utilizzando l'handle di controllo indicato nella seguente figura. Fare clic e trascinare per modificare la lunghezza della linea che termina sulla maniglia, la distanza verticale cambia in base al movimento della manopola di comando. A questo punto dobbiamo ricordare che puoi tenere premuto il tasto "Ctrl" (tasto MacOS Cmd) in modo che il movimento si agganci sull'asse orizzontale. Usando la stessa maniglia puoi anche regolare l'angolo di inclinazione su cui si basa la griglia rettangolare.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



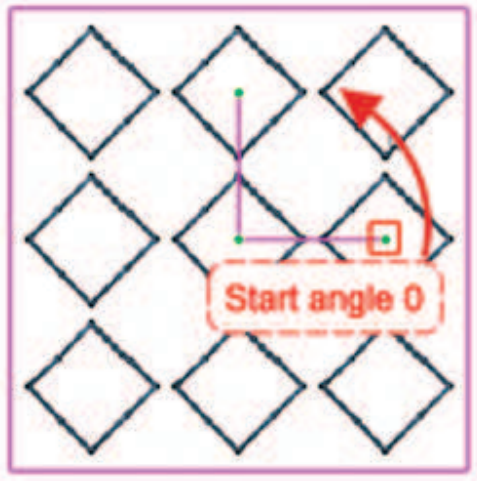
Distanza verticale 0



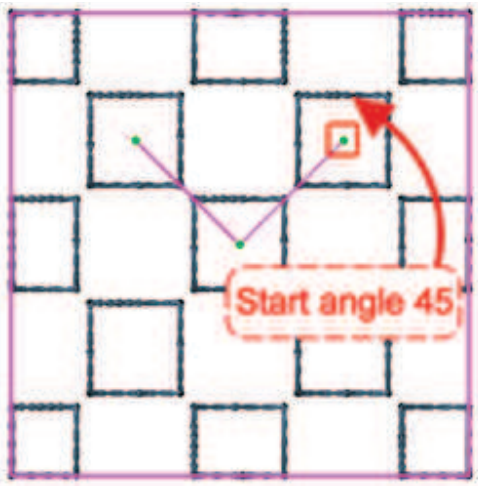
Distanza verticale 2mm

Angolo di partenza

Questo valore numerico definisce i gradi da cui inizierà il riempimento del motivo. È inoltre possibile spostare il nodo come indicato nelle figure seguenti per modificare l'angolo iniziale. In realtà il modello di posizionamento cambia l'angolo contemporaneamente. La maniglia del modello si sta muovendo così com'è. L'angolo tra le linee della maniglia rimane lo stesso quando si modifica la maniglia che regola l'angolo iniziale.



Sposta questo nodo per cambiare l'angolo iniziale



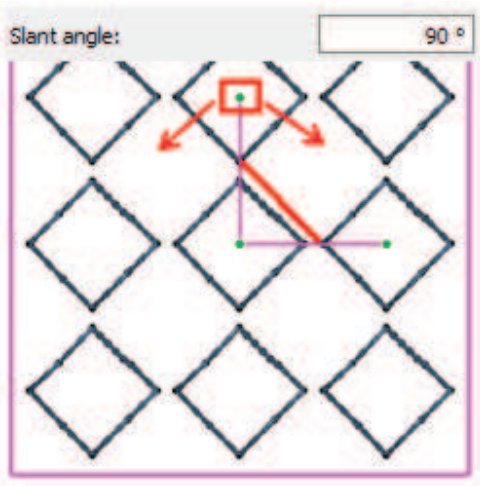
L'angolo iniziale è cambiato e l'intero punto del modello.

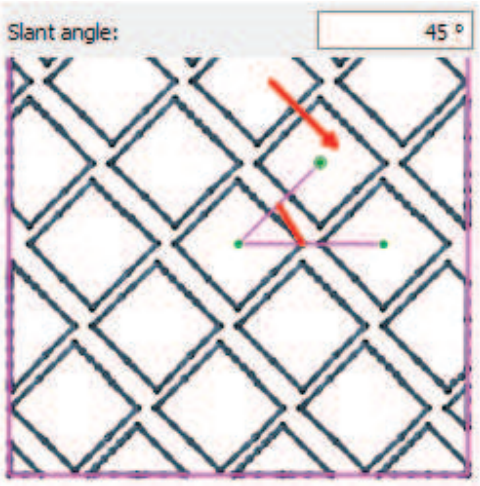
Angolo di inclinazione

L'angolo di inclinazione definisce il posizionamento del modello. Questo valore numerico definisce i gradi dell'angolo della maniglia del modello. Come possiamo vedere nella figura seguente, l'angolo di inclinazione è di 90 gradi. Si modifica il valore numerico sulla barra degli strumenti Proprietà, ma è anche possibile spostare questo nodo come mostrato nella figura seguente per modificare l'angolo di inclinazione. L'angolo di inclinazione è cambiato e puoi vedere che il modello di riempimento è molto diverso. Tutte le

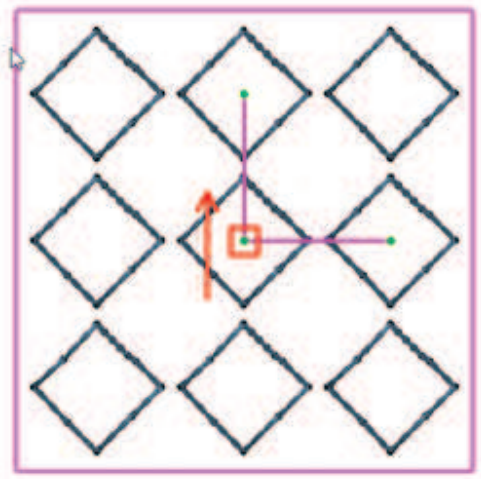
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

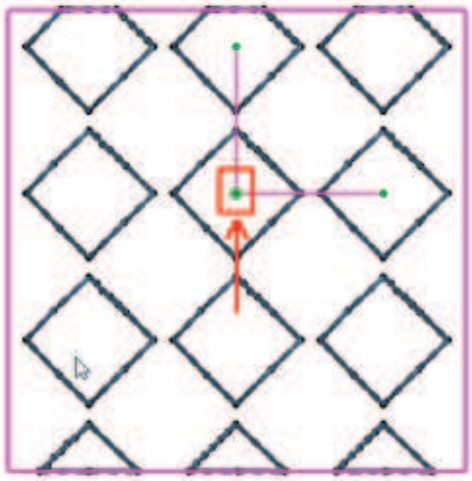
altre opzioni rimangono invariate e in molti casi si può avere questa sovrapposizione di copie e si deve cambiare la distanza orizzontale - verticale per migliorare l'aspetto dell'Arrangiamento.





Infine, dobbiamo ricordare che possiamo spostare il centro del riempimento Arrangiamento (Punto di controllo 1) per cambiare il modo in cui le copie vengono posizionate. Di default il centro dell'Arrangiamento è posizionato al centro dell'oggetto. Come possiamo vedere il centro della prima copia inizia dal centro, ma tutte le copie in basso non sono complete. Non ci piace il posizionamento delle copie ai bordi dell'oggetto come possiamo vedere la parte sinistra della figura. Spostare il centro dell'Arrangiamento come indicato nella parte destra della figura sottostante e vedere come tutte le copie si adattano alla forma.



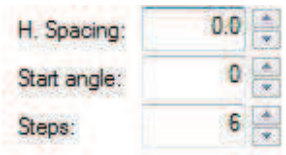


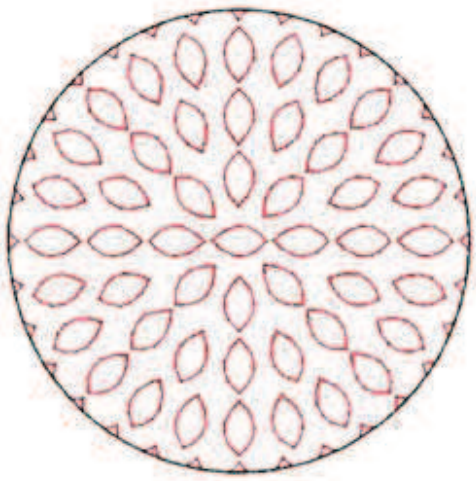
Circolare

Quando si applica la matrice utilizzando il riempimento circolare, viene creata una griglia circolare e le copie dell'oggetto di riempimento vengono posizionate sul cerchio. Informazioni dettagliate su tutte le proprietà del riempimento Arrangiamento si trovano nella rispettiva sezione del capitolo Trasformazioni ricamo. A questo punto presenteremo solo le proprietà che influenzano il pattern di riempimento dell'Arrangiamento.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

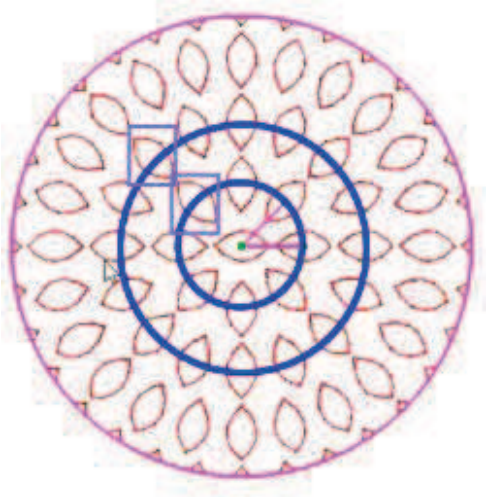
- Spaziatura orizzonatale
- Angolo d'inizio
- Passi



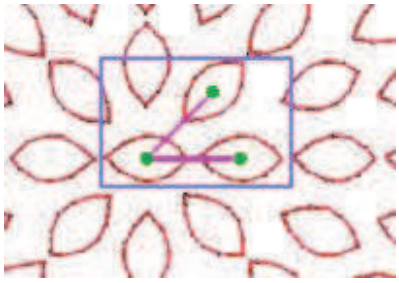


Spaziatura orizzontale

Quando si applica il riempimento di Arrangiamento usando l'opzione Dispositivo circolare, il programma crea copie di un oggetto di base e posiziona le copie su una griglia circolare. La griglia circolare ha cerchi interni. Usando questa opzione puoi definire la distanza tra i cerchi. In realtà il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i rettangoli che includono una qualsiasi delle copie.

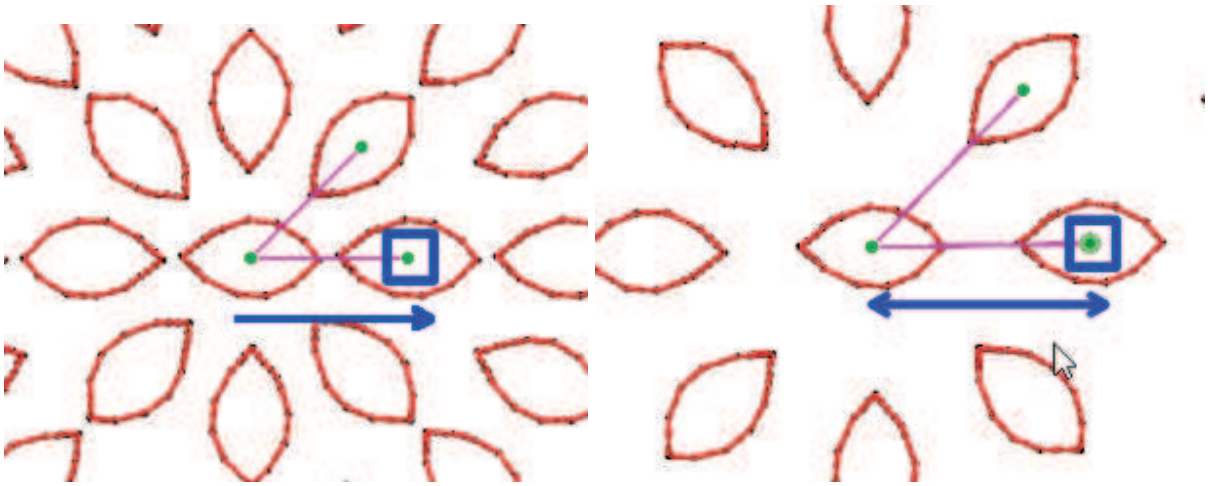


Nella modalità di modifica del nodo viene visualizzato un handle di modello. Usando i nodi di questo schema, possiamo regolare la spaziatura orizzontale.



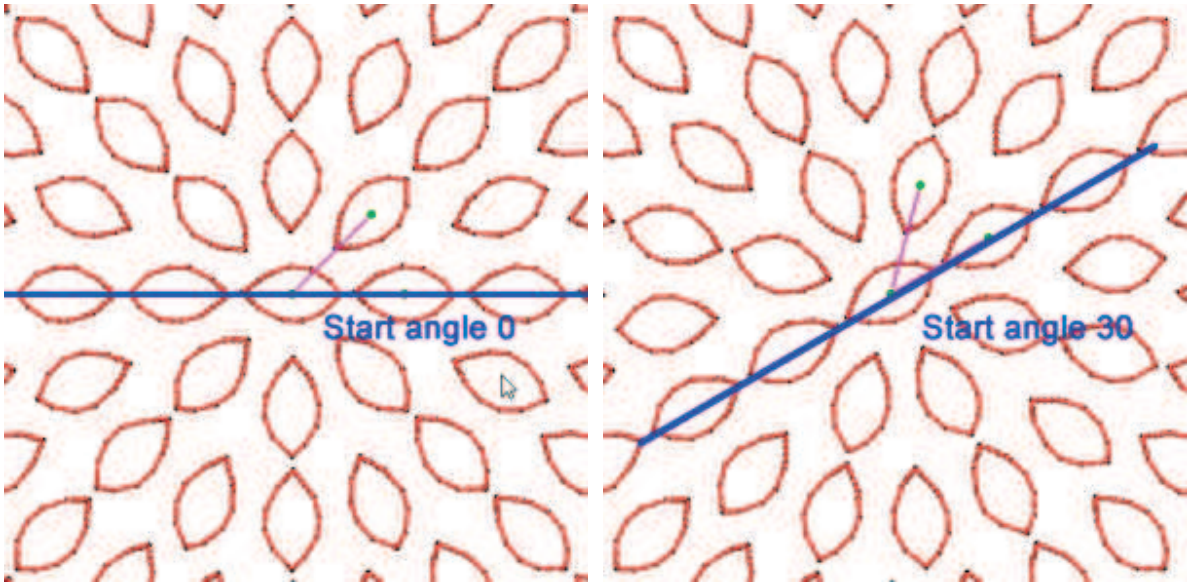
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Fare clic e trascinare per spostare questo nodo, nella direzione indicata dalla freccia per aumentare la spaziatura orizzontale o la direzione opposta per ridurre la spaziatura orizzontale. Mentre trascini puoi vedere le maniglie che si ingrandiscono, rilascia il mouse per applicare l'operazione.



Angolo d'inizio

Nel posizionamento circolare c'è sempre una linea in cui le copie sono posizionate su una linea retta e il resto delle copie segue la posizione di questa linea dell'angolo iniziale. L'intero modello cambia per seguire l'angolo iniziale, le copie di ciascun cerchio sono posizionate secondo la linea dell'angolo iniziale.

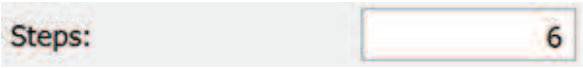


Passi

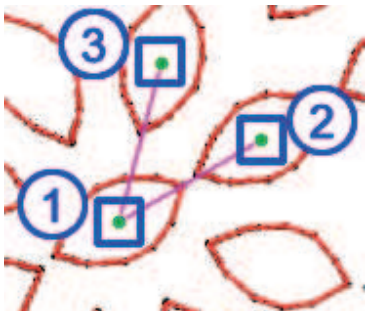
Il parametro Passi, definisce il passaggio di incremento delle copie aggiunte sui cerchi interni di posizionamento circolare, a partire dal centro dell'Arrangiamento. Prima viene aggiunta una copia al centro del cerchio. Quindi nel primo cerchio il numero di copie è il numero definito dalla proprietà Passi, nel nostro caso abbiamo 8 copie. Il cerchio successivo aumenta il numero di copie incluse per il numero del passo,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

quindi il secondo cerchio ha 16 copie. Il terzo cerchio avrà 24 oggetti di copia, ecc. L'oggetto dello stesso cerchio viene distribuito in modo uniforme.

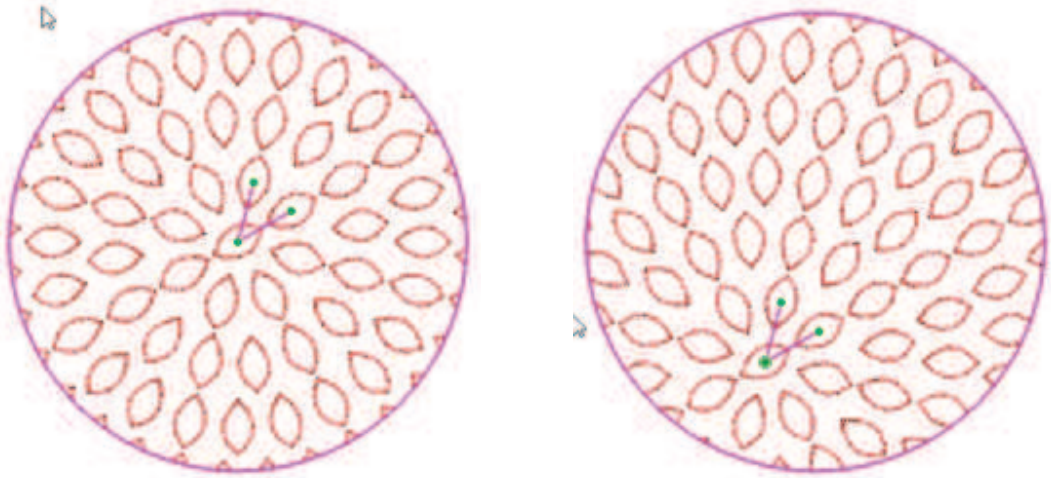


Quando si modifica il riempimento dell'array circolare utilizzando l'editor del nodo, ci sono tre punti di controllo:



- Punto di controllo 1 specifica la posizione del primo oggetto che verrà ripetuto. Tutti gli altri oggetti saranno posizionati in base al primo, seguendo i parametri dell'array Circular. Possiamo spostare questo punto di controllo e cambiare il centro del cerchio.
- La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro Spaziatura. In realtà il valore numerico definisce la distanza tra i rettangoli che includono una qualsiasi delle copie e non la lunghezza da nodo1 a nodo2.
- Utilizzando il nodo di controllo 2 è possibile specificare l'angolo iniziale.
- Utilizzando il nodo di controllo 3, è possibile regolare il numero di proprietà Passi.

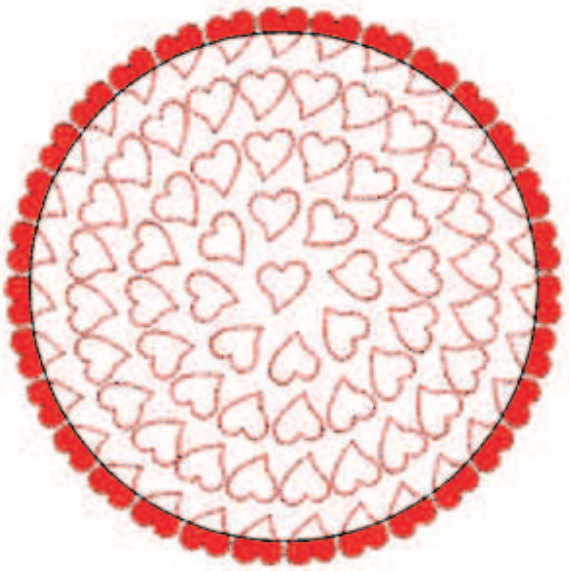
Come accennato in precedenza, possiamo spostare il punto di controllo 1 (il centro del cerchio) per creare un design come quello sopra. Partendo dal disegno a sinistra con il modello circolare standard possiamo facilmente passare al design sulla destra con il centro del cerchio modificato.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Contorno

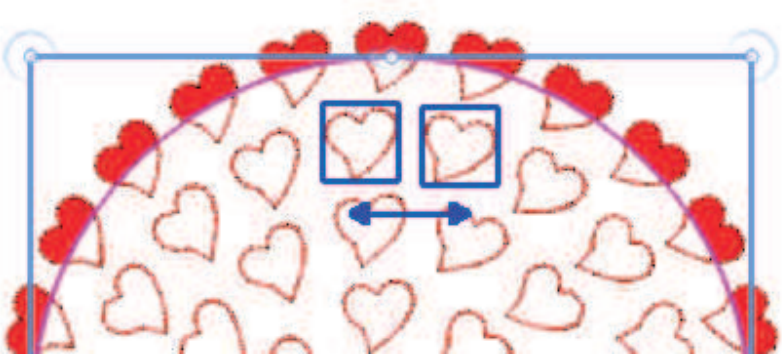
L'arrangiamento del contorno ha i seguenti parametri:



Spaziatura O.

Il parametro Spaziatura orizzontale specifica la distanza tra i rettangoli che includono ciascun oggetto ripetuto dello stesso contorno. In questo caso, la spaziatura potrebbe non essere precisa, poiché gli oggetti dello stesso contorno dovrebbero essere distribuiti uniformemente.





Spaziatura V.

Il parametro Spaziatura verticale specifica la distanza tra i rettangoli che includono ciascun oggetto ripetuto, di contorni diversi (adiacenti). In questo caso, la spaziatura potrebbe non essere precisa, poiché i contorni dovrebbero essere posizionati in modo da non lasciare grossi spazi vuoti nel mezzo dell'oggetto.

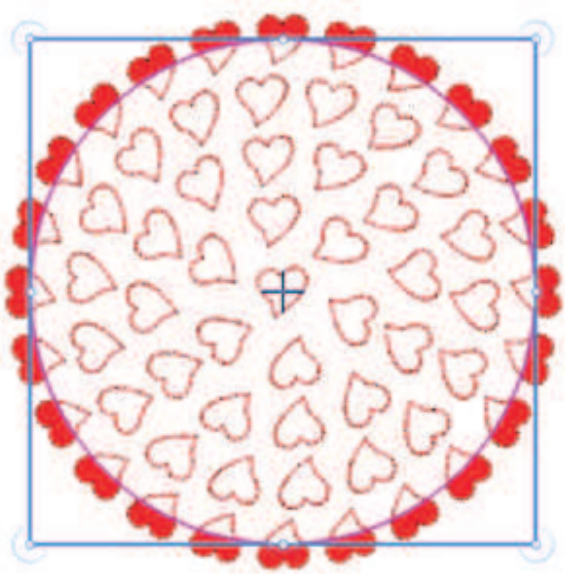
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Segui angolo

Con il parametro Follow angle puoi specificare se l'oggetto ripetuto verrà ruotato, per seguire la direzione del contorno o se manterrà l'angolo dell'oggetto originale.



Con "Segui angolo"

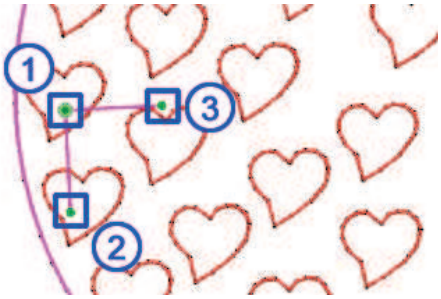


Senza "Segui angolo"

Modifica dei nodi dell'arrangiamento del contorno

Quando si seleziona un oggetto riempito con l'arrangiamento del contorno e si fa clic sull'icona Editor del nodo, è possibile modificare i punti di controllo del posizionamento degli oggetti. Ci sono tre punti di controllo

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



❖Punto di controllo 1 specifica l'offset del parametro, in cui verrà posizionato il primo contorno.

❖La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro Spaziatura.

❖La distanza tra i punti di controllo 1 e 3 specifica il parametro Spaziatura verticale.

Non è possibile modificare l'angolo delle linee 1-2 e 1-3 poiché non è possibile modificare l'angolo iniziale o inclinato nel tipo di riempimento contorno.

Se desideri modificare i contorni dell'oggetto devi abilitare il parametro "Modifica contorno" dalla barra degli strumenti "Opzioni strumento"

Linea singola

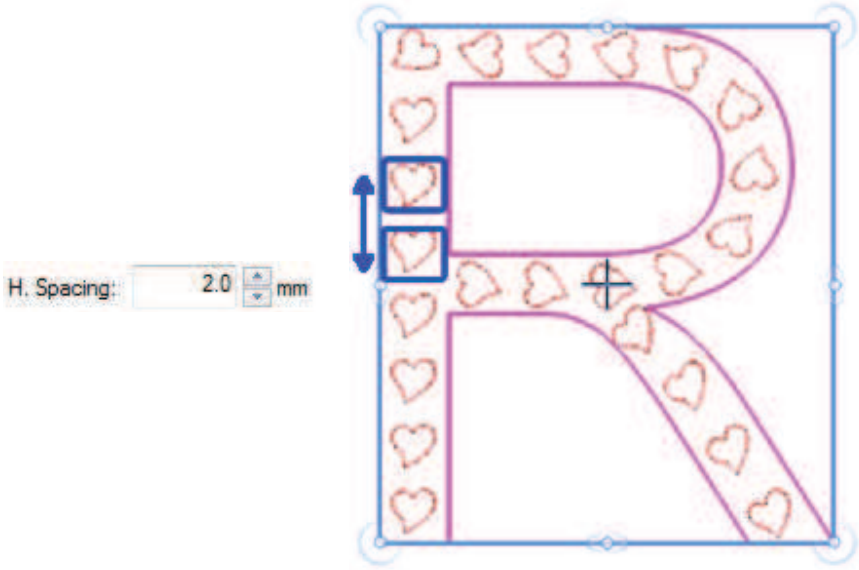
L'arrangiamento a riga singola ha solo il seguente parametro:



Spaziatura

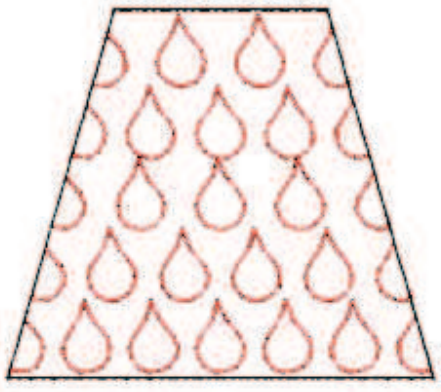
Il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i rettangoli che includono ciascun oggetto ripetuto. La spaziatura in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché la matrice della stessa lettera dovrebbe essere distribuita in modo uniforme.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Adatta alla forma

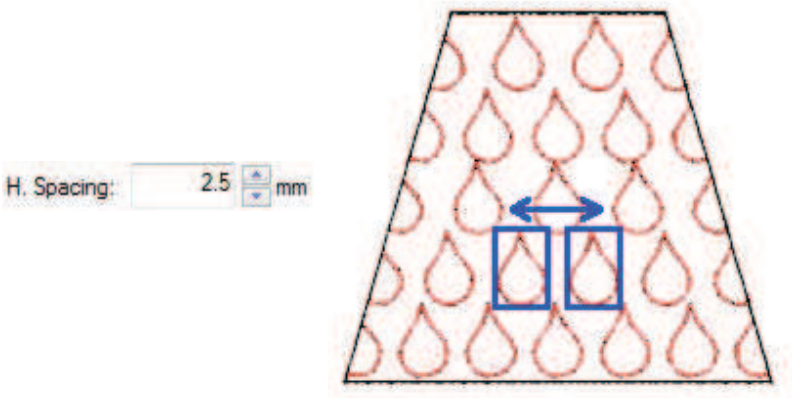
L'arrangiamento Adatta alla forma ha i seguenti parametri:



Spaziatura O.

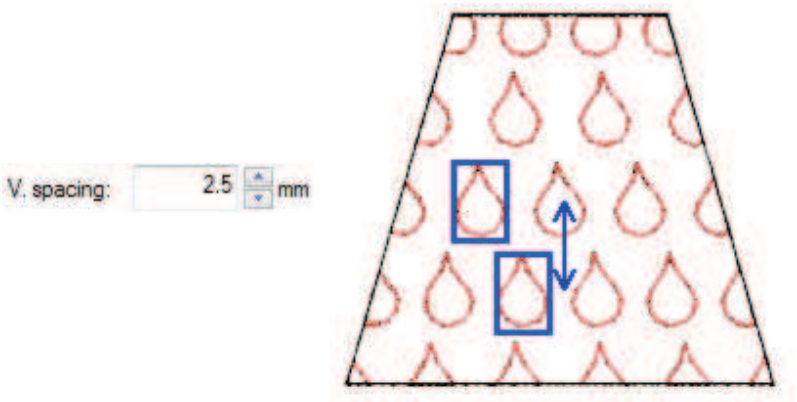
Il parametro Spaziatura O. specifica la distanza tra i rettangoli che includono ciascun oggetto ripetuto. In questo caso, la spaziatura potrebbe non essere precisa, poiché gli oggetti della stessa lettera dovrebbero essere equamente distribuiti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



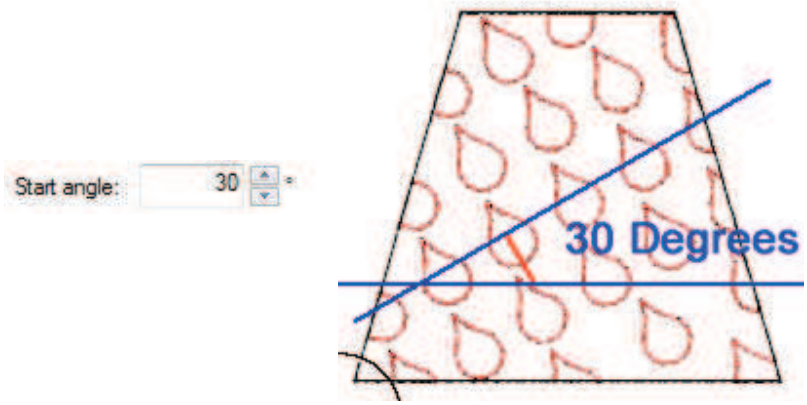
Spaziatura V.

Il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i rettangoli che possono includere ciascun oggetto ripetuto.



Angolo di partenza

Il parametro Angolo iniziale specifica l'angolo delle linee orizzontali degli oggetti ripetuti, che riempirà l'area specificata. Quando l'angolo iniziale è impostato su 0 gradi, le linee saranno orizzontali

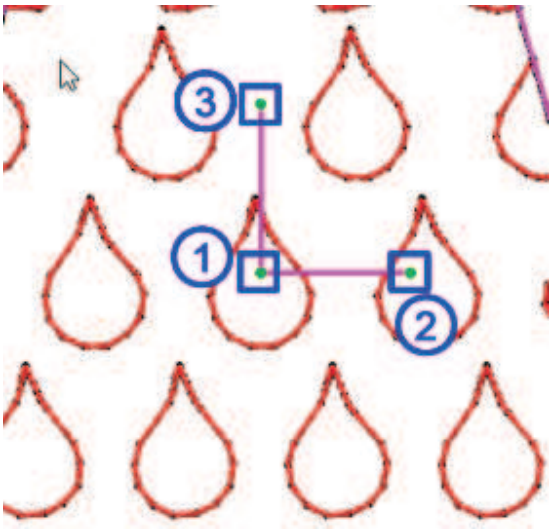


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifica del nodo di Adatta alla forma

Quando si modifica un oggetto riempito con Adatta alla forma in modalità Modifica nodo, è possibile modificare i punti di controllo del posizionamento dell'arrangiamento.

Ci sono tre punti di controllo:



Punto di controllo 1 specifica la posizione verticale del primo oggetto dell'arrangiamento. Tutti gli altri oggetti verranno posizionati in base al primo seguendo i parametri del tipo di riempimento dell'arrangiamento.

La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro Spaziatura.

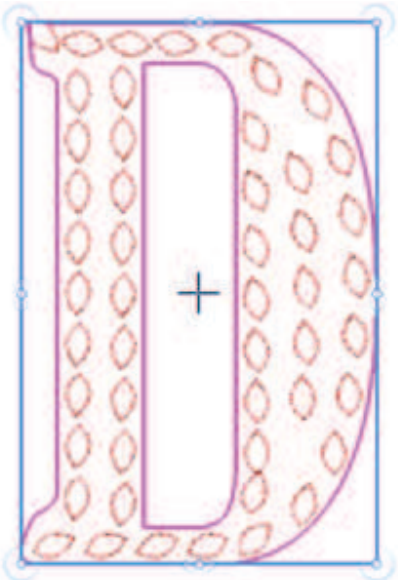
- L'angolo della linea 1-2, specifica l'angolo di partenza.
- La distanza tra i punti di controllo 1 e 3 specifica il parametro Spaziatura verticale.

L'angolo della linea 1-3 non può essere modificato poiché non ha alcun significato Adatta alla forma

Se si desidera modificare i contorni dell'oggetto, è necessario abilitare il parametro "Modifica contorno" dalla barra degli strumenti "Opzioni strumento".

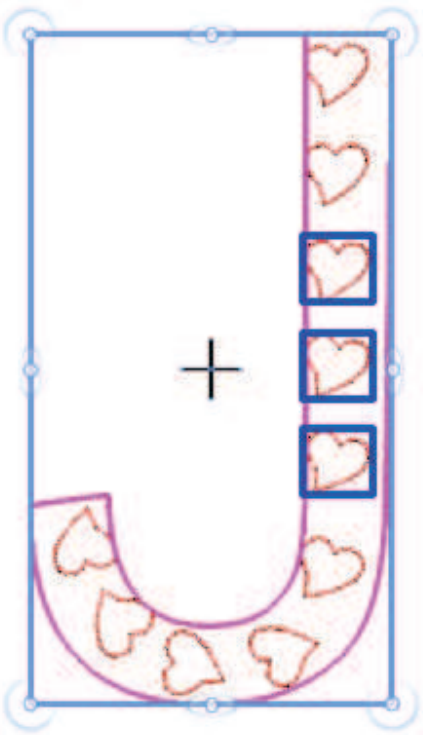
Adatta alla linea

La matrice di adattamento alla linea ha il seguente parametro:



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Spaziatura O.



Il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i rettangoli che includono ciascun oggetto ripetuto.

La spaziatura in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché le copie della stessa lettera dovrebbero essere distribuite uniformemente.

L'arrangiamento di riempimento alla linea non ha punti di controllo nell'editor di nodi.

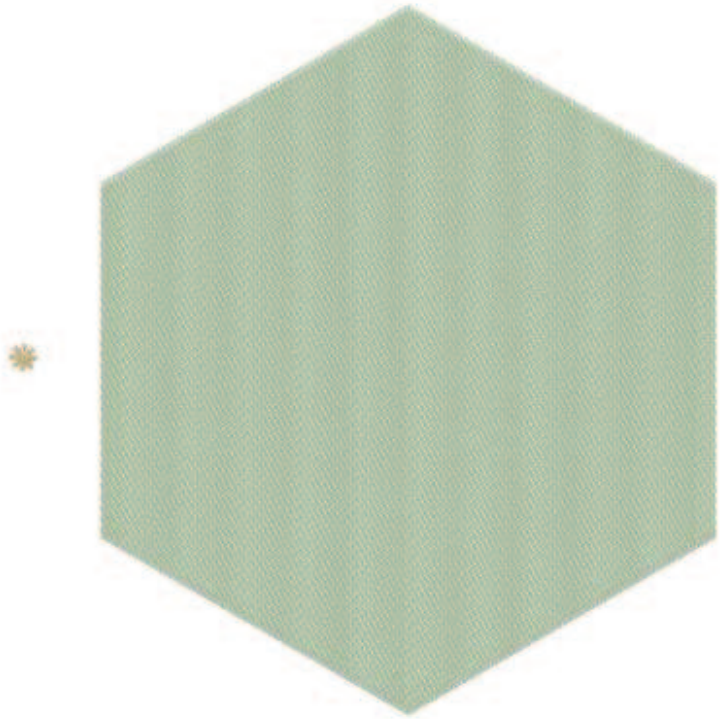
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Floral vine

"Vite floreale" è un tipo di riempimento di matrice speciale che crea automaticamente bellissimi disegni floreali.

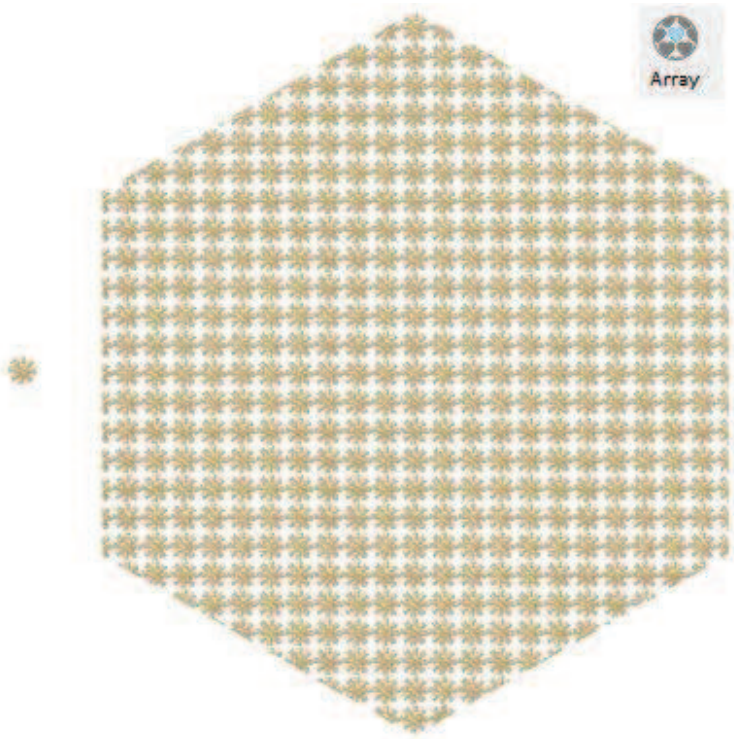
Per creare un oggetto floreale devi prima:

1. Crea la forma su cui applicare il floreale, nonché il tipo di fiore e foglia (la foglia è facoltativa) che desideri utilizzare

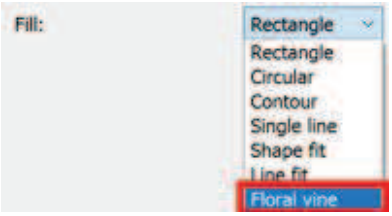


2. Seleziona entrambi gli oggetti e fai clic sullo strumento "Matrice" dalla barra degli strumenti "Proprietà"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



3. Seleziona l'oggetto "Array" e dalla barra delle proprietà seleziona l'opzione "Vite floreale" dal menu a discesa "Riempi".



4. Il disegno floreale riempirà l'area della forma selezionata e produrrà il seguente risultato che è possibile modificare ulteriormente se lo si desidera.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

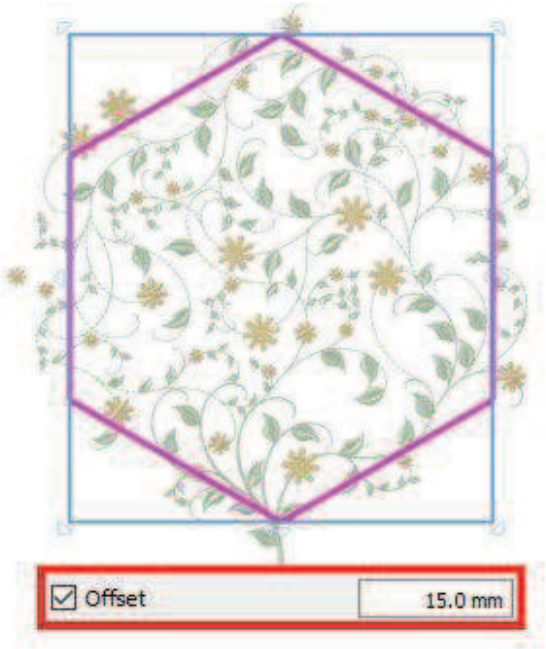


I parametri di "Vite floreale" sono mostrati nel roll up "Proprietà".

Offset

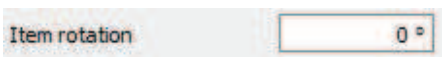


Il parametro Offset consente di specificare la distanza tra il contorno della forma e la fine del floreale.



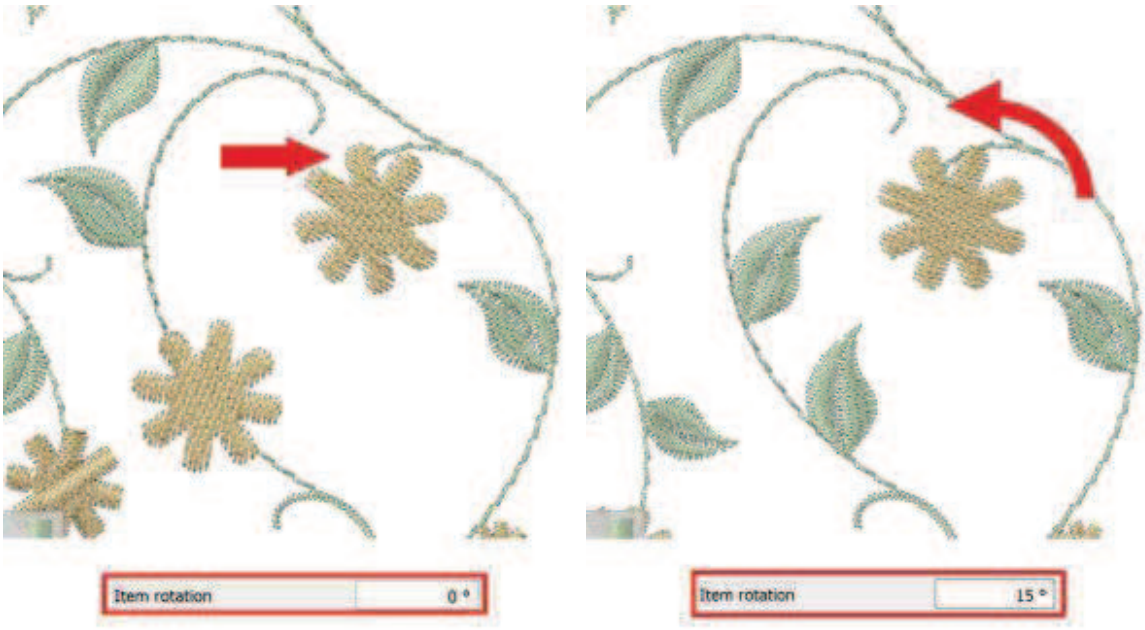


Rotazione dell'oggetto

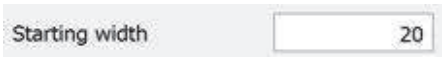


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

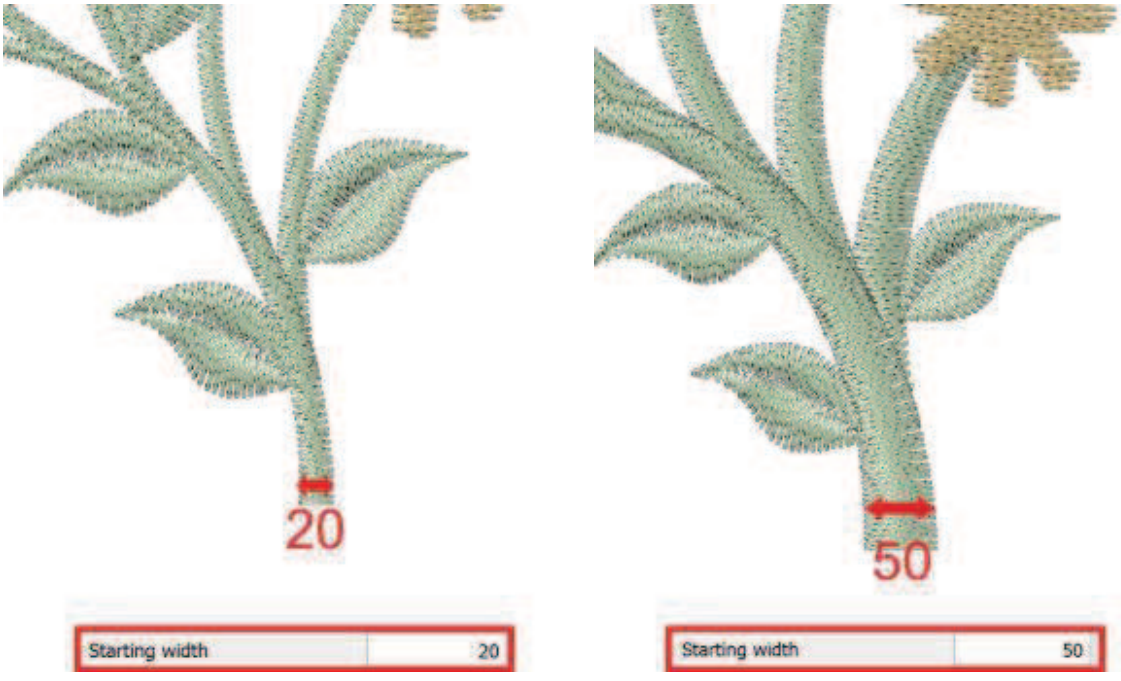
Questo parametro ruota l'oggetto base. Specificare la rotazione dell'oggetto in gradi e tutte le copie della matrice vengono ruotate come se l'oggetto iniziale fosse ruotato in base ai gradi impostati. Nella vite floreale tali rotazioni possono innescare un ricalcolo del disegno portando quindi a diversi risultati floreali.



Larghezza iniziale

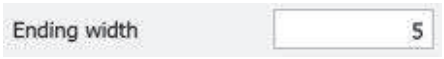


Con questo valore è possibile specificare la larghezza iniziale dello stelo. Il valore predefinito è 20.

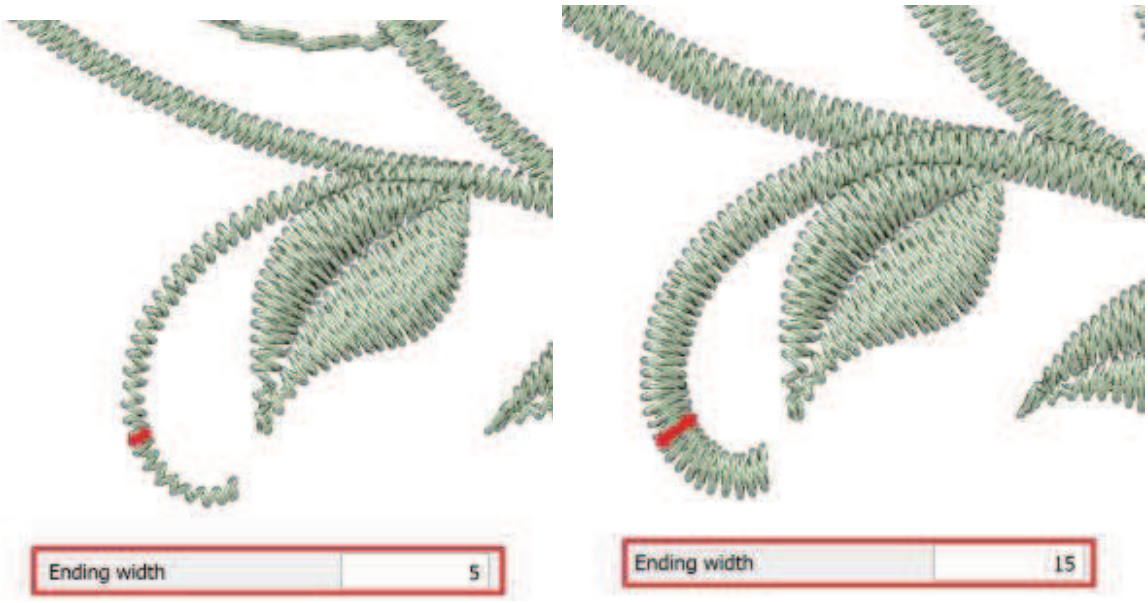


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

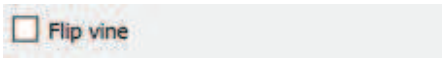
Larghezza finale



Con questo valore è possibile specificare la larghezza finale dello stelo. Il valore predefinito è 5.



Capovolgi la vite

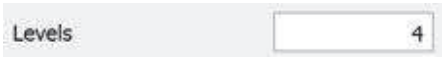


Con questa casella di controllo è possibile specificare se si desidera capovolgere (opzione speculare) la vite del disegno o meno.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

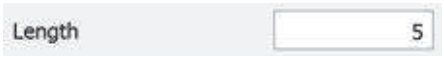
Livelli



Con questo valore è possibile specificare la complessità dei rami floreali. Il valore predefinito è 4, che è anche il valore più alto.



Lunghezza

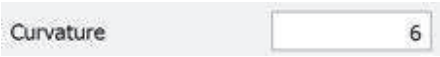


Con questo valore è possibile specificare la lunghezza dei rami. Valori più alti diminuiscono la complessità e viceversa. Il valore predefinito è 5.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Curvatura

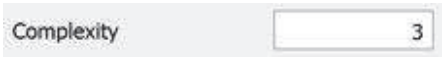


Con questo valore è possibile specificare la curvatura dei rami. Valori più alti aumentano la curvatura dei rami e viceversa. Il valore predefinito è 6.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Complessità



Con questo valore è possibile specificare la complessità dei rami. Valori più alti aumentano la complessità e viceversa. Il valore predefinito è 3.



Scala

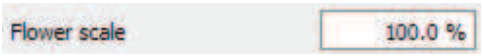


Con questo valore è possibile ridimensionare il disegno floreale della vite all'interno della forma dell'array. Maggiore è il valore percentuale, maggiori sono i rami della vite floreale e viceversa.

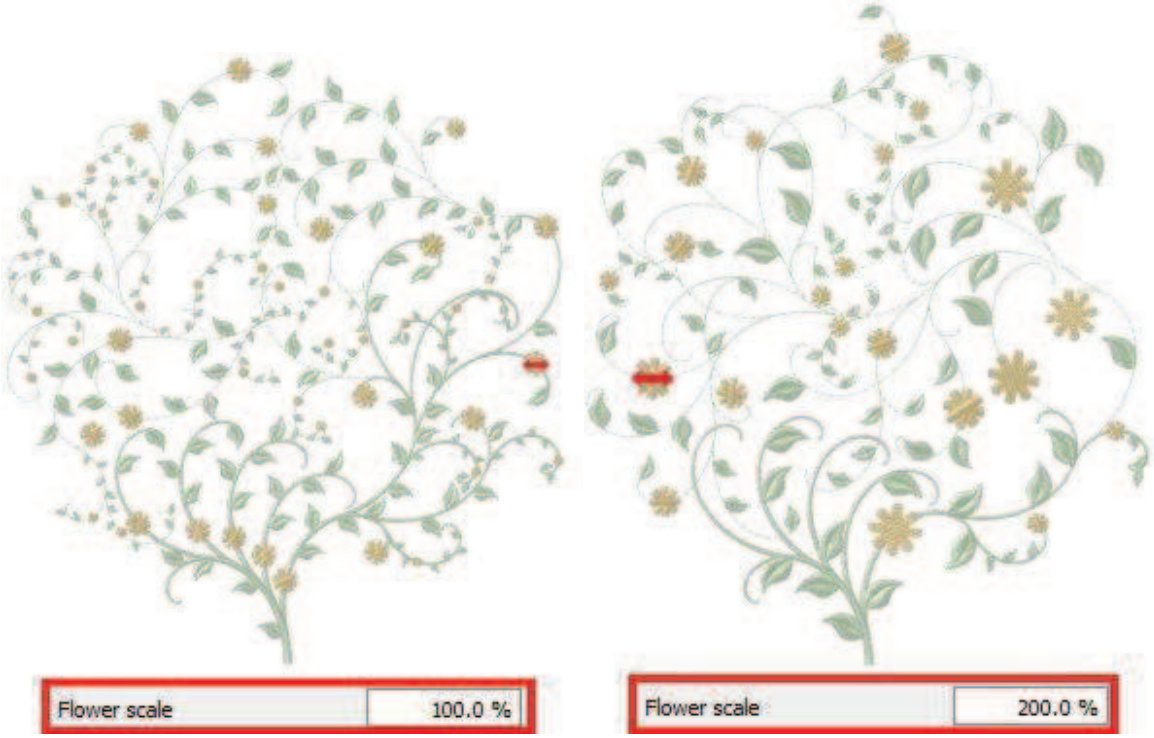
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Scala del fiore

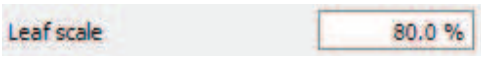


Con questo valore puoi ridimensionare i fiori del disegno floreale della vite all'interno della forma Matrice. Maggiore è la percentuale, maggiore è la dimensione dei fiori e viceversa.



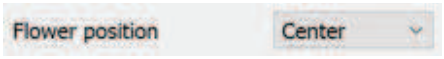
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Scala della foglia



Con questo valore puoi ridimensionare le foglie del disegno floreale della vite all'interno della forma Array. Maggiore è la percentuale, maggiore è la dimensione delle foglie e viceversa.

Posizione dei fiori



Con questo menu a discesa è possibile specificare se si desidera posizionare i fiori "Sopra", "Sotto" o "Centro" sui rami del disegno floreale.

Ripristina i valori predefiniti



Con questa opzione è possibile ripristinare tutte le opzioni floreali di vite a quelle predefinite.

La maggior parte di questi parametri è correlata, quindi quando un parametro viene modificato dall'utente, il software modifica di conseguenza il resto dei parametri correlati.

Punto di partenza della vite floreale

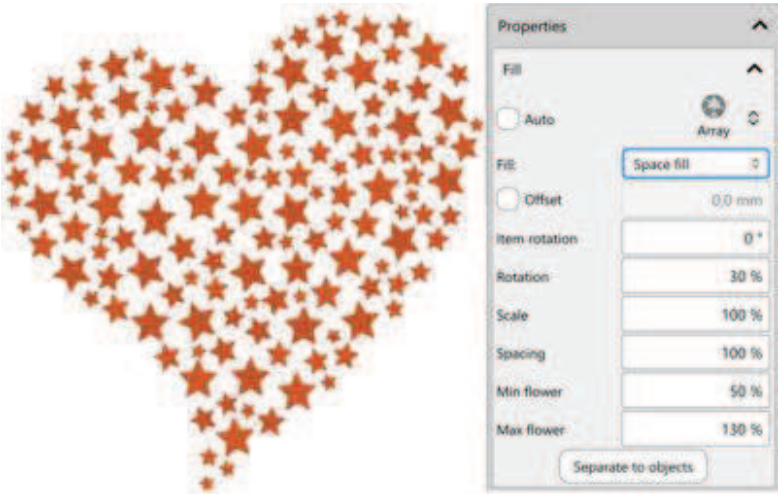
Un altro parametro importante del tipo di vite floreale è il punto da cui inizierà. Questo può essere impostato dallo strumento "Flusso punto". Facendo clic sullo strumento "Flusso punto" è possibile fare clic e trascinare il mouse per specificare la direzione e la lunghezza dello stelo. Sull'icona a sinistra, lo stelo inizia dal basso, mentre a destra lo stelo inizia dall'angolo in alto a destra.

Space Fill

Il nostro innovativo tipo "Riempimento Spaziale" utilizza copie della forma interna per creare un aspetto unico e organico per l'area esterna della forma. Le copie vengono scalate e ruotate in modo casuale per aggiungere dimensione e consistenza al disegno. Questo tipo di riempimento può essere utilizzato in vari modi: provatelo su forme più grandi per aggiungere interesse visivo. Con il Riempimento Spaziale (Space Fill), i vostri progetti non avranno mai avuto un aspetto così dinamico.

L'esempio mostra una forma riempita con l'opzione "Riempimento Spaziale" insieme ai suoi parametri:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

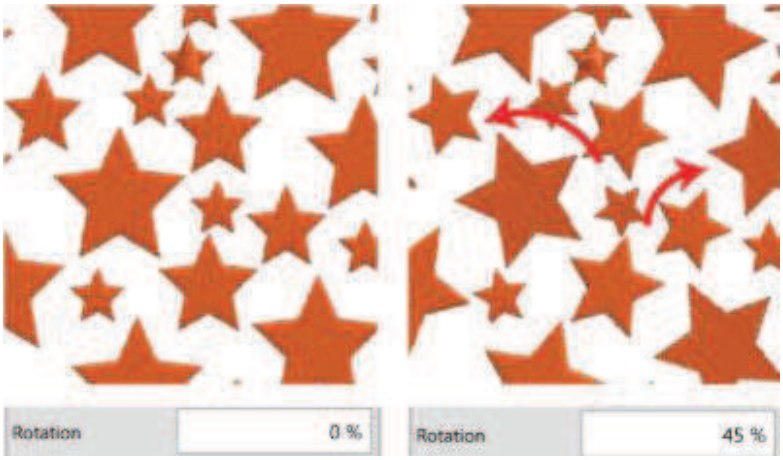


I parametri che si possono regolare per ottenere il risultato desiderato sono molti. I parametri "Offset", "Rotazione dell'oggetto" e "Separazione dagli oggetti" sono descritti nella sezione Riempimenti con Arrangiamentol restanti sono elencati qui di seguito.

La maggior parte dei valori dei parametri che si possono regolare sono in percentuale. Ciò significa che il valore è una percentuale della dimensione iniziale dell'oggetto utilizzata per creare il riempimento della matrice. Ad esempio, se il valore "Spaziatura" è impostato su 40%, la spaziatura tra gli oggetti sarà pari al 40% della dimensione iniziale dell'oggetto. Pertanto, se la dimensione iniziale è di 1 cm (raggio di un cerchio che copre l'oggetto), la spaziatura del 40% sarà pari a 0,4 cm di distanza tra i centri degli oggetti.

Rotazione

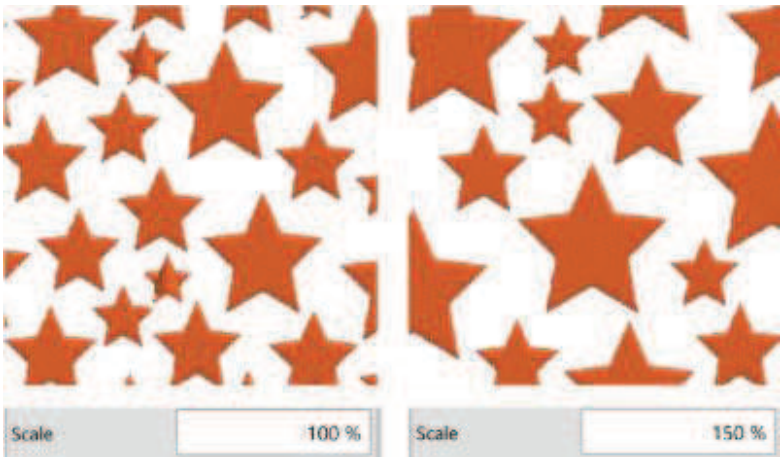
Questo parametro ruota le ripetizioni dell'oggetto iniziale in senso orario o antiorario in modo casuale. Specificando la rotazione delle ripetizioni in gradi, tutte le ripetizioni saranno ruotate in questi gradi.



Scala

Questo parametro ridimensiona la dimensione iniziale dell'oggetto matrice insieme a tutte le sue ripetizioni. Se si diminuisce il valore percentuale di "Scala", gli oggetti della matrice verranno scalati verso il basso e le ripetizioni aumenteranno. Se invece si aumenta il valore percentuale di "Scala", gli oggetti della matrice verranno scalati verso l'alto e le ripetizioni diminuiranno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Spaziatura

Il parametro "Spaziatura" specifica la distanza tra gli oggetti ripetuti nel riempimento. La spaziatura può non essere precisa, poiché gli oggetti hanno dimensioni diverse e devono rientrare in una forma esterna specifica.



Dimensione minima

Questo parametro specifica la dimensione minima degli oggetti ripetuti. Il software utilizzerà questo valore per impostare la dimensione minore degli oggetti della matrice di riempimento dello spazio e inizierà a ripeterli fino a raggiungere la dimensione massima.



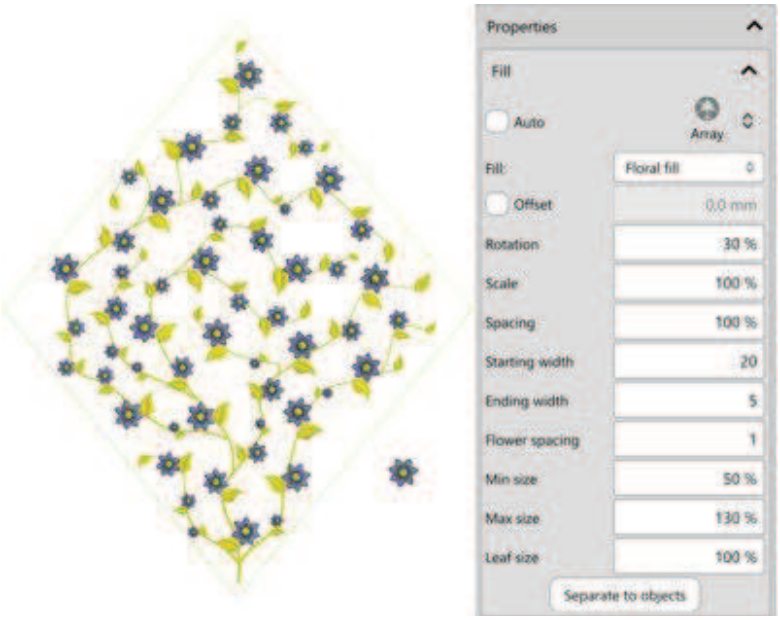
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Max Dimensione massima

Questo parametro specifica la dimensione massima degli oggetti ripetuti. Il software ottiene questo valore e lo imposta come dimensione massima per gli oggetti della matrice di riempimento dello spazio e non consente la creazione di oggetti più grandi.

Floral fill

Con il nuovo tipo di "Riempimento floreale", è ora possibile creare senza fatica splendidi ricami utilizzando i propri fiori. È sufficiente selezionare la forma da riempire, quindi selezionare il fiore e l'opzione "Riempimento floreale" e lasciare che la macchina faccia il resto. La matrice verrà riempita con un motivo unico e gradevole alla vista, utilizzando i fiori da voi scelti. Questo tipo di riempimento è perfetto per creare capi di abbigliamento, oggetti di arredamento e altro ancora.



L'esempio mostra una forma riempita con l'arrangiamento "Riempimento Floreale" insieme ai suoi parametri:

I parametri che si possono regolare per ottenere il risultato desiderato sono molti. I parametri "Offset" e "Separazione dagli oggetti" sono descritti nella sezioneRiempimento con ArrangamentoI restanti sono descritti di seguito.

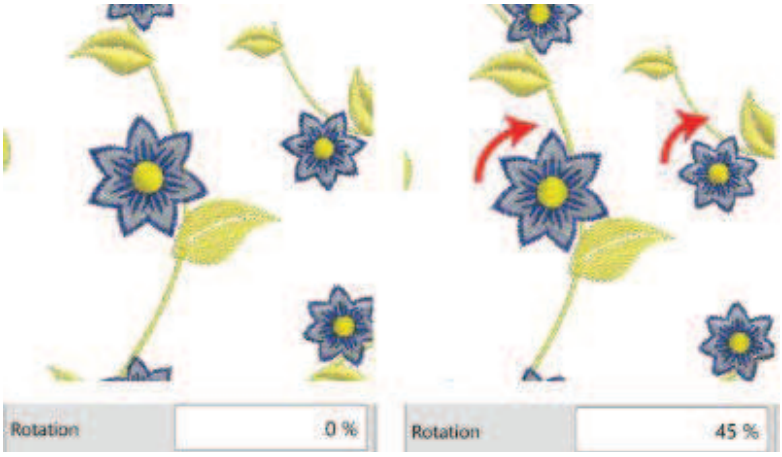
La maggior parte dei valori dei parametri che si possono regolare sono in percentuale. Ciò significa che il valore è una percentuale della dimensione iniziale dell'oggetto utilizzata per creare il riempimento della matrice. Ad esempio, se il valore "Spaziatura" è impostato su 40%, la spaziatura tra gli oggetti sarà pari al 40% della dimensione iniziale dell'oggetto. Pertanto, se la dimensione iniziale è di 1 cm (raggio di un cerchio che copre l'oggetto), la spaziatura del 40% corrisponderà a una distanza media di 0,4 cm tra i centri degli oggetti.

Rotazione

Questo parametro ruota il fiore utilizzato per riempire l'arrangiamento in senso orario o antiorario. È possibile specificare la rotazione delle ripetizioni in percentuale da 0 a 100 e tutte le ripetizioni saranno

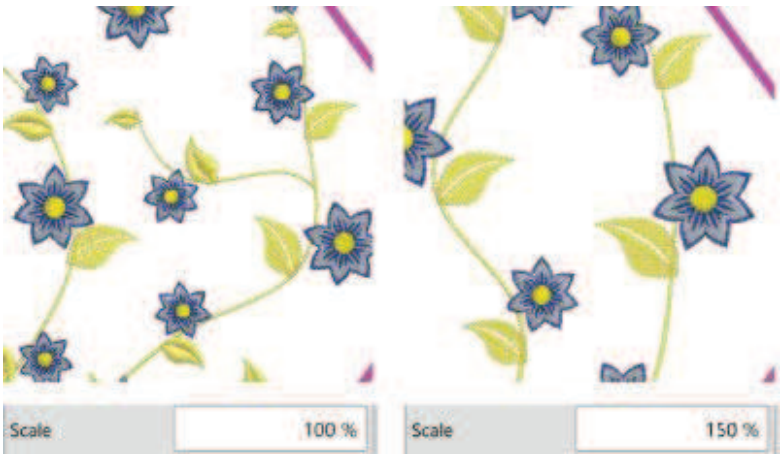
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ruotate con un raggio di 15 gradi, dove 0% è la posizione iniziale e 100% è la rotazione di 15 gradi dalla posizione iniziale.



Scala

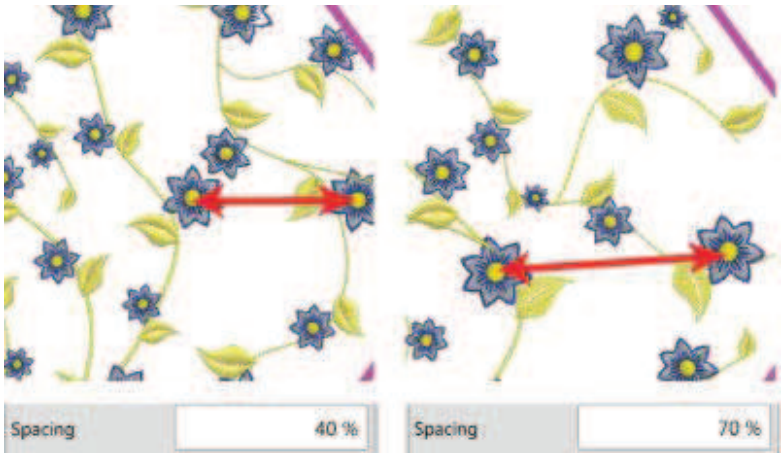
Questo parametro ridimensiona le dimensioni iniziali dell'oggetto floreale e di tutte le sue ripetizioni. Se si diminuisce il valore percentuale di "Scala", gli oggetti floreali verranno ridimensionati e le ripetizioni aumenteranno. Se invece si aumenta il valore percentuale di "Scala", gli oggetti floreali verranno scalati verso l'alto e le ripetizioni diminuiranno.



Spaziatura

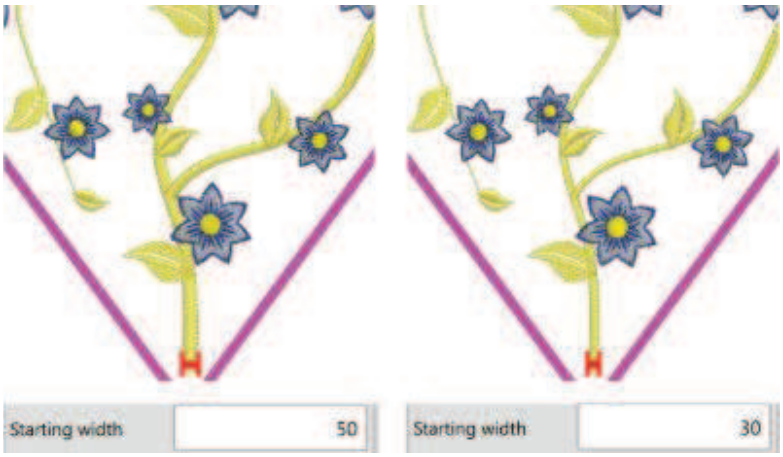
Il parametro "Spaziatura" specifica la distanza tra gli oggetti ripetuti nell'arrangiamento. La spaziatura può non essere precisa, poiché gli oggetti hanno dimensioni diverse e devono trovarsi in posizioni specifiche dello stelo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



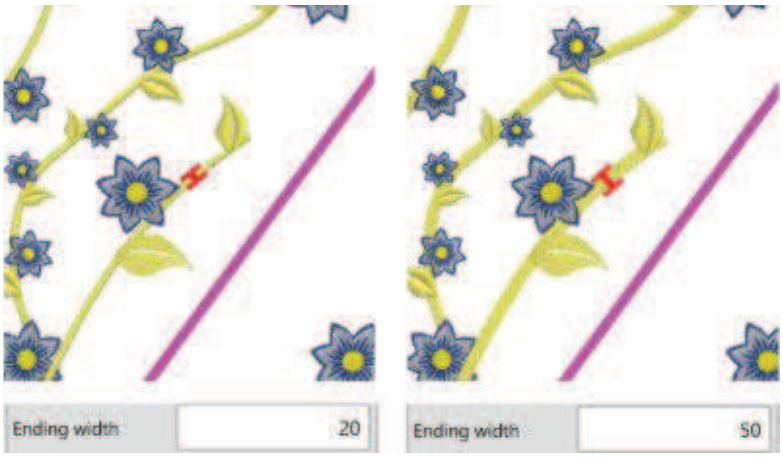
Larghezza iniziale

Con questo valore è possibile specificare la larghezza iniziale dello stelo. Il valore predefinito è 20.



Larghezza finale

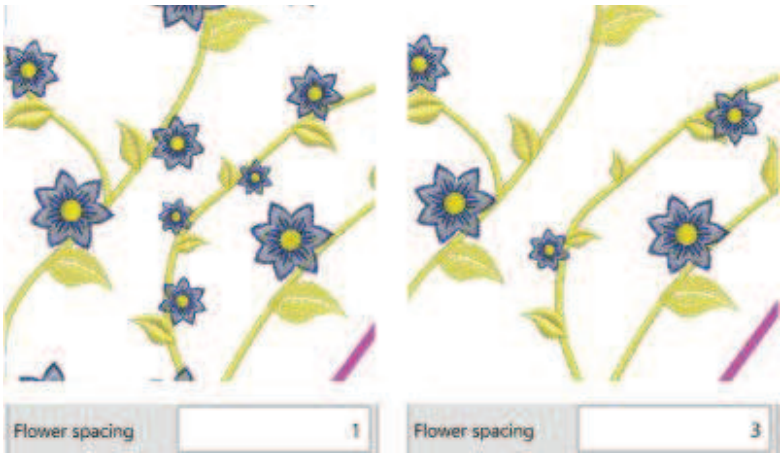
Con questo valore è possibile specificare la larghezza finale dello stelo. Il valore predefinito è 5.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

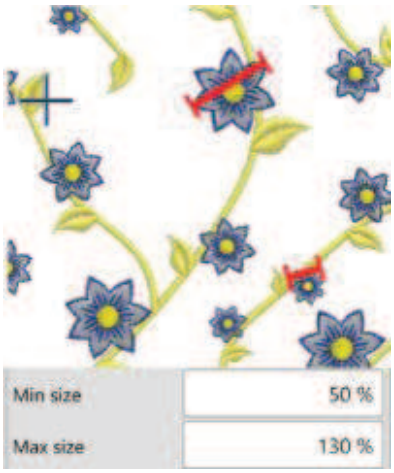
Distanza tra i Fiori

Questo parametro specifica la distanza tra i fiori della matrice in una scala da 1 a 10, dove 1 è più vicino e 10 è più lontano. La distanza tra i fiori può non essere precisa, poiché gli oggetti hanno dimensioni diverse e devono essere collocati in posizioni specifiche dello stelo. Anche la distanza tra i fiori influisce sul numero di fiori della composizione floreale.



Dimensione minima

Questo parametro specifica la dimensione minima degli oggetti floreali. Il software utilizzerà questo valore per impostare la dimensione minore degli oggetti della matrice di riempimento floreale e inizierà a ripeterli fino a raggiungere la dimensione massima.



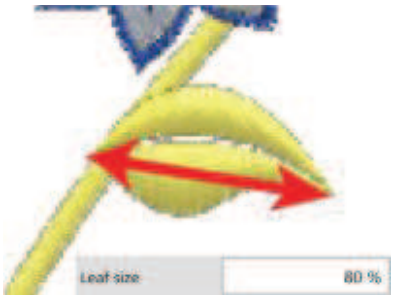
Dimensione massima

Questo parametro specifica la dimensione massima degli oggetti floreali ripetuti. Il software ottiene questo valore e lo imposta come dimensione massima per gli oggetti della matrice di riempimento floreale e non consente la creazione di oggetti più grandi.

Dimensione delle foglie

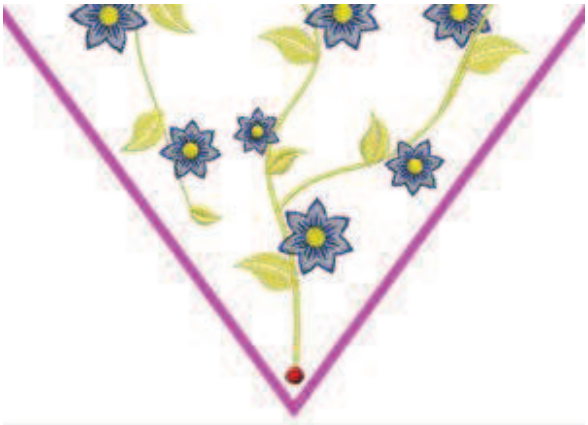
Questo parametro specifica la dimensione delle foglie della matrice floreale. È possibile aumentare o diminuire il valore percentuale e la dimensione della foglia verrà aumentata o diminuita di conseguenza.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Punto di inizio del riempimento floreale

Un altro parametro importante del tipo di vite floreale è il punto di partenza. Questo può essere impostato dallo strumento "Flusso dei punti". Facendo clic sullo strumento "Flusso dei punti" è possibile specificare la posizione di partenza dello stelo. È possibile aggiungere altri punti sulle posizioni da cui si desidera che il ramo passi. È un sistema per guidare il modo in cui verrà realizzato il disegno floreale.



Aggiungere foglie o fiori

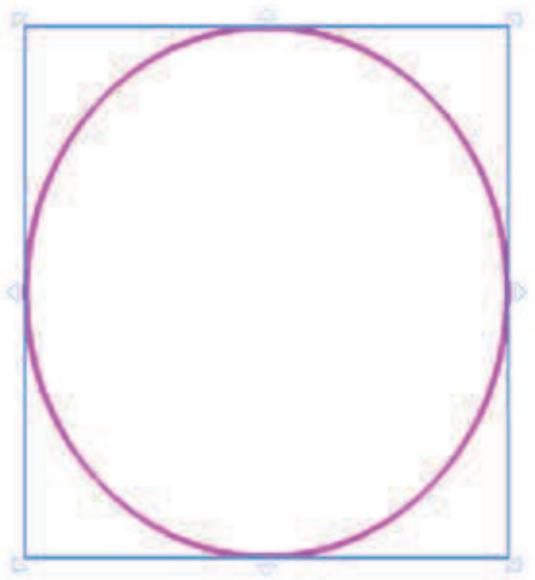
È possibile modificare le foglie e i fiori del riempimento floreale nello stesso modo in cui si modificano nel tipo di riempimento Arrangiamento Floreale a vite.Per saperne di più

Arrangiamento su contorno

In questo argomento presenteremo come applicare "Arrangiamento" sulla struttura di qualsiasi oggetto e le "Proprietà" che è possibile personalizzare. L'Arrangiamento utilizza come oggetto base un elemento clipart o un oggetto dal progetto.

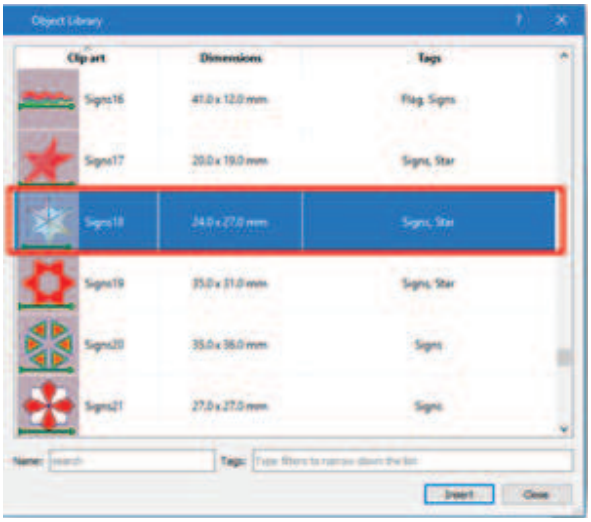
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Esempio 1. Usa qualsiasi oggetto dalla libreria clipart



Seleziona qualsiasi oggetto su cui applicare la matrice.

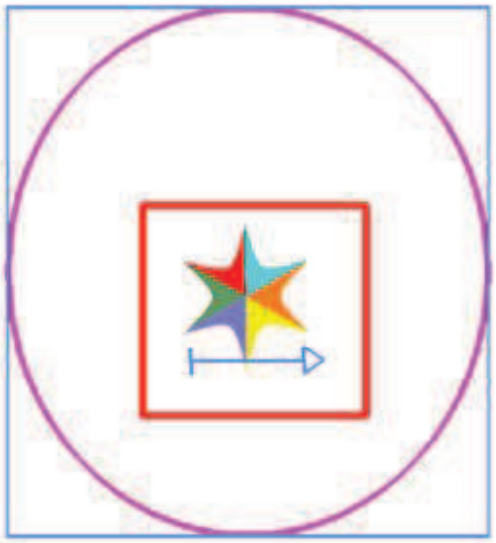
Premi Arrangiamento  icona.



Viene visualizzata la finestra di dialogo ClipArt per selezionare qualsiasi elemento clipart da posizionare sul contorno dell'oggetto selezionato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleziona un elemento ClipArt e inseriscilo come se aggiungessi un clipart.



Rilasciando il mouse, l'elemento clipart selezionato verrà applicato come Arrangiamento. Non viene aggiunto nell'area di disegno solo nel contorno dell'oggetto selezionato.

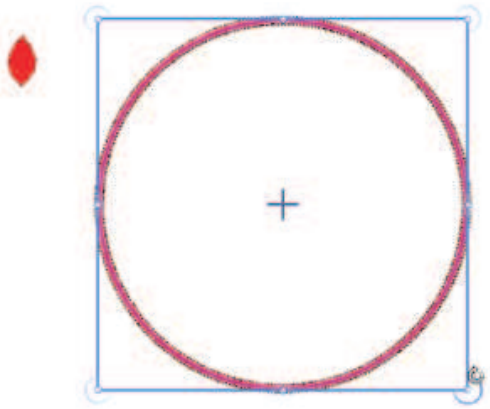


Possiamo sempre selezionare l'oggetto con il contorno dell'array e premendo nuovamente l'icona Array  , la finestra di dialogo della biblioteca Clipart apparirà di nuovo per selezionare un altro oggetto clipart.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

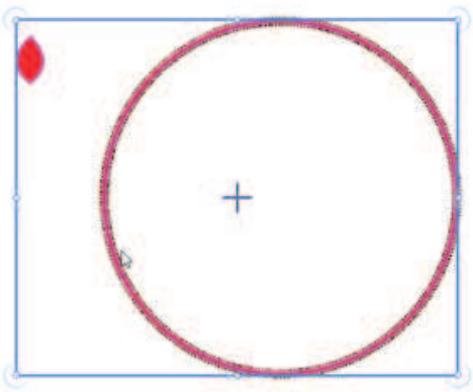
Esempio 2. Usa una parte del disegno come elemento del contorno.

Seleziona un oggetto.



Usa il tasto "Ctrl" per aggiungere uno o più oggetti alla selezione. Questo oggetto sarà usato come oggetto di copia.

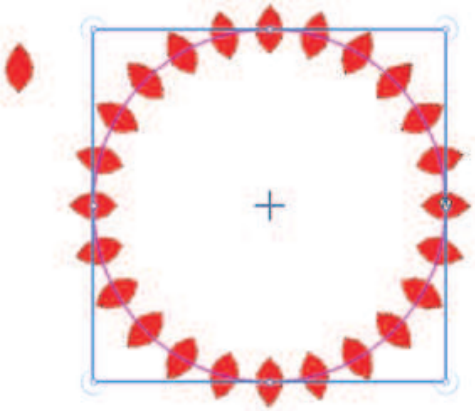
L'oggetto di copia deve essere più piccolo dell'oggetto che verrà applicato all'arrangiamento..



Premi "Arrangiamento"  icona o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "Crea contorno dalle forme" del sottomenu Arrangiamento.



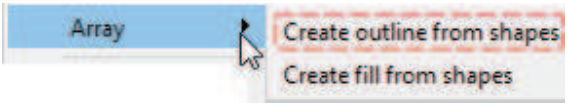
Il contorno dell'oggetto più grande viene automaticamente riempito con l'oggetto più piccolo.



Quando viene applicata una struttura muta, è possibile sostituire l'oggetto copia in qualsiasi momento in vari modi.

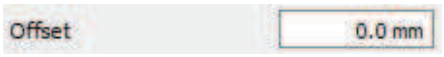
1. Premi Arrangiamento  icona per utilizzare un elemento clipart
2. Seleziona un oggetto di design insieme all'oggetto già riempito e fai clic sull'icona della matrice per modificare il contorno esistente e utilizzare l'oggetto appena selezionato. Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto riempito e quindi utilizzare l'opzione "Crea contorno da forme".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



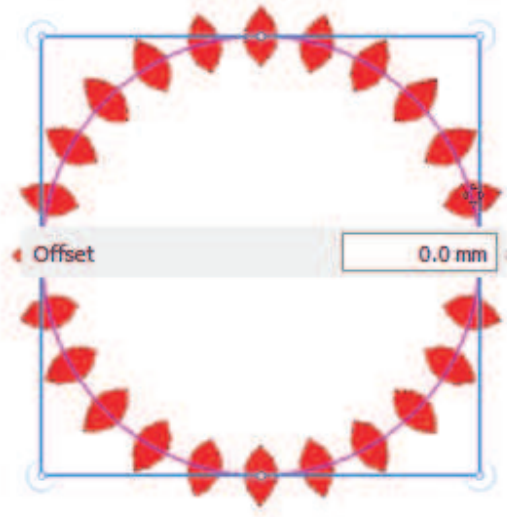
Le opzioni disponibili che è possibile regolare per personalizzare il modo in cui viene applicato l'Arrangiamento sono "Offset", "Rotazione oggetto" e "Spaziatura". descritto nella sezione seguente. L'Arrangiamento di profili non ha punti di controllo nell'editor di nodi. Possiamo solo modificare il contorno (forma) dell'oggetto, ma questa procedura verrà descritta in una sezione separata.

Equilibrare

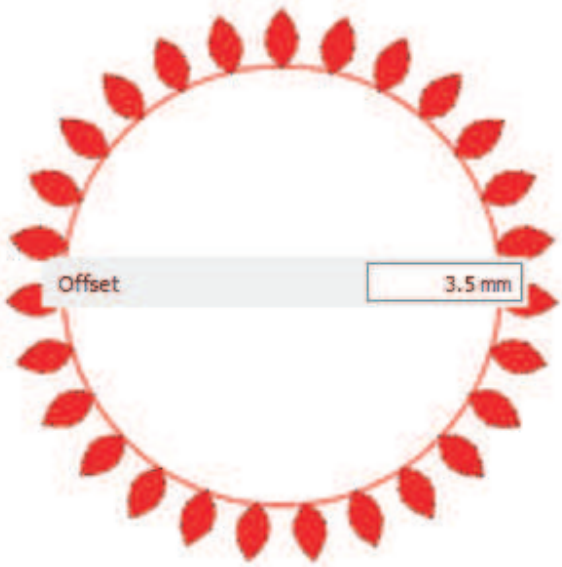


Il parametro offset specifica la distanza tra il contorno e il centro dell'oggetto ripetuto. Il parametro offset può anche accettare valori negativi da -15 a + 15 mm.

Puoi attivare l'opzione offset selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico puoi inserire il valore dell'offset desiderato, con il valore più basso di -15mm e il valore più alto di 15mm. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il valore di offset facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Il valore che stai inserendo definisce la distanza esatta che vuoi che il contorno abbia dalla sua posizione iniziale. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset sono visualizzate in anteprima sul disegno.

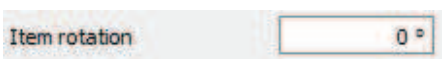


Nessun offset



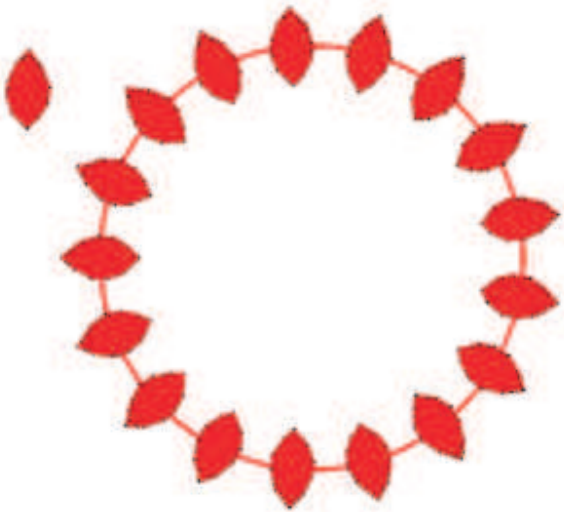
4mm offset

Rotazione dell'oggetto



Questo parametro ruota l'oggetto base. Specificare la rotazione dell'oggetto in gradi e tutte le copie dell'Arrangiamento vengono ruotate come se l'oggetto iniziale fosse ruotato in questi gradi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rotazione dell'oggetto 0



Rotazione dell'oggetto 45

Spaziatura



Il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i rettangoli che possono includere ciascun oggetto ripetuto. In questo caso, la spaziatura potrebbe non essere precisa, poiché la lettera delle copie dovrebbe essere distribuita uniformemente e il software posiziona anche oggetti ripetuti su spigoli vivi (1-135 gradi). Utilizzando questa opzione è possibile definire la distanza tra le copie dell'Arrangiamento. La distanza è definita in millimetri. Nel campo numerico puoi digitare la distanza in "mm". È inoltre possibile regolare la spaziatura facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse  se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic all'esterno del campo di densità.



Nessuna spaziature



2mm di spaziatura

Arrangiamento ed Oggetti Clonati

Quando si usano strumenti, come il riempimento di Arrangiamento, che creano pattern ripetitivi è molto utile modificare qualsiasi parte del pattern e migliorare - cambiare l'intero pattern. Usando le maniglie di controllo dell'Arrangiamento possiamo cambiare il posizionamento delle copie dell'Arrangiamento ma usare Arrangiamento insieme a oggetti Clonati può aiutarci a creare modelli sorprendenti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Forniremo 2 semplici esempi su come funziona questa combinazione di pedaggi.

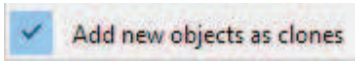
Modifica cloni su riempimento di Arrangiamento

Una delle potenti combinazioni di riempimento di Arrangiamento è che può essere utilizzata insieme a oggetti clonati per creare sorprendenti riempimenti ripetitivi o motivi di contorno. In questa sezione forniremo un semplice esempio su come combinare questi strumenti.

Questo è l'oggetto iniziale che useremo per riempire un'area rettangolare.

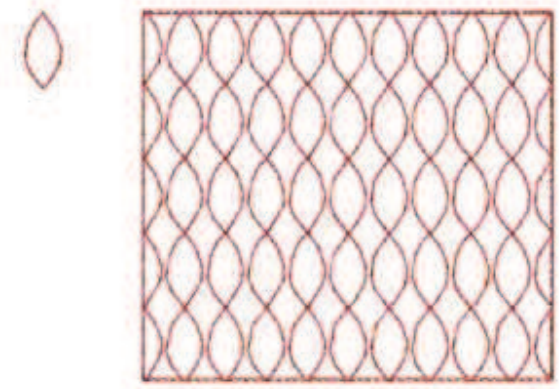


Assicurati che Aggiungi nuovi oggetti come opzione di cloni del menu Modifica sia abilitato.



Applica il riempimento Arrangiamento su questa area rettangolare.

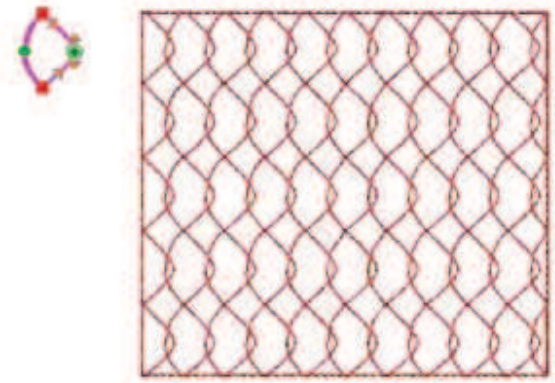
Ai fini di questo esempio, utilizziamo il riempimento rettangolare, la procedura è la stessa in qualsiasi modello di riempimento.



Utilizzando l'editor di nodi, modifica la forma dell'oggetto iniziale.

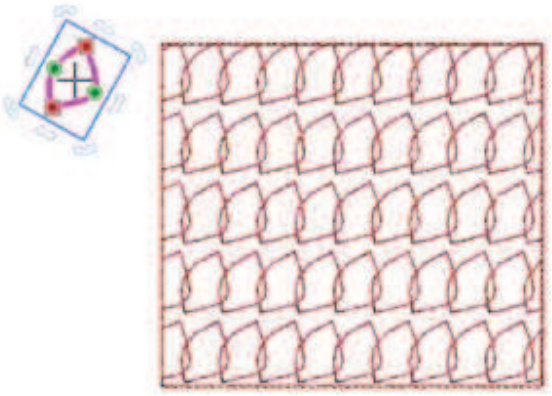


Qualsiasi cambiamento di forma sull'oggetto iniziale viene applicato automaticamente sul riempimento dell'Arrangiamento.

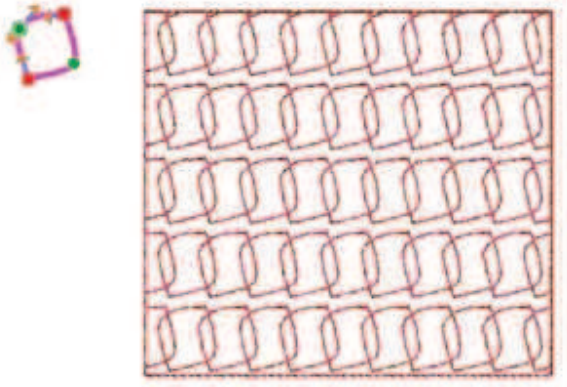


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Utilizzando l'opzione di selezione polilinea è possibile ruotare l'intero oggetto e modificare completamente il modello.



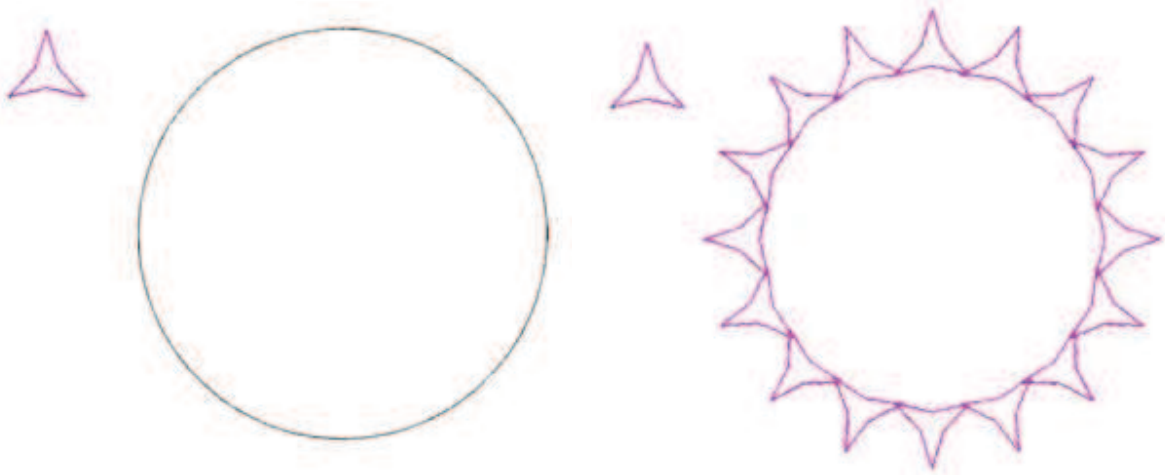
Crea tutte le trasformazioni che ti piacciono per creare qualsiasi modello di riempimento che ti piace.



Modifica i cloni su Arrangiamento su contorni

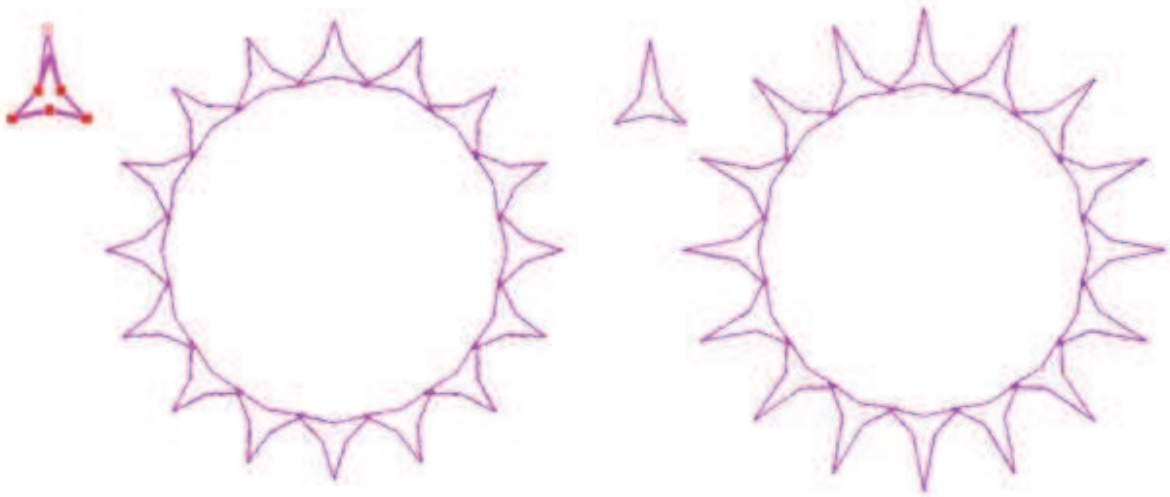
Come abbiamo presentato nella sezione precedente usando Aggiungi nuovi oggetti come opzione di cloni insieme al riempimento di Arrangiamento possiamo creare effetti di riempimento sorprendenti: i modelli. Allo stesso modo possiamo usare l'oggetto clonato per l'Arrangiamento di struttura.

Iniziando con questo triangolo come forma lo posizioneremo sul contorno del cerchio. Vedi come è stata applicata la forma.

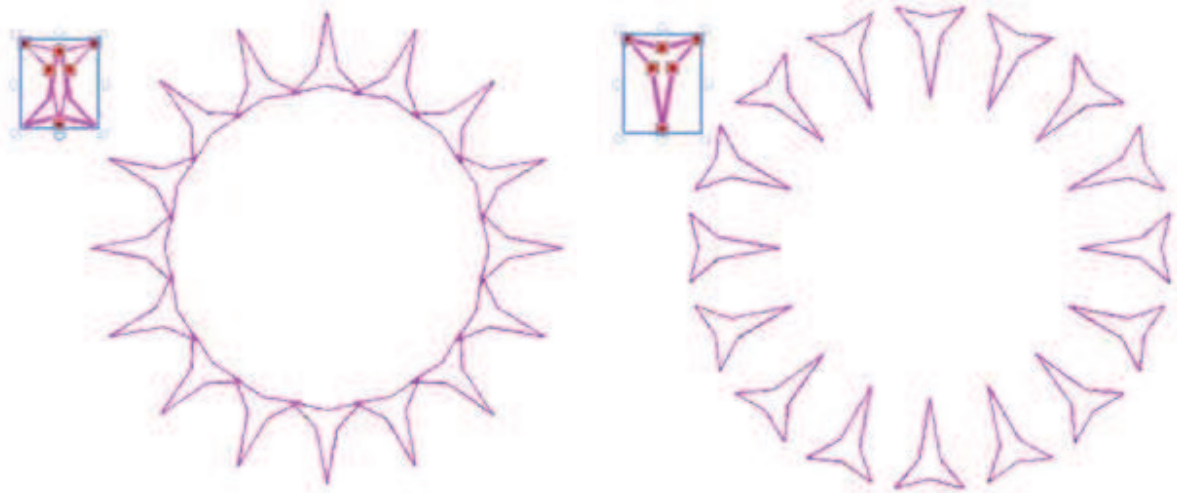


Sposteremo questo nodo superiore del triangolo per cambiare la forma. L'oggetto Arrangiamento forma contorno viene aggiornato in una sola volta.

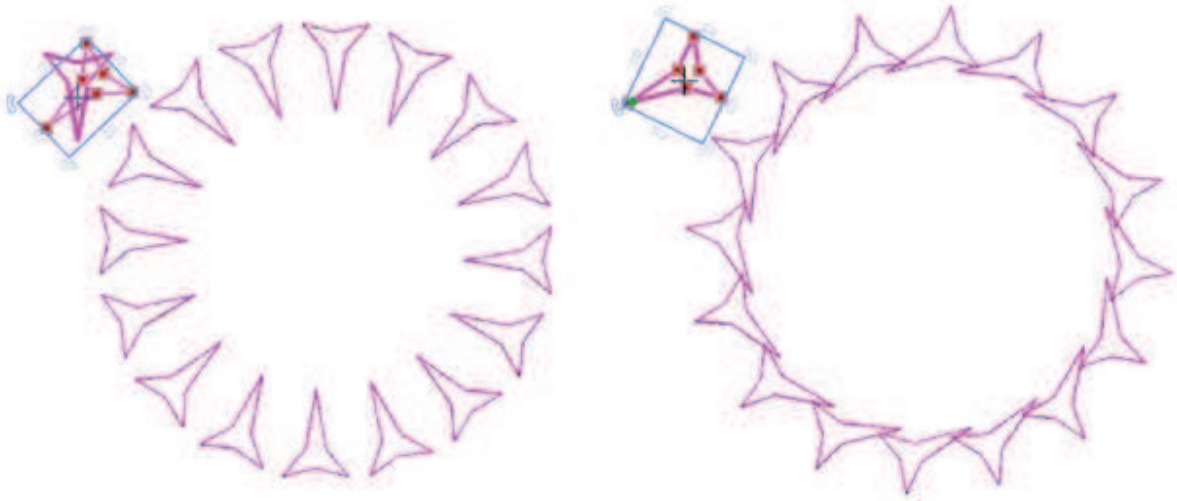
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Utilizzando l'opzione di selezione polilinea ruoteremo l'intero oggetto di 180 gradi. Il modello di posizionamento cambia completamente.



Infine, usando ancora una volta la polilinea Select ruoterai nuovamente l'oggetto per creare il modello contorno della figura sottostante.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puoi vedere con quanta facilità siamo partiti da questo array iniziale applicato e con pochi clic abbiamo creato un modello di contorno completamente nuovo.

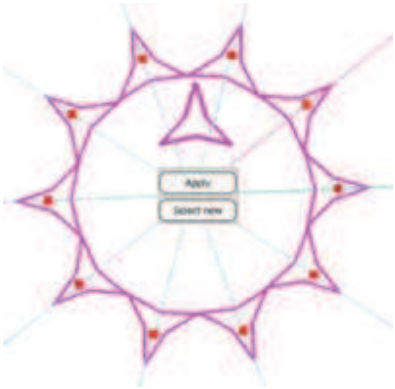
Arrangiamento nidificato

In questa sezione presenteremo un modo per usare lo strumento Arrangiamento circolare insieme a Arrangiamento sugli oggetti riempimento e sugli oggetti clonati. La combinazione di questi 3 strumenti può essere utilizzata per creare fantastici modelli di riempimento. Allo stesso modo possiamo usare Arrangiamento Rettangulare o Circulare con Arrangiamento su Riempimento o su Contorni e Oggetti clonati in qualsiasi combinazione tra loro. È possibile utilizzare qualsiasi combinazione di questi per creare diversi tipi di modelli.

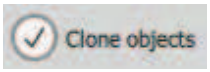
A partire da questa semplice forma.



Usa lo strumento Arrangiamento circolare e personalizza l'Arrangiamento nel modo che preferisci.



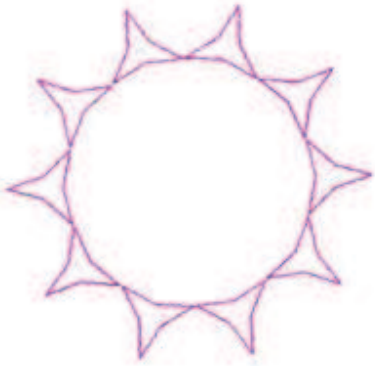
Prima di applicare l'Arrangiamento assicurati che l'opzione Clona oggetti sia abilitata.



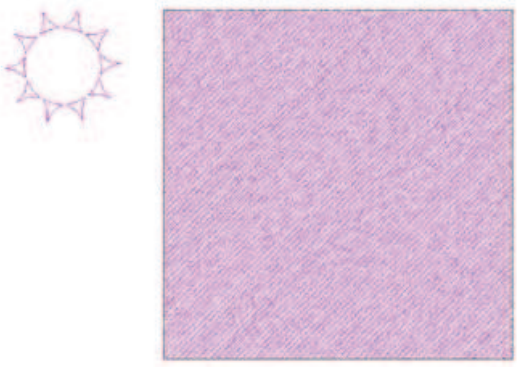
Utilizzando l'Arrangiamento circolare abbiamo creato questa serie di oggetti.

Ora utilizzeremo il set di oggetti creato per riempire un'area usando l'Arrangiamento sul riempimento oggetto.

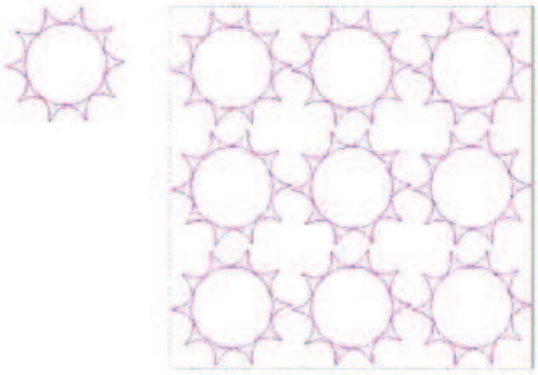
Ciascuno degli oggetti prodotti viene gestito separatamente. Possiamo raggrupparli per poter lavorare con loro più facilmente.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Useremo questo insieme circolare di oggetti, per creare un riempimento sull'oggetto rettangolare.

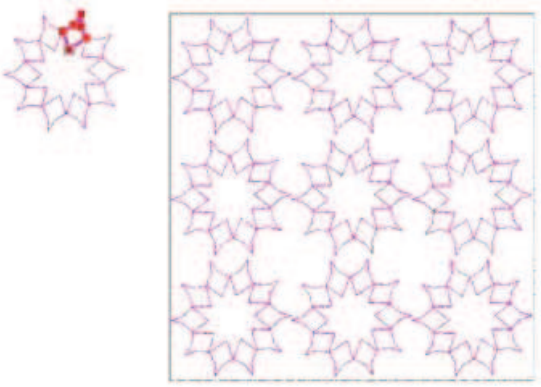


Selezionare entrambi gli oggetti e fare clic sull'icona Arrangiamento della scheda Riempimento della barra degli strumenti Proprietà.

L'area rettangolare viene riempita con l'insieme iniziale di oggetti in modo modellato. Nel nostro caso abbiamo utilizzato un motivo di riempimento rettangolare.



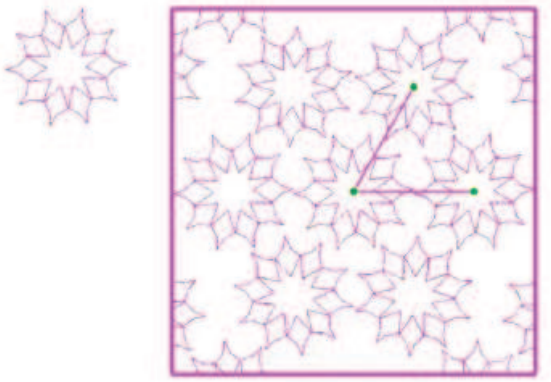
Utilizzare l'editor dei nodi per modificare la forma di una qualsiasi delle copie.



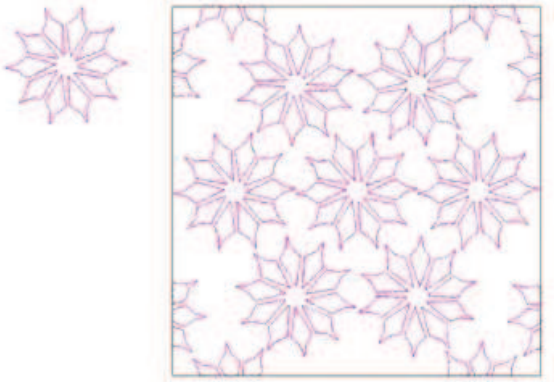
La forma di tutti gli oggetti è cambiata per riflettere il cambiamento di forma.

Proprio così puoi vedere che il modello è cambiato completamente.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Cambia il riempimento del modello Da Rettangolo a Circolare.



Cambia leggermente la forma e il modello è completamente cambiato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ricamo - Creazione di disegni da ricamo

In questo capitolo descriveremo tutte le trasformazioni dei punti che il software può fare. Imparerai a conoscere le funzionalità della barra "Proprietà", come puoi regolare "Proprietà del progetto", come cambiare "Tessuto", aggiungere uno o più "Telai"

Per poter utilizzare gli strumenti di ricamo del software dovrai abilitare la Tecnica del "Ricamo" dall'opzione Tecniche.

Tipi di Punti - Tipi di ricamo

Il software comprende diversi "tipi di punto", "Punti di ricamo", "Punti speciali" e Punti di riempimento bitmap.

Tipi di punto	Tipo di ricamo	Punti speciali	Punti ri riempimento bitmap
Cordoncino	Applicazione	Arrangiamento	Punto croce
Raso	Rete (Netfill)	Vettoriale	Photo-stitch
Piping	Stippling	Cutwork	PaintStitch
Impuntura	Croce	Asole	Sketch
Cordoncino seriale			
Raw			

Tipi di punti

I tipi di punto "Cordoncino", "Raso" e "Riempimento a linee" vengono utilizzati dal software per riempire forme vettoriali con punti. I tipi di punto "Impuntura" e "Cordoncino Seriale" vengono utilizzati per riempire contorni vettoriali e disegni al tratto.

Tipi di punto di cordoncino

Quando il tipo di punto Cordoncino viene applicato su qualsiasi oggetto, i punti collegano due punti da un lato dell'oggetto all'altro. Questi punti sono formati come punti zigzag strettamente allineati lungo la forma dell'oggetto. Il tipo di punto cordoncino può essere steso con qualsiasi angolazione e con lunghezze dei punti variabili. Gli oggetti piccoli e oblunghi saranno riempiti con punti Cordoncino.



Oggetto vettoriale



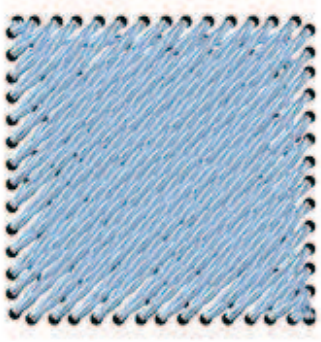
Riempimento Cordoncino

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Punti raso

Il tipo di punto Raso (o tipo di punto di Riempimento o tipo di punto Tatami) è una serie di punti in esecuzione comunemente usati per riempire grandi aree. È possibile creare diversi modelli di riempimento modificando l'angolo, la lunghezza e la sequenza di ripetizione dei punti. Di solito gli oggetti di grandi dimensioni nel disegno vettoriale la maggior parte delle volte sono pieni di punti raso.

Oggetto vettoriale



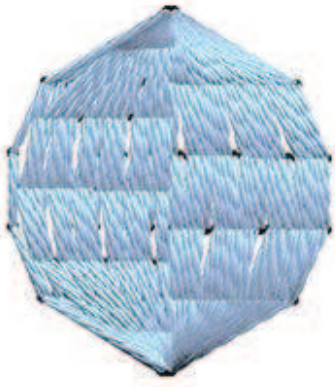
Riempimento Raso

Tipo di punto di riempimento riga

Il tipo di punto di riempimento Piping è un punto di riempimento simile al tipo di punto raso. Sono punti longitudinali da un lato all'altro che sono verticali rispetto alla direzione che viene definita automaticamente dal software. Il punto di riempimento Piping è comunemente usato per disegnare forme simili.



Oggetto vettoriale



Riempimento Piping

Impuntura

Il tipo di punto Impuntura consiste di una cucitura eseguita tra due punti. È usato principalmente per delineare, dettagli fini e disegni completi. Conosciuto anche come punto dritto. Tutti i disegni al tratto e i contorni degli oggetti sottili saranno riempiti con impunture

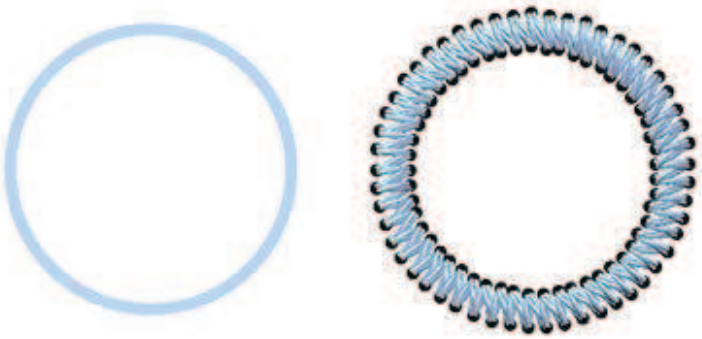
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Oggetto a contorno sottile Impuntura

Tipo di cordoncino seriale

Il tipo di punto cordoncino seriale viene applicato su oggetti a contorno spesso formando punti zigzag strettamente posizionati lungo di esso. Viene generalmente utilizzato per riempire bordi e disegni al tratto. Tutti i disegni a linea spessa e il contorno dell'oggetto saranno riempiti con il tipo di punto Cordoncino Seriale.



Oggetto a contorno sottile Cordoncino Seriale

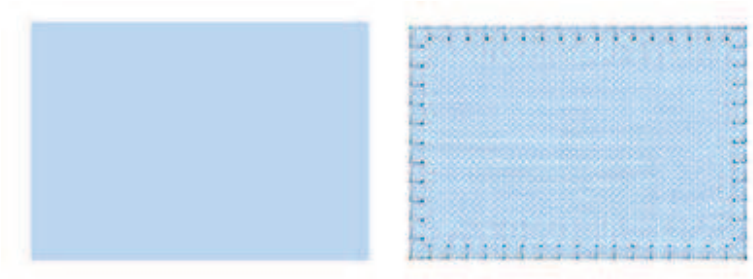
Tipi di ricamo

I tipi di ricamo "Appliqué" e "Net fill" sono tipi speciali di ricamo che vengono utilizzati dal software per riempire le forme vettoriali con Appliqué e creare reti con punti. Infine, il tipo di ricamo "Stippling" è adatto per trapuntare e riempire grandi aree con punti decorativi.

Appliqué

L'Appliqué è un tipo di ricamo che consente di creare facilmente applicazioni su tessuto. È un tipo di ricamo a riempimento quindi devi disegnare una forma simile all'applicazione di tessuto che desideri posizionare sul capo e riempirlo con un colore. Quindi è possibile selezionare il tipo di ricamo appliqué che imposterà la sequenza di azioni necessaria affinché il disegno sia ricamato correttamente. Il ricamo di appliqué è un tipo complesso che include una "Impuntura prima" per contrassegnare la posizione dell'applicazione, una "Impuntura dopo" per mantenere l'appliqué in posizione e i punti E o Zig-Zag per decorare e trattenere l'appliqué.

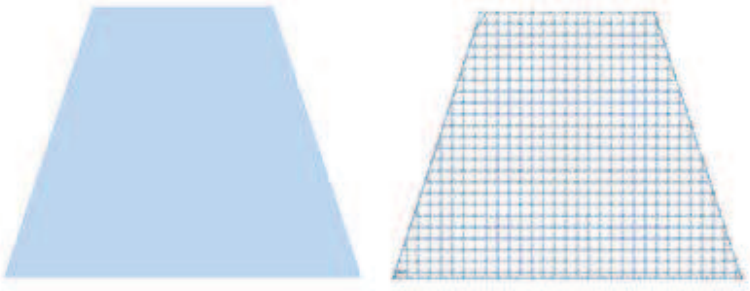
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Oggetto vettoriale Appliqué

Netfill

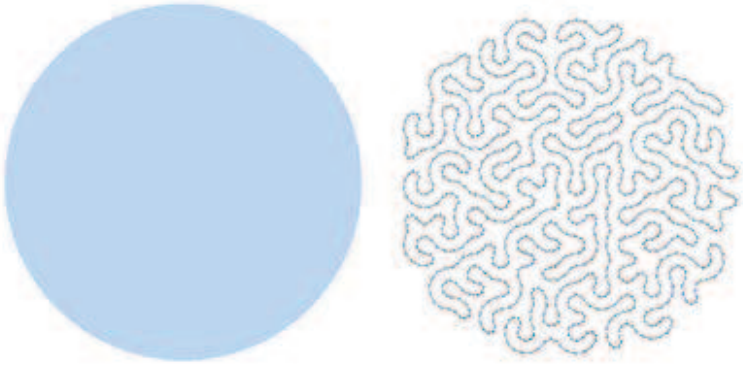
Il tipo di ricamo Netfill è un tipo di riempimento speciale che aggiunge due linee che si incrociano con impunture parallele equidistanti. Queste due linee formano una rete che può essere utilizzata per creare pizzi e aree di riempimento. È un tipo di ricamo molto utile.



Oggetto vettoriale Netfill

Stippling

"Stippling" è un tipo di punto speciale che viene utilizzato principalmente per i progetti di quilting. Selezionare un oggetto qualsiasi e attivando il tipo di ricamo Stippling, l'oggetto selezionato viene riempito con riempimento stipple come nella figura seguente.



Oggetto vettoriale Stippling

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Croce

Ogni punto croce consiste di due punti in esecuzione che vengono incrociati per la creazione di una "X". I punti croce di diversi colori modellano l'immagine creando una griglia. Dopo aver importato un disegno vettoriale o crearne uno con gli strumenti disponibili, puoi selezionarlo e riempirlo con punti "croce".



Disegno vettoriale



Riempimento a punto croce

Tipi speciali

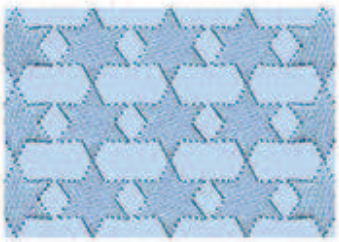
L' "Arrangiamento" è un tipo speciale che viene utilizzato per riempire forme vettoriali o contorni vettoriali utilizzando elementi ClipArt o altri elementi di progettazione che creano motivi ripetitivi.L' "Intaglio" è un tipo speciale per aggiungere tagli speciali che richiedono i 4 coltelli speciali. Le "Asole" ti consentono di creare fori per i bottoni per i tuoi vestiti. Infine, il contorno "Vettore" è un tipo speciale che crea un effetto cordoncino posizionando una sagoma (come un motivo) su un oggetto a cordoncino.

Arrangiamento (Riempimento o Contorno)

L'Arrangiamento è un tipo speciale che possiamo usare sia per le aree di riempimento che per gli oggetti. Come abbiamo detto, il riempimento di matrice usa un oggetto di base per riempire un'area con l'oggetto di base copiato e posizionato in modo modellato. Allo stesso modo possiamo applicare l'Arrangiamento su un contorno di oggetti.



Arrangiamento su contorno



Arrangiamento su riempimento

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vettoriale

Contorno vettoriale, è un tipo di ricamo speciale, crea un effetto Riempimento a cordoncino posizionando le linee curve, come un motivo, sul riempimento a cordoncino. Qualsiasi linea curva o forma contorno chiusa può essere impostata come contorno vettoriale. Il contorno del vettore deve essere posizionato sopra un oggetto Raso o Cordoncino. Il software inciderà automaticamente il contorno vettoriale sull'oggetto sottostante.



oggetto raso

riempimento vettoriale

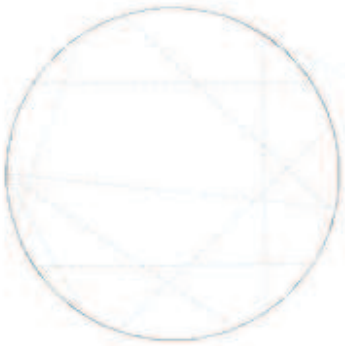


riempimento vettoriale applicato

Intaglio

Il "Intaglio" è un tipo speciale che viene utilizzato per tagliare tessuti o altri materiali morbidi. Il "Intaglio" è un tipo speciale per aggiungere tagli speciali che richiedono i 4 coltelli speciali.

Profilo di Intaglio



Intaglio

Asole

Le Asole sono un tipo speciale che possiamo usare per creare occhielli sui tessuti. Può essere utilizzato in combinazione con lo strumento di digitalizzazione in cui si crea una piccola linea esattamente dove verrà eseguito il taglio del foro dell'otturatore e quindi si applica lo strumento "Asola" su questa linea. L'asola verrà realizzata attorno alla linea digitalizzata.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



linea dell'asola



Asola

Riempimento bitmap

Il "Punto croce" e il "Punto foto" vengono utilizzati principalmente per riempire le immagini bitmap.

Tipo di ricamo a punto croce:

Ogni punto a punto croce è costituito da due punti in esecuzione che vengono incrociati per la creazione di una 'X'. I punti croce di diversi colori modellano l'immagine creando una griglia. Per impostazione predefinita, ogni immagine bitmap importata può essere riempita con l'aspetto effetto ricamo a punto croce.



Immagine Bitmap



Riempimento punto croce

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Photo-stitch tipo ricamo

Photo-stitch è un tipo di ricamo che riconosce automaticamente la graduazione dei colori di qualsiasi immagine di sfondo e imposta punti di riempimento su di essa. I punti di riempimento sono barre di raso che coprono l'area dell'immagine sullo sfondo.



Foto attuale



Riempimento monocromatico



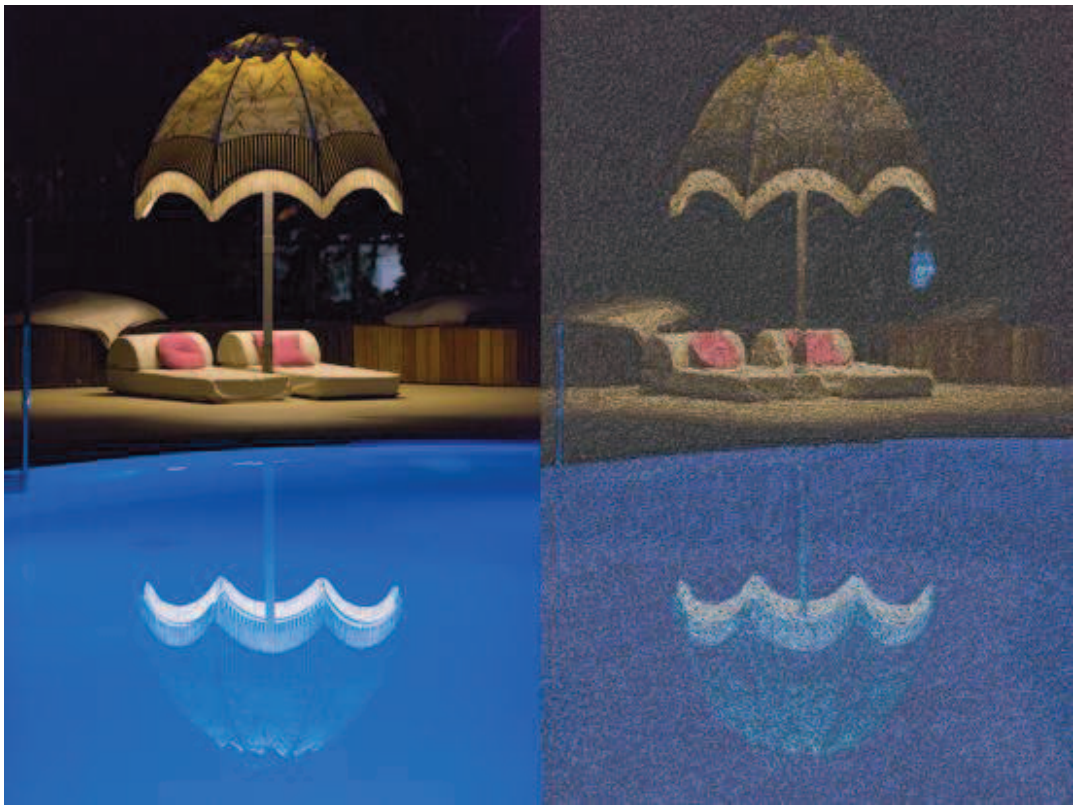
Photo stitch

Photo stitch

PaintStitch

Con PaintStitch otterrai risultati di ricamo fotorealistici con l'uso degli algoritmi avanzati che sono stati implementati per questo scopo. La conversione è automatica, ma puoi personalizzare il PaintStitch risultati dalle opzioni che troverai nella barra degli strumenti Proprietà quando il disegno è selezionato. Inoltre, lo strumento Flusso dei punti consente di selezionare l'area del soggetto dell'immagine. L'algoritmo di riduzione del colore proverà a scegliere i colori che renderanno l'area del soggetto in modo più accurato rispetto all'immagine all'esterno dell'area del soggetto. Per fare ciò, fai clic e trascina sul disegno. Il disegno generale verrà ricalcolato in base alla guida del flusso di punti. Puoi aumentare o diminuire le dimensioni della guida facendo clic e trascinando le maniglie del cerchio ed eliminando la guida facendo clic sulla X visualizzata al centro.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sketch (Schizzo)

Quando si importa un'immagine e si utilizza l'opzione Apri come schizzo, l'immagine importata viene convertita in un disegno di ricamo simile a uno schizzo a carboncino. Il grande vantaggio di SketchStitch è che è stato progettato per lavorare su un tessuto bianco e coprire quasi il 20% della sua area con la cucitura. In questo modo, il disegno può essere ricamato su tessuti delicati ed elastici, come le magliette, mantenendo il tessuto ricamato flessibile. In questo modo si ottiene un'interpretazione artistica di un'immagine, con pochi colori, pochi punti e un ricamo molto flessibile che può essere eseguito da chiunque, con risorse e tempi minimi. Per il punto schizzo sono necessari il filo nero e alcune sfumature di filo grigio.



Gli stessi tipi di punti vengono utilizzati con nomi uguali o diversi dalle ricamatrici di tutto il mondo. Per capire a quali tipi di punti ci riferiamo con i nomi Cordoncino, Raso ecc. Li analizzeremo per voi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Selezione Tessuto

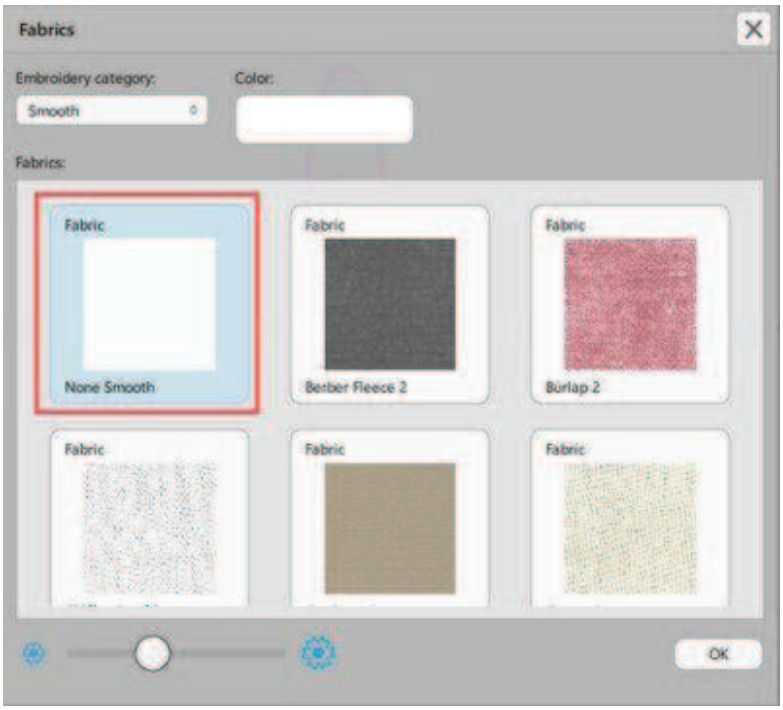
La finestra di selezione del tessuto non serve solo per visualizzare in anteprima il disegno sul tessuto. Il software regola automaticamente, in base al tessuto selezionato, vari parametri di ricamo. La qualità del ricamo dipende da alcuni di questi parametri. Importante fattore di qualità è anche il modo in cui il tessuto è stabilizzato sul telaio della macchina da ricamo. Il software suggerisce i materiali di supporto appropriati per ogni tessuto, nella stampa di ogni disegno. Nel caso in cui non si desideri visualizzare l'anteprima del disegno su qualsiasi tessuto, è possibile selezionare l'opzione "Nessuno" presente in qualsiasi categoria di tessuto. In questo caso, solo il colore selezionato in "Finestra di dialogo Tessuto" apparirà sullo sfondo del disegno creato.

I tessuti sono suddivisi in gruppi di tipi di ricamo con diversi parametri preimpostati:

- "Ricamo liscio", inizia con Densità 55 per la filo normale n. 40, con imbastitura più leggera
- "Ricamo normale", inizia con Densità 40 per la filo normale n. 40
- "Ricamo normale leggero", inizia con Densità 40 per filo normale n. 40, con imbastitura più leggera
- "Ricamo leggero", inizia con Densità 55 per il filo spesso n. 30
- "Ricamo Ultra leggero", inizia con Densità 85 per fili spessi come la lana
- "Ricamo pesante", inizia con Densità 35 per fili sottili come quelli metallici.

Tutti i disegni possono essere visualizzati in anteprima su diversi tessuti. Ci sono vari colori e tipi di tessuti. Quando decidi di salvare il tuo disegno, per poterlo ricamare su un capo, devi essere sicuro che il tessuto che hai scelto sia simile a quello che verrà ricamato. In caso contrario, i risultati potrebbero non essere quelli attesi. Esistono 50 tipi di tessuto con qualsiasi colore distribuito in diverse categorie, da cui è possibile selezionare quello appropriato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleziona la finestra di dialogo del tessuto

Questa opzione è accessibile dal menu "Strumenti> Tessuto ...", dal tasto di scelta rapida Ctrl + F o dalla barra degli strumenti standard facendo clic sul tessuto selezionato  icona. Cliccando sulla finestra di dialogo Tessuti, puoi scegliere "Categoria ricamo" e "Colore" facendo clic su di essi. Il menu a discesa "Categoria ricamo" include le sei categorie disponibili.

Questi sono "Liscio", "Ultra leggero", "Leggerot", "Normale leggero", "Normale" e "Pesante".

- "Liscio": in questa categoria puoi scegliere tra uno qualsiasi dei tessuti elencati. Il ricamo che verrà posizionato su questi tessuti sarà leggero e liscio. Questo è il motivo per cui il ricamo sull'anteprima 3D apparirà con una bassa densità. Tutti i tessuti hanno specifici parametri interni di ricamo che sono necessari per un ricamo di alta qualità. I parametri di ricamo sono regolati su ciascun tessuto in modo che il ricamo su cui verrà posizionato abbia una sensazione morbida e mantenga il tessuto morbido.
- "Ultra Leggero": in questa categoria puoi scegliere tra "Bridal Tulle", "Waffle knit", "Wool" e "Standard Ultra Leggero". Il ricamo che verrà posizionato su questi tessuti sarà Ultra leggero. Questo è il motivo per cui il ricamo sull'anteprima 3D apparirà con una bassa densità. I primi tre tessuti hanno specifici parametri interni di ricamo necessari per ricami di alta qualità. Il tessuto "Standard Ultra Leggero" non è un tessuto specifico ma può essere utilizzato come alternativa per il ricamo di una luce ultra su qualsiasi tessuto desiderato. I risultati del ricamo delle impostazioni "Standard Ultra leggero" dipendono dal tessuto.
- "Legero": in questa categoria puoi scegliere un tessuto tra "Lycra lame", "Sweat shirt knit", "T-shirt knit2", "Vinyl2", "Wool Crepe" e "Standard Leggero". Il ricamo che verrà posizionato su questi tessuti sarà Leggero. Questo è il motivo per cui il ricamo sull'anteprima 3D apparirà con una bassa densità. Ognuno di questi tessuti ha impostazioni specifiche per produrre i migliori risultati possibili se si ricama il motivo sul rispettivo tessuto. Assicurati di aver scelto il tessuto corretto dall'elenco dei tessuti. Se si desidera ricamare un disegno con impostazioni leggero in un tessuto non incluso nell'elenco, selezionare il tessuto "Standard Leggero" che contiene tali impostazioni. I risultati del ricamo dipendono dal tessuto utilizzato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- "Leggero normale": in questa categoria puoi scegliere un tessuto tra "Crepe Polyester", "Denim1", "Lightweight bridal satin", "Linen1", "Panne velluto", "Rayon", "Rayon Sand lavato", " Maglia "," T-shirt maglia1 "," Towling "," Vinyl1 "e" Standard Normal Light ". Il ricamo che verrà posizionato su questi tessuti sarà normale con una tensione . Ecco perché il ricamo sull'anteprima 3D apparirà con densità normale. Ognuno di questi tessuti ha impostazioni specifiche per produrre i migliori risultati possibili se si ricama il motivo sul rispettivo tessuto. Assicurati di aver scelto il tessuto corretto dall'elenco dei tessuti. Se si desidera ricamare un disegno con le impostazioni normale leggero in un tessuto non incluso nell'elenco, selezionare il tessuto "Leggero normale standard" che contiene tali impostazioni. Il risultato del ricamo dipende dal tessuto utilizzato.
- Ricamo Normale: in questa categoria puoi scegliere un tessuto tra "berretto berbera", "sciarpa di chiffon", "cordoury", "cotone", "vello artigianale", "denim2", "denim3", "faille1", "flanella" , "Fleece", "Raso da sposa pesante", "Flanella1 a maglia", "flanella2 a maglia", "Linen3", "MicroFiber", "Bandiera di nylon", "Cotone trapuntato", "T-shirt lavorata a maglia3" e "Normale normale" ". Il ricamo che verrà posizionato su questi tessuti sarà Normale. Ecco perché il ricamo sull'anteprima 3D apparirà con densità normale. Ognuno di questi tessuti ha impostazioni specifiche per produrre i migliori risultati possibili, se si ricama il motivo sul rispettivo tessuto. Assicurati di aver scelto il tessuto corretto dall'elenco dei tessuti. Se si desidera ricamare un disegno con le impostazioni normali in un tessuto non incluso nell'elenco, selezionare il tessuto "Normale standard" che contiene tali impostazioni. Il risultato del ricamo dipende dal tessuto utilizzato.
- "Pesante": in questa categoria puoi scegliere un tessuto tra "tela", "ciniglia", "panno a punto croce", "faille2", "pelliccia finta", "lino2", "costume da bagno in lycra", "allenamento in lycra" vestiti "e" standard pesante ". Il ricamo che verrà posizionato su questi tessuti sarà pesante. Ecco perché il ricamo sull'anteprima 3D apparirà ad alta densità. Ognuno di questi tessuti ha impostazioni specifiche per produrre i migliori risultati possibili, se si ricama il motivo sul rispettivo tessuto. Assicurati di aver scelto il tessuto corretto dall'elenco dei tessuti. Se si desidera ricamare un disegno con impostazioni pesanti in un tessuto non incluso nell'elenco, scegliere il tessuto "standard pesante" che contiene tali impostazioni, ma il risultato del ricamo dipende dal tessuto utilizzato.

Puoi cambiare il colore del tessuto facendo clic sul pulsante colorato e selezionando uno diverso dalla ruota dei colori. Se il tessuto ha due colori è possibile modificare anche il secondo seguendo gli stessi passaggi.

Fai clic su "OK" nella finestra di dialogo per applicare le modifiche al progetto attualmente attivo.

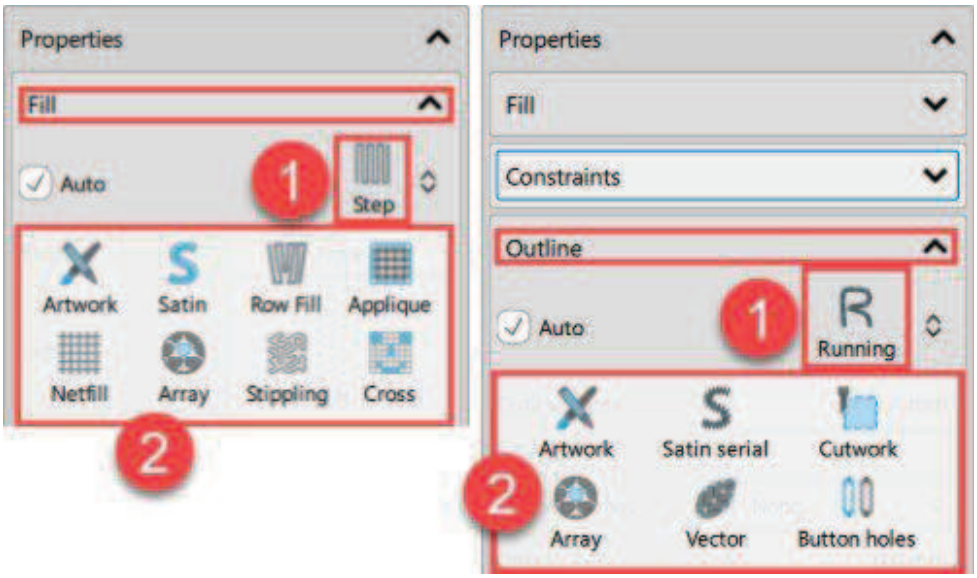
Proprietà

Nella barra "Proprietà" si possono vedere tutte le opzioni di Riempimento e Contorno che possono essere applicati alle parti del progetto. È inoltre possibile regolare i parametri di ciascun tipo in base alle esigenze del progetto. Il suo contenuto cambia dinamicamente in base all'oggetto attualmente selezionato. Se non è selezionato nulla, la barra "Proprietà" è ridotta al minimo nell'area in alto a destra dell'area di disegno. Una volta selezionato un oggetto, è possibile vedere i tipi di riempimento o contorno attualmente applicati e modificarne le proprietà o selezionare qualsiasi altro tipo per l'oggetto selezionato.

Nota: se la parte di disegno selezionata non ha alcun colore per il riempimento o il contorno, la sezione con nessun colore viene nascosta. Ad esempio, se la parte del disegno non ha un contorno, la sezione Contorno della barra delle proprietà è nascosta. In questo caso, se si desidera aggiungere un contorno alla parte di disegno, è necessario impostare prima un colore per il contorno.

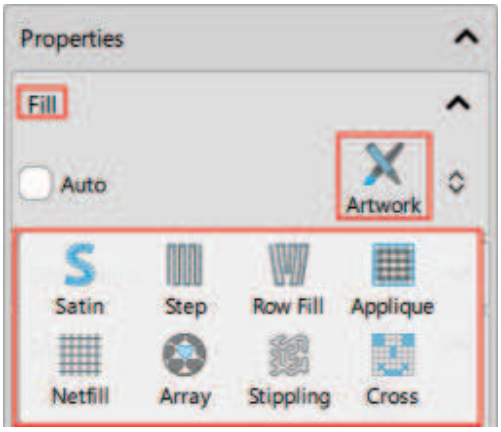
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per modificare il "Riempimento" o il "Contorno" della selezione, accedere alla rispettiva sezione della barra degli strumenti Proprietà e fare clic sull'icona del tipo attualmente selezionato per espandere l'elenco dei tipi disponibili e fare clic sull'icona del tipo desiderato.



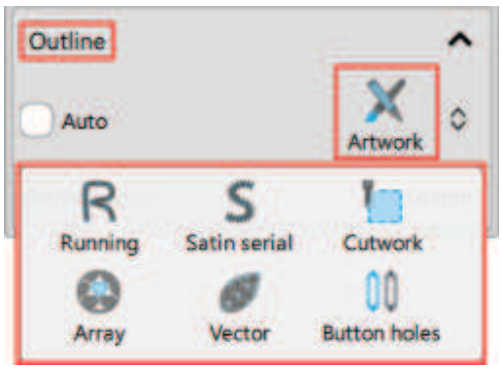
Tipi di Riempimento

- Cordoncino
- Raso
- Riempimento a linee
- Applicazione
- Netfill
- Arrangiamento
- Stippling
- Croce
- Raw



Tipi di Contorno

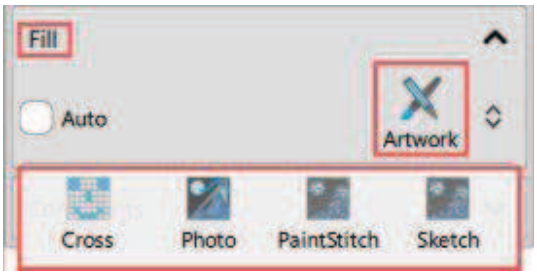
- Impuntura
- Cordoncino
- Arrangiamento
- Vettoriale
- Intaglio
- Asola



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Riempimenti bitmap

- Cross-stitch
- Photo-stitch
- PaintStitch
- Sketch

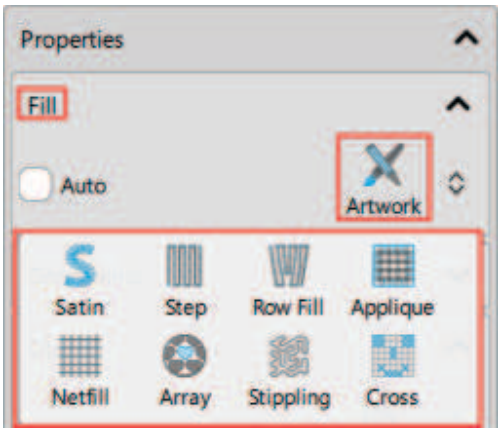


Proprietà riempimento

La sezione "Riempimento" contiene tutti i tipi che possono essere applicati al riempimento di una parte del disegno. I tipi disponibili non sono visibili finché non si selezionano uno o più oggetti. Per impostazione predefinita, quando si crea un disegno, il software seleziona automaticamente i tipi di riempimento applicati. Per questo motivo è selezionata la casella di controllo "Auto", accanto al tipo di riempimento selezionato. Quando si seleziona un altro tipo di riempimento, la casella "Auto" diventa deselezionata. Selezionandola nuovamente, è possibile ripristinare il tipo selezionato automaticamente. Ciò è molto utile quando si sono apportate molte modifiche a un disegno e si desidera annullare tutte le modifiche apportate utilizzando lo strumento della barra "Proprietà" e ricominciare dall'inizio.

I tipi di riempimento disponibili sono:

- Cordoncino
- Raso
- Riempimento a linee
- Appliqué
- Riempimento a rete
- Arrangiamento
- Stippling
- Croce
- Raw

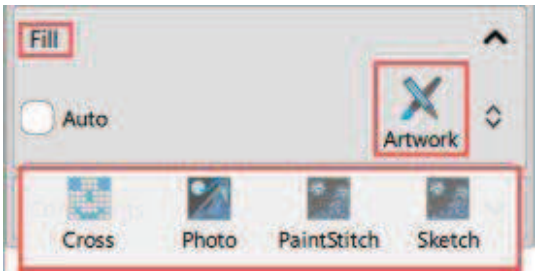


Ogni volta che un'immagine viene importata e convertita in Punto croce, Punto foto, Punto pittura o Schizzo, è possibile vedere i tipi di riempimento bitmap nella sezione Riempimento quando si seleziona l'immagine.

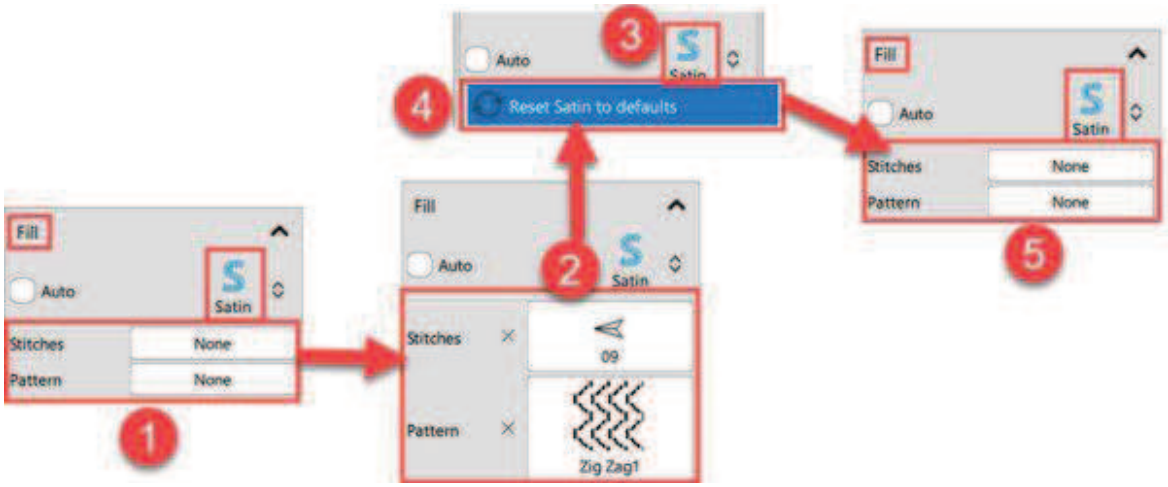
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Riempimenti Bitmap

- Cross-stitch
- Photo-stitch
- PaintStitch
- Sketch



Per ogni tipo selezionato è possibile vedere i parametri disponibili nella sezione Riempimento sotto la relativa icona. È possibile regolare i parametri disponibili per modificare il riempimento. Se si desidera ripristinare i parametri ai valori predefiniti, è possibile fare clic con il tasto destro del mouse sul tipo di punto desiderato e utilizzare l'opzione "Ripristina i valori predefiniti".



Immagine

Quando questa opzione  viene applicata, imposta l'area di riempimento come grafica (disegno vettoriale). Tutti i punti di riempimento vengono rimossi dal disegno. Ogni volta che non si desidera ricamare un'area di riempimento specifica, è possibile impostarne il riempimento su Artwork e rimuovere immediatamente i punti

Cordoncino

Quando si seleziona il tipo di riempimento Cordoncino, i punti vanno da un lato all'altro dell'oggetto. È come collegare due punti da un lato all'altro dell'oggetto. Questi punti sono formati come punti a zigzag strettamente disposti lungo la forma dell'oggetto. Il tipo di punto cordoncino può essere posato con qualsiasi angolazione e con diverse lunghezze di punto. Gli oggetti piccoli e oblunghi vengono riempiti con i punti satinati.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Oggetto vettoriale Riempimento Cordoncino

Quando un oggetto a cordoncino è selezionato, è possibile vedere i suoi parametri nella barra delle proprietà e regolare il riempimento a cordoncino utilizzando queste opzioni.È possibile modificare l'aspetto del cordoncino selezionando uno stile di "punti" e/o un "motivo". Esistono molti "punti" e "motivi" diversi che si possono applicare a qualsiasi disegno.Inoltre, è possibile regolare la "Densità", la "Compensazione", il "Sottostrato", attivare o disattivare l'uso di punti corti/lunghi e aggiungere punti casuali. Le proprietà disponibili sono descritte di seguito:

Punti

Pattern

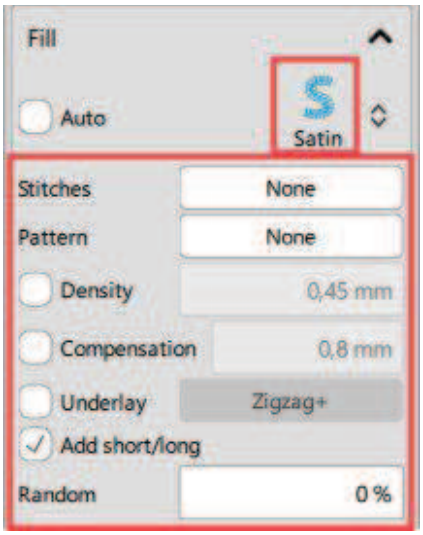
Densità

Compensazione

Imbastitura

Aggiungi Corto/Lungo

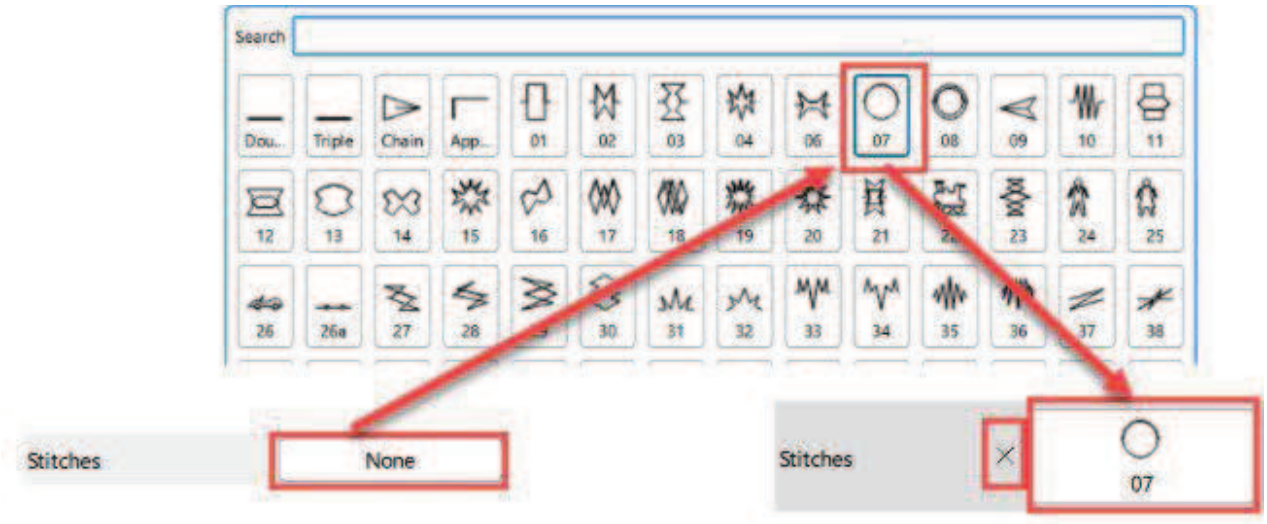
Random



Punti

Il pulsante Punti contiene i tipi di punto che possono essere applicati al disegno. "Punti" è una modalità di movimento da un punto all'altro, che normalmente può essere eseguita da un punto. Alcuni punti quando applicati potrebbero non avere un risultato soddisfacente sul designo poichè l'opzione "Punti" non può essere inserita correttamente in tutte le forme a disposizione.

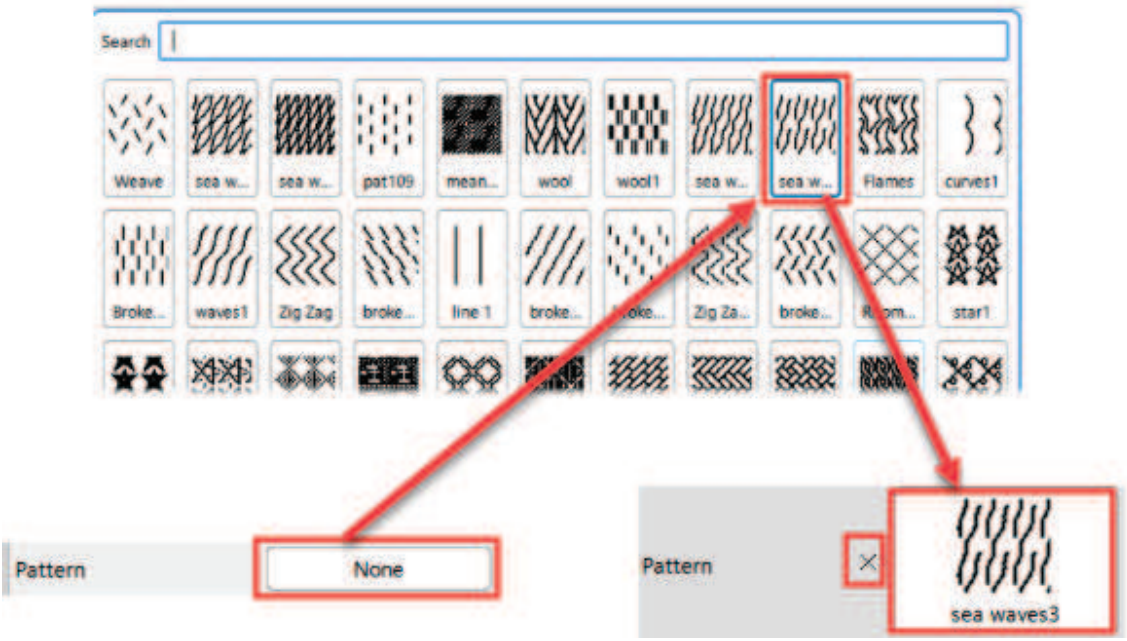
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Selezionare i "Punti" desiderati facendo click su di esso e visualizzandoli nel disegno. Se non se ne seleziona nessuno verrà ripristinato il tipo di Cordoncino predefinito. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area del designo. Sono disponibili più di 400 "Punti" a disposizione per creare disegni unici. Gli stili che sono nell'icona film (per esempio: ) sono una serie di "punti" diversi in uno. If you need to restore the default Satin look, just click on the X button, next to the icon of the selected stitches style.

Schemi

L'area dei motivi contiene tutti i motivi che possono essere applicati al disegno. I modelli sono forme create da punti. E' possible combinare punti e motivi e realizzare I propri disegni. Alcune combinazioni applicate potrebbero non avere un risultato soddisfacente sul disegno poichè dalle combinazioni non sempre si ottengono risultati di punti corretti.



Selezionare il motivo desiderato facendo click su di esso. Se non se ne seleziona nessuno verrà ripristinato il tipo di Cordoncino predefinito. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area del designo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sono disponibili più di 195 diversi modelli per creare disegni unici. Per visualizzare solo il disegno selezionato e non una combinazione "Punti"impostare tale opzione su "Nessuno" altrimenti si visualizzerà un motivo con "Punti" al suo interno.

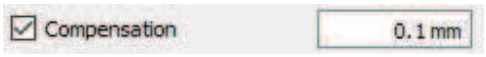
Ci sono altre tre opzioni che possono aiutarti a regolare i parametri di ricamo del disegno. Come abbiamo già menzionato nel Seleziona tessuto in precedenza in questo capitolo, ogni tessuto presenta diversi preset che influenzano il modo in cui il disegno del ricamo verrà posizionato su di esso e alcuni di essi sono visibili nella parte inferiore della barra degli strumenti "Proprietà". Per tipo di punto Cordoncino sono "imbastitura", "Densità" e "Compensazione". Queste opzioni possono aiutarti ad apportare utili modifiche al disegno e a produrre i risultati di ricamo che preferisci.

Densità:



È possibile attivare l'opzione "Densità" selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico, è possibile specificare la densità dei punti cordoncino che si stanno aggiungendo. Puoi anche regolare la densità facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse  se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic fuori dal campo di densità o premendo "Invio / Invio" dalla tastiera.

Compensazione:



Puoi attivare l'opzione "Compensazione" selezionando la casella accanto ad essa. Nel campo numerico puoi inserire il valore di compensazione desiderato con il limite inferiore 0mm e il limite superiore 2.0mm. Inoltre è possibile regolare la densità facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile.

Il valore inserito cambia la larghezza del punto cordoncino che verrà ricamato. Il valore di compensazione predefinito dipende dal tessuto che si sta utilizzando. Se cambi tessuto, la compensazione si adeguerà automaticamente. Le modifiche sono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic all'esterno del campo "Compensazione" o premendo "Invio / Invio" dalla tastiera.

Imbastitura:



È possibile attivare l'opzione "Imbastitura" selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Fai clic su "Imbastitura" che desideri e verrà immediatamente applicato all'oggetto selezionato. Se non si seleziona manualmente un Imbastitura, il software selezionerà automaticamente quello appropriato. I punti di Imbastitura sono posizionati sul tessuto per creare la base per i punti di copertura che seguiranno. "Imbastitura" è importante per la qualità dei disegni da ricamo.

Per il tipo di punto cordoncino, sono disponibili i seguenti modelli di Imbastitura

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	Fissare - Selezionando questa opzione non ci sarà Imbastitura e il software eseguirà punti in esecuzione per passare da una posizione all'altra e coprire l'area con punti di copertura.
	Singolo - Selezionando questa opzione il software esegue una linea singola con punti in esecuzione vicino al centro della forma dell'oggetto da riempire con punti di copertura.
	Doppia - Selezionando questa opzione il software esegue punti seguendo la forma dell'oggetto con una doppia Imbastitura vicino al bordo del contorno.
	ZigZag - Selezionando questa opzione il software esegue un sofisticato motivo ZigZag con punti di copertura che cambiano automaticamente direzione in base alla direzione dei punti di copertura stessi.
	Croce - Selezionando questa opzione il software esegue un sofisticato schema a ZigZag con punti di copertura spessi che cambiano automaticamente direzione in base alla direzione dei punti di copertura stessi.
	ZigZag + - Selezionando questa opzione il software esegue una combinazione di Zig-Zag e doppia Imbastitura.
	Cross + - Selezionando questa opzione il software esegue una combinazione di Croce e doppia Imbastitura.
	Rete - Selezionando questa opzione il software riempe l'area dell'oggetto ripassando 2 volte con un sofisticato schema a ZigZag con punti di copertura spessi che cambiano automaticamente direzione dei punti di copertura stessi.
	Rete + - Selezionando questa opzione il software esegue una combinazione di rete e doppia Imbastitura.
	Doppia ZigZag - Selezionando questa opzione il software esegue un'Imbastitura Zig-Zag in entrambe le direzioni.
	Doppia ZigZag + - Selezionando questa opzione il software esegue una combinazione di Doppia Zig-Zag e Doppia Imbastitura.
	3D-1 - Primo livello di aspetto 3D Punti cordoncino
	3D-2 - Secondo livello di aspetto 3D Punti cordoncino (consigliato nella maggior parte dei casi)
	3D-3 - Terzo livello di aspetto 3D Punti cordoncino

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

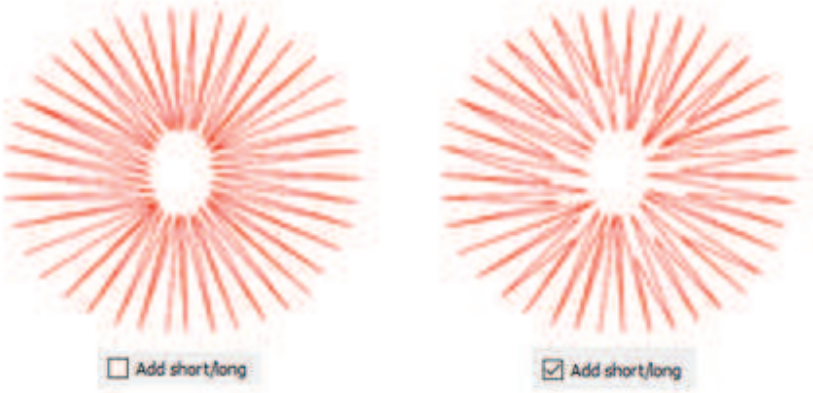
	3D-4 - quarto livello di aspetto 3D Punti cordoncino
	3D-5 - Quinto livello di aspetto 3D. Punti cordoncino

Per applicare l'aspetto 3D sugli oggetti cordoncino è necessario selezionare uno dei 5 diversi Imbastitura 3D disponibili. tutti loro daranno un aspetto 3D alle forme che li applicherete. Gli underlay 3D consigliati sono "3D-2" e "3D-3", che ti daranno grandi risultati di ricamo.

Aggiungi corto / lungo:

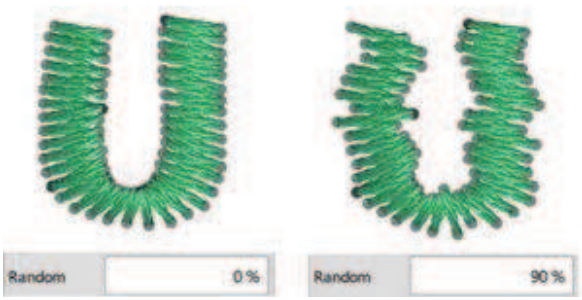


Puoi attivare l'opzione "Aggiungi breve / lungo" spuntando la casella accanto ad essa. I punti "Aggiungi corti / lunghi" applicano punti corti e lunghi nel disegno. When "Add short/long" is selected, the total number of stitches will not change significantly because some long stitches that applied when “Add short/long” was OFF, are simply replaced by short stitches.



Random

Con questa opzione è possibile creare un effetto punti casuali. Definire una percentuale di punti casuali; questo valore percentuale definisce la differenza tra i punti casuali e il contorno originale. Questa opzione può assumere valori da 0 a 90%. Quando si definisce un valore percentuale, è disponibile un'opzione aggiuntiva "Lato casuale". Con questa opzione è possibile selezionare i lati in cui appariranno i punti casuali.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lato casuale

Con questo menu a discesa è possibile selezionare i lati in cui appaiono i punti casuali. Con queste tre opzioni è possibile specificare se i punti casuali verranno eseguiti da entrambi i lati o da quale lato verranno eseguiti. Le opzioni disponibili per la casualità sono:

- Lato A: i punti casuali andranno verso un lato dell'oggetto.
- Lato B: i punti casuali andranno verso l'altro lato dell'oggetto.
- Simmetrico: il punto casuale si sposta su entrambi i lati dell'oggetto. La lunghezza del punto è sempre la stessa, ma il punto viene spostato in modo casuale su entrambi i lati.
- Entrambi: i punti casuali vanno su entrambi i lati, la lunghezza del punto e la direzione del movimento sono casuali.



Ci sono anche altre due opzioni che sono molto utili per personalizzare il modo in cui il software verrà ricamato. Quelli sono l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" e l'opzione "Sequenza".

Rimuovi sovrapposizioni:



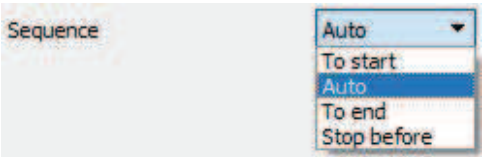
Questo filtro automatico rimuove tutte le sovrapposizioni di oggetti con disegni vettoriali. Utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione di punti dal ricamo. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Sono disponibili 3 opzioni da applicare su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata ad un oggetto specifico ogni oggetto sovrapposto verrà mantenuto (tutti gli oggetti/forme sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente). L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico tutti gli oggetti sovrapposti verranno eliminati (tutti gli oggetti/forme sotto l'oggetto selezionato non verranno ricamati).

Il software utilizza questo strumento per ricamare il disegno in modo impeccabile. Ma affinché questa funzionesia efficace si raccomanda di evitare di applicare lo strumento "Taglia" che rimuove

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

permanentemente i punti sottostanti (utilizzarlo dopo aver impostato l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" su Mai).

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno mentre è impostato su "Auto"  . Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine durante il ricamo. Permette di cucire disegni nell'ordine desiderato. Più specificamente, il menu a discesa "Sequence" dispone di 3 opzioni "Auto", "To start" e "To end". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che crea i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza ricamo, utilizzare le altre 2 opzioni. L'opzione "Inizio" imposta l'oggetto selezionato da ricamare per primo. Ciò significa che se dovesse essere ricamato come quinto nella sequenza, in questo modo verrà ricamato per primo. Esattamente l'opposto è l'opzione "Alla fine" che quando applicato posiziona l'oggetto per ultimo nella sequenza ricamo. Usando le opzioni "Per iniziare" e "Per terminare", è l'unico modo per cambiare la sequenza di ricamo mentre l'opzione sequenza è impostata su "Auto"  . Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Impostando più di un oggetto da ricamare "Per iniziare" e più di un "Fine" il software imposta automaticamente la sequenza da ricamare.

Ad esempio, se su un disegno con 20 oggetti viene impostato 5 come sequenza "Per iniziare" e 5 "Per terminare" il software ricama quelli che erano stati impostati prima "Per iniziare", decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelle (10) impostate su "Auto" e infine quelle impostate "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applique, disegni con drop di nomi e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

Puntoraso

Il tipo di punto Raso (o tipo di punto di riempimento o tipo di punto Tatami) è una serie di impunture comunemente usate per riempire grandi aree. Selezionando il tipo di riempimento Raso, il software crea automaticamente una serie di linee parallele che corrono oblique per riempire qualsiasi forma. È possibile creare diversi modelli di riempimento modificando l'inclinazione, la lunghezza e la sequenza di ripetizione dei punti. Di solito gli oggetti di grandi dimensioni nel disegno vettoriale vengono riempiti con questi punti raso.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Quando un oggetto Raso è selezionato, si possono vedere i suoi parametri nella barra delle proprietà e si può regolare il riempimento del Raso utilizzando queste opzioni.È possibile modificare l'aspetto del raso cambiando le opzioni "Punti" e "Motivo". Esistono molti "Punti" e "Motivi" diversi che possono essere applicati a qualsiasi disegno. Inoltre, è possibile regolare la "Densità", la "Lunghezza", la "Compensazione", l' "Imbastitura" e il Gradiente. Le proprietà disponibili sono descritte di seguito:

Punti

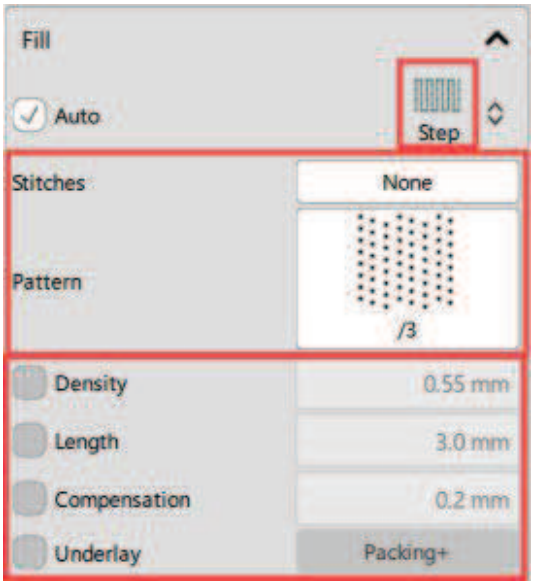
Pattern

Densità

Lunghezza

Compensazione

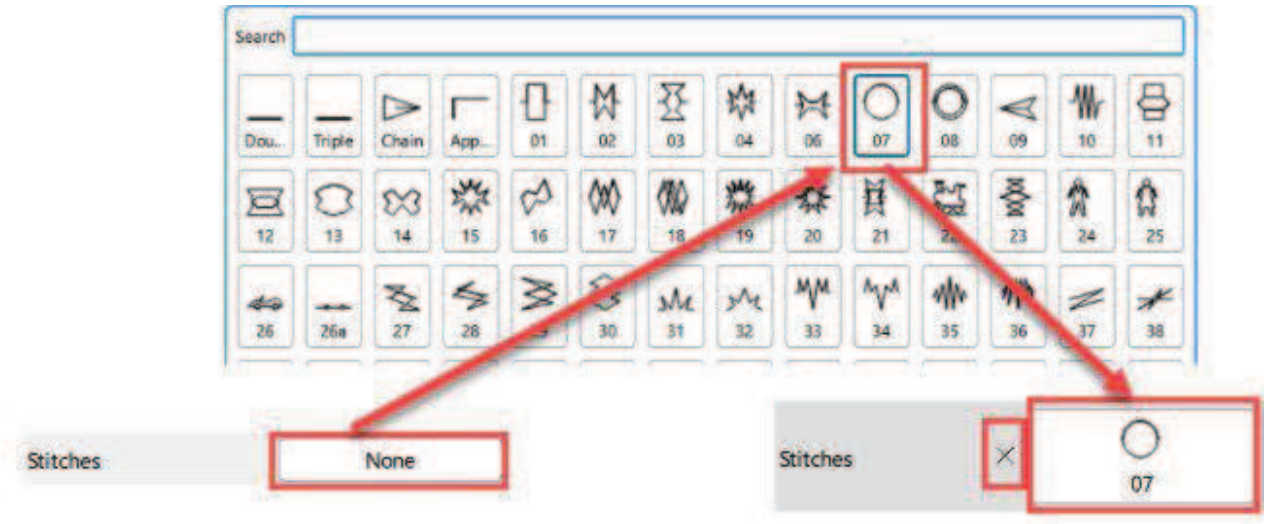
Imbastitura



Punti

Il pulsante Punti contiene tutti gli stili di punto che possono essere applicati sul disegno. "Punti" è una modalità di movimento da un punto all'altro, che normalmente può essere eseguita da un punto. Alcuni punti quando applicati potrebbero non avere un bell'aspetto sul design. Questo accade perché i "punti" non possono essere inseriti correttamente in tutte le forme possibili.

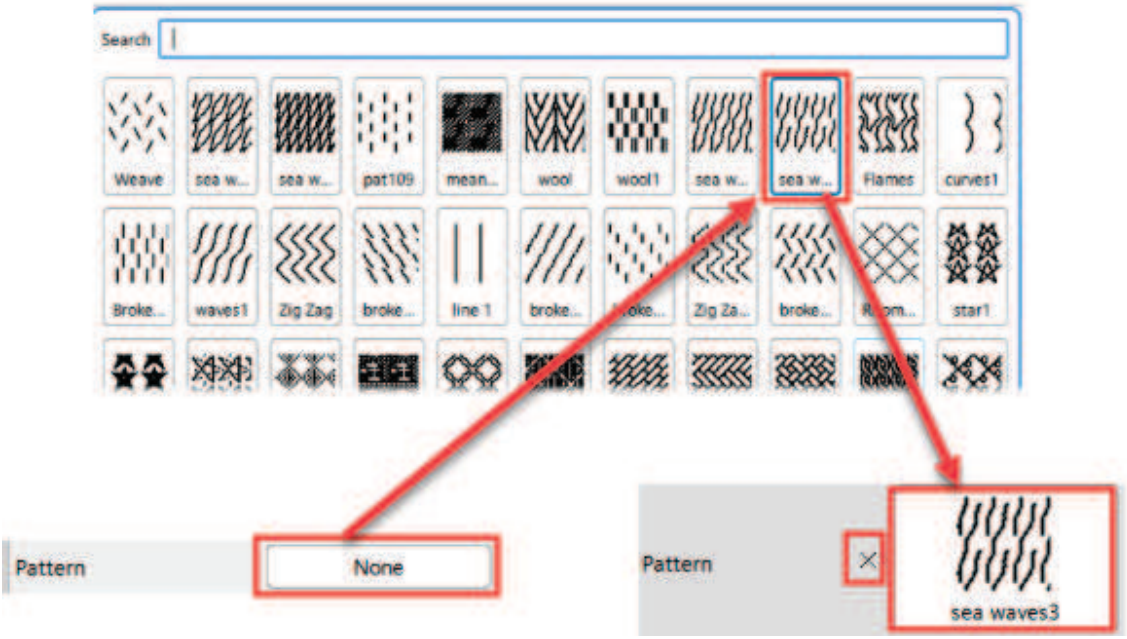
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleziona i "Punti" che preferisci facendo clic su di esso e visualizzandoli nel tuo disegno. La selezione none ripristinerà il tipo di passaggio predefinito. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area del design per sperimentare il tuo design. Ci sono più di 400 "Punti" che puoi usare per produrre disegni unici. Gli stili presenti nell'icona del film (ad esempio: ) sono una serie di "punti" diversi in uno. Se si desidera rimuovere lo stile di punti applicato, è sufficiente fare clic sul pulsante X, accanto all'icona dello stile di punti selezionato.

Pattern

L'area motivi contiene tutto ciò che può essere applicato al disegno. I pattern sono forme create da punti. E' possibile combinare "Punti" e "Pattern" personalizzando I propri disegni. Alcune combinazioni applicate potrebbero non avere un risultato soddisfacente sul disegno poichè dalle combinazioni non sempre si ottengono risultati di punti corretti.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Selezionare il motivo desiderato facendo click su di esso. Se non se ne seleziona nessuno verrà ripristinato il tipo di Raso predefinito. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area del designo. Sono disponibili più di 195 diversi modelli per creare disegni unici. Per visualizzare solo il disegno selezionato e non una combinazione "Punti"impostare tale opzione su "Nessuno" altrimenti si visualizzerà un motivo con "Punti" al suo interno

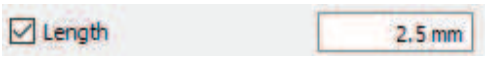
Ci sono altre tre opzioni che possono aiutarti a regolare i parametri di ricamo del disegno. Come abbiamo già menzionato nel Seleziona tessuto in precedenza in questo capitolo, ogni tessuto presenta diversi preset che influenzano il modo in cui il disegno del ricamo verrà posizionato su di esso e alcuni di essi sono visibili nella parte inferiore della barra degli strumenti "Proprietà". Per tipo di punto Satin sono "Imbastitura", "Densità" e "Compensazione". Queste opzioni possono aiutarti ad apportare utili modifiche al design e a produrre i risultati di ricamo che preferisci.

Densità:



È possibile attivare l'opzione "Densità" selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico, è possibile specificare la densità dei punti cordoncino che si stanno aggiungendo. È inoltre possibile regolare la densità facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse  se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic fuori dal campo di densità o premendo "Invio / Invio" dalla tastiera.

Lunghezza:



È possibile attivare l'opzione Lunghezza selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico è possibile specificare la lunghezza di ciascun punto nel passaggio.

Compensazione:

Imbastitura:



È possibile attivare l'opzione di imbastitura selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Fai clic sull'imbastitura desiderato e il tuo cambiamento verrà calcolato e salvato nel design salvato. Se non si seleziona manualmente un imbastitura, il software selezionerà automaticamente quello appropriato. L'imbastitura è importante per i disegni di ricamo di qualità.

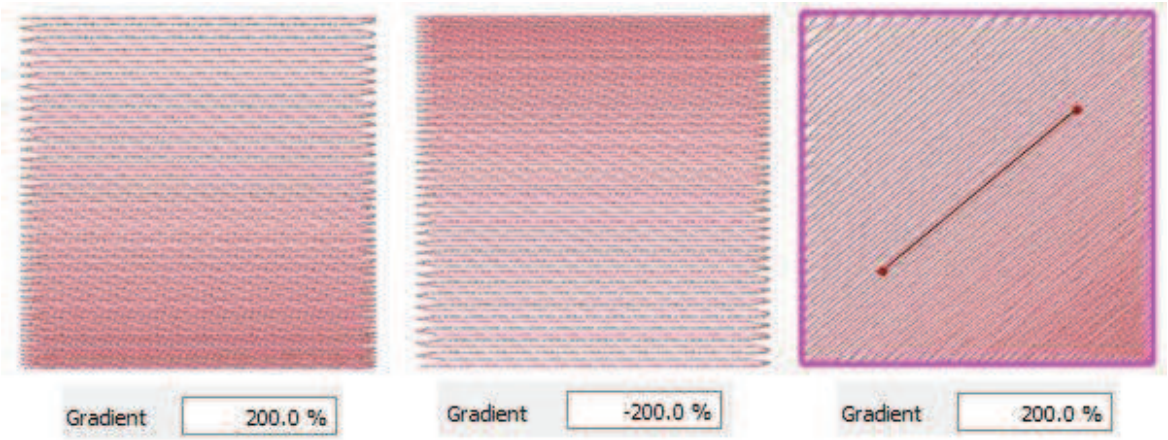
Per il tipo Punto raso, sono disponibili i seguenti modelli di imbastitura:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	Tacking - Selezionando questa opzione il software non esegue l'imbastitura ma punti in sequenza passando da una posizione all'altra e coprire l'area con punti di copertura.
	Bordo: Selezionando questa opzione il software esegue punti in sequenza seguendo la forma dell'oggetto e posizionando il bordo di taglio vicino al bordo del contorno.
	Singola: Selezionando questa opzione il software riempe l'area dell'oggetto con punti di imbastitura verticali (in base alla direzione dei punti di copertura) come mostra l'icona.
	Rete - Selezionando questa opzione il software riempe l'area dell'oggetto con punti in esecuzione a 45 ° e -45 ° (in base alla direzione dei punti di copertura) quindi riempirà la forma con punti di copertura.
	Singola + - Selezionando questa opzione il software esegue una combinazione di singola imbastitura e bordo.
	Rete + - Selezionando questa opzione il software esegue una combinazione di imbastitura di rete e Bordo

Riempimento sfumato

è possibile regolare la densità finale di un oggetto rispetto alla densità iniziale. Il gradiente è un valore percentuale con un intervallo compreso tra -500% e 500%. I valori negativi ravvivano la direzione



Il gradiente può anche accettare numeri negativi, che inverte la direzione del gradiente. Copiando lo stesso oggetto (uno sopra l'altro) e impostando il gradiente negativo sul secondo oggetto, è possibile eseguire la fusione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

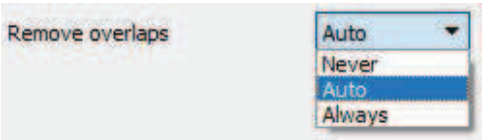


I risultati sono più impressionanti se si usano le direzioni.



Ci sono anche altre due opzioni che sono molto utili per personalizzare il modo in cui il software verrà ricamato. Quelli sono l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" e l'opzione "Sequenza".

Rimuovi sovrapposizioni:



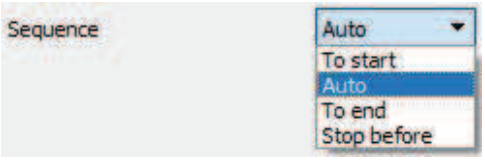
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento "Taglia" che rimuove permanentemente i punti sottostanti. Devi sempre usarlo con cura o dopo aver impostato l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno mentre è impostato su "Auto"  . Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di cucire i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa "Sequence" ha tre opzioni "Auto", "To start" e "To end". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che crea i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione "Inizio" imposta l'oggetto selezionato da ricamare per primo. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione "Alla fine". Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni "Per iniziare" e "Per finire", è l'unico modo per cambiare la sequenza di ricamo mentre l'opzione sequenza è impostata su "Auto"  . Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare "Per iniziare" e più di un "Fine", il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.

Ad esempio, se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare "Per iniziare" e 5 "Per terminare", il software ricama quelli che erano stati impostati prima "Per iniziare", decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelle (10) impostate su "Auto" e infine quelle impostate "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applique, disegni con drop di nomi e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

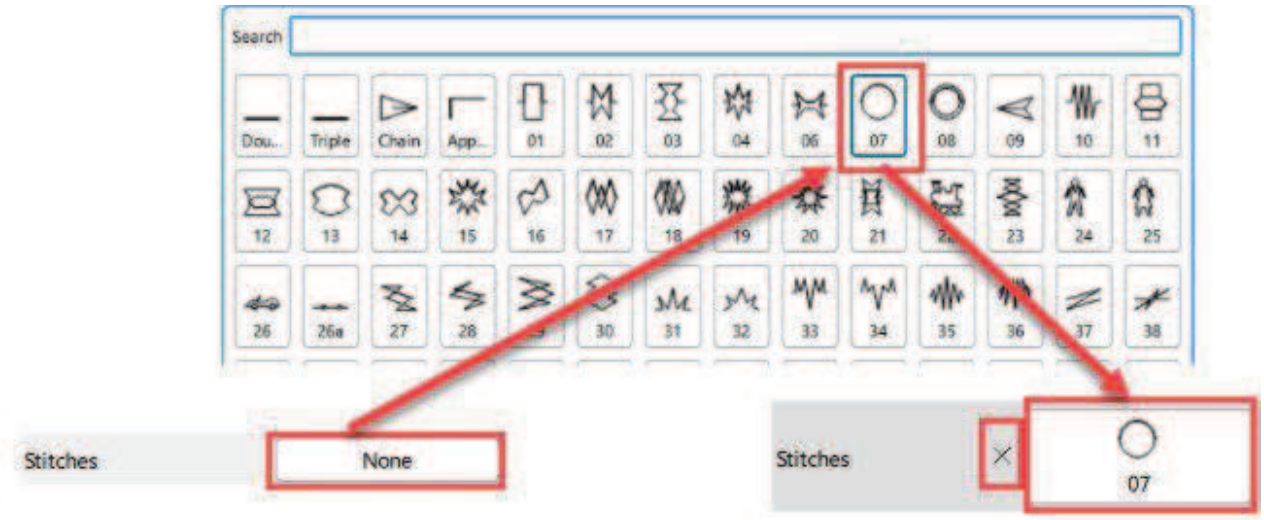
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Riempimento a linee

Questa opzione  , quando applicata, imposta l'area di riempimento su Riempimento riga. Tutti i punti di riempimento vengono modificati in "Riempi riga" calcolati automaticamente dal software. Il tipo di riempimento Riga che è stato inserito è l'impostazione predefinita. È possibile modificare il Riempimento a linee aggiungendo "Punti" e "Motivi". Sono disponibili diversi stili e modelli da applicare su qualsiasi disegno di punto. Ci sono molti stili e modelli diversi che puoi applicare su qualsiasi disegno di punto. Inoltre, hai la possibilità di cambiare i punti "Densità", "Lunghezza" e "Aggiungi corta / lunga".

Punti

Il pulsante Punti contiene tutti gli stili di punto che possono essere applicati al disegno. "Punti" è una modalità di movimento da un punto all'altro, che normalmente può essere eseguita da un punto. Alcune combinazioni applicate potrebbero non avere un risultato soddisfacente sul disegno poichè l'opzione "Punti" non può essere inserita correttamente in tutte le forme disponibili.



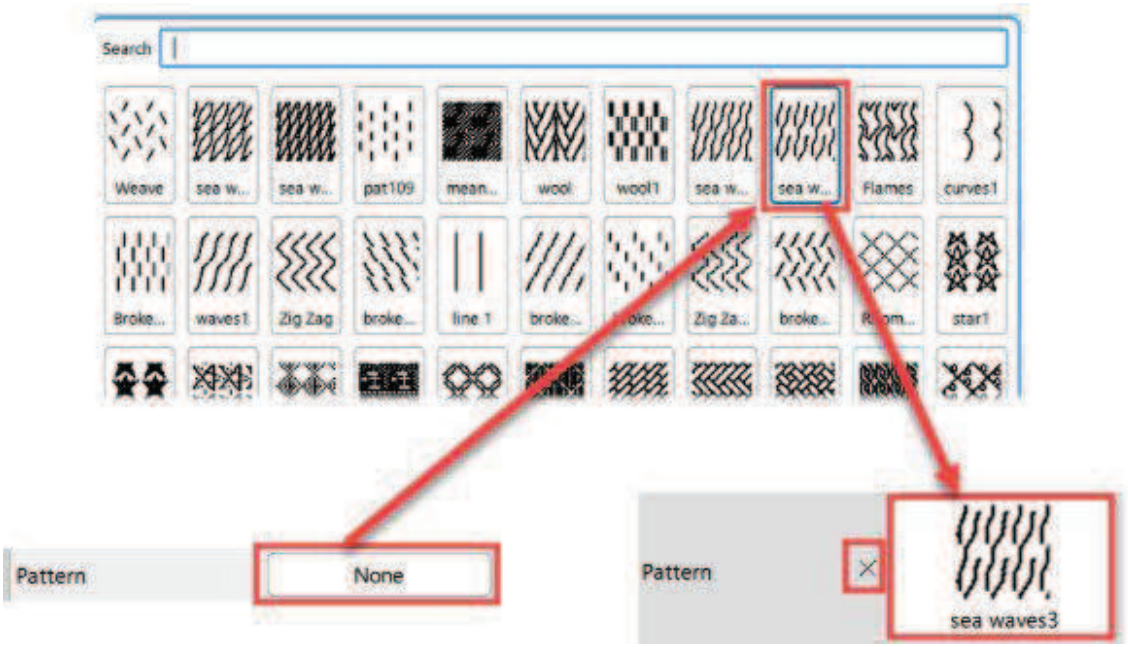
Selezionare "Punti" desiderati facendo click su di esso e visualizzandoli nel disegno. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area disegno. Sono disponibili più di 400 "Punti" per creare disegni unici.

Gli stili presenti nell'icona film (ad esempio: ) sono una serie di "punti" diversi in uno. Se si desidera rimuovere lo stile di punti applicato, è sufficiente fare clic sul pulsante X, accanto all'icona dello stile di punti selezionato.

Pattern

L'area dei motivi contiene tutti quelli che possono essere applicati al disegno. I modelli sono forme, create da punti. E' possibile combinare punti e motivi creando motivi propri. Alcune combinazioni applicate potrebbero non avere un risultato soddisfacente sul disegno poichè dalle combinazioni non sempre si ottengono risultati di punti corretti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Seleziona il motivo che preferisci facendo clic su di esso. È possibile rimuovere il motivo applicato facendo clic sul pulsante X, accanto all'icona del motivo selezionato. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area di progettazione per consentirvi di sperimentare. Ci sono 195 diversi modelli da applicare al tuo design. Se vuoi vedere solo il pattern che hai selezionato e non una combinazione con "Punti", devi essere sicuro che l'opzione "Punti" è impostata su "Nessuno". Altrimenti vedrai un motivo con "Punti" al suo interno.

Ci sono anche altre due opzioni che sono molto utili per personalizzare il modo in cui il software verrà ricamato. Quelli sono l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" e l'opzione "Sequenza".

Rimuovi sovrapposizioni:



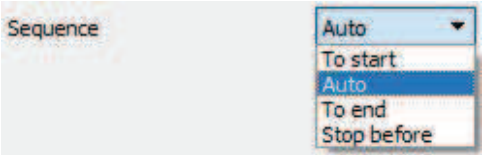
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento "Taglia" che rimuove

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

permanentemente i punti sottostanti. Devi sempre usarlo con cura o dopo aver impostato l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno mentre è impostato su "Auto"  Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di cucire i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa "Sequence" ha tre opzioni "Auto", "All'inizio" e "Alla fine". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che crea i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione "Inizio" imposta l'oggetto selezionato da ricamare per primo. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione "Alla fine". Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni "All'inizio" e "Alla fine", è l'unico modo per cambiare la sequenza di ricamo mentre l'opzione sequenza è impostata su "Auto"  . Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare "All'inizio" e più di un "Alla fine", il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.Alla fine

Ad esempio, se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare "All'inizio" e 5 "Alla fine", il software ricama quelli che erano stati impostati prima "All'inizio", decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelle (10) impostate su "Auto" e infine quelle impostate "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applique, disegni con drop di nomi e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

Inoltre, ci sono altre tre opzioni che possono aiutarti a regolare i parametri di ricamo del disegno. Come abbiamo già menzionato nel Seleziona tessuto in precedenza in questo capitolo, ogni tessuto presenta diversi preset che influenzano il modo in cui il disegno del ricamo verrà posizionato su di esso e alcuni di essi sono visibili nella parte inferiore della barra degli strumenti "Proprietà". Per tipo di punto di riempimento riga sono "lunghezza", "densità" e "aggiungi breve / lungo". Queste opzioni possono aiutarti ad apportare utili modifiche al design e a produrre i risultati di ricamo che preferisci.

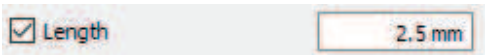
Densità:



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

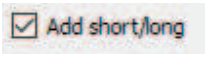
È possibile attivare l'opzione "Densità" selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico è possibile specificare la distanza tra i punti delle linee di riempimento Riga. Il numero di questo campo mostra la distanza tra una linea di punti e la linea dopo la successiva. Inoltre puoi regolare la densità facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic all'esterno del campo di densità.

Lunghezza:

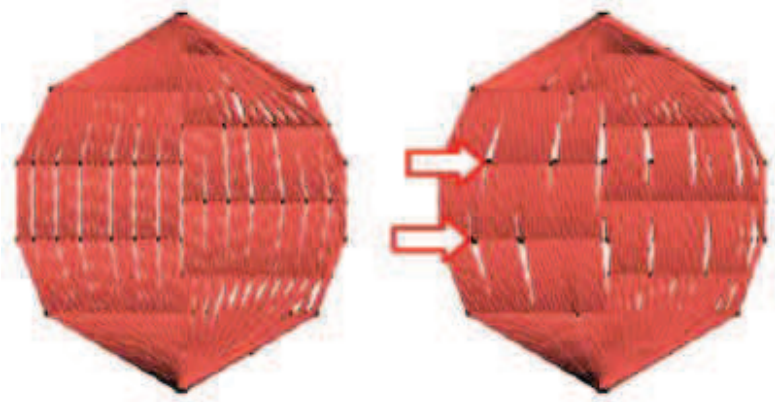


Puoi attivare l'opzione "Lunghezza" spuntando la casella accanto ad essa. Nel campo numerico è possibile specificare la lunghezza di ogni punto nel riempimento Riga.

Aggiungi corto / lungo:



Puoi attivare l'opzione "Aggiungi breve / lungo" spuntando la casella accanto ad essa. I punti "Aggiungi corti / lunghi" applicano punti corti e lunghi nel disegno. When "Add short/long" is selected, the total number of stitches will not change significantly because some long stitches that applied when “Add short/long” was OFF, are simply replaced by short stitches.



Senza corto / lungo: Con corto / lungo:

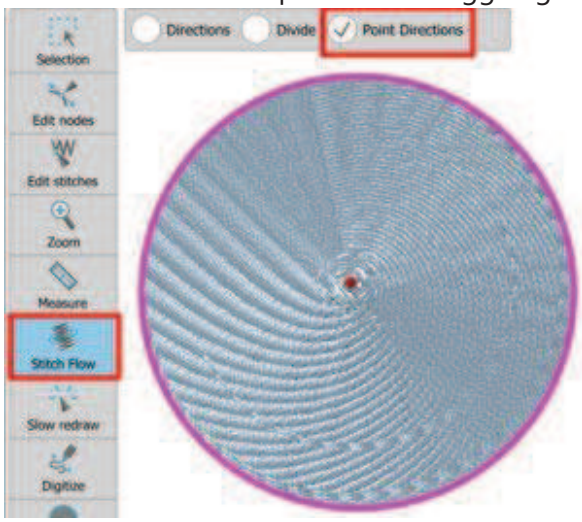
Spirale

Per creare una Spirale all'interno di una forma chiusa devi fare come segue :

1. Creare o selezionare una forma chiusa
2. Applica il tipo di punto "Riempimento a righe"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Fai clic su "Flusso dei punti"  e aggiungi una "Direzione del punto" al centro della forma

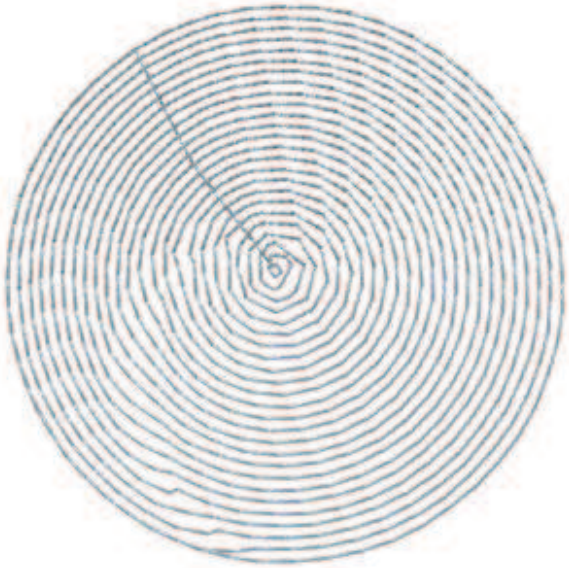


> Se la tua forma ha già un buco, puoi saltare questo passaggio

4. Cambia la Densità a 2mm (cambia questo valore in base alla densità della spirale che vuoi avere)



5. La forma a spirale è pronta.



> Il parametro Corto / Lungo ti aiuta a mantenere la stessa densità in tutte le aree.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

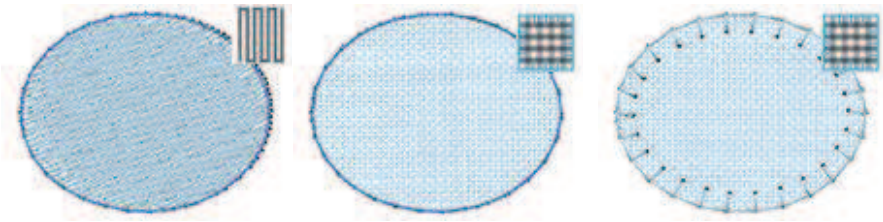
Applicazione

Quando si imposta il tipo di riempimento "Applicazione", l'area di riempimento dell'oggetto verrà coperta con un tessuto. Il tessuto verrà visualizzato in anteprima con il colore di riempimento selezionato. Il bordo rimarrà come stava circondando l'area applicazione. Se il disegno non ha una contorno / penna, il programma cucirà attorno all'applicazione un punto E ( ) per tenere l'applicazione sul tessuto. Se l'oggetto ha un olio, puoi impostare uno stile impuntura o punti cordoncino seriale che terranno l'applicazione sul tessuto.

Nuovi stili a zigzag sono aggiunti nel tipo di punto in esecuzione che può essere utilizzato per contenere applicazioni a taglio laser singole o doppie.

Per esempio:

Considera che abbiamo un'ellisse (come nella parte sinistra della figura sotto). Come possiamo vedere, ha un colore di riempimento rosso e un contorno blu. Se impostiamo il tipo di riempimento come applicazione, l'ellisse apparirà nella parte centrale della figura (Applicazione con contorno corrente). se rimuoviamo il colore del contorno, il programma aggiungerà automaticamente il contorno "E-stitch" come mostrato nella parte destra della figura.



Oggetto iniziale con riempimento a raso | Aggiunto riempimento di applicazione | Riempimento di applicazione con punto e-stitch

Utilizzo di applicazione

Per produrre effettivamente disegni con applicazione, è necessario seguire una procedura standard. Questa procedura di produzione richiede l'interazione dell'utente durante il processo di ricamo. Per comprendere la procedura di produzione, analizzeremo come reagirà una macchina da ricamo quando verrà richiesto di ricamare un oggetto applicazione.

Quando è il momento di produrre l'oggetto applicazione:

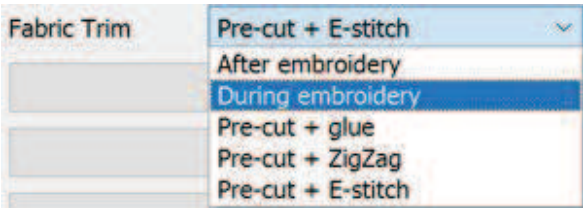
1. Una linea in impuntura verrà aggiunta per rivelare la posizione in cui l'applicazione deve essere posizionata.
2. Verrà effettuato un "saltapunto" e la macchina si fermerà per posizionare manualmente il tessuto dell'applicazione.
3. Quindi verranno aggiunti punti in impuntura per creare la forma dell'applicazione.
4. Un altro saltapunto verrà eseguito e la macchina si fermerà (di nuovo) per tagliare l'applicazione in base alla forma.
5. Infine verrà aggiunto il contorno / la penna dell'applicazione ("E-stitch", "Cordoncino seriale" o "Impuntura") come è stato selezionato.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Quindi la macchina continuerà a ricamare gli oggetti restanti.

Utilizzo di "Ridisegna lentamente" puoi anche visualizzare / simulare il modo in cui il disegno verrà ricamato.

Taglio del tessuto:



È possibile selezionare il modo in cui il tessuto verrà tagliato utilizzando il menu a discesa Taglio tessuto. Sono disponibili tre opzioni: dopo il ricamo, durante il ricamo e ilpretaglio (+ colla, +ZigZag, or + E-stitch). Per capire cosa fa esattamente ciascuna opzione, analizzeremo come reagirà una macchina da ricamo su ciascuna di esse.

Se è selezionato Dopo ricamo, il software eseguirà i seguenti passaggi: Prima eseguirà la forma dell'applicazione con Impuntura mostrando l'area in cui deve essere posizionato l'applicazione.Dopodiché verrà eseguito un saltapunto in alto e la macchina si fermerà in modo che l'applicazione venga posizionata sul tessuto. Quindi il software eseguirà il contorno dell'applicazione ("Fissaggio standard": E-stitch, Zig Zag) o Cordoncino seriale, come è stato selezionato. Alla fine dovrai estrarre il ricamo dalla macchina e tagliare di conseguenza l'applicazione.

Se è selezionato Durante il ricamo, il software eseguirà i seguenti passaggi: Prima farà in modo che la forma dell'applicazione appaia mostrando l'area in cui deve essere posizionato l'applicazione. Dopodiché verrà eseguito un saltapunto in alto e la macchina si fermerà per posizionare l'applicazione sul tessuto. Quindi il software inizia a cucire un punto in esecuzione creando la forma dell'applicazione. Verrà creato un saltapunto in cima e la macchina si fermerà (di nuovo) per tagliare l'applicazione in base alla forma. Alla fine il software farà il bordo dell'applicazione ("Fissaggio standard": E-stitch, Zig Zag) come è stato selezionato.

Infine, se è selezionato Pre-taglio, il software eseguirà i seguenti passaggi: Prima eseguirà la forma dell'applicazione con Impuntura mostrando l'area in cui deve essere posizionato l'applicazione. Dopodiché verrà eseguito un saltapunto in alto e la macchina si fermerà in modo che l'applicazione venga posizionata sul tessuto. Poiché l'applicazione è stata tagliata sulla forma dell'oggetto, il software inizierà a cucire il bordo dell'applicazione. Se la selezione è "Pre-taglio + ZigZag", il software aggiungerà punti di tenuta ZigZag. Se la selezione è "Pre-cut + E-stitch", il software aggiungerà punti di tenuta E-stitch. Se la selezione è "Pre-taglio + colla" aggiungerà i punti di tenuta che hai impostato, altrimenti non ne aggiungerà nessuno.

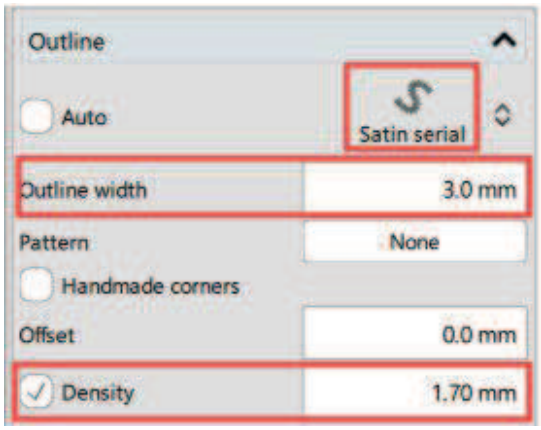
> Avviso: non utilizzare il tipo di punto in esecuzione semplice come bordo perché l'applicazione non verrà cucita correttamente con il tessuto.

Fissa Zig Zag

Quando si utilizza questa opzione "Fissazione", il programma aggiunge automaticamente il contorno "Cordoncino seriale" all'oggetto dell'applique e aggiunge automaticamente "Densità 1,70 mm". I punti

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

cordoncino seriale con densità maggiore di "1,20mm" sono in realtà punti "Zigzag". Il contorno Zig Zag (ha lo stesso colore con l'area di riempimento) cucirà l'applicazione sul tessuto. Se si desidera modificare il modo in cui sono posizionati i punti di fissaggio, è possibile utilizzare le opzioni del tipo di contorno cordoncino seriale.



Fissa e-stitch

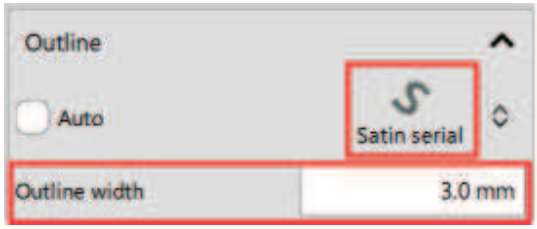
Usando questo pulsante di preselezione si sta impostando che il contorno dell'applicazione sarà e-stitch. In realtà, se si passa alla scheda struttura, si vedrà che il contorno impuntura è stato applicato con uno stile chiamato applicazione. Scegliendo questa opzione, l'applicazione verrà cucita sul tessuto con punti E che avranno lo stesso colore dell'area di riempimento e appariranno come nella figura seguente. Seleziona anche uno qualsiasi degli stili disponibili di Tipo impuntura per utilizzare come punti di fissaggio. Dobbiamo ricordare che ci sono alcuni stili a zig-zag che possono essere utilizzati per contenere applicazione singole o doppie.



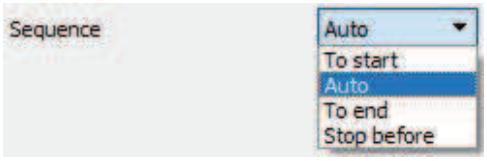
Correzione Puntoraso

Quando si utilizza questa opzione "Correzione", il programma aggiunge automaticamente un contorno a "Cordoncino Seriale" all'oggetto dell'applicazione. Il cordoncino seriale cucirà l'applicazione sul tessuto. Se si desidera modificare il modo in cui sono posizionati i punti di fissaggio, è possibile utilizzare le opzioni del tipo di contorno del Cordoncino Seriale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sequenza



Il tipo di applicazione non ha opzioni personalizzabili, l'unica opzione disponibile è l'opzione di sequenza. Usando l'opzione sequenza possiamo personalizzare il modo in cui il disegno verrà ricamato. Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di ricamare un disegno nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa Sequenza ha tre opzioni "Auto", "All'inizio" e "Alla fine".

Il programma utilizza di default l'opzione Auto e la sequenza viene generata automaticamente dai meccanismi intelligenti del software. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. Utilizzando l'opzione All'inizio per impostare prima l'oggetto selezionato da ricamare. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto, ora verrà ricamato per primo nella riga. L'opzione Alla fine è l'esatto contrario, quando viene applicata a un oggetto, questo diventerà immediatamente l'ultimo oggetto da ricamare. Questo strumento è davvero utile per produrre cappelli o tessuti delicati che richiedono una cura particolare per il modo in cui gli oggetti verranno posizionati sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare "All'inizio" e più di uno "Alla fine", il software deciderà automaticamente, quale da quelli impostati "All'inizio'" sarà il primo a essere ricamato e quale da quelli che hai impostato "Alla fine" saranno gli ultimi a essere ricamati.

Ad esempio, se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare "All'inizio" e 5 altri "Alla fine", il software ricama quelli impostati all'inizio per primi, decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelli (10) che sono rimasti impostati su "Auto" e infine quelli che sono impostati "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

Questo è molto utile perché è possibile specificare quando gli oggetti applicazione verranno inseriti nel tessuto. Pertanto non è necessario attendere la macchina da ricamo finché non raggiunge il punto in cui deve essere posizionata l'applicazione. È possibile ordinarlo per essere ricamato all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti farà risparmiare tempo e fatica.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applicazione, disegni con nomi multipli e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Rimuovi sovrapposizioni:



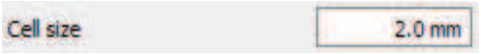
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, Auto, Mai e Sempre. Auto è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione Mai viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è sempre. Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Tuttavia, affinché questa funzione funzioni correttamente, evitare di applicare lo strumento di ritaglio nella modalità di creazione del software. È necessario utilizzarlo sempre con attenzione o dopo l'impostazione Rimuovi l'opzione di sovrapposizioni su Mai.

Riempimento a rete

Quando questa opzione è applicata, imposta l'area di riempimento su Riempimento a rete. Il tipo di ricamo Riempimento rete è un tipo di riempimento speciale che aggiunge due linee di scansione che si incrociano con punti di esecuzione paralleli equidistanti. Queste due linee di scansione formano una rete che può essere utilizzata per creare lacci. È un tipo di ricamo molto utile che può produrre ottimi risultati di ricamo. Il Riempimento a rete include altre opzioni che ci consentono di personalizzare il modo in cui verranno applicate all'oggetto selezionato. Queste opzioni sono le seguenti:

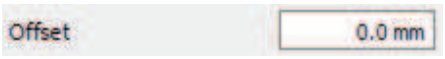
Dimensione cella:



Con questa opzione è possibile specificare la dimensione di ciascun lato quadrato costituito dal Riempimento a rete. Ad esempio, impostando la dimensione della cella su 2,0 mm, tutti i quadrati della rete avranno una dimensione laterale di 2,0 mm. Il valore massimo che può avere la dimensione della cella è 9,9 mm e il minimo è 0,5 mm. Per modificare il valore dell'opzione Dimensione cella devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato, quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è facendo clic all'interno del campo Dimensione cella e quindi utilizzando la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando questo valore puoi creare una rete con grandi quadrati o piccoli quadrati secondo le tue preferenze.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

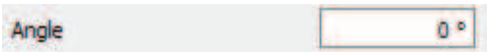
Offset:



Con questa opzione è possibile specificare la distanza, interna o esterna, che si desidera spostare. Ad esempio: se si imposta il valore di Offset su 3mm, il Riempimento a rete aumenterà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'esterno del contorno originale. D'altra parte se si imposta il valore su -3mm, il riempimento a rete diminuirà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'interno del suo contorno originale.

Il valore massimo che può avere l'offset è 15,0 mm e il minimo è -15,0 mm. Per modificare il valore Offset devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo Offset e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando questo valore è possibile apportare delle modifiche alle dimensioni del riempimento netto, che è davvero utile quando si vuole coprire un buco e assicurarsi che la rete venga ricamata sul tessuto e non all'interno del foro. Questa opzione è molto importante per la creazione di adeguati Riempimenti a rete.

Angolo:



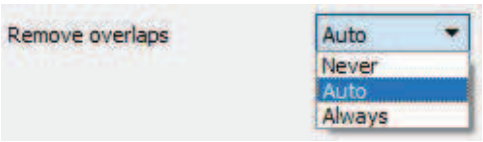
Con questa opzione è possibile modificare l'Angolo di applicazione del Riempimento a rete. Ad esempio: quando l'angolo è impostato su 0 gradi, il Riempimento a rete verrà allineato sugli assi X e Y creando angoli retti. Se si modifica il valore dell'angolo a 30 gradi, il Riempimento a rete verrà ruotato di 30 gradi in senso antiorario e cambierà completamente la direzione.

I valori di Angolo che puoi impostare sono compresi tra 0o e 360o gradi. Per modificare il valore dell'angolo devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato, quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo Angolo e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul disegno.

Modificando l'Angolo del Riempimento a rete è possibile orientarlo in base alla forma su cui viene applicato. Questa capacità ti consente di ottenere risultati di ricamo migliori e più belli.

Ci sono anche altre due opzioni che sono molto utili per personalizzare il modo in cui il disegno verrà ricamato. Quelli sono l'opzione Rimuovi sovrapposizioni e l'opzione Sequenza.

Rimuovi sovrapposizioni:



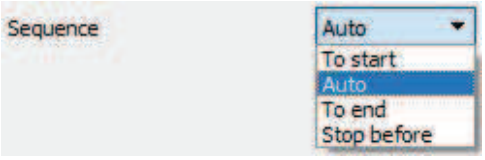
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

su un oggetto specifico, Auto, Mai e Sempre. Auto è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione Mai viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è sempre. Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento di ritaglio. È necessario utilizzarlo sempre con attenzione o dopo l'impostazione Rimuovi l'opzione di sovrapposizioni su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno. Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di ricamare i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa Sequenza ha tre opzioni Auto, Inizio e Fine. Auto è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione Per iniziare imposta prima l'oggetto selezionato da ricamare. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione To end. Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni Per iniziare e Per terminare, puoi cambiare la sequenza di ricamo e ricamare il disegno che hai creato nel modo che preferisci. Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare Per iniziare e più di uno Per terminare, il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.

Ad esempio se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare Per iniziare e 5 altro Per terminare, il software ricama quelli impostati Per iniziare per primo, decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelli (10) impostano su Auto e infine quelli impostati per terminare, decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

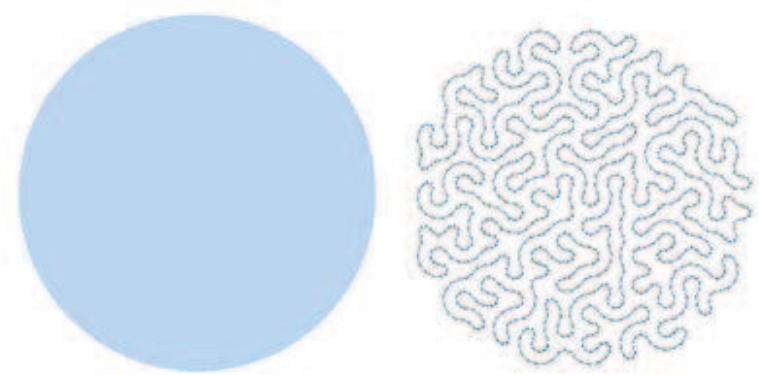
L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applique, disegni con drop di nomi e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

Stippling

Lo stippling è un tipo di punto speciale che viene utilizzato principalmente per i progetti di trapuntatura. Selezionare un oggetto qualsiasi e attivando il tipo di ricamo Stippling, l'oggetto selezionato viene riempito

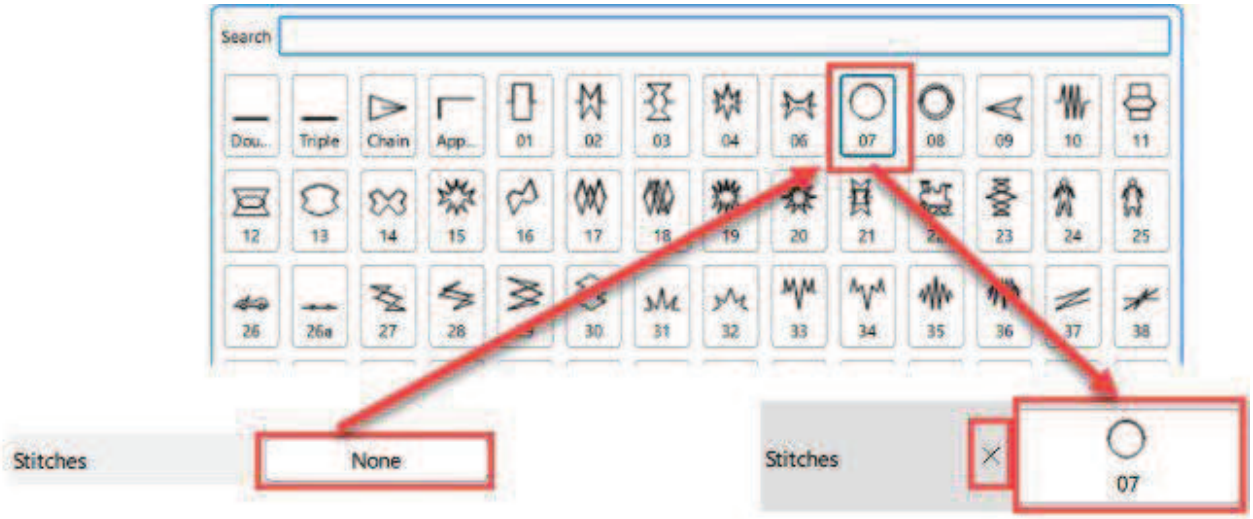
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

con riempimento stipple come nella figura seguente. Puoi usare il puntinismo per una varietà di cose, creare blocchi di puntini con qualsiasi forma o dimensione che ti piace o riempire un'area con una linea irregolare posizionata casualmente nella forma.



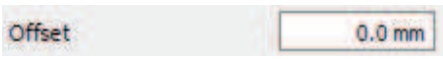
Punti

L'area "Punti" contiene tutti gli stili di punto che possono essere applicati su questo oggetto. "Punti" nel software è un modo di muoversi da un punto all'altro, che normalmente può essere fatto da un punto. Alcuni "Punti" applicati potrebbero non sembrare buoni sugli oggetti stippling, il movimento irregolare del modello di punteggiatura potrebbe non apparire buono su molti "Punti". Ciò accade perché gli stili non possono essere adattati correttamente in tutte le forme possibili.



Seleziona i "Punti" che preferisci facendo clic su di esso e visualizzandoli nel tuo disegno. La selezione di nessuno ripristinerà il tipo di stippling predefinito. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area del design per sperimentare il tuo design. I "Punti" che si trovano nell'icona del film (ad esempio: ) sono una serie di stili diversi in uno.

Offset:



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Con questa opzione è possibile specificare la distanza, interna o esterna, che si desidera spostare il motivo di Stipple. Ad esempio: se imposti il valore di Offset su 3mm, la puntina aumenterà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni al di fuori del suo contorno originale. D'altra parte se si imposta il valore su -3mm, la punteggiatura diminuirà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'interno del suo contorno originale.

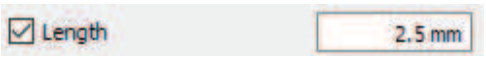
Il valore massimo che può avere l'offset è 15,0 mm e il minimo è -15,0 mm. Per modificare il valore Offset devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo Offset e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando questo valore puoi apportare delle modifiche alle dimensioni di Stippling, che è davvero utile quando vuoi coprire un buco e assicurarti che la rete sia ricamata sul tessuto e non dentro il buco.

Densità:



Puoi attivare l'opzione Densità spuntando la casella accanto ad essa. Nel campo numerico è possibile specificare la distanza tra le linee del modello di stippling. Inoltre è possibile regolare la densità facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic all'esterno del campo di densità.

Lunghezza:

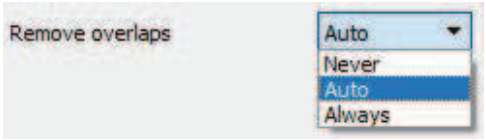


È possibile attivare l'opzione Lunghezza selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico è possibile specificare la lunghezza di ciascun punto che verrà utilizzato per il modello di punteggiatura. Regolare la tensione del filo in base alla lunghezza del punto, se necessario.

Dividi

Infine, esiste un'opzione per "Suddividere" il riempimento a Stippling in parti separate.

Rimuovi sovrapposizioni:



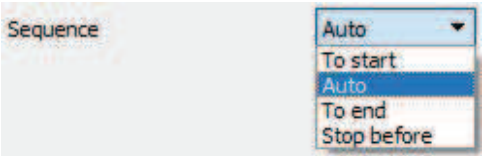
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, Auto, Mai e Sempre. Auto è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione Mai viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è sempre. Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento di ritaglio. È necessario utilizzarlo sempre con attenzione o dopo l'impostazione Rimuovi l'opzione di sovrapposizioni su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno. Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di ricamare i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa Sequenza ha tre opzioni Auto, Inizio e Fine. Auto è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione Per iniziare imposta prima l'oggetto selezionato da ricamare. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione To end. Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni Per iniziare e Per terminare, puoi cambiare la sequenza di ricamo e ricamare il disegno che hai creato nel modo che preferisci. Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare Per iniziare e più di uno Per terminare, il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.

Ad esempio se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare Per iniziare e 5 altro Per terminare, il software ricama quelli impostati Per iniziare per primo, decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelli (10) impostano su Auto e infine quelli impostati per terminare, decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applique, disegni con drop di nomi e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

Croce

Ogni punto croce consiste di due punti in esecuzione che vengono incrociati tra la creazione di una "X". Punti incrociati dello stesso colore, riempire la forma selezionata in una griglia. Dopo aver importato un disegno vettoriale o creato uno con gli strumenti disponibili, puoi selezionarlo e riempirlo con "Croce"  punti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nel disegno pieno di croci, è possibile modificare il numero di croce "Ripetizioni" e "Dimensione cella" della croce.

Ripete:



Cambiando il valore di questa opzione "croce" puoi cambiare il numero di volte in cui ogni punto croce sarà ricamato. Più grande è il numero, più spessa è la croce. Il valore predefinito è 2 ed è il più adatto nella maggior parte dei casi. C'è un limite superiore di 10 e un limite inferiore di 1. Pertanto, il numero di ripetizioni deve essere compreso tra questi due limiti.

Dimensione della cella



Modificando questo valore è possibile modificare le dimensioni del contenitore incrociato. Il valore rappresenta la dimensione laterale del quadrato del contenitore incrociato. Il valore predefinito della dimensione della cella è 0,20 cm o 0,079 ".

Punto croce

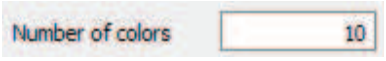
Il tipo Punto croce è un tipo di punto generato automaticamente che aggiunge punti decorativi sopra qualsiasi immagine importata. Dopo aver selezionato un'immagine da importare e averla aperta come punto croce, il software analizza automaticamente l'immagine e aggiunge punti croce sopra l'immagine utilizzando più colori. Per il tipo di punto croce è possibile regolare alcune opzioni.

Palette

Innanzitutto, è possibile selezionare una tavolozza di filati, per vedere i colori effettivi del filato in anteprima.



Numeri dei colori:



In questo campo puoi definire il numero di colori che vuoi che il disegno a punto croce abbia. Questa opzione appare solo se si converte un'immagine bitmap in un disegno a punto croce.

Ripetizioni :



Cambiando il valore di questa opzione a punto croce puoi cambiare il numero di volte in cui ogni punto croce sarà ricamato. Più grande è il numero, più spesso è il punto croce. Il valore predefinito è 3 ed è il più adatto nella maggior parte dei casi. C'è un limite superiore di 10 e un limite inferiore di 1. Pertanto, il numero di ripetizioni deve essere compreso tra questi due limiti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dimensione cella:



Modificando questo valore è possibile modificare le dimensioni del contenitore incrociato. Il valore rappresenta la dimensione laterale del quadrato del contenitore incrociato. Ogni punto rappresenta un decimo di mm, quindi, se si inserisce il valore 20 nel campo, ciò significa che il lato del quadrato incrociato sarà 0,20 cm o 0,082 ''. Il valore predefinito della dimensione della cella è 20.

Mescolanza

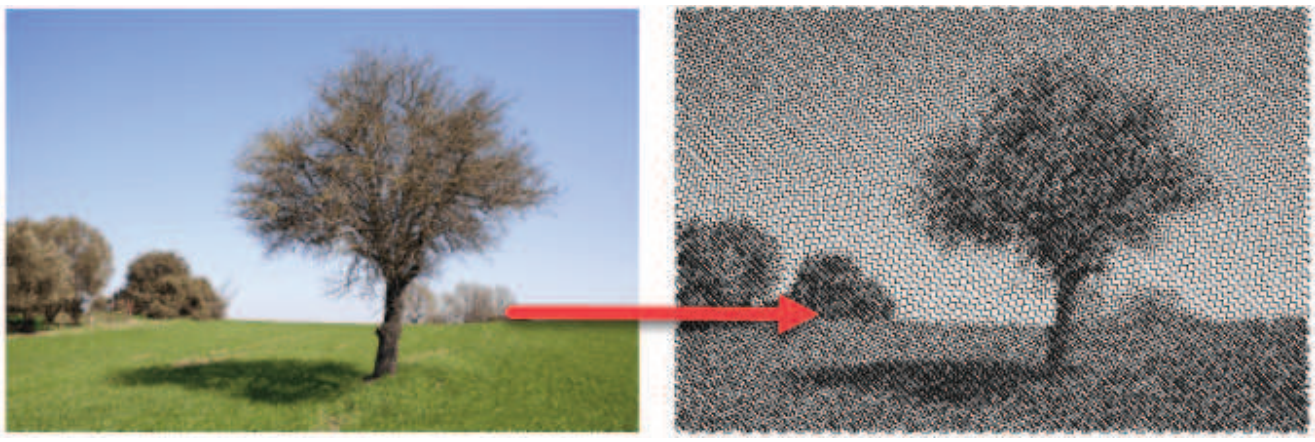


Con questa opzione è possibile impostare il livello di fusione dei colori. È possibile scegliere tra i seguenti livelli:

- Nessuno: Non viene eseguita alcuna fusione tra i colori del disegno. I bordi tra i diversi colori/forme non si sovrappongono.
- Basso: i colori del disegno vengono sfumati in minima parte. La sovrapposizione tra i diversi colori/forme sarà minima.
- Standard: È l'impostazione predefinita. I colori del disegno saranno sfumati in misura media. La sovrapposizione tra i diversi colori/forme sarà di livello medio.
- Alto: I colori del disegno saranno mescolati in grande quantità. La sovrapposizione tra i diversi colori/forme sarà di alto livello.
- Completa: la massima quantità possibile di fusione tra i colori del disegno. La sovrapposizione tra diversi colori/forme sarà Completa.

Foto-Stitch

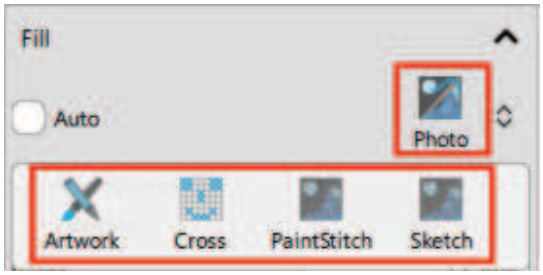
Il tipo di punto Photo-stitch è un tipo generato automaticamente che aggiunge punti decorativi sopra qualsiasi immagine importata. Dopo aver selezionato un'immagine da importare e averla aperta come Photo-stitch, il software analizza automaticamente l'immagine, segue la graduazione dei colori dell'immagine e crea strati di barre di raso. In questo modo viene facilmente convertito in un disegno a punto foto. Photo-stitch è un'altra alternativa per riempire le immagini bitmap con punti.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Photo stitch è un tipo di riempimento Bitmap (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), tutti i tipi di riempimento bitmap aggiungono punti decorativi sopra un'immagine e si può facilmente passare da un tipo all'altro semplicemente selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti Proprietà. Fare clic sull'icona Foto o sull'icona della doppia freccia nella sezione Riempimento della barra degli strumenti Proprietà e dalle opzioni visualizzate selezionare un tipo di riempimento bitmap alternativo.

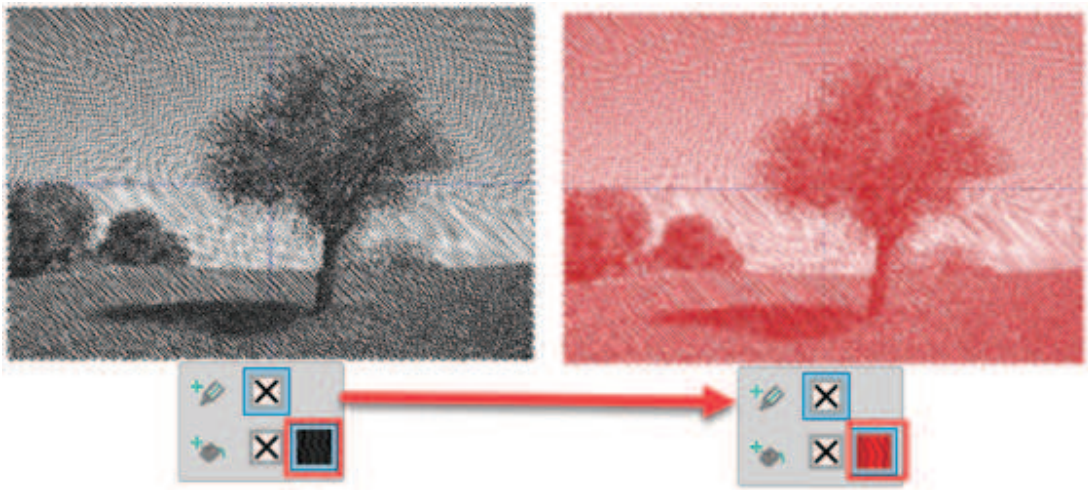
Se il tessuto selezionato è scuro, il Photo-stitch verrà riempito automaticamente con il colore bianco, mentre se il tessuto è chiaro sarà il contrario.Questa funzione viene applicata ai progetti PhotoStitch monocromatici durante la procedura di importazione/apertura.



È possibile regolare il Photo-stitch utilizzando le opzioni disponibili sulla barra degli strumenti Proprietà.

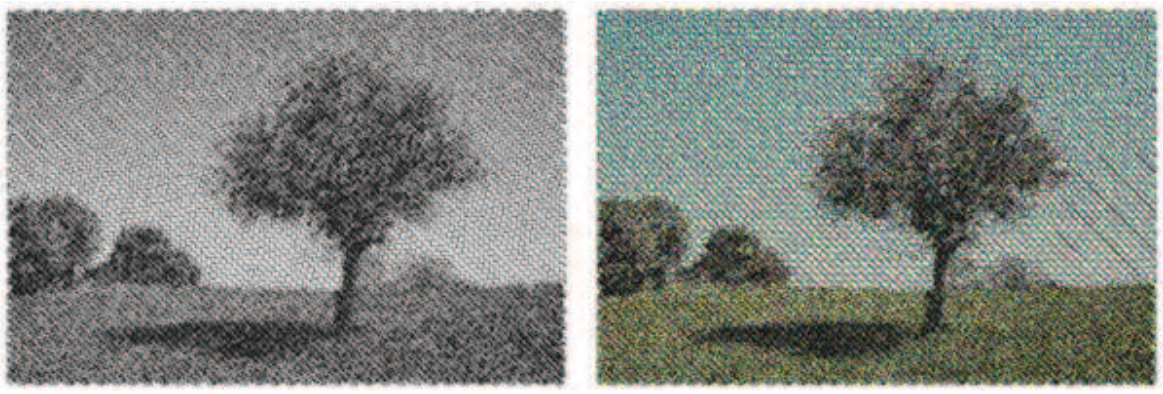
Monocromo

Per impostazione predefinita, il Photo-stitch viene creato monocromatico. Tutte le barre di raso sono nere per impostazione predefinita. Se si modifica il colore della barra dei colori usati, è possibile creare il punto foto di qualsiasi colore.



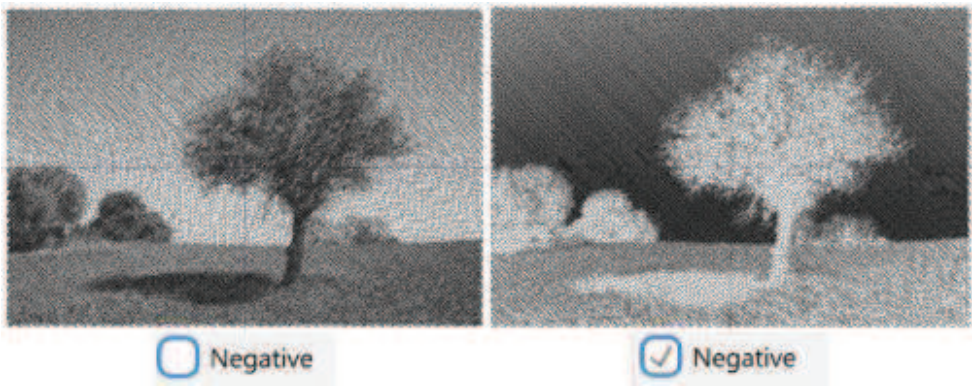
Se si deseleziona l'opzione monocromatica, è possibile creare progetti di Photo-stitch CMYK (ciano, magenta, giallo, nero).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Negativo

Questo parametro appare solo se è selezionata la casella di controllo Monocromia e inverte il tono del colore. Un'immagine negativa è un'inversione totale, in cui le aree chiare appaiono scure e viceversa.



Larghezza - Densità iniziale

L'oggetto Photo-stitch consente di regolare la Larghezza delle barre di raso e la Densità iniziale di ciascuna barra di raso per ottenere risultati più precisi. Con il valore Larghezza si può impostare la distanza tra due barre di raso e con il valore Densità si può impostare la densità che ogni barra di raso avrà quando passa sulle aree scure. Regolando questi due valori è possibile ottenere risultati di Photo-stitch più dettagliati. Regolare la densità delle barre di raso che coprono l'immagine del fondale.

Correzione gamma

Con l'opzione Correzione gamma è possibile correggere la gamma dell'immagine, cioè la sua luminosità complessiva. Le immagini non correttamente corrette possono apparire sbiancate o troppo scure. Regolando questo valore è possibile migliorare la qualità del Photo-stitch.

PaintStitch

Il tipo PaintStitch è un tipo autogenerato che aggiunge automaticamente punti decorativi a qualsiasi immagine importata. Dopo aver selezionato un'immagine da importare e averla aperta come PaintStitch, il software analizza automaticamente l'immagine e crea un disegno PaintStitch fotorealistico. Con

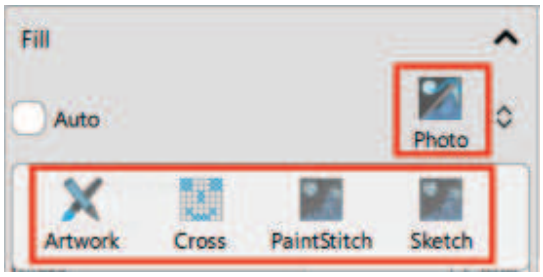
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

PaintStitch™è possibile ottenere risultati di ricamo fotorealistici grazie all'uso di algoritmi avanzati implementati a questo scopo.





È possibile personalizzare ulteriormente i risultati di PaintStitch grazie alle opzioni presenti nella barra degli strumenti Proprietà. Il punto di pittura è un tipo di riempimento Bitmap (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), tutti i tipi di riempimento bitmap aggiungono punti decorativi sopra un'immagine e si può facilmente passare da un tipo all'altro semplicemente selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti Proprietà. Fare clic sull'icona PaintStitch o sull'icona della doppia freccia nella sezione Riempimento della barra degli strumenti Proprietà e selezionare un tipo di riempimento bitmap alternativo tra le opzioni visualizzate.

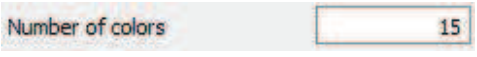


Palette



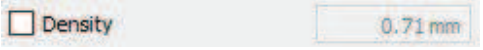
Da questo menu a discesa è possibile selezionare la paletta colori del Filo che verrà utilizzata per ricamare il disegno di PaintStitch. Seleziona una tavolozza dall'elenco e verrà applicata immediatamente al disegno.

Numero di colori



Con questo valore puoi specificare il numero di colori con cui vuoi realizzare il disegno PaintStitch. Ogni modifica apportata a questo valore viene immediatamente applicata al progetto. Il numero massimo di colori che è possibile impostare è 99.

Densità



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Con questo valore è possibile regolare la densità del disegno PaintStitch. Valori più alti ridurranno il numero di punti e il dettaglio del disegno e valori più bassi faranno il contrario. L'impostazione della densità predefinita è 0,71 mm, che non è influenzata dal tessuto selezionato. L'impostazione della densità minima possibile è 0,40 mm.

Lunghezza



Con questo valore puoi impostare la lunghezza dei punti PaintStitch. Valori più alti producono risultati più artistici e più sfocati. Valori più bassi producono risultati più dettagliati. Il valore predefinito è 2,4 mm e l'impostazione minima possibile è 1,5 mm.

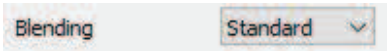
Levigatura



Con questa opzione è possibile impostare la casualità dei punti e rendere i punti più morbidi. Il software decide automaticamente quali parti verranno lisciate.

- Nessuno: i punti casuali sono più numerosi.
- Standard: i punti diventano più paralleli e meno casuali. Questa è l'impostazione predefinita.
- Alto: viene applicata la levigatura massima ed i punti diventano ancora più paralleli e meno casuali.

Mescolanza



Con questa opzione è possibile impostare il livello al quale i colori si fonderanno. Puoi selezionare tra i seguenti livelli:

- Nessuno: non verrà effettuata alcuna fusione tra i colori del disegno. I bordi tra diversi colori / forme non si sovrapporranno.
- Basso: verrà effettuata una piccola quantità di sfumatura tra i colori del disegno. La sovrapposizione tra diversi colori / forme sarà minima.
- Standard: questa è l'impostazione predefinita. Verrà effettuata una media quantità di sfumature tra i colori del disegno. La sovrapposizione tra diversi colori / forme sarà di livello medio.
- Alto: verrà effettuata una grande quantità di sfumature tra i colori del disegno. La sovrapposizione tra diversi colori / forme sarà di alto livello.
- Completo: la massima quantità possibile di fusione verrà effettuata tra i colori del disegno. La sovrapposizione tra diversi colori / forme sarà il livello massimo.

Luminosità



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Con questo valore è possibile aumentare o diminuire la luminosità di PaintStitch. Questo può essere impostato da meno 240 a 240.

Contrasto



Con questo valore puoi aumentare o diminuire il contrasto di PaintStitch. Questo può essere impostato da meno 240 a 240. Questa funzione è simile all'opzione di contrasto della maggior parte dei software di fotoritocco.

Flusso dei punti su PaintStitch

Lo strumento di flusso dei punti consente di selezionare l'area del soggetto dell'immagine. L'algoritmo di riduzione del colore proverà a scegliere i colori che renderanno l'area del soggetto in modo più accurato rispetto all'immagine all'esterno dell'area del soggetto. Per fare ciò, fai clic e trascina sul disegno. Il disegno generale verrà ricalcolato in base alla guida del flusso di punti. Puoi aumentare o diminuire le dimensioni della guida facendo clic e trascinando le maniglie del cerchio ed eliminando la guida facendo clic sulla X visualizzata al centro.

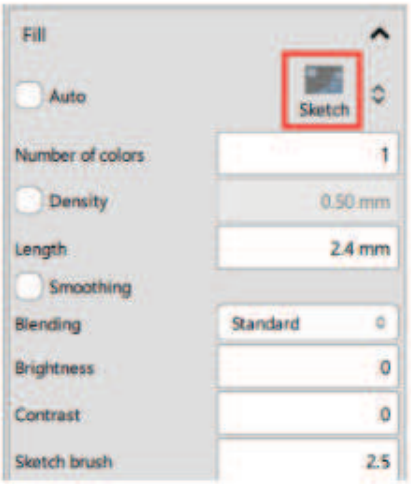


Sketch

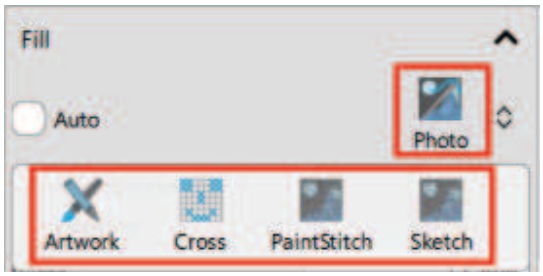
Quando si importa un'immagine e si utilizza l'opzione Apri come schizzo, l'immagine importata viene convertita in un disegno di ricamo simile a uno schizzo a carboncino. Il grande vantaggio di SketchStitch è che è stato progettato per lavorare su un tessuto bianco e coprire quasi il 20% della sua area con la cucitura. In questo modo, il disegno può essere ricamato su tessuti delicati ed elastici, come le magliette, mantenendo il tessuto ricamato flessibile. In questo modo si ottiene un'interpretazione artistica di un'immagine, con pochi colori, pochi punti e un ricamo molto flessibile che può essere eseguito da chiunque, con risorse e tempi minimi. Per il punto schizzo sono necessari il filo nero e alcune sfumature di filo grigio.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





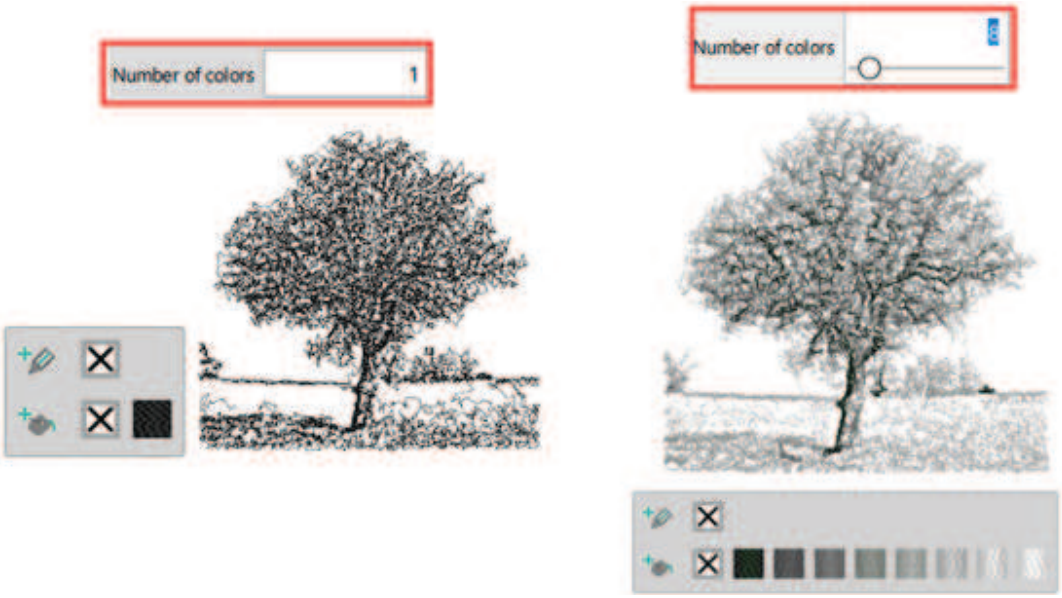
È possibile personalizzare ulteriormente i risultati del disegno dalle opzioni che si trovano nella barra degli strumenti Proprietà. Il punto schizzo è un tipo di riempimento Bitmap (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), tutti i tipi di riempimento bitmap aggiungono punti decorativi sopra un'immagine e si può facilmente passare da ogni tipo a uno alternativo semplicemente selezionando un altro di questi tipi dalla sezione riempimento della barra degli strumenti Proprietà. Fare clic sull'icona Schizzo o sull'icona della doppia freccia nella sezione Riempimento della barra degli strumenti Proprietà e dalle opzioni visualizzate selezionare un tipo di riempimento bitmap alternativo.



Numero di colori

Innanzitutto è possibile modificare il numero di colori. Per impostazione predefinita, il disegno viene eseguito con un solo colore, in modo che il ricamo sia leggero, con meno strati di punti e più facile da produrre. Se si aumenta il numero di colori, il risultato sarà più realistico, ma ci saranno più cambi di colore e un maggior numero di punti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Palette

Se si seleziona una tavolozza di produttori di filati, l'anteprima del disegno cambierà. Questo accade perché verranno utilizzati i colori grigi disponibili della tavolozza. Alcune tavolozze possono avere più colori grigi, mentre altre ne hanno meno, quindi un disegno può apparire migliore in una tavolozza che in un'altra.



Densità

È inoltre possibile regolare la distanza tra le linee di schizzo utilizzando la densità.



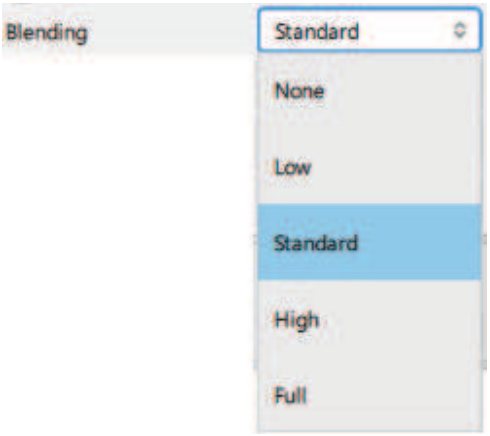
Smussatura

Attivando l'opzione di smussamento, le linee di schizzo diventano più uniformi. Il software decide automaticamente quali parti saranno smussate.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mescolanza

Utilizzando la sfumatura è possibile controllare il grado di fusione dei colori. Per impostazione predefinita, ai colori del disegno verrà applicata una quantità media di sfumatura.



- Se si seleziona Nessuno, non verrà eseguita alcuna fusione tra i colori del disegno. In questo caso, i bordi tra i diversi colori e le forme non si sovrapporranno.
- Utilizzando la miscelazione bassa, verrà applicata una piccola quantità di miscelazione ai colori del disegno, con una sovrapposizione minima tra i diversi colori e le forme.
- Utilizzando la miscelazione alta, verrà applicata un'ampia quantità di miscelazione tra i colori del disegno, determinando così un'elevata sovrapposizione tra i diversi colori e le forme.
- Infine, utilizzando il valore pieno, verrà applicata la massima quantità possibile di sfumatura tra i colori del disegno.

Luminosità

Con Luminosità è possibile regolare la luminosità dell'immagine e, poiché sketch stitch rileva automaticamente le parti dell'immagine, l'aumento o la diminuzione della luminosità può migliorare il risultato. È possibile impostare un valore compreso tra meno -48 e 47.



Contrasto

Lo stesso vale per il Contrasto: qualsiasi modifica del contrasto può migliorare il disegno dello schizzo. Con Contrasto è possibile regolare il contrasto dell'immagine e, poiché il punto schizzo rileva automaticamente le parti dell'immagine, l'aumento o la diminuzione del contrasto può migliorare il risultato. Il contrasto può essere impostato da meno -230 fino a 230.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pennello per schizzi

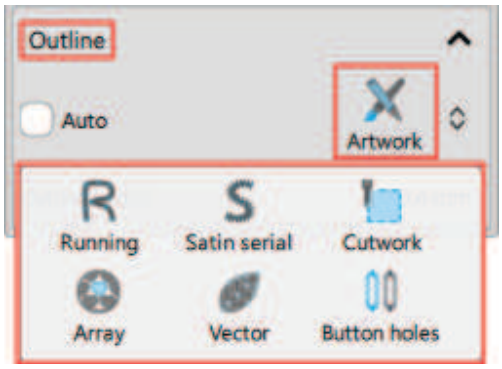
Infine, utilizzando la larghezza del pennello è possibile regolare la larghezza delle linee di schizzo. Fare attenzione quando si diminuisce la larghezza, che potrebbe risultare in un numero maggiore di punti.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Proprietà contorno

La sezione Contorno della barra degli strumenti Proprietà contiene i tipi di punto che possono essere applicati al contorno di qualsiasi parte del disegno e le relative funzioni. La sezione contorno non è visibile finché non si seleziona un oggetto a cui è stato applicato il colore del contorno. Quando un disegno viene inizialmente creato o importato, il software seleziona e applica automaticamente i tipi di contorno al disegno. Per questo motivo è selezionata la casella di controllo Auto, accanto al tipo di contorno applicato. Quando si seleziona un altro tipo di contorno, Auto diventa deselezionata. È possibile selezionarla nuovamente per ripristinare la selezione automatica iniziale del tipo di contorno.



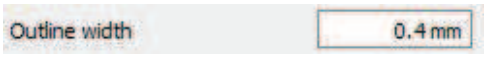
Immagine

Questa opzione  , quando applicata, imposta il contorno come vuoto. Tutti i punti di contorno vengono rimossi dal disegno e rimane solo il riempimento, se ne esiste uno. Ogni volta che non è necessario ricamare una parte di contorno specifica, è possibile impostarne il contorno su Artwork e rimuovere immediatamente i punti.

Impuntura

Questa opzione, se applicata, imposta il contorno del bordo di un disegno o un disegno di linea su Impuntura. Tutti i punti di bordo e linea vengono modificati in Impuntura, che viene calcolato automaticamente e prodotto dal programma. Il tipo di esecuzione che è stato inserito è il valore predefinito. Puoi cambiare l'impuntura cambiando il suo spessore e stile. Ci sono diversi spessori e stili che puoi applicare su qualsiasi disegno in impuntura. Inoltre, hai la possibilità di cambiare il punto "Offset" e "Lunghezza".

Spessore del contorno



Modificando questo valore è possibile aggiungere un contorno sull'oggetto selezionato o modificare la larghezza di un contorno esistente. Modificando il valore su qualsiasi valore maggiore di 0, verrà aggiunta un contorno all'oggetto con la larghezza specificata. È possibile modificare il valore dello spessore del contorno evidenziando il valore corrente e quindi digitando quello nuovo. Il vecchio valore scomparirà e quello nuovo prenderà il suo posto quando si preme il tasto "Invio " dalla tastiera o si fa clic all'esterno del campo. La modifica del valore influenza il contorno dell'oggetto selezionato.

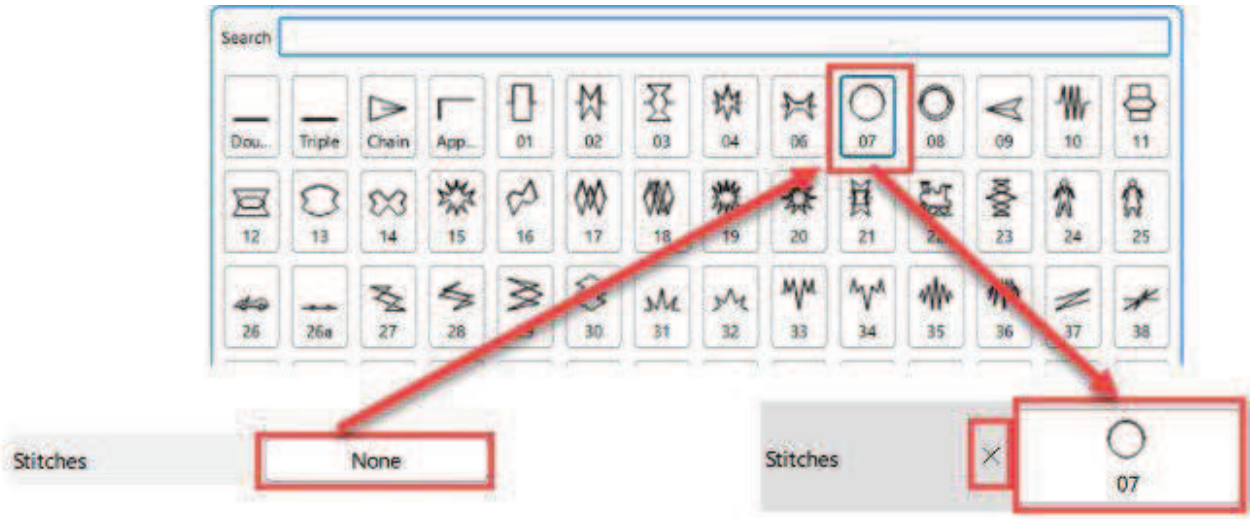
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Per L'impuntura lo spessore influisce sul modo in cui verrà cucito. Le seguenti modifiche automatiche vengono applicate se la casella di controllo "Auto" è selezionata.

- Spessore del contorno 0,1 - 0,4: esecuzione con 1 passaggio.
- Spessore del contorno 0,5 - 0,8: esecuzione con punti "Doppi" "applicati (2 passaggi).
- Spessore del contorno 0.9 - 1.9: esecuzione con punti "Triplo" "applicati (3 passaggi).
- Spessore del contorno> 1.9: l'esecuzione cambierà in "Cordoncino seriale"

Punti

L'area Punti contiene tutti i punti di punto che possono essere applicati sul disegno. "Stile" è una modalità di movimento da un punto all'altro, che normalmente può essere eseguita da un punto. I punti, se applicati, sono posizionati sul bordo uno dopo l'altro. Applicando diversi punti è possibile creare ricami unici.

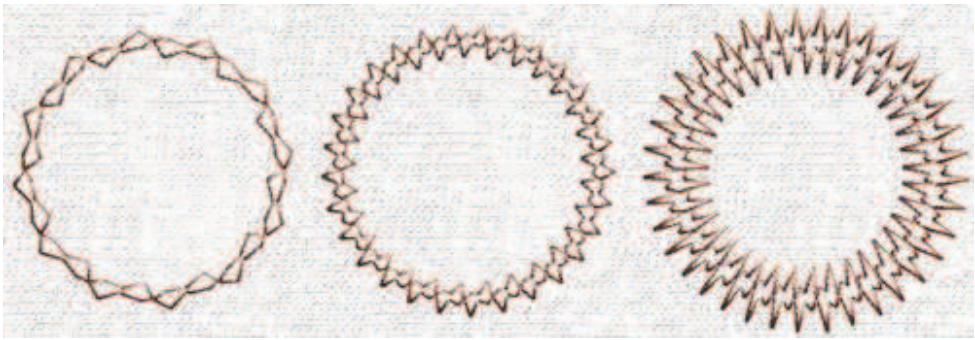


Seleziona lo stile che preferisci facendo clic su di esso e visualizzandolo sul tuo disegno. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area di progettazione per sperimentare il design del ricamo.

Ci sono 325 stili che puoi usare per produrre disegni unici. Gli stili presenti nell'icona del film (ad esempio: ) sono una serie di stili diversi in uno.

È inoltre possibile estendere gli stili applicati ai punti in esecuzione regolando la lunghezza (dalla barra degli strumenti Proprietà) e la larghezza del contorno (dalla barra degli strumenti Opzioni strumento). Nel momento in cui si imposta una lunghezza manualmente, si inizia ad allungare gli stili sul bordo in impuntura. Se si desidera la scala proporzionale, è possibile lasciare la lunghezza su automatico (lasciare il valore Lunghezza deselezionato) e regolare la larghezza del profilo o impostarne entrambi sullo stesso numero.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Lunghezza: 6.0mm - Profilo: 2.0mm | Lunghezza: 2,5 mm - Profilo: 0,4 mm | Lunghezza: 1,0 mm - Profilo: 5,0 mm

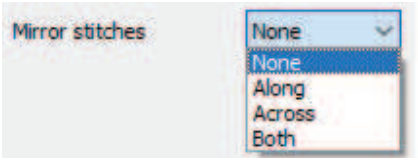
Il valore della lunghezza ha per impostazione predefinita un valore suggerito basato sullo stile selezionato. Puoi aumentare o diminuire il valore della lunghezza in base alle tue preferenze e vedrai la modifica applicata immediatamente sull'oggetto in esecuzione.

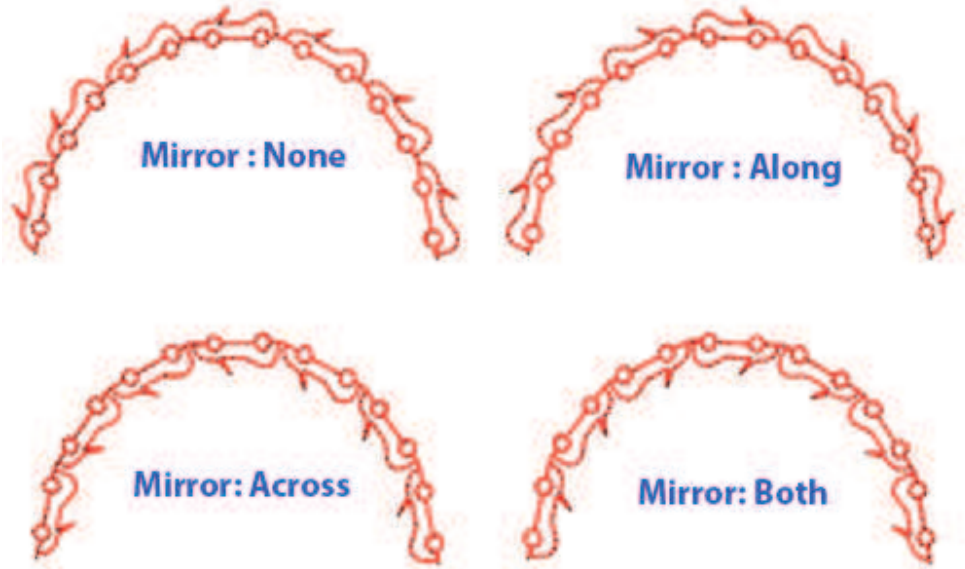
Aumentando il valore contorno e diminuendo il valore Lunghezza è possibile rendere lo stile più sottile. Facendo il contrario, diminuisci il contorno e aumenti la lunghezza, puoi allargare lo stile.

Tieni presente che gli stili hanno una lunghezza minima interna che non puoi abbassare ulteriormente. Ogni riduzione della Lunghezza al di sotto del valore minimo non influirà sulla dimensione dello stile che è possibile verificare utilizzando lo strumento Ridisegna lentamente.

Punti specchiati

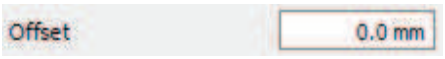
Usando questa opzione possiamo specchiare qualsiasi stile che sbbiamo applicato.





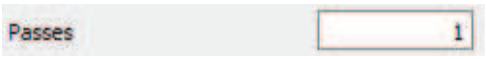
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Offset:



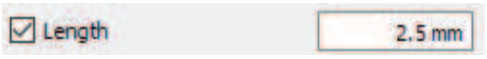
Nel campo numerico puoi inserire il valore dell'offset desiderato, con il valore più basso di -15mm e il valore più alto di 15mm. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il valore di offset facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Il valore che stai inserendo definisce la distanza esatta che vuoi che il contorno corrente abbia dalla sua posizione iniziale. Se il valore è negativo, l'oggetto in esecuzione farà un offset interno e il contrario, se è positivo. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset sono visualizzate in anteprima sul design.

Passaggi



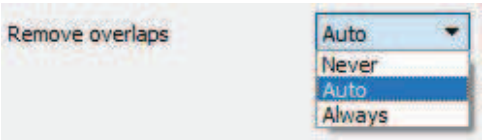
Definisci il numero di passaggi che eseguiranno per creare una linea o un disegno di bordo. In questo modo possiamo creare uno spessore nel punto in esecuzione. Il valore minimo è 1 (passaggio singolo) e il massimo è 9 (9 passaggi). Qualsiasi modifica nello spessore corrente non è visualizzabile nell'area di anteprima 3D ma viene memorizzata quando il disegno viene salvato. Quando il disegno è ricamato, verrà applicata l'opzione selezionata. Puoi anche vedere i passaggi multipli utilizzando il ridisegno lento.

Lunghezza:



È possibile attivare l'opzione Lunghezza selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico è possibile specificare la lunghezza dei punti per l'oggetto di punzonatura che si sta aggiungendo. Inoltre, puoi regolare la lunghezza facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic al di fuori del campo della lunghezza.

Rimuovi sovrapposizioni:



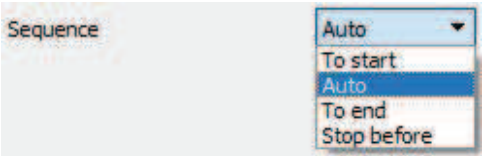
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento "Taglia" che rimuove permanentemente i punti sottostanti. Devi sempre usarlo con cura o dopo aver impostato l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno mentre è impostato su "Auto"  . Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di cucire i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa "Sequenza" ha tre opzioni "Auto", "All'inizio" e "Alla fine". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che crea i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione "Inizio" imposta l'oggetto selezionato da ricamare per primo. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione "Alla fine". Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni "All'inizio" e "Alla fine", è l'unico modo per cambiare la sequenza di ricamo mentre l'opzione sequenza è impostata su "Auto"  . Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare "Per iniziare" e più di un "Fine", il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.

Ad esempio, se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare "All'inizo" e 5 "Alla fine", il software ricama quelli che erano stati impostati prima "Per iniziare", decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelle (10) impostate su "Auto" e infine quelle impostate "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applicazioni, disegni con nomi multipli e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

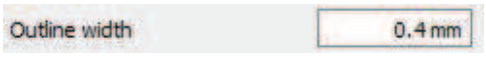
Cordoncino seriale

Questa opzione, se applicata, imposta il contorno del bordo di un disegno o di un disegno di linea in modo che sia Cordoncino seriale. Tutti i punti del bordo e della linea stanno cambiando in cordoncino, che viene calcolata automaticamente e prodotta dal programma. Il tipo di cordoncino seriale che è stato inserito è stato selezionato dal programma ed è il valore predefinito. Puoi cambiare la sensazione di cordoncino

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

seriale cambiando il suo Pattern. Come puoi vedere nella figura sottostante, ci sono diversi Pattern che puoi applicare su qualsiasi disegno di punto.Inoltre, hai la possibilità di cambiare "Imbastitura", "offset", punti "Densità" e "Compensazione".

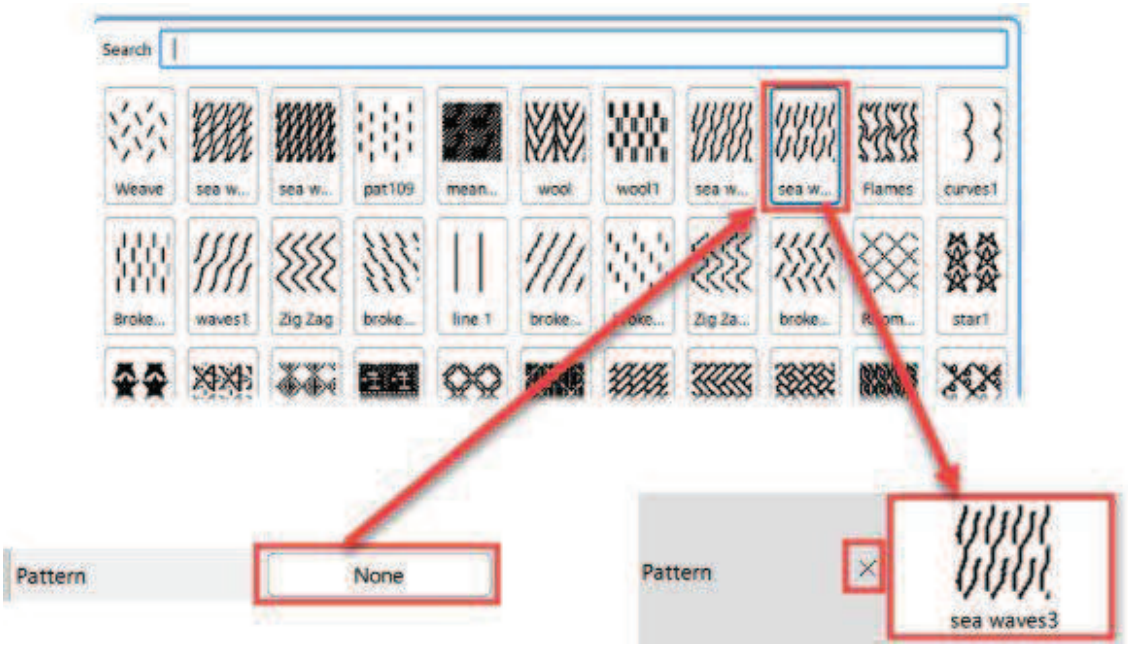
Larghezza del contorno



Modificando questo valore è possibile modificare la larghezza del contorno dell'oggetto selezionato.. Modificando il valore su qualsiasi valore maggiore di 0, verrà aggiunto un contorno all'oggetto con la larghezza specificata. È possibile modificare il valore dello spessore del contorno evidenziando il valore corrente e quindi digitando quello nuovo. Il vecchio valore scomparirà e quello nuovo prenderà il suo posto quando si preme il tasto "Invio " dalla tastiera o si fa clic all'esterno del campo. La modifica del valore influenza il contorno dell'oggetto selezionato.

Pattern

L'area dei motivi contiene tutti i motivi che possono essere applicati sul disegno. I modelli sono forme, create da punti. È possibile applicare modelli solo su linee larghe o contorni. Con un bordo sottile qualsiasi modifica nei modelli non avrà effetto.



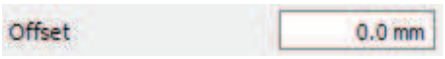
Selezionare il motivodesiderato facend click su di esso. Se non si desidera selezionarne alcuno, "Nessuno" ripristina il tipo seriale saturo predefinito. Le selezioni vengono visualizzate istantaneamente nell'area di progettazione. Sono disponibili 195 modelli diversi da applicare al disegno.

Angoli fatti a mano

Abilitando questa opzione tutti gli angoli seriali in raso assumono le sembianze di fatto a mano.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Offset



Nel campo numeric è possibile inserire il valore dell'offset desiderato con il valore più basso di -8mm e il valore più alto 8mm. E' possibile aumentare o diminuire il valore di offset ruotando la rotellina del mouse (se presente nel dispositivo). Il valore inserito definisce la distanza esatta fra contorno e cordoncino seriale dalla sua posizione iniziale. Se il valore è negativo l'oggetto cordoncino seriale eseguirà un offset interno (al contrario se è positive). Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo dall'utilizzatore. Eventuali modifiche apportate al valore di offset sono visualizzabili sull'anteprima disegno.

Inoltre, ci sono alcune opzioni che possono aiutarti a regolare i parametri di ricamo del disegno. e per tipo di punto cordoncino seriale sono Impuntura, Densità e Compensazione. Di seguito descriviamo come la sua opzione influisce sul design del ricamo.

Densità:



È possibile attivare l'opzione "Densità" selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Nel campo numerico, è possibile specificare la densità dei punti cordoncino che si stanno aggiungendo. È inoltre possibile regolare la densità facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic fuori dal campo di densità o premendo "Invio " dalla tastiera.

Compensazione:

Imbastitura:



È possibile attivare l'opzione "Imbastitura" selezionando la casella di controllo accanto ad essa. Fai clic su "Imbastitura" che desideri e verrà immediatamente applicato all'oggetto selezionato. Se non si seleziona manualmente un sottopunto, il software selezionerà automaticamente quello appropriato. I punti di sottostrato sono posizionati sul tessuto per creare la base per i punti di copertura che seguiranno. "Imbastitura" è importante per la qualità dei disegni da ricamo.

Per il tipo di punto cordoncino, sono disponibili i seguenti modelli di imbastitura:

	Semplice - Se si seleziona il semplice, non ci sarà il imbastitura e il software eseguirà punti in esecuzione per passare da una posizione all'altra e coprire l'area con punti di copertura.
	Singola - Se è selezionato un singolo, il software creerà una linea singola con punti in esecuzione vicino al centro della forma dell'oggetto e quindi copra questo con punti di copertura.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

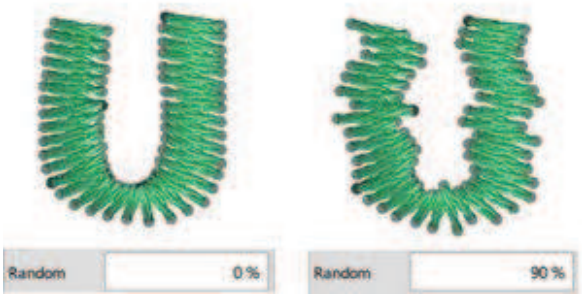
	Doppia - Se double è selezionato, il software eseguirà punti in esecuzione seguendo la forma dell'oggetto e posizionerà Doppia Imbastitura vicino al bordo del contorno.
	ZigZag - Se è selezionato zigzag, il software creerà un sofisticato motivo ZigZag che cambia automaticamente le direzioni (in base alla direzione dei punti di copertura) e quindi riempie la forma con punti di copertura.
	Croce - Se si seleziona Croce, il software creerà uno schema ZigZag sofisticato più spesso che modifica automaticamente le direzioni (in base alla direzione dei punti di copertura) e quindi riempie la forma con punti di copertura.
	ZigZag + - È una combinazione di doppio underlay Zig-Zag
	Croce + - È una combinazione di Croce e doppia Imbastitura
	Rete - Se si seleziona la rete, il software coprirà l'area dell'oggetto con uno schema ZigZag sofisticato più spesso, che cambia automaticamente le direzioni (secondo la direzione dei punti di copertura) due volte e quindi riempie la forma con punti di copertura.
	Rete + è una combinazione di Rete e doppia Imbastitura
	Doppia ZigZag - Se Doppia Zig-Zag è selezionato, viene applicato una Imbastitura Zig-Zag in entrambe le direzioni.
	Doppia ZigZag + - È una combinazione di Doppia Zig-Zag e Doppia Imbastitura.
	3D-1 - Primo livello di aspetto 3D Punti cordoncino
	3D-2 - Secondo livello di aspetto 3D Punti cordoncino(consigliato nella maggior parte dei casi)
	3D-3 - Terzo livello di aspetto 3D Punti cordoncino
	3D-4 - quarto livello di aspetto 3D Punti cordoncino
	3D-5 - Quinto livello di aspetto 3D. Punti cordoncino

Per applicare l'aspetto 3D sugli oggetti cordoncino è necessario selezionare uno dei 5 diversi Imbastitura 3D disponibili. tutti loro daranno un aspetto 3D alle forme che li applicherete. Gli imbastitura 3D consigliati sono "3D-2" e "3D-3", che ti daranno grandi risultati di ricamo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Random

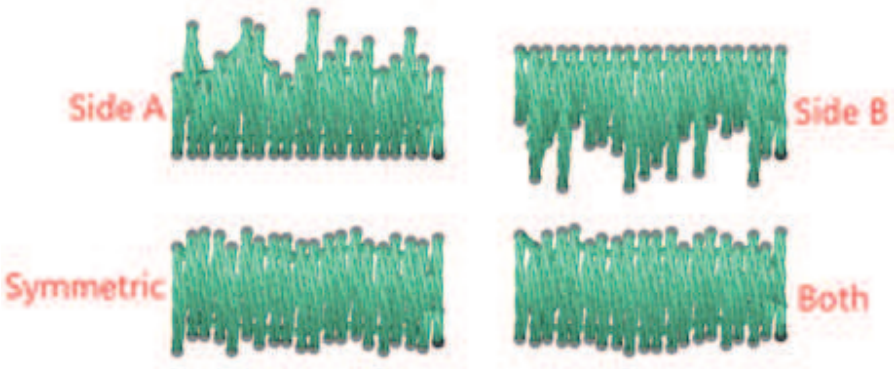
Con questa opzione è possibile creare un effetto punti casuali. Definire una percentuale di punti casuali; questo valore percentuale definisce la differenza tra i punti casuali e il contorno originale. Questa opzione può assumere valori da 0 a 90%. Quando si definisce un valore percentuale, è disponibile un'opzione aggiuntiva "Lato casuale". Con questa opzione è possibile selezionare i lati in cui appariranno i punti casuali.



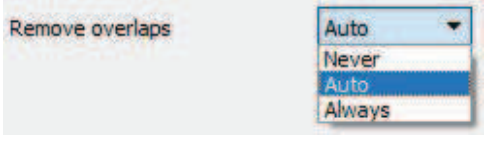
Lato casuale

Con questo menu a discesa è possibile selezionare i lati in cui appaiono i punti casuali. Con queste tre opzioni è possibile specificare se i punti casuali verranno eseguiti da entrambi i lati o da quale lato verranno eseguiti. Le opzioni disponibili per la casualità sono:

- Lato A: i punti casuali andranno verso un lato dell'oggetto.
- Lato B: i punti casuali andranno verso l'altro lato dell'oggetto.
- Simmetrico: il punto casuale si sposta su entrambi i lati dell'oggetto. La lunghezza del punto è sempre la stessa, ma il punto viene spostato in modo casuale su entrambi i lati.
- Entrambi: i punti casuali vanno su entrambi i lati, la lunghezza del punto e la direzione del movimento sono casuali.



Rimuovi sovrapposizioni:

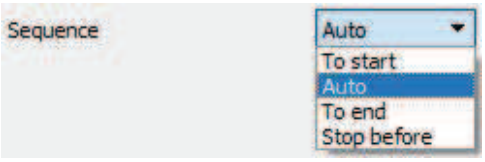


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento "Taglia" che rimuove permanentemente i punti sottostanti. Devi sempre usarlo con cura o dopo aver impostato l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno mentre è impostato su "Auto"  . Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di cucire i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa "Sequenza" ha tre opzioni "Auto", "All'inizio" e "Alla fine". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che crea i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione "Inizio" imposta l'oggetto selezionato da ricamare per primo. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione "Alla fine". Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni "All'inizio" e "Alla fine", è l'unico modo per cambiare la sequenza di ricamo mentre l'opzione sequenza è impostata su "Auto"  . Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare "Per iniziare" e più di un "Fine", il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.

Ad esempio, se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare "All'inizo" e 5 "Alla fine", il software ricama quelli che erano stati impostati prima "Per iniziare", decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelle (10) impostate su "Auto" e infine quelle impostate "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

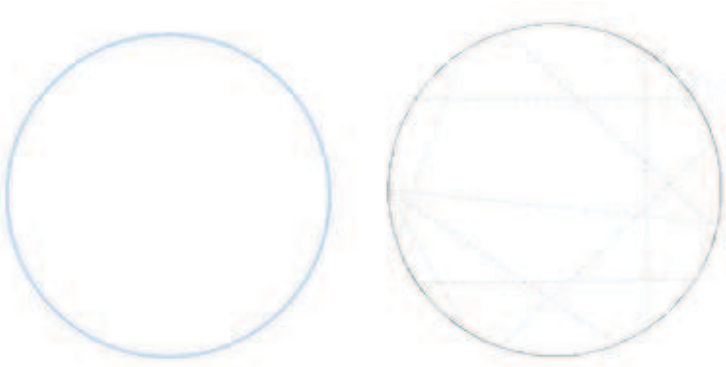
L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

multiplo, applicazioni, disegni con nomi multipli e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

Intaglio

"L'Intaglio" è un tipo speciale che viene utilizzato per tagliare tessuti o altri materiali morbidi. Il "Intaglio" è un tipo speciale per aggiungere tagli speciali che richiedono i 4 coltelli speciali.



Il contorno dell'intaglio Intaglio

Gli aghi da taglio consentono ogni taglio, ovvero ogni incisione da eseguire direttamente sulla macchina da ricamo.
L'installazione di quattro aghi su una macchina consente ogni tipo di taglio. Il sistema è composto da 4 aghi da taglio, che sostituiscono i normali aghi da ricamo. Sono installati con un angolo di 45 ° tra loro (0 ° - 45 ° - 90 ° - 135 °). Forme semplici come rettangoli, quadrati, ecc. Richiedono solo due aghi per il taglio. Tuttavia, con tutti e quattro gli aghi, è possibile archiviare ogni tipo di modulo complesso. L'uso di questi non richiede alcun cambiamento nella macchina. L'unica necessità è di spegnere il sensore "rottura filo".

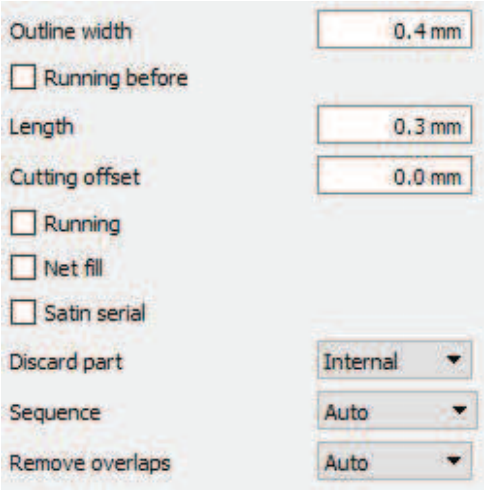
Per ottenere questa funzione devi digitalizzare una curva o una forma chiusa senza forma, che verrà assegnata all'opzione "Intaglio" che troverai nella scheda "Contorno" della barra "Proprietà". La sua lunghezza non deve superare 1 mm. L'ago da taglio ha una larghezza di 1,2 mm. Il taglio può essere programmato indipendentemente, prima o dopo il ricamo.

Crea un intaglio

Per creare un disegno Intaglio, puoi semplicemente utilizzare gli strumenti di progettazione per creare la forma del contorno che il taglio avrà e quindi fare clic su "Intaglio" icona nella scheda "Proprietà> contorno.

Dopo aver assegnato l'opzione "Intaglio" alla forma del contorno, è possibile regolare il modo in cui si desidera eseguire il taglio dalle opzioni disponibili della barra Proprietà.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Larghezza del contorno:

Con questa opzione puoi specificare la larghezza del contorno del disegno Intaglio che hai creato. Il valore che imposterai non influisce sul Intaglio ma sul disegno. Immettere il valore desiderato nel campo e premere "Invio " per applicare la modifica.

Lunghezza:

Con questa opzione è possibile specificare la lunghezza del movimento del coltello durante il taglio. La lunghezza massima è di 2 mm, ma si consiglia di tenerlo inferiore a 1 mm. Per cambiare la "Lunghezza", digitare il nuovo valore e premere "Invio " per applicare la modifica.

Impuntura prima



Con questa opzione è possibile specificare quanti punti in impuntura si desidera realizzare sul tessuto prima di applicare il Intaglio. Lo facciamo per stabilizzare il tessuto e rendere gli Intagli migliori e non sciolte. Di solito 3-5 passaggi di impuntura con offset diversi prima di applicare il Intaglio farà. Le opzioni disponibili per creare questi punti in esecuzione sono elencate di seguito.

- Offset:
  Nel campo numerico "Offset" è possibile inserire il valore dell'offset desiderato, con il valore più basso di -15mm e il valore più alto di 15mm. Inoltre, puoi aumentare o diminuire il valore di offset facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se ce n'è una. Il valore che si sta inserendo definisce la distanza esatta che si desidera eseguire prima del contorno dalla sua posizione iniziale. Se il valore è negativo, l'oggetto in esecuzione creerà un offset interno e il contrario, se è positivo. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset vengono automaticamente visualizzate in anteprima sul design.
  L' Offset viene utilizzato principalmente per spostare l'impuntura prima dalla posizione in cui verrà

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

eseguita la Intaglio ed evitare di tagliarla. Inoltre, il "Impuntura prima" manterrà il tessuto sul posto e lo proteggerà dallo sfilacciamento quando verrà applicato il Intaglio.

- Lunghezza:
  Nel campo numerico "Lunghezza" è possibile specificare la lunghezza dei punti in esecuzione per "In esecuzione prima". Inoltre, puoi regolare la lunghezza facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic al di fuori del campo della lunghezza.
  La lunghezza minima del punto che è possibile impostare è 0,8 millimetri e il massimo 99,9 millimetri.
- Passaggi:
  Con questa opzione possiamo impostare il numero di passaggi che "Imbastitura prima" farà stabilizzare il tessuto. Il numero massimo di passaggi che è possibile impostare è 9 e il minimo 1.
  Per modificare il valore "Passaggi" devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere "Invio" dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo Passaggi e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Ogni passata che verrà fatta non penetrerà nella stoffa nella stessa posizione della precedente, assicurando il tessuto ancora di più.
  Qualsiasi modifica nel valore "Passaggi" diventa visibile solo se si simula il progetto con la funzionalità "Rallentamento lento" dalla barra degli strumenti degli strumenti. Altrimenti le modifiche non sono visibili.

Offset di Intaglio

Con questa opzione è possibile specificare la distanza, interna o esterna, che si desidera spostare la Intaglio. Ad esempio: se si imposta il valore "Offset di taglio" su 3mm, il Intaglio muoverà il contorno di 3 mm in tutte le direzioni all'esterno della sua posizione iniziale. D'altra parte se si imposta il valore a -3mm il Intaglio muoverà il suo contorno di 3mm in tutte le direzioni all'interno della sua posizione iniziale.

Nel campo numerico "Offset di taglio" è possibile inserire il valore dell'offset desiderato (offset di Intaglio), con il valore più basso di -9mm e il valore più alto 9mm. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il valore di offset facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Il valore che si sta inserendo definisce la distanza esatta che si desidera eseguire prima del contorno dalla sua posizione iniziale. Se il valore è negativo, l'oggetto in esecuzione farà un offset interno e il contrario, se è positivo. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset vengono automaticamente visualizzate in anteprima sul design.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Impuntura



Con questa opzione è possibile specificare il numero di punti in impuntura che si desidera realizzare sul tessuto dopo aver applicato il Intaglio. Lo facciamo per stabilizzare il tessuto (alcune persone preferiscono stabilizzare il tessuto dopo e le Intaglio e non prima) e prepararlo per il riempimento o per decorare la Intaglio che hai creato. Per stabilizzare il tessuto di solito 2-5 passaggi in impuntura con offset dopo aver applicato il Intaglio terrà il tessuto correttamente. Le opzioni disponibili per la creazione di questi punti in esecuzione sono elencate di seguito.

- Offset:
  Nel campo numerico "Offset" è possibile inserire il valore dell'offset desiderato, con il valore più basso di -9mm e il valore più alto di 9mm. Inoltre, è possibile aumentare o diminuire il valore di offset facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Il valore che stai inserendo definisce la distanza esatta che vuoi che il contorno di corsa abbia dalla sua posizione iniziale. Se il valore è negativo, l'oggetto in esecuzione creerà un offset interno e il contrario, se è positivo. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset vengono automaticamente visualizzate in anteprima sul design.
  Il "offset" viene utilizzato principalmente per spostare la "impuntura" dalla posizione in cui è stata eseguita la Intaglio ed evitare di posizionare punti nell'area di taglio. Inoltre, il "impunrtura" manterrà il tessuto sul posto e lo proteggerà dallo sfilacciamento, se nessun altro punto in esecuzione è stato applicato prima delle Intaglio
- Lunghezza:
  Nel campo numerico "Lunghezza" è possibile specificare la lunghezza dei punti in esecuzione per "Impuntura". Inoltre, puoi regolare la lunghezza facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se disponibile. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area del disegno e possono essere impostate facendo clic al di fuori del campo della lunghezza. La lunghezza minima del punto che è possibile impostare è 0,8 millimetri e il massimo 99,9 millimetri.
  Il valore "Lunghezza" è importante per applicare "Punti" sull'oggetto "In esecuzione" e decorare la Intaglio. Cambiando la lunghezza, stai cambiando anche la dimensione dei "punti". È importante, tuttavia, non ridurre il valore di "Lunghezza" che è occorso quando si sono applicati i "punti", in quanto finirà per ottenere punti a lunghezza zero che causeranno tagli di filo inaspettati al risultato finale del ricamo. È possibile aumentare la lunghezza senza alcun problema.
- Passaggi:
  Con questa opzione possiamo impostare il numero di passaggi che "imbastitura" farà per stabilizzare o

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

decorare il tessuto. Il numero massimo di passaggi che è possibile impostare è 9 e il minimo 1.
Per modificare il valore "Passaggi" devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo "Passaggi" e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul disegno. Ogni passata che verrà fatta non penetrerà nella stoffa nella stessa posizione della precedente, assicurando il fissaggio del tessuto ancora di più.
Qualsiasi modifica nel valore Passaggi diventa visibile solo se si simula il progetto con la funzionalità "Ridisegna lentamente" dalla barra degli strumenti degli strumenti. Altrimenti le modifiche non sono visibili.

- Punti:
  L'area "Punti" contiene tutti i punti punto che possono essere applicati sull'opzione "Impuntura". I "Punti" sono una modalità di movimento da un punto all'altro, che normalmente può essere eseguita da un punto. I punti, se applicati, sono posizionati uno dopo l'altro. Applicando punti diversi puoi creare fantastici punti decorativi per le tue Intaglio
  Seleziona i "punti" che preferisci facendo clic su di esso. La selezione viene visualizzata istantaneamente nell'area di progettazione per sperimentare il design del ricamo.
  Cliccando su "Nessuno" "punti", nessun "punto" sarà applicato sul "Impuntura".
  Ci sono 325 punti che puoi usare per produrre disegni unici. I punti che si trovano nell'icona del film (ad esempio: ) sono una serie di punti diversi in uno.

Riempimento a rete



Questa opzione quando applicata riempie l'area di taglio con "Riempimento a rete". Il "Riempimento rete" è un tipo di riempimento speciale che aggiunge due linee di scansione che si incrociano, con punti paralleli equidistanti in esecuzione. Queste due linee di scansione formano una rete che viene utilizzata per riempire il intaglio e creare bellissimi disegni.

Il riempimento netto include altre opzioni che ci consentono di personalizzare il modo in cui verranno applicate all'oggetto selezionato. Queste opzioni sono le seguenti:

- Dimensione cella:
  Con questa opzione è possibile specificare la dimensione di ciascun lato quadrato costituito dal riempimento a rete. Ad esempio impostando la "Dimensione cella" su 2,0 mm, tutti i quadrati della rete avranno una dimensione laterale di 2,0 mm. Il valore massimo che può avere la "dimensione della cella" è 9,9 mm e il minimo è 0,5 mm. Per modificare il valore dell'opzione Dimensione cella devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto "Invio" dalla tastiera . Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo Dimensione cella e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando questo valore puoi creare una rete con grandi quadrati o piccoli quadrati secondo le tue preferenze.

- Offset:
  Con questa opzione è possibile specificare la distanza, interna o esterna, che si desidera spostare. Ad esempio: se si imposta il valore "Offset" su 3 mm, il riempimento netto aumenterà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'esterno del contorno originale. D'altra parte se si imposta il valore su -3mm, il riempimento netto diminuirà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'interno del suo contorno originale.
  Il valore massimo che può avere "Offset" è 9.0mm e il minimo è -9.0mm. Per modificare il valore "Offset" devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo "Offset" e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando questo valore è possibile eseguire delle regolazioni sulla dimensione "Riempimento a rete", che è davvero utile quando si vuole coprire la Intaglio e assicurarsi che la rete venga ricamata sul tessuto e non all'interno del foro. Questa opzione è molto importante per la creazione di adeguati riempimenti della rete.

- Angolo:
  Con questa opzione puoi cambiare l'Angolo che verrà applicato il "Riempimento a rete". Ad esempio: Quando l'angolo è impostato su 0 gradi, il "Riempimento a rete" sarà allineato sugli assi X e Y creando angoli retti. Se si modifica il valore dell'angolo a 30o gradi, il "Riempimento a rete" verrà ruotato di 30o in senso antiorario e cambierà completamente la sua direzione.
  I valori di "Angolo" che puoi impostare sono compresi tra 0 e 360 gradi. Per modificare il valore "Angolo" devi fare clic sulle frecce su e giù accanto al campo per aumentare o diminuire il valore o digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo "Angolo" e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design.
  Modificando l'"Angolo" del "Riempimento a rete" è possibile orientarlo in base alla forma su cui è applicato. Questa capacità ti consente di ottenere risultati di ricamo migliori e più belli.

Cordoncino seriale

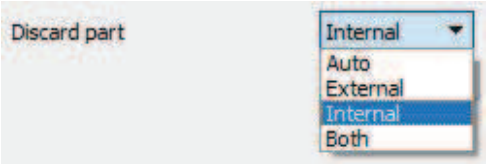
Con questa opzione è possibile applicare "Cordoncino seriale" sulla Intaglio e coprire i bordi del tessuto tagliato. Può essere utilizzato anche per mantenere il riempimento della rete in posizione e proteggere il tessuto dal disfacimento. Il serial Satin applicato ha la stessa larghezza con il valore "Contorno" impostato sulla barra degli strumenti "Tool options". Inoltre, il software ti dà la possibilità di modificare alcuni parametri cordoncino seriale secondo le tue preferenze. Questi parametri sono i seguenti:

- Offset:
  All'interno del campo numerico Offset puoi inserire il valore di offset desiderato, con il valore più basso di -8mm e il valore più alto di 8mm. Inoltre è possibile aumentare o diminuire il valore di offset facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse, se ce n'è uno. Il valore che stai inserendo definisce la distanza esatta che vuoi che il contorno cordoncino seriale abbia dalla sua posizione iniziale. Se il valore è negativo, l'oggetto cordoncino seriale eseguirà un offset interno e il contrario, se è positivo. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset sono visualizzate in anteprima sul design.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Densità:
  All'interno del campo numerico Densità è possibile specificare la densità dei punti seriali satinati che si stanno aggiungendo. Inoltre, puoi regolare la densità facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse se ce n'è una. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic all'esterno del campo di densità.

Scartare la parte



Il menu a discesa Scartare la parte ti dà la possibilità di specificare quale parte del tessuto verrà scartata dopo il intaglio.

- Auto: Se il valore "Auto" è impostato significa che il software deciderà automaticamente quale parte del tessuto deve essere scartata. Il software decide tra "Esterno", "Interno" e "Entrambi", che sono le opzioni disponibili "Elimina parte" e sono spiegate di seguito. Le decisioni vengono prese automaticamente e puoi modificarle in base alle tue esigenze.
- Esterno: se si seleziona l'opzione "Esterno", il tessuto all'esterno del contorno del taglio verrà contrassegnato con una rete (grafico non punti). Ciò significa che la parte del disegno che verrà conservata dopo l'applicazione della intaglio sarà il tessuto all'interno del contorno della intaglio. Il resto (contrassegnato da una rete) deve essere gettato via (scartare la parte).
- Interno: per impostazione predefinita viene selezionata l'opzione "Interno", il che significa che il tessuto all'interno del contorno del taglio sarà contrassegnato con una rete (grafico non punti). Ciò significa che la parte del disegno che verrà conservata dopo l'applicazione del intaglio sarà la stoffa al di fuori del contorno della intaglio. Il resto (contrassegnato da una rete) deve essere gettato via (scartare la parte).
- Entrambi: Se è selezionata l'opzione "Entrambi", il tessuto / i punti all'interno o all'esterno del contorno del taglio non saranno contrassegnati con una rete, ma solo il contorno / a mano libera verrà visualizzato con piccole forbici su di esso. Le piccole forbici sul contorno / a mano libera mostrano che taglierà il tessuto nella posizione specifica ma nessun tessuto / punto sarà gettato via. Questa opzione è impostata quando si applica il tipo di ricamo a intaglio su forme aperte o quando vi è un ricamo all'interno o all'esterno dell'area intaglio definita.

Rimuovi sovrapposizioni:



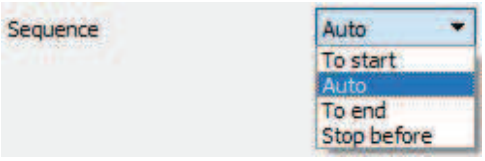
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione dei punti che verranno posizionati sul tessuto. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

su un oggetto specifico, "Auto", "Mai" e "Sempre". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che il software utilizza per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione "Mai" viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno ricamati normalmente, posizionando tutti i loro punti sul tessuto. L'opzione opposta è "Sempre". Quando viene applicato a un oggetto specifico, ritaglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno ricamate.

Il software utilizza questo strumento per ricamare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Ma affinché questa funzione funzioni bene, evita di applicare lo strumento "Taglia" che rimuove permanentemente i punti sottostanti. Devi sempre usarlo con cura o dopo aver impostato l'opzione "Rimuovi sovrapposizioni" su Mai.

Sequenza:



Con questo strumento è possibile cambiare la sequenza di ricamo del disegno mentre è impostato su "Auto"  . Oggetti specifici del disegno possono essere impostati per essere ricamati all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Questo ti dà la possibilità di cucire i disegni nell'ordine che preferisci. Più specificamente, il menu a discesa "Sequenza" ha tre opzioni "Auto", "All'inizio" e "Alla fine". "Auto" è l'opzione predefinita e quella che crea i migliori risultati di sequenza di ricami possibili. Per modificare manualmente la sequenza di ricamo, utilizzare le altre due opzioni. L'opzione "Inizio" imposta l'oggetto selezionato da ricamare per primo. Ciò significa che se dovesse essere ricamato quinto nella sequenza di ricamo, ora verrà ricamato per primo nella riga. Esattamente l'opposto per l'opzione "Alla fine". Quando questo viene applicato su un oggetto del disegno da ricamo, diventerà immediatamente l'ultimo oggetto che verrà ricamato. Usando le opzioni "All'inizio" e "Alla fine", è l'unico modo per cambiare la sequenza di ricamo mentre l'opzione sequenza è impostata su "Auto"  . Questo strumento è molto utile per ricamare cappelli e tessuti delicati che richiedono particolare attenzione per il posizionamento di oggetti sul tessuto.

Se hai impostato più di un oggetto da ricamare "Per iniziare" e più di un "Fine", il software deciderà automaticamente quale di questi sarà il primo e quale sarà l'ultimo a essere ricamato.

Ad esempio, se hai un disegno con 20 oggetti e hai impostato 5 da ricamare "All'inizo" e 5 "Alla fine", il software ricama quelli che erano stati impostati prima "Per iniziare", decidendo automaticamente la loro sequenza di ricamo, quindi quelle (10) impostate su "Auto" e infine quelle impostate "Alla fine", decidendo automaticamente l'ordine degli ultimi 5.

L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applicazioni, disegni con nomi multipli e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stampa con intaglio

La stampa di un disegno di Intaglio è importante per il processo di ricamo. Nella stampa, ad eccezione delle informazioni standard, è possibile trovare anche informazioni su quale "Coltello" deve essere inserito in quale aghi (o ogni volta che la macchina si ferma) affinché la funzione "Intaglio" funzioni correttamente. A seconda di quando si desidera eseguire i tagli (prima o dopo il ricamo) è possibile modificare l'ordine di taglio modificando la sequenza del processo di ricamo.

Per evitare errori mentre si posizionano i "Coltelli", seguire le linee guida.

- Coltello - = Posizionare il coltello 0o nel portacoltelli specificato
- Coltello - = Posizionare il coltello 45o nel portacoltelli specificato
- Coltello - = Posizionare il coltello 90o nel portacoltelli specificato
- Coltello - = Posizionare il coltello 135o nel portacoltelli specificato

Vettore

"Vettoriale"  contorno, è un tipo di ricamo speciale, crea un effetto cordoncino posizionando una sagoma come un motivo sul riempimento cordoncino. Qualsiasi forma di contorno può essere impostata come contorno "vettoriale". Il contorno "Vettoriale" deve essere posizionato sopra un oggetto "Raso" o "Cordoncino" e quindi un disegno, creato da punti viene creato sopra l'oggetto "Raso Cordoncino". L'uso principale è quello di creare un aspetto cordoncino su aree di riempimento di grandi dimensioni che il normale raso non può essere applicato. Vedere la figura seguente, ad eccezione dei punti sul bordo, gli unici punti dell'oggetto attuale sono sul contorno del contorno vettoriale.



oggetto raso | Riempimento vettoriale | Riempimento vettoriale applicato

Qualsiasi oggetto, forma, carattere o forma a mano libera può essere impostato direttamente come contorno di un "Vettore" e, se collocato sopra qualsiasi oggetto Cordoncino o Raso, crea un effetto artistico, un aspetto e un aspetto cordoncino, con lo schema del vettore contorno.

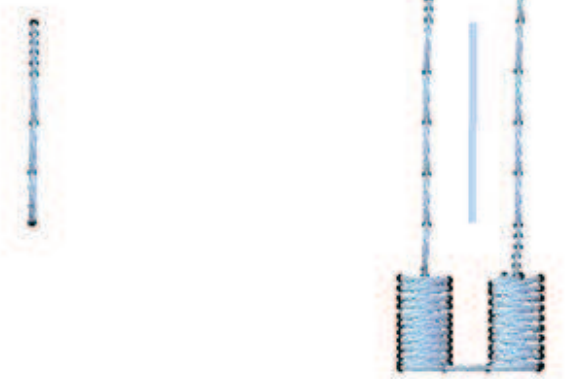
Per impostazione predefinita, quando si applica il vettore, ad eccezione dei punti sul bordo, gli unici punti, dell'oggetto corrente, si troveranno sul contorno del riempimento vettoriale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se si abilita Riempimento forma (form Fill), l'oggetto viene riempito normalmente di punti, tranne che nella parte che si trova all'interno del vettore della forma, questa parte si trasforma a cordoncino.

Asole

Occhielli  Gli Occhielli sono un tipo speciale che possiamo usare per creare fori per i bottoni sui tessuti. Può essere utilizzato in combinazione con lo strumento di digitalizzazione in cui si crea una piccola linea esattamente dove verrà eseguito il taglio del foro dell'otturatore e quindi si applica lo strumento "buco del bottone" su questa linea. Il foro del pulsante verrà applicato attorno alla linea digitalizzata.

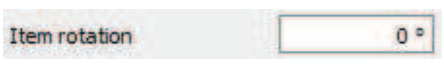


Linea del buco Foro del bottone

Per applicare più Occhielli che sono allineati e hanno una distanza specifica tra di loro è possibile digitalizzare una linea con la lunghezza della distanza tra i fori dei bottoni . Se si desidera aggiungere molti fori per i pulsanti, è possibile aggiungerli separatamente o digitalizzare una lunga linea e applicare l'opzione "Fori per i bottoni" sulla linea. Il software si adatterà ai "fori dei bottoni" sulla linea in base ai parametri in "Proprietà".

È possibile personalizzare lo strumento "Occhielli" dai parametri "Proprietà".

Rotazione dell'oggetto



Con questa opzione puoi ruotare i "fori per i bottoni". È possibile impostare valori da 0 a 360 gradi. Digitare i gradi desiderati nel campo e premere "Invio / Invio" per applicarlo. Il "Occhielli" ruoterà in senso antiorario.

Spaziatura

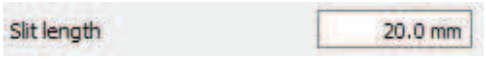


Con questa opzione è possibile specificare la distanza minima tra i "fori per i bottoni" applicati su una linea. Funziona solo se hai più di un "Buco per bottoni".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dopo aver applicato i "Occhielli" sulla linea che hai digitalizzato, il software cerca di adattare il maggior numero possibile di oggetti "fori dei bottoni". Ne collocherà uno all'inizio, uno alla fine e quanti ne entrano in mezzo. Il software farà in modo che abbiano distanze uguali tra di loro, ma questa distanza non sarà inferiore alla distanza "spaziatura" che hai definito. Se la distanza tra i "Occhielli" è più lunga della distanza desiderata, è possibile correggerla modificando la dimensione della linea.

Lunghezza della fessura



Con questa opzione puoi specificare quanto a lungo sarà la "fessura" del "Buco del bottone". Il software regolerà automaticamente la dimensione del "Buco del bottone".

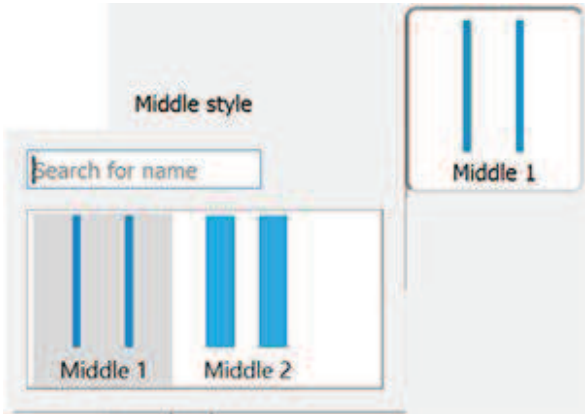
Inizia lo stile



Con questa opzione è possibile specificare lo "Stile di avvio" del pulsante. Con "Inizio stile" intendiamo la parte superiore del "Buco pulsante". Per cambiarlo devi fare clic sul pulsante "Avvia stile" e quindi selezionarne uno tra le opzioni disponibili.

Inoltre, puoi digitare il nome dello "Stile di avvio" nel campo "Cerca" e trovarlo in questo modo.

Stile del mezzo



Con questa opzione è possibile specificare lo "stile centrale" del pulsante. Con "stile medio" intendiamo la parte centrale del "foro pulsante". Per cambiarlo è necessario fare clic sul pulsante "Medio stile" e quindi selezionare qualsiasi tra le opzioni disponibili.

Inoltre, puoi digitare il nome dello "Stile centrale" nel campo "Cerca" e trovarlo in questo modo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stile finale



Con questa opzione puoi specificare lo "stile finale" del pulsante. Con "Stile della fine" intendiamo la parte inferiore del "Button hole". Per cambiarlo devi fare clic sul pulsante "Fine stile" e quindi selezionarne uno tra le opzioni disponibili.

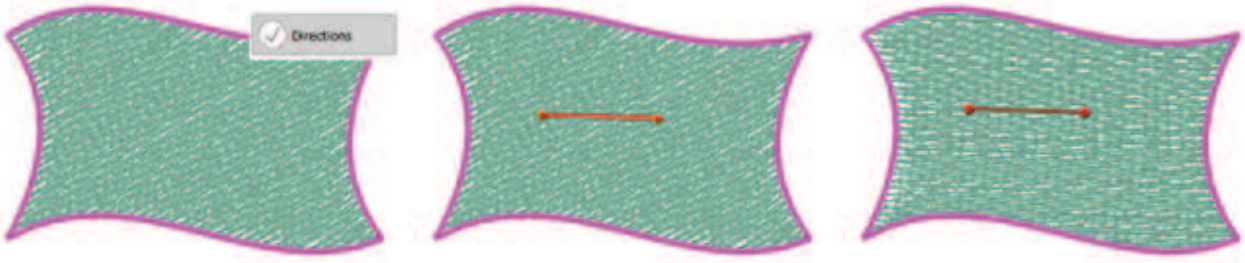
Inoltre, puoi digitare il nome di "Stile finale" nel campo "Cerca" e trovarlo in questo modo.

Strumenti Dividi e Direzioni

Il flusso dei punti è una modalità operativa speciale che fornisce strumenti per regolare le direzioni dei punti e dividere gli oggetti in sezioni. Usando gli strumenti di flusso punti disponibili, puoi migliorare la qualità del ricamo e l'aspetto dei tuoi disegni. Quando inizi il flusso punti puoi lavorare solo con le direzioni e le divisioni. Per qualsiasi oggetto su cui fai clic, nella parte superiore dell'area di disegno vengono visualizzate le opzioni di flusso punti disponibili.Ad esempio, se si fa clic su un oggetto a cordoncino vengono visualizzate le seguenti funzioni: Direzioni, Dividere e Punti direzionali.



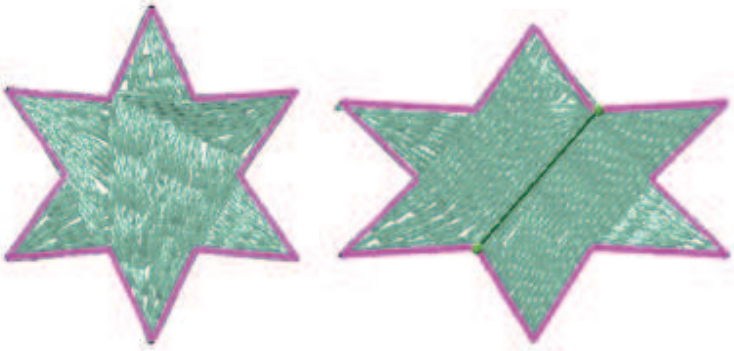
Se si fa clic su un oggetto a Raso, viene visualizzata solo l'opzione "Direzioni". Ad esempio, se avvii il flusso dei punti e fai clic su un oggetto Raso come l'immagine seguente, hai solo l'opzione DIrezioni e devi fare clic e trascinare per disegnare una linea che definirà la direzione dei punti. Una volta rilasciato il mouse, la direzione viene automaticamente applicata.



Allo stesso modo, se si fa clic su una forma di riempimento a Righe come l'immagine seguente, sono disponibili tutte le opzioni di flusso Punto. Fare clic per selezionare quale si desidera utilizzare. Usiamo "Dividi".

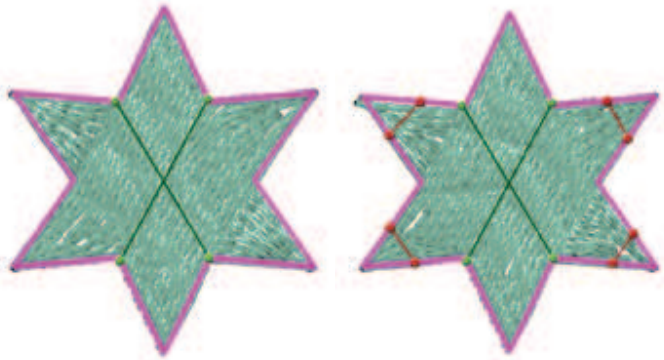


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



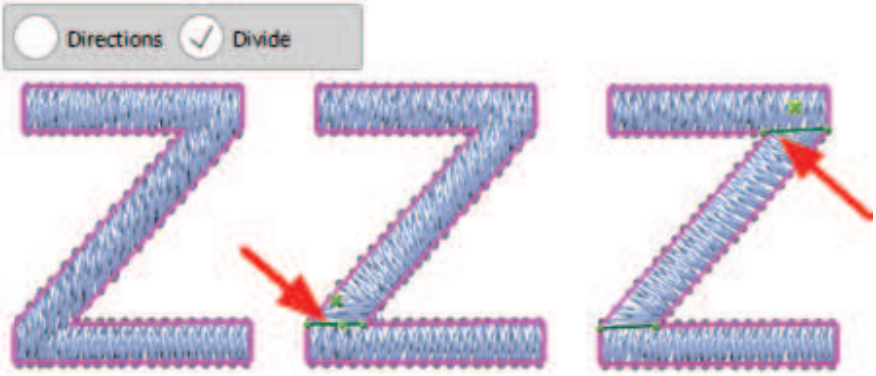
Ora puoi continuare ad aggiungere linee di divisione o passare a qualsiasi altro strumento. Allo stesso modo, se si avvia lo strumento direzioni, è possibile aggiungere una o più linee di direzione prima di passare a un altro strumento.





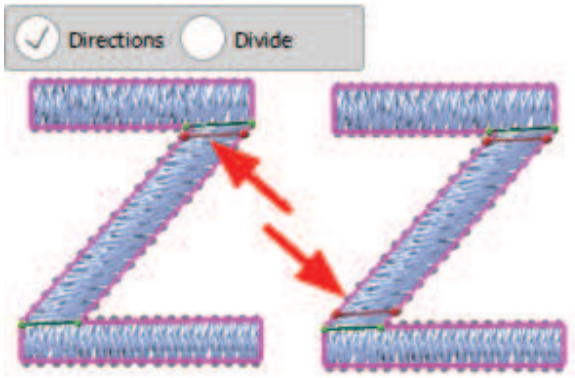
Per gli oggetti a cordoncino, è possibile aggiungere più linee "Dividi" e Direzioni e gestire il modo in cui i contorni sono divisi in barre di cordoncino. Usando Flusso dei punti puoi personalizzare il modo in cui gli oggetti "Cordoncino" saranno ricamati e creare esattamente il disegno che desideri.

Quindi, se fai clic su un oggetto cordoncino come nell'immagine seguente, seleziona l'opzione Dividi, puoi fare clic e trascinare da un lato dell'oggetto all'altro, puoi dividere una o più linee.



Allo stesso modo, se si passa allo strumento Direzione è possibile aggiungere una o più Linee di direzione.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Per eliminare la linea di divisione che hai creato, fai clic sull'icona "X" al centro della linea. È possibile modificare qualsiasi linea di divisione esistente facendo clic e trascinando i punti della linea. La linea "Dividi" ha un colore verde per distinguerli dalle linee di direzione rosse.

È molto utile anche quando si desidera creare disegni di testo e ricamare il disegno in un modo specifico. Puoi dividere i caratteri in cordoncino e definire esattamente il modo in cui vuoi essere ricamato.

Con la combinazione degli strumenti "Dividi" e "Direzione" puoi creare disegni unici che possono avere molti oggetti secondari come ramificazioni con direzioni specifici dei punti per ciascun oggetto secondario.

Lo strumento Punti direzionali

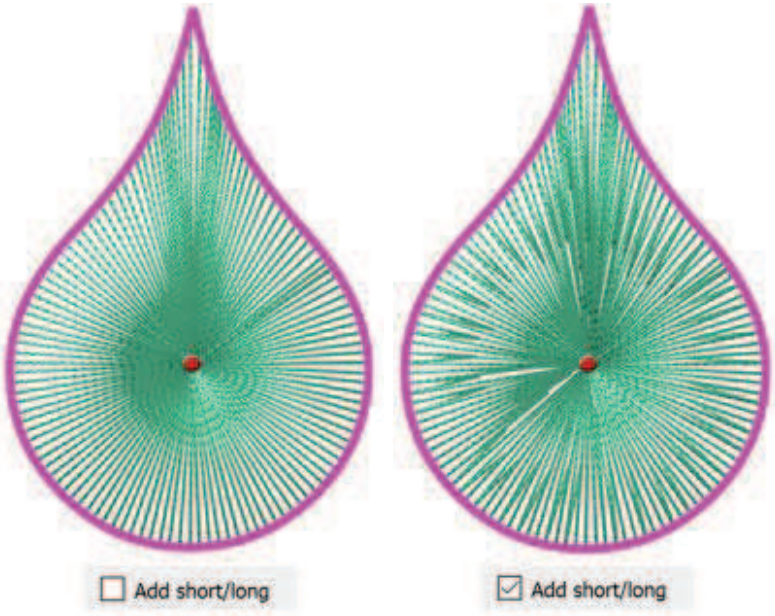
Questa è la terza opzioni del menù Flusso dei Punti  e appare solo sui tipi di punto "Cordoncino" e "Riempimento riga"



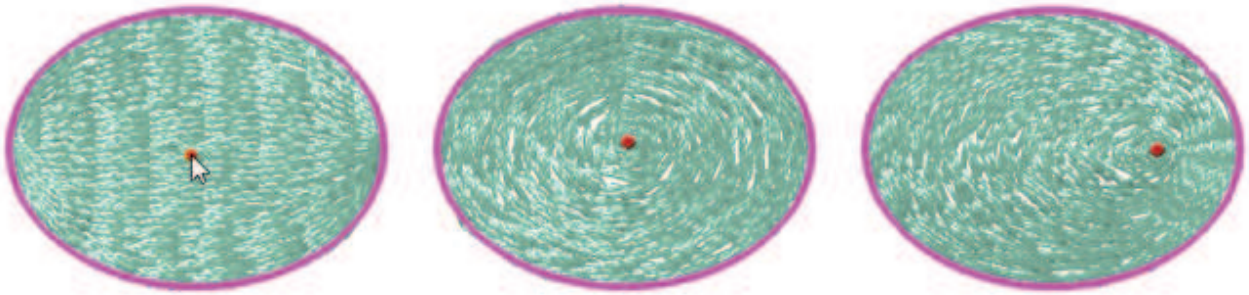
Usando questa modalità, puoi specificare un punto su un oggetto e quell'oggetto sarà riempito di punti a partire dal suo bordo esterno verso il punto selezionato.

Usando il parametro "Aggiungi corto / lungo" gli utenti possono scegliere se tutti i punti che iniziano dal bordo finiranno al punto impostato o meno. Quando è selezionato "Aggiungi corto / lungo", il numero totale di punti non cambierà in modo significativo perché alcuni punti lunghi applicati quando "Aggiungi corto / lungo" era OFF, sono semplicemente sostituiti da punti corti.

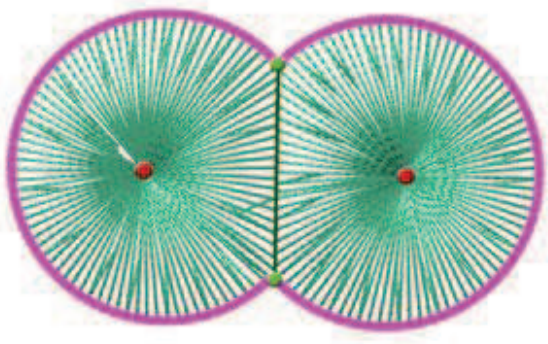
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Punti direzionali sui riempimento a riga



Puoi anche applicare più di una direzione di un punto su un oggetto ma solo se hai diviso l'oggetto in due o più sezioni.



Direzione curva/incurvata

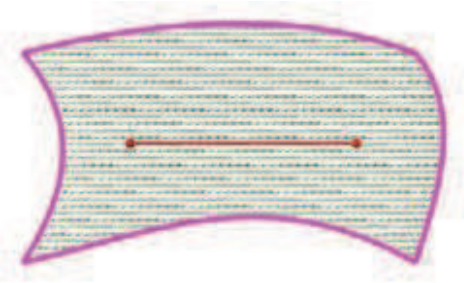
È possibile applicare la direzione incurvata solo agli oggetti riempiti con il tipo Punto raso.

Fare così :

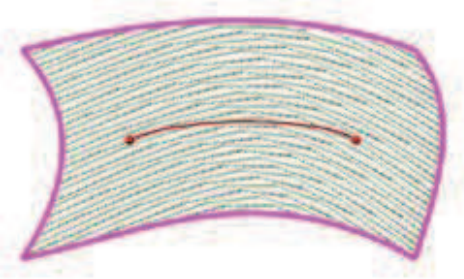
1. Seleziona l'oggetto Raso e fai clic su flusso dei punti strumento

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

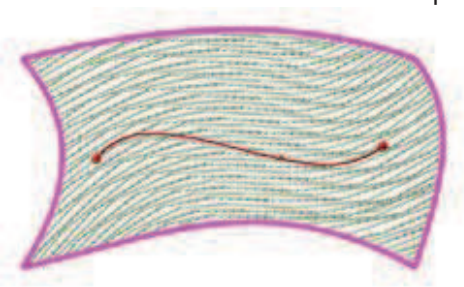
2. Disegna una direzione sull'oggetto raso facendo clic e trascinando una linea su di esso. Rilascia il clic del mouse per impostarlo.



3. Fai clic e trascina dal centro della direzione e vedrai che questa linea inizia a piegarsi, diventando come una curva.



4. Puoi anche creare curve ondulate per punti ondulati, trascinando la linea in direzioni opposte.



5. L'oggetto è pronto e riempito con punti di direzione curvi.

> Per risultati migliori, evitare di creare grandi curve in una direzione, poiché curve più piccole producono risultati migliori.

Divisione curva

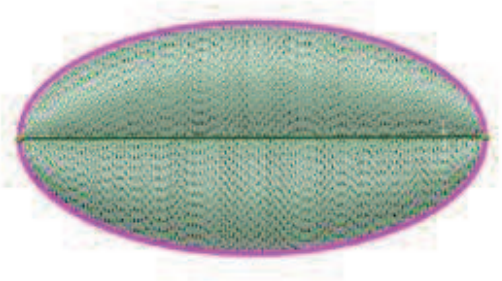
È possibile applicare la divisione curva solo sugli oggetti riempiti con il tipo di punto Cordoncino o Riempimento a riga.

Per fare ciò :

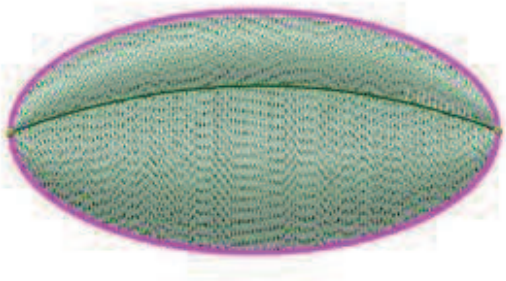
1. Seleziona l'oggetto cordoncino e fai clic sul flusso dei punti  tool

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

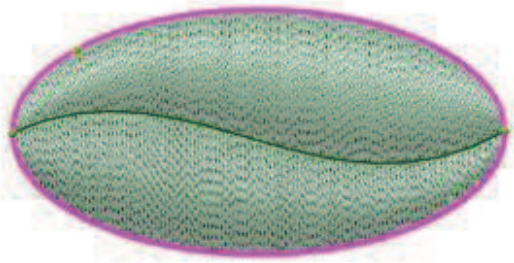
2. Disegna una divisione sull'oggetto cordoncino facendo clic e trascinando una linea su di esso. Rilascia il clic del mouse per impostarlo.



3. Fai clic e trascina dal centro della divisione e vedrai che la divisione inizia a piegarsi, diventando come una curva.



4. Puoi anche creare ondulazioni come divisione per i punti di penetrazione del punto ondulato, trascinando la linea in direzioni opposte.



5. L'oggetto è pronto e riempito con punti di direzione curvi.

Per risultati migliori, evitare di creare grandi curve in una direzione, poiché curve più piccole producono risultati migliori.

Avviso: mentre si lavora con lo strumento Flusso punto, è possibile alternare tra le opzioni di flusso Punto disponibili premendo il tasto "D". Se stai usando le indicazioni stradali e premi il tasto "D" per passare a Dividi,se premi "D" ancora una volta, vai alla successiva opzione disponibile in flusso dei punti. Se hai selezionato un oggetto Riempimento a linee, vai allo strumento "Direzioni dei punti" o

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

allo strumento Indicazioni se hai selezionato un oggetto cordoncinoÈ come un tasto di attivazione / disattivazione per alternare tra gli strumenti di flusso Punto disponibili.

Puoi avviare lo strumento "Direzioni" usando Ctrl + Maiusc + D scorciatoia da tastiera (Mac OS Cmd + Maiusc + D).

Puoi avviare la modalità "Dividi" usando la scorciatoia da tastiera Maiusc + D (Mac OS Shift + D).

Funzioni Speciali

Una "funzione speciale" è un comando speciale che istruisce la macchina da ricamo a eseguire un'azione speciale. All'interno del software sono disponibili due "Funzioni speciali", "Rasafilo" e "Stop" e sono disponibili solo quando la Sequenza è in modalità"Manuale" .

Rasafilo

Questa funzione speciale indica alla macchina da ricamo di fare una pausa, tagliare il filo e poi ricominciare a ricamare. Per aggiungere una funzione speciale "Rasafilo" è necessario selezionare l'oggetto che diventerà selezionato anche nella Gestione sequenze. Quindi è necessario fare clic con il pulsante destro del mouse su di esso nel Sequence manager ed espandere l'opzione "Rasafilo". Per impostazione predefinita è impostata su "Auto". Per attivare la funzione speciale "Rasafilo" è necessario impostarla su "On".



Se a un oggetto è stata applicata la funzione speciale "Rasafilo", la relativa icona appare accanto all'oggetto nel Sequence Manager.

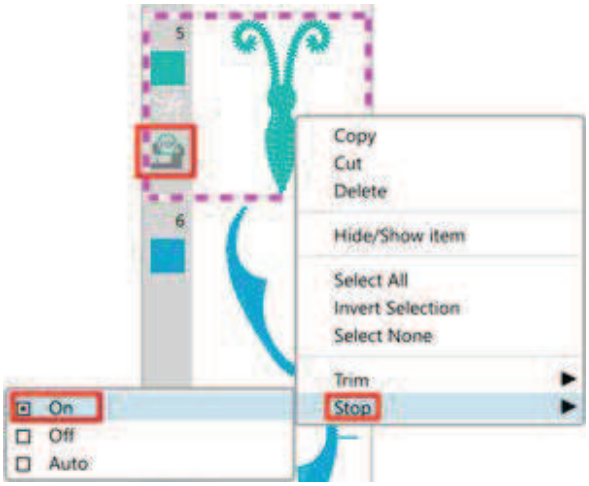
Se la funzione speciale "Rasafilo" è impostata su "Auto", il software deciderà se aggiungere o meno un taglio di filo, in base alle impostazioni del parametro "Opzioni dell'Ottimizzatore". Se il software decide di aggiungere un taglio del filo a un oggetto, verrà visualizzata l'icona "Auto". accanto all'oggetto, in modo da sapere che la macchina da ricamo eseguirà un rasafilo prima di cucire l'oggetto. Se non si desidera che il

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

rasafilo automatico avvenga, è possibile modificare le impostazioni in "Opzioni dell'ottimizzatore..." o impostare manualmente il "Rasafilo" su "Off". Se si imposta su "Off", la seguente  icona apparirà vicino all'oggetto.

Stop

Questa funzione speciale dicealla macchina da ricamo di fermarsi, ci sono cose che non possono essere fatte automaticamente dalla macchina da ricamo, la macchina si ferma e aspetta fino a quando non si preme start.Per aggiungere una funzione speciale "Stop" è necessario selezionare l'oggetto che diventerà selezionato anche nel Sequence manager. Quindi è necessario fare clic con il tasto destro del mouse su di esso nel Sequence manager ed espandere l'opzione "Stop". Per impostazione predefinita è impostata su "Auto". Per attivare la funzione speciale "Stop" è necessario impostarla su "On".



Se ad un oggetto è stata applicata la funzione speciale "Stop", la relativa  icona appare accanto all'oggetto nel Sequence Manager.

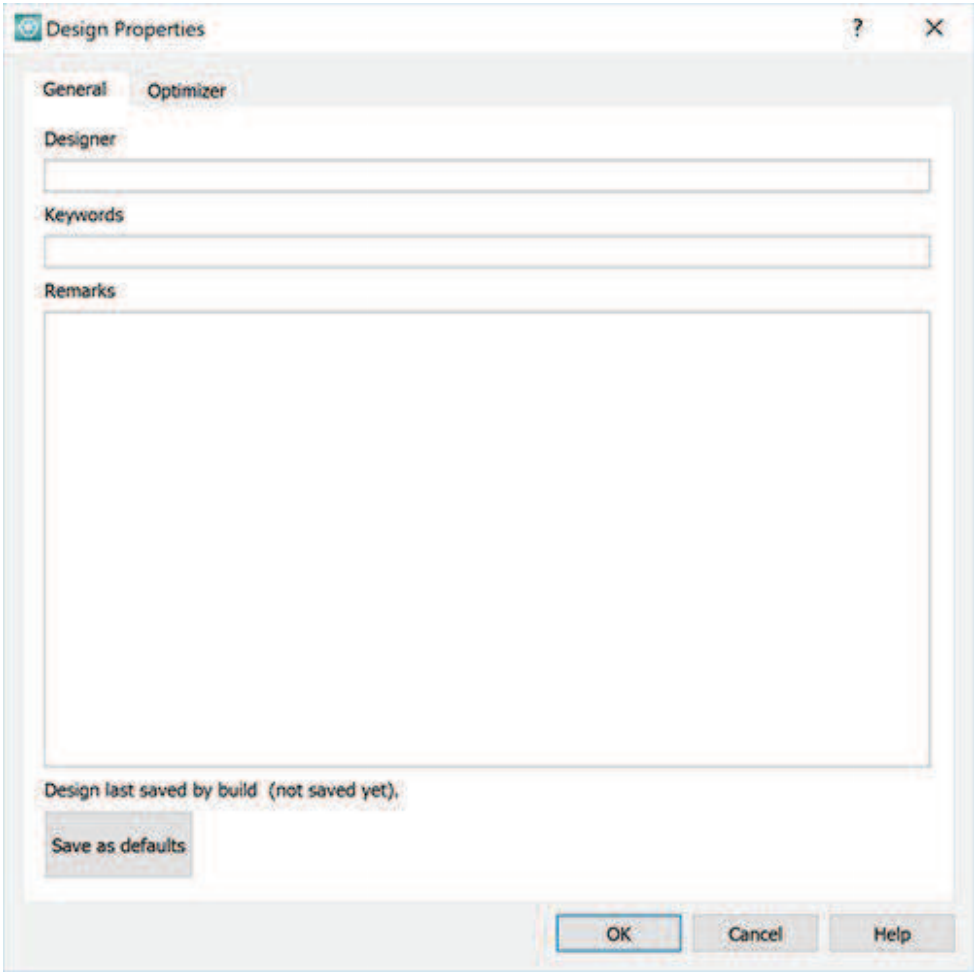
Se si imposta la funzione speciale "Stop" su "Auto", il software deciderà se istruire la macchina ad arrestarsi o meno, in base alle impostazioni dei tipi di punto specifici (Appliqué). Se non si desidera che l'arresto avvenga, è possibile impostare manualmente "Stop" su "Off". Se lo si imposta su "Off", la seguente  icona apparirà accanto all'oggetto.

Proprietà disegno

Oltre ai cambi di punto che è possibile eseguire nei disegni da ricamo, è anche possibile regolare le proprietà del suo disegno. È possibile aggiungere informazioni generali sul disegno e ottimizzare il modo in cui verrà ricamato. È possibile accedere alle proprietà del progetto dal menu "File> Proprietà del progetto". Nella finestra di dialogo che apparirà, puoi regolare le proprietà nel Generale e Ottimizzatore tasto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Generale



Nella scheda generale è possibile aggiungere informazioni sul "Nome del designatore", sulla progettazione "Parole chiave" e su eventuali "Commenti" sul disegno. Il meccanismo di ricerca del browser di progettazione può individuare un designo in base al nome o alle parole chiave che è possibile definire.

- Disegnatore
  Nel campo di testo "Disegnatore" è possibile aggiungere informazioni sul designatore (Nome, azienda, ecc.). Questi campi sono utili per la conservazione dei registri.
- Parole chiavi
  Nel campo "Parole chiave" puoi aggiungere parole che descrivono il design attuale. Le parole chiave possono essere utilizzate solo se si salvano i disegni in formato ".NGS" o ".DRAW".

Il formato file "NGS" può essere aperto dai programmi di digitalizzazione di WINGS SYSTEMS Ltd, eXPerience® e Wings 'modular®. Questi software includono un browser in cui le parole chiave possono essere utilizzate come filtro nelle opzioni di ricerca. Se hai a che fare con centinaia di disegni, può essere una funzione vitale per la ricerca rapida del tuo database. Molte persone trovano più facile scrivere un elenco fisso di opzioni o parole chiave per consentire a più utenti di immettere dati nello stesso stile in un database di progettazione comune.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Osservazioni
  In questa area di testo puoi aggiungere commenti per il tuo disegno. Qualsiasi informazione sul tipo di punto, la tavolozza dei colori, il tipo di tessuto e il numero di fili utilizzati nella creazione del disegno sono utili per un rapido riferimento per chiunque possa utilizzarlo. Inoltre è possibile aggiungere istruzioni relative alla produzione di ricamo.

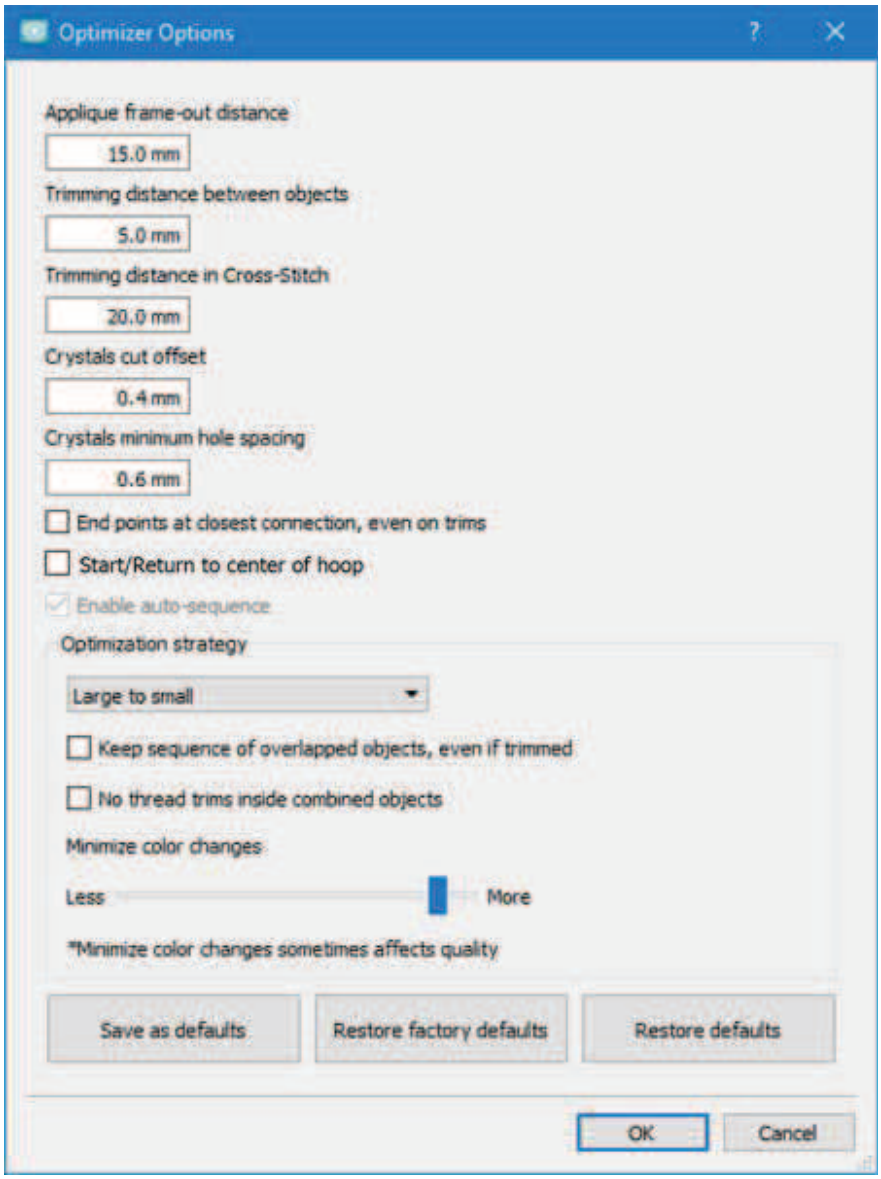
Eventuali modifiche nella scheda Generale possono essere salvate come predefinite, facendo clic sul pulsante "Salva come predefinito", il che significa che ogni volta che si crea un nuovo disegno verranno visualizzate le impostazioni già salvate.

Opzioni di ottimizzazione

L'"Ottimizzatore" è molto importante per regolare il modo in cui verrà prodotto il ricamo finale.Include anche opzioni per regolare il posizionamento dei cristalli/strass.

Tutte le opzioni che si trovano all'interno dell'Ottimizzatore si riferiscono al processo di produzione del ricamo e sono importanti per ottenere punti di qualità. È possibile accedere alla scheda Ottimizzatore anche dalle opzioni Ottimizzatore del menu Strumenti o premendo insieme i tasti di scelta rapida Ctrl+Maiusc+J dalla tastiera.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Le opzioni dell'ottimizzatore che si possono regolare sono elencate di seguito:

Distanza di uscita del telaio durante l'Appliquè

Questa impostazione è importante per i disegni che includono appliqué. Nella produzione di ricami con appliqué, c'è una fase in cui la macchina si ferma, fa uscire il telaio e chiede di aggiungere l'appliqué nell'area predefinita. In questa fase, il movimento del telaio che la macchina da ricamo compie è definito come distanza di uscita del telaio per l'appliqué. Modificando il valore di questo campo, si imposta il movimento di uscita del telaio dalla posizione in cui si è fermata.

Distanza del Taglio tra gli oggetti

Questo strumento si applica solo agli oggetti di ricamo (la Tecnica di ricamo deve essere attiva).
Con il taglio del filo tra gli oggetti del ricamo si ottiene un'alta qualità di ricamo in tempi più lunghi, perché ogni volta che la macchina taglia un filo, ci vuole un po' di tempo per ricominciare a ricamare.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

D'altra parte, senza rifiniture tra gli oggetti, si ottiene un ricamo di alta qualità in tempi di produzione ridotti. I punti di unione servono a collegare gli oggetti senza tagliare il filo. È possibile tagliare manualmente i punti saltati in seguito o mantenerli sul disegno. Nei casi in cui gli oggetti sono troppo vicini, il punto a salto non è un problema per la maggior parte delle ricamatrici, ma è il modo migliore per ricamare. È anche una questione di stile di ricamo.

Questa impostazione è importante per la rifilatura del filo nel processo di produzione del ricamo. Con l'opzione "Distanza di rifilo tra gli oggetti" si imposta la distanza che il software utilizzerà per controllare ogni salto di punto tra gli oggetti. Se il software trova un punto più lungo, lo taglia.

Pertanto, se si desidera assicurarsi che le rifiniture del filo vengano aggiunte all'intero disegno, è necessario impostare il valore su 0,5 mm.

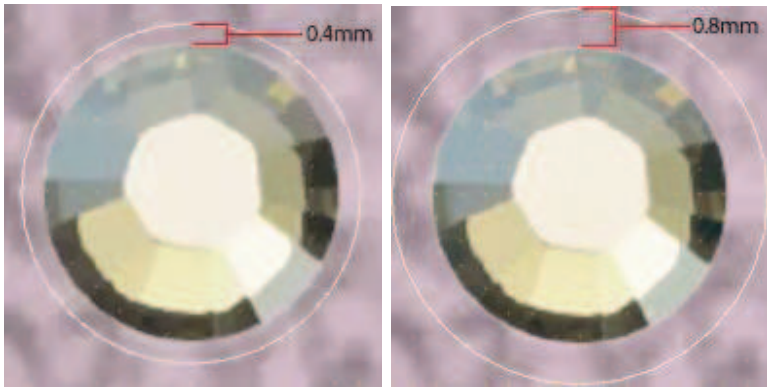
Distanza di ritaglio nel punto croce

Questo strumento si applica solo agli oggetti di ricamo (la Tecnica di ricamo deve essere attiva).

Questa opzione gestisce la distanza di rifilo tra gli oggetti a punto croce. Nel software i disegni a punto croce sono trattati come un unico oggetto. Nei disegni a punto croce possiamo trattare i colori del filo che riempiono il disegno come oggetti. Nella maggior parte dei casi, i disegni a punto croce presentano croci sparse dello stesso colore, il che rende difficile il calcolo dei ritagli. L'opzione Distanza di rifilo nel punto croce consente di definire la distanza a cui si desidera che avvenga il rifilo tra gli oggetti colorati del disegno. Le esigenze di rifilo sono diverse a seconda del disegno, pertanto è necessario prestare attenzione al valore inserito in questa opzione.

Offset di ritaglio del cristallo

Questa opzione gestisce l'offset di taglio del cristallo. L'offset di taglio del cristallo è la distanza tra il cristallo e il bordo di taglio del cerchio che il coltello da taglio crea. Questo spazio tra i due ci dà la possibilità di posizionare facilmente i cristalli nei fori.



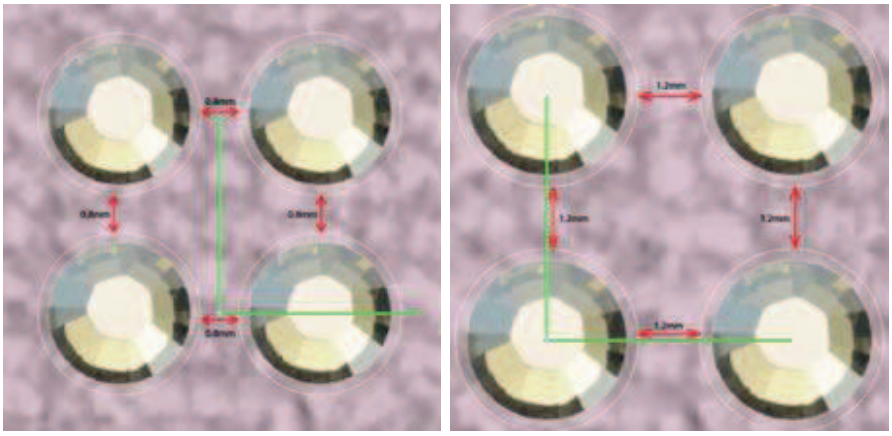
Pertanto, è possibile modificare l'offset di taglio del cristallo in base alle dimensioni del cristallo utilizzato e alle proprie preferenze. Il valore predefinito è 0,6 mm, considerato sufficiente per i cristalli di dimensioni standard.

Il valore dell'offset di taglio di Crystal viene aggiunto automaticamente ai valori di Spaziatura e V.spacing visualizzati nella barra delle proprietà, ogni volta che si crea un oggetto di riempimento di Crystal.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Spaziatura minima dei fori del cristallo

Questa opzione gestisce la spaziatura minima dei fori del cristallo. La distanza minima tra i fori del cristallo è la distanza predefinita tra due cristalli dopo l'offset di taglio del cristallo all'interno di un oggetto di riempimento/riempimento esterno. L'offset di taglio del cristallo è la distanza tra il cristallo e il bordo di taglio del cerchio creato dal coltello da taglio e non viene misurata nella distanza minima tra i fori del cristallo.



Pertanto, è possibile modificare la distanza minima tra i fori del cristallo in base al modello di cristallo che si desidera creare e alle proprie preferenze. Il valore predefinito è di 0,4 mm, considerato adeguato per la maggior parte dei materiali da taglio del cristallo.

Il valore della distanza minima tra i fori del cristallo viene aggiunto automaticamente ai valori di Spaziatura e V.spacing visualizzati nella barra delle proprietà, ogni volta che si crea un oggetto di riempimento del cristallo.

Importante: alcuni modelli di riempimento Crystal potrebbero non mantenere costante questa distanza per produrre il modello. Ad esempio: Modello di riempimento Forma

Punti terminali in corrispondenza del collegamento più stretto, anche sulle finiture

Questa opzione è importante per il modo in cui il disegno verrà ricamato. Quando la casella di controllo è selezionata, il software filtra l'intero disegno e trova i punti di connessione più vicini tra gli oggetti, anche se è stato eseguito un ritaglio. Questa opzione consente un migliore radicamento tra gli oggetti e una migliore fluidità del ricamo. Inoltre, consente di ridurre i rifili di filo perché gli oggetti dello stesso colore sono collegati dal punto più vicino.

Avvio/ritorno al centro del telaio

Questa opzione è importante per il modo in cui il disegno verrà ricamato. Quando la casella è selezionata, il software obbliga la macchina da ricamo a tornare al centro del cerchio al termine del processo di ricamo. Inoltre, obbliga la macchina a ripartire dal centro del cerchio.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Abilita la sequenza automatica

Questa opzione mostra se l'opzione "Auto"  è abilitata o meno (agisce come indicatore). Se è selezionata, sarà disponibile la sezione "Strategia di ottimizzazione". Se si imposta la sequenza  su "Manuale", l'opzione "Abilita sequenza automatica" sarà deselezionata.

Strategia di ottimizzazione

Questo strumento è disponibile solo se l'opzione "Auto-sequenza" è stata attivata  (la Tecnica di ricamo deve essere attiva).

Con questo strumento è possibile definire il modo in cui verranno ricamati gli oggetti del disegno di ricamo. È come un creatore automatico di sequenze di ricamo. Con questo strumento è possibile definire il modo/la sequenza in cui gli oggetti del disegno di ricamo verranno posizionati sul tessuto. Questo strumento è molto importante per ricamare cappelli che devono essere ricamati dal centro verso destra e verso sinistra. Inoltre, è utile per i tessuti delicati che necessitano di una cura particolare per quanto riguarda il modo in cui gli oggetti verranno posizionati su di essi. Le opzioni di ricamo per definire la sequenza degli oggetti sono le seguenti:

- Dall'alto in basso:
  Quando si applica questa opzione, gli oggetti del disegno verranno ricamati dall'alto verso il basso. Ciò significa che il software cambierà la sequenza di ricamo e inizierà a ricamare gli oggetti/forme che si trovano nella posizione più alta del disegno e continuerà a ricamare quelli che si trovano nella posizione più bassa del disegno.
- Dal basso verso l'alto:
  È l'opposto dell'opzione Dall'alto verso il basso. Pertanto, quando viene applicata a un disegno di ricamo, il software cambia la sequenza di ricamo e inizia a ricamare gli oggetti/forme a partire da quelli che si trovano in basso fino a raggiungere gli oggetti in alto.
- Da sinistra a destra:
  Quando si applica questa opzione, gli oggetti del disegno verranno ricamati da sinistra a destra. Ciò significa che il software cambierà la sequenza di ricamo e inizierà a ricamare gli oggetti/forme che si trovano nella posizione più a sinistra del disegno e continuerà con la direzione verso quelli che si trovano nella posizione più a destra del disegno.
- Da destra a sinistra:
  È l'opposto dell'opzione da sinistra a destra. Pertanto, quando viene applicata a un disegno di ricamo, il software cambia la sequenza di ricamo e inizia a ricamare gli oggetti/le forme a partire da quelli che si trovano nella posizione più a destra nel disegno fino a raggiungere gli oggetti a sinistra.
- Da piccolo a grande:
  Quando si applica questa opzione, il software ordina la sequenza di ricamo dagli oggetti più piccoli del disegno a quelli più grandi.
- Da grande a piccolo:
  È l'opzione opposta a quella da Piccolo a Grande. Pertanto, quando viene applicata a un disegno, gli oggetti/le forme del disegno verranno ricamati da quelli più grandi a quelli più piccoli.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Dall'interno all'esterno:
  Quando si applica questa opzione, gli oggetti del disegno verranno ricamati dall'interno all'esterno. Ciò significa che il software cambierà la sequenza di ricamo e inizierà a ricamare gli oggetti/forme che si trovano al centro del disegno e continuerà con quelli che si trovano nelle posizioni esterne del disegno. Questa opzione viene spesso utilizzata quando si ricamano disegni su cappelli.
- Dall'esterno all'interno:
  È l'opzione opposta a quella da Interno a Esterno. Pertanto, quando viene applicata a un disegno, gli oggetti/forme verranno ricamati dall'esterno verso l'interno. Il software controllerà la sequenza corrente del disegno ed effettuerà un ricalcolo per creare la sequenza selezionata.

> Qualsiasi modifica apportata alla finestra di dialogo delle opzioni dell'Ottimizzatore influisce anche sull'opzione "Strategia di ottimizzazione". Pertanto, tenete sempre presente che al ricamo verrà applicata una combinazione di opzioni dell'Ottimizzatore e non solo la strategia di ottimizzazione selezionata. Con una corretta combinazione di opzioni è possibile ottenere i risultati di ricamo appropriati.

Mantenere la sequenza di oggetti sovrapposti, anche se tagliati.

Questa opzione è disponibile solo se l'opzione Sequenza automatica è attivata (la Tecnica di ricamo deve essere attiva).

Questa opzione è importante per la sequenza di ricamo del disegno. Quando questa opzione è selezionata, tutte le forme del disegno vettoriale saranno ricamate mantenendo il loro ordine di sovrapposizione. Ciò significa che l'ordine di ricamo seguirà l'ordine di sovrapposizione del disegno vettoriale. Applicando questa opzione sarà possibile gestire meglio il modo in cui il disegno verrà ricamato.

> Le modifiche apportate all'ordine di sovrapposizione del disegno vettoriale vengono calcolate di conseguenza dal software. L'ordine di sovrapposizione non verrà seguito così com'è perché al disegno vengono applicati più filtri che influiscono sulla sequenza di ricamo.

Nessun filo di rifinitura all'interno di oggetti combinati

Questa opzione è disponibile solo se l'opzione "Auto-sequenza" è stata attivata  (la Tecnica di ricamo deve essere attiva).

Questa opzione, quando è selezionata, non consente alcun ritaglio di filo tra gli oggetti combinati. Questa opzione si applica solo agli oggetti combinati (non raggruppati).

Per utilizzare correttamente questa opzione, è necessario selezionare gli oggetti che si desidera combinare e applicare l'opzione "Combina" dal menu del tasto destro del mouse. Gli oggetti verranno combinati e reagiranno come un unico oggetto, ereditando tutti gli attributi dell'ultimo oggetto selezionato. Se si prova a simulare il disegno, gli oggetti combinati (come gli oggetti di text art) saranno collegati tra loro con un punto a salto. Con l'opzione "Nessun rifilo all'interno degli oggetti combinati" selezionata, tutti gli oggetti

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

combinati saranno ricamati con un punto a salto tra loro, anche se si è impostata l'opzione "Distanza di rifilo tra gli oggetti" sulla distanza minima.

Se si lascia deselezionato il valore di "Nessun rifilo all'interno di oggetti combinati", tutti i rifili verranno calcolati normalmente.

> Oggetto combinato: è un oggetto creato combinando due o più oggetti e convertendoli in un unico oggetto curva. Un oggetto combinato assume gli attributi di riempimento e contorno dell'ultimo oggetto selezionato.

Ridurre al minimo le variazioni di colore

Questa opzione è disponibile solo se l'opzione Sequenza automatica è attivata (la Tecnica di ricamo deve essere attiva).

Questa opzione è importante per limitare i cambi di colore nel processo di produzione del ricamo. I cambi di colore hanno a che fare con i cambi di filo che la macchina da ricamo effettua per ricamare ogni oggetto del disegno del punto. Con un maggior numero di cambi di colore, la sequenza del disegno di ricamo viene seguita con maggiore precisione, ma il processo di produzione è più lungo. D'altra parte, con meno cambi di colore, la sequenza del disegno di ricamo cambia per adattarsi alle impostazioni di minimizzazione dei cambi di colore, ma il processo di produzione è più breve. La modifica della sequenza del disegno di ricamo può produrre risultati di ricamo imprecisi, oppure no. Ciò dipende dal disegno di ricamo, dalla macchina da ricamo e dal tessuto. È possibile regolare i cambi di colore utilizzando la barra di traccia.

Inoltre, è possibile modificare il valore della barra di traccia premendo le frecce sinistra e destra della tastiera.

Le regolazioni effettuate riguardano il progetto corrente. Se si desidera che le regolazioni vengano memorizzate come predefinite, fare clic sul pulsante "Salva come predefinito" 

nella scheda Ottimizzatore.

Nel caso in cui siano state modificate le impostazioni predefinite del software e si desideri ripristinarle, è possibile fare clic sul pulsante Ripristina impostazioni predefinite. 

Nel caso in cui si siano modificate le impostazioni di Optimizer e si voglia tornare alle impostazioni precedenti salvate come predefinite, è necessario premere il tasto. 

Questa funzione ripristina l'ultima impostazione salvata facendo clic sul pulsante Salva come predefinito.

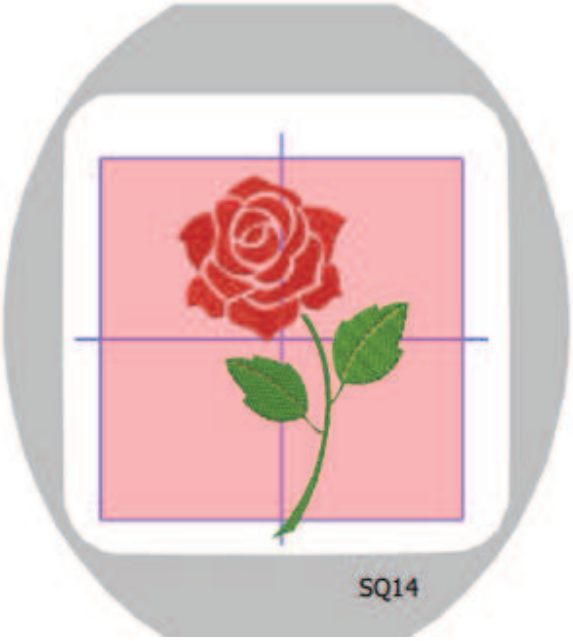
Macchina / Telaio

La selezione della macchina e del telaio è cruciale nella creazione del design. Innanzitutto, ti aiuta ad avere una visione migliore del disegno nel telaio e ad assicurarti che i disegni si adattino effettivamente al telaio. In secondo luogo, informa il software della macchina su cui stai lavorando, in modo che il file di ricamo esportato sia adatto alla tua macchina.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Quindi, quando esporti il disegno, vedi solo i formati supportati dalla macchina selezionata. Ciò è necessario perché molti produttori di macchine da ricamo richiedono che il file importato contenga informazioni sul telaio da utilizzare. In caso contrario, il file non viene riconosciuto dalla macchina. I produttori di macchine da ricamo come Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, ecc. Utilizzano formati di file che hanno un telaio assegnato a ciascun disegno. Formati come PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF + vengono visualizzati nell'elenco Salva solo quando una macchina e un telaio adatti sono assegnati a un disegno.

Quando il disegno non si adatta all'area di cucitura del telaio, l'area diventa rossa ed è necessario modificare il disegno o il telaio in modo che il disegno si adatti al telaio. In questo argomento ti mostreremo come cambiare o spostare il telaio e come impostare un telaio predefinito.



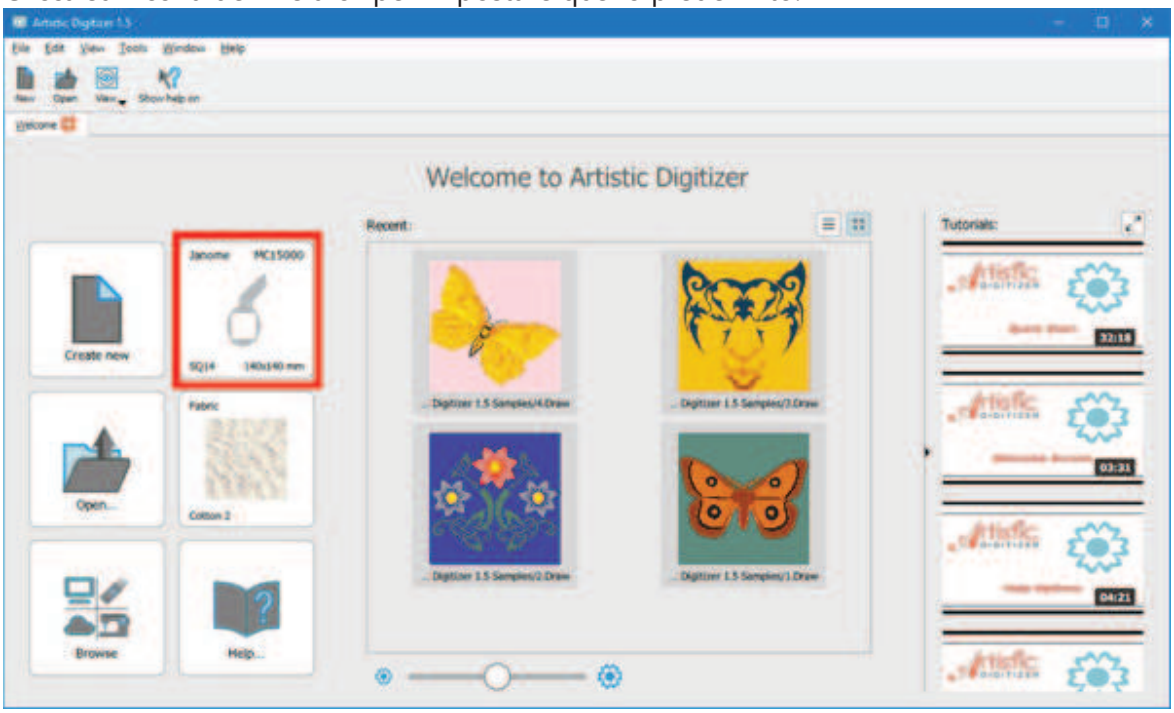
Se il telaio che hai selezionato non è visibile nell'area di lavoro devi abilitarlo selezionando l'opzione " Telaio" dal menu " Visualizza". Se l'opzione "Telaio" è selezionata ed il telaio non è ancora visibile, prova a "Ridurre lo zoom" con uno degli strumenti di zoom disponibili o utilizzando la rotellina del mouse premendo il tasto Ctrl.

Imposta il telaio predefinito

È possibile impostare il telaio predefinito solo dalla pagina "Benvenuto" del software. Quando avvii il software, visualizzi sempre la scheda di benvenuto. Nella scheda di benvenuto, è presente un'icona del telaio che mostra le informazioni sul telaio selezionato predefinito.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Clicca sull'icona del "Telaio" per impostare quello predefinito.



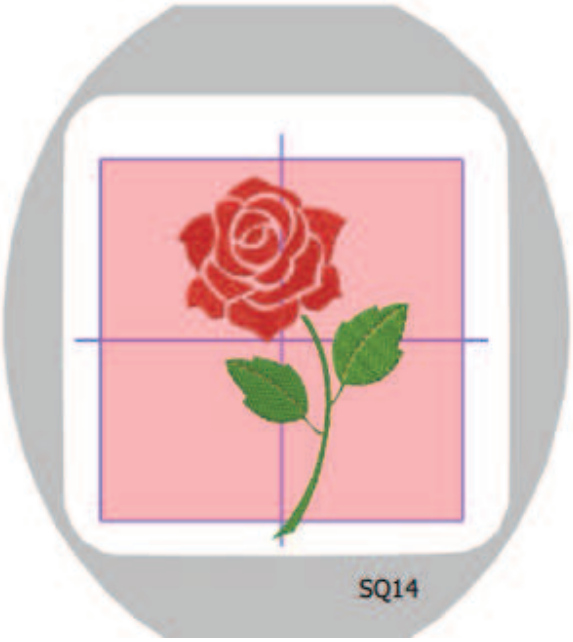
2. Apparirà una finestra.
3. Seleziona la marca della tua macchina da ricamo cliccando sul menù a tendina "Azienda".
4. Seleziona il modello della tua macchina da ricamo cliccando sul menù a tendina "Macchina".
5. I telai supportati dalla macchina appariranno nell'area "Telai". Seleziona il telaio che utilizzerai. Dopo aver fatto clic su un telaio, il pop-over si chiuderà e il telaio selezionato verrà impostato come predefinito. Ogni disegno che creerai d'ora in poi verrà creato con questo telaio.



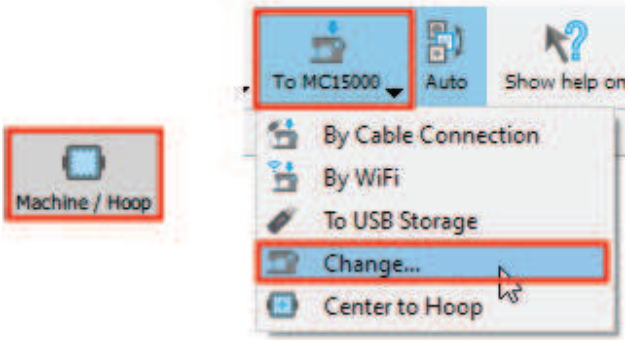
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Modifica telaio

In alcuni casi, potrebbe essere necessario utilizzare un telaio alternativo o spostare quello attualmente utilizzato, senza modificare il telaio predefinito. Ad esempio, quando il disegno si estende oltre il telaio, l'area viene visualizzata in rosso. Se non vuoi cambiare le dimensioni del tuo disegno, puoi spostare il telaio per posizionare il disegno al suo interno o selezionare un telaio più grande. Vediamo come puoi modificare il telaio.



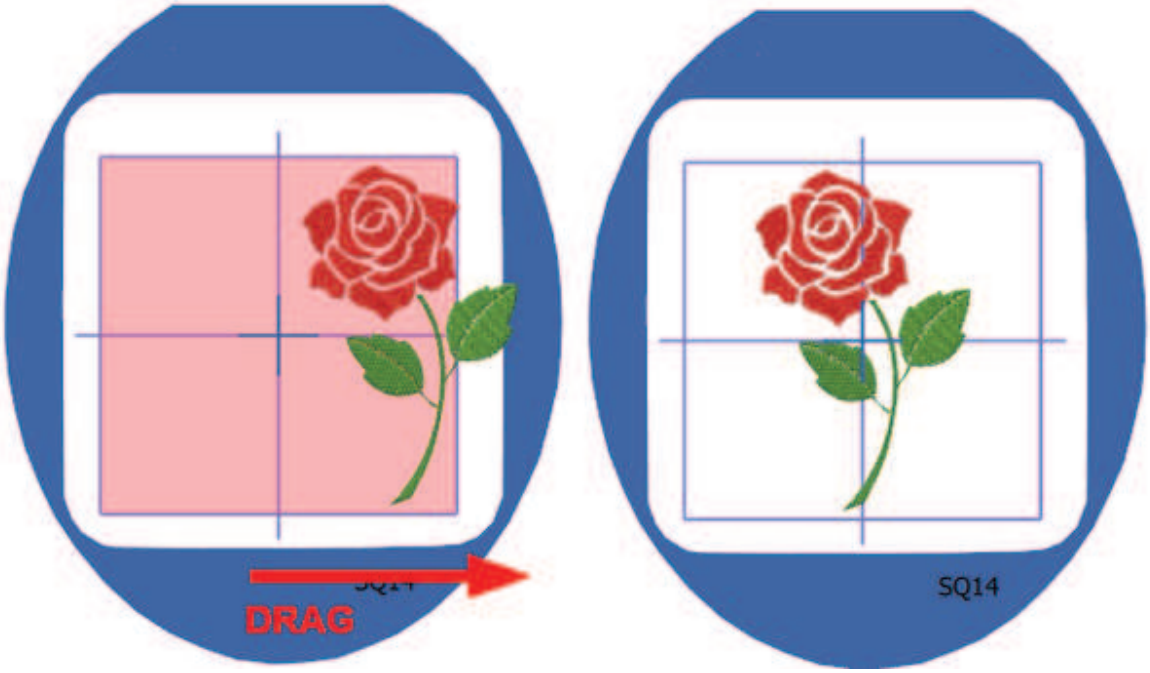
1. Puoi cambiare o muovere il telaio usando sia l'icona "Macchina/Telaio" che è situata nell'ultima parte della barra degli strumenti oppure con l'opzione " Cambia" che è situata sotto l'icona della macchina sulla barra degli strumenti in alto.



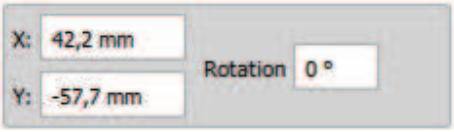
2. Quando si utilizza una di queste opzioni si avvia una modalità di lavoro attraverso la quale è possibile influenzare solo il telaio. Se stai usando l'opzione "Cambia", per cambiare il telaio, devi prima chiudere la finestra di dialogo "Modifica telaio".
3. Trascina il telaio per posizionare il disegno al suo interno, se possibile. Se il telaio non è selezionato, fare clic sul telaio e diventerà blu. Se il disegno si adatta al telaio, il colore rosso sulla parte superiore dell'area

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

del telaio viene rimosso.



4. Mentre si sposta il telaio, il centro del telaio scatta al centro del disegno, per aiutarti a posizionare il tuo disegno al centro del telaio.
5. Puoi anche cambiare la posizione del telaio o ruotare il telaio usando valori numerici sulla barra "Opzioni strumento" che appare nella parte in alto a destra dell'area di disegno.



6. Modificare i valori nei campi "X" e "Y" per posizionare accuratamente il telaio sullo spazio di lavoro. Fare clic nei rispettivi campi e digitare i valori desiderati. Premere "Invio / Enter" e il software sposterà immediatamente il telaio sugli assi "X" e "Y".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. Per ruotare il telaio, puoi usare l'opzione "Rotazione". Digita il valore di rotazione desiderato nel campo e premi "Invio / A capo". Il telaio ruoterà in senso antiorario. È possibile impostare valori da 0 a 359 gradi.



8. Nel caso in cui non sia possibile adattare il disegno al telaio, è possibile selezionare un telaio più grande per accogliere il disegno. Fare doppio clic sull'icona del telaio che è apparsa nell'angolo in alto a destra dell'area di disegno



9. Apparirà la finestra dialogo "Edita Telaio"



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

10. Impostare "Azienda" e "Macchina". Vengono visualizzati solo i telai che possono essere utilizzati con la macchina da cucire specificata.
11. Fare clic sul telaio che si utilizzerà. Il pop over si chiude e il telaio selezionato viene posizionato sul disegno.

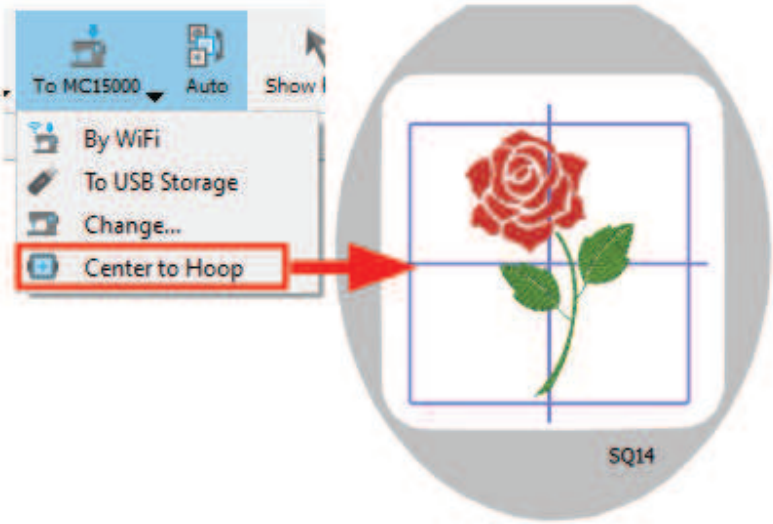
E' possibile regolare le dimensioni di visualizzazione del telaio spostado a destra o a sinistra la barra che si trova in basso allo schermo.

Il software dispone di una funzione che supporta telai multipli che ti ti permette di ricamare disegni grandi in più telai. Utlizzando il testo "+" è possibile aggiungere telai extra e creare disegni con telai multipli. Questa funzione è presentata nella sezione seguente.



Centra disegno nel telaio

Un modo semplice per allineare il telaio al disegno è fare clic su "Centra nel Telaio" dalla "Macchina" sulla barra degli strumenti standard. Il disegno sarà quindi centrato sul telaio.

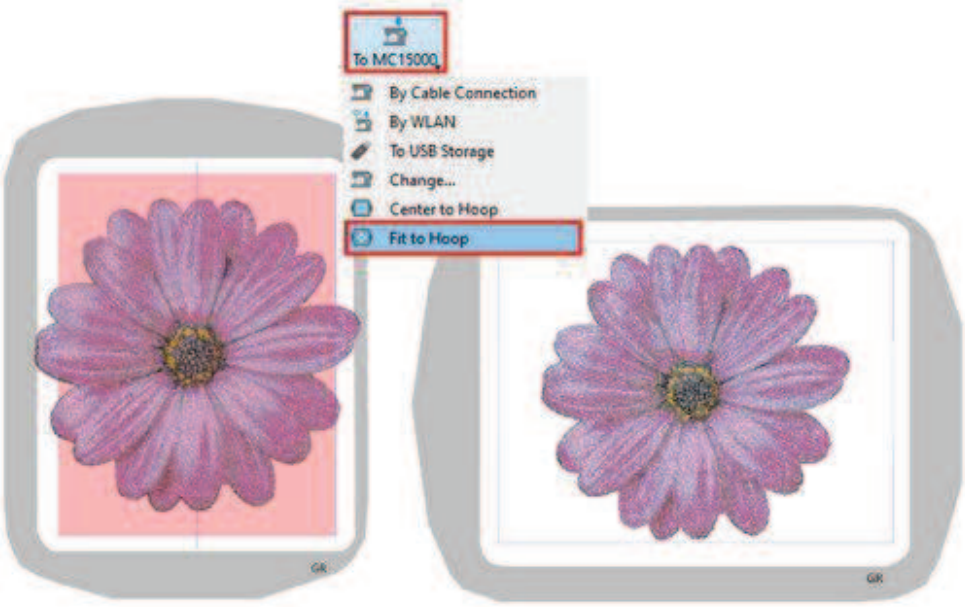


Adatta al telaio

Con questa opzione è possibile adattare qualsiasi disegno al telaio. È sufficiente fare clic sull'opzione "adatta al telaio" e il programma ridimensionerà automaticamente il disegno per adattarlo all'area ricamabile del

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

telaio. Non è più necessario regolare manualmente o tirare a indovinare le dimensioni corrette: il nostro software se ne occupa per voi.

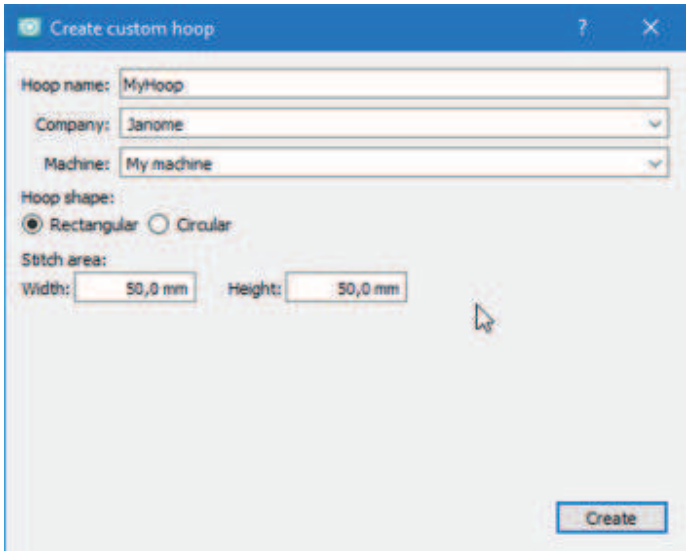


Se il disegno è più grande dell'area ricamabile del telaio, lo ridurrà per adattarlo. Se invece il disegno è più piccolo dell'area ricamabile del telaio, lo ridimensionerà per adattarlo. Il software mantiene sempre una distanza di sicurezza dal bordo del telaio.

Se il software ritiene che il disegno si adatti meglio se il telaio è in modalità orizzontale, ruota il telaio e lo adatta.

Aggiungi telai personalizzati

Puoi anche creare telai personalizzati, nel caso in cui un telaio che hai in mano non sia disponibile nell'elenco dei telai per il modello di macchina selezionato. Vai al menu strumenti e seleziona "Opzioni"; nella finestra di dialogo che appare vai alla scheda "Telai personalizzati". Premi l'icona "Più" per aggiungere un telaio personalizzato.



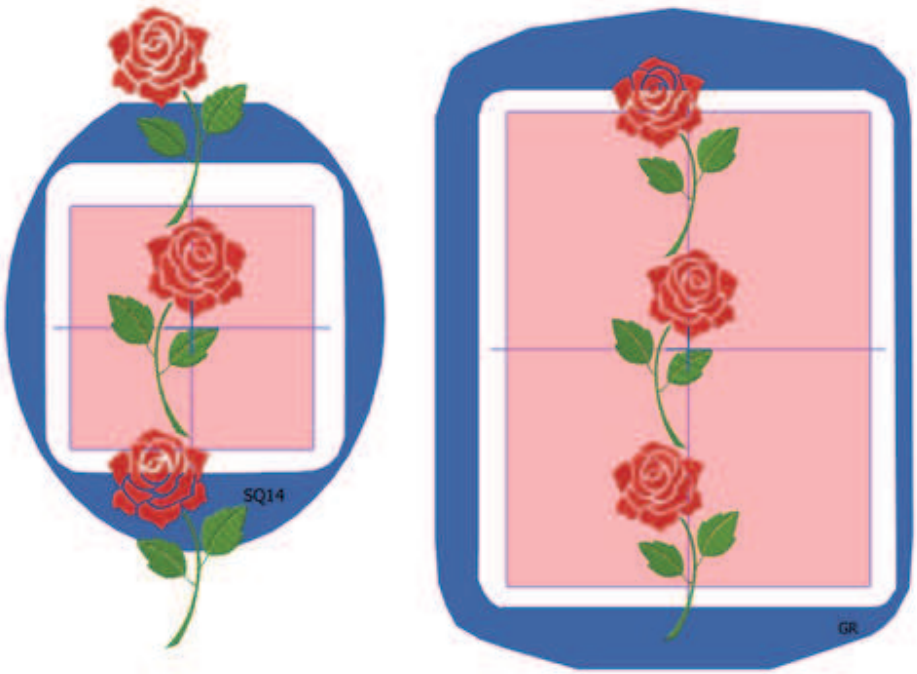
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Seleziona un nome per il telaio.
2. Selezionare il produttore della macchina e il modello della macchina. Nel caso in cui il produttore della macchina o il modello della macchina non sia disponibile negli elenchi, è possibile fare doppio clic sull'elenco e digitare il nome del produttore oppure crearne un nome nuovo.
3. Selezionare la forma del telaio.
4. Definire l'area utile digitando un valore di larghezza e altezza.
5. D'ora in poi, questo telaio sarà disponibile anche nell'elenco dei telai della tua macchina.

I produttori di macchine da ricamo come Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, ecc. Utilizzano formati di file che hanno un telaio assegnato a ciascun disegno. Quindi, quando si utilizza un telaio personalizzato, potrebbe non essere possibile esportare in formati come PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF +, poiché tali formati vengono visualizzati nell'elenco Salva solo quando una macchina e un telaio adatti sono assegnati a un disegno

Aggiungi telai multipli

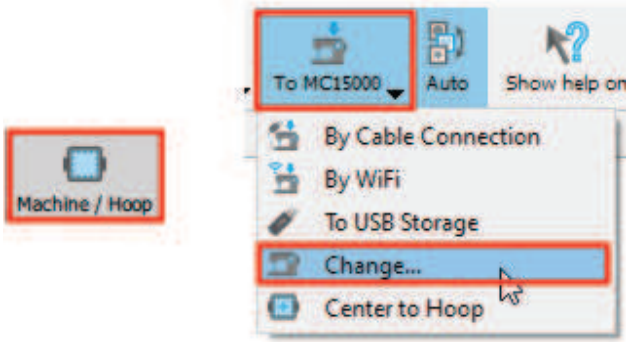
Il software fornisce una funzione multi-telaio che consente di cucire disegni di grandi dimensioni in più telai. Ad esempio, il seguente design non può adattarsi nemmeno al telaio più grande supportato da questa macchina. Per ricamarlo, dobbiamo utilizzare più telai.



1. Per modificare il telaio attualmente utilizzato, usa l'icona "Macchina / Telaio", che si trova nella parte inferiore della barra degli strumenti, o l'opzione "Cambia" che è disponibile sotto l'icona della macchina

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

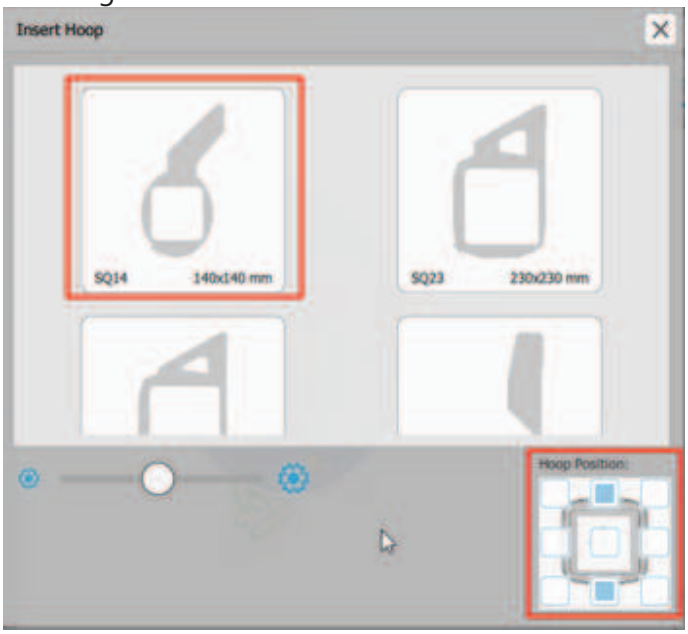
nella barra degli strumenti in alto.



2. Quando si utilizza una di queste opzioni, si avvia una modalità di lavoro attraverso la quale è possibile influenzare solo il telaio.
3. Per aggiungere un telaio aggiuntivo, fare clic sul pulsante "+" del gestore del telaio.

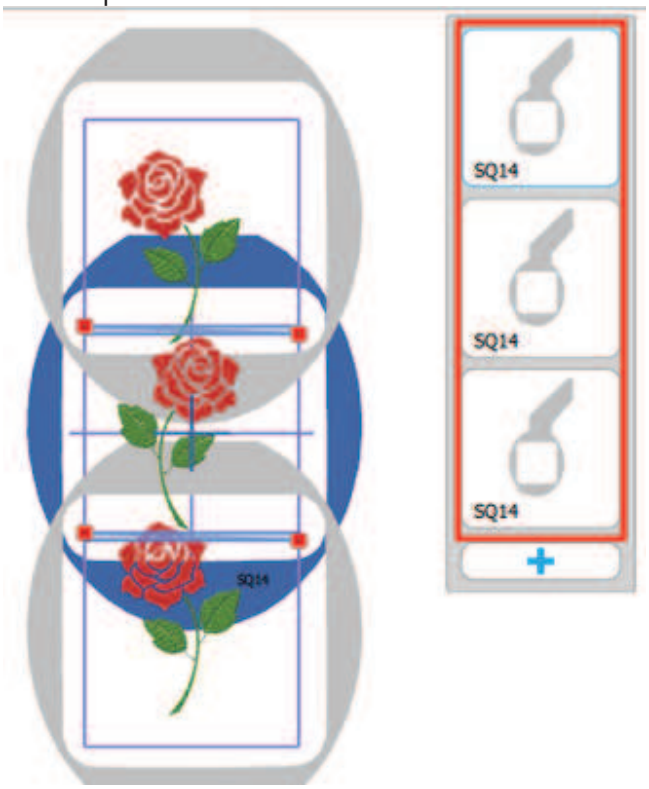


4. Apparirà la finestra di dialogo "Inserisci telaio".
5. Selezionare la posizione in cui si desidera posizionare il telaio dalla "Posizione telaio". Puoi selezionare più di una posizione e inserire più telai contemporaneamente.
6. Cliccare sul "Telaio" che deve essere aggiunto. Il pop up si chiuderà ed il telaio selezionato sarà diposto sul disegno.



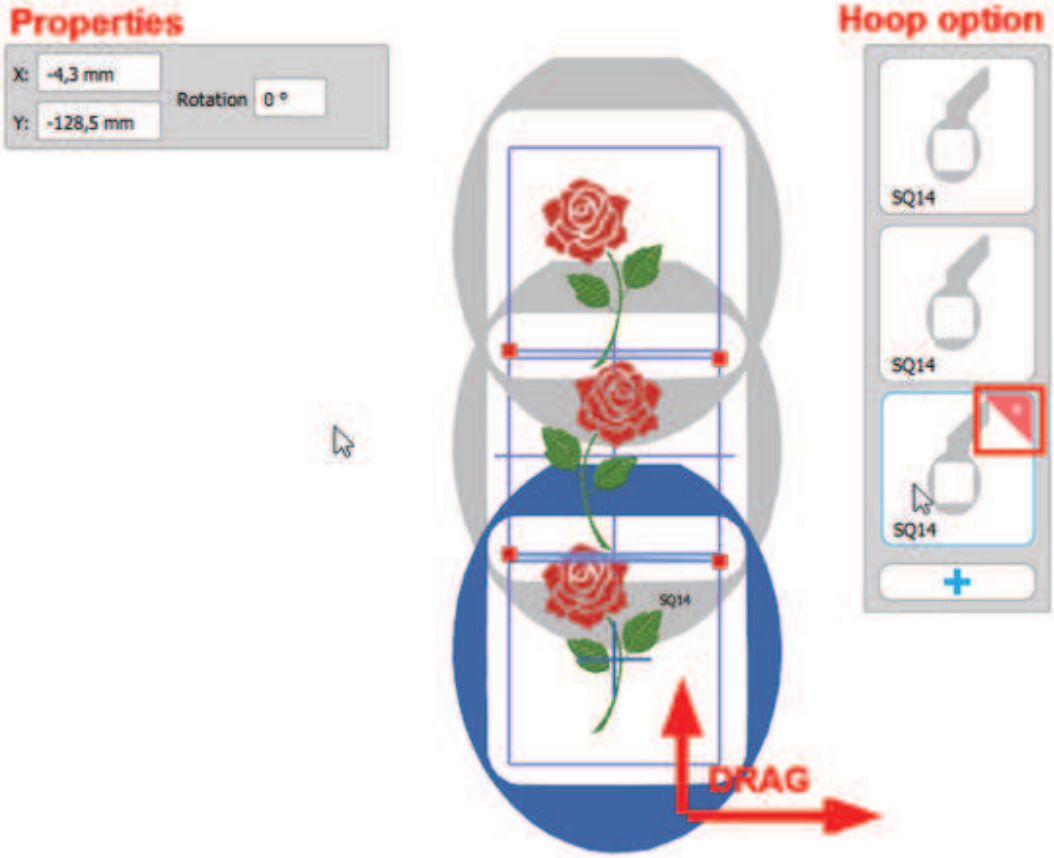
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. Al disegno sono stati aggiunti più telai come mostrato di seguito. L'opzione "Telaio" mostra tutti i telai che hai posizionato.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Quando fai clic su un telaio, questo viene visualizzato in blu mentre sotto l'"opzione Telaio" il telaio è contrassegnato da una linea blu. Un telaio visualizzato in blu può essere spostato, ruotato ed liminato.



- Per spostare il telaio, trascinalo o inserisci un valore in "X", "Y" in "Proprietà".
- Per ruotare il telaio, immettere un valore in "Ruota" in "Proprietà".
- Per eliminare il telaio, premere "Elimina" o passare il mouse su "Opzione telaio" e fare clic sulla [X] che appare.
- Nell'opzione "Telaio" i telai sono disposti dall'alto verso il basso nell'ordine di ricamo. È possibile modificare l'ordine trascinando le icone.

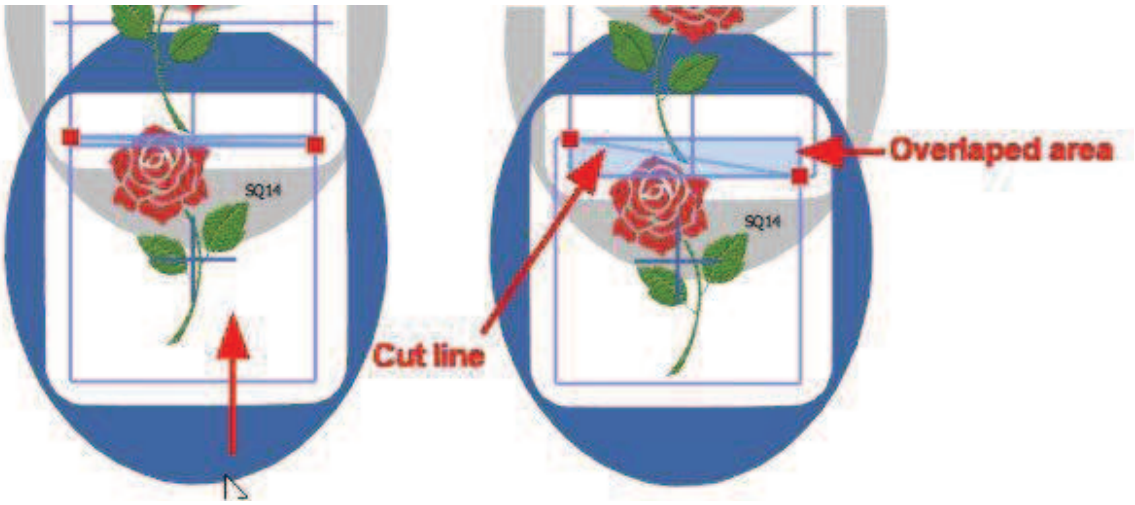
La velocità di elaborazione del software potrebbe rallentare e la funzione "Mostra tutto il telaio" potrebbe non mostrare l'intera immagine a seconda delle specifiche del PC.

Muovere Telai - Personalizzare la linea di Taglio

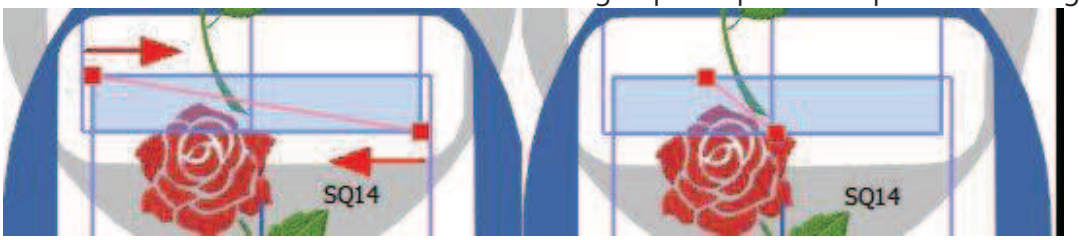
Le aree in cui i cerchi si sovrappongono sono evidenziate in rettangoli blu e la linea diagonale con le maniglie rosse definisce come verrà diviso il disegno. Le parti che si trovano sotto la linea corrispondono al telaio inferiore, mentre le parti sopra la linea corrispondono al telaio superiore. Qualsiasi parte che viene attraversata dalla linea può essere divisa se necessario.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Sposta ciascun telaio sulle forme che desideri che racchiuda



2. Spostare o modificare la linea di taglio, per adattare le parti del disegno nel rispettivo telaio. Spostare i nodi su entrambe le estremità della linea di taglio per impostare la posizione di taglio.



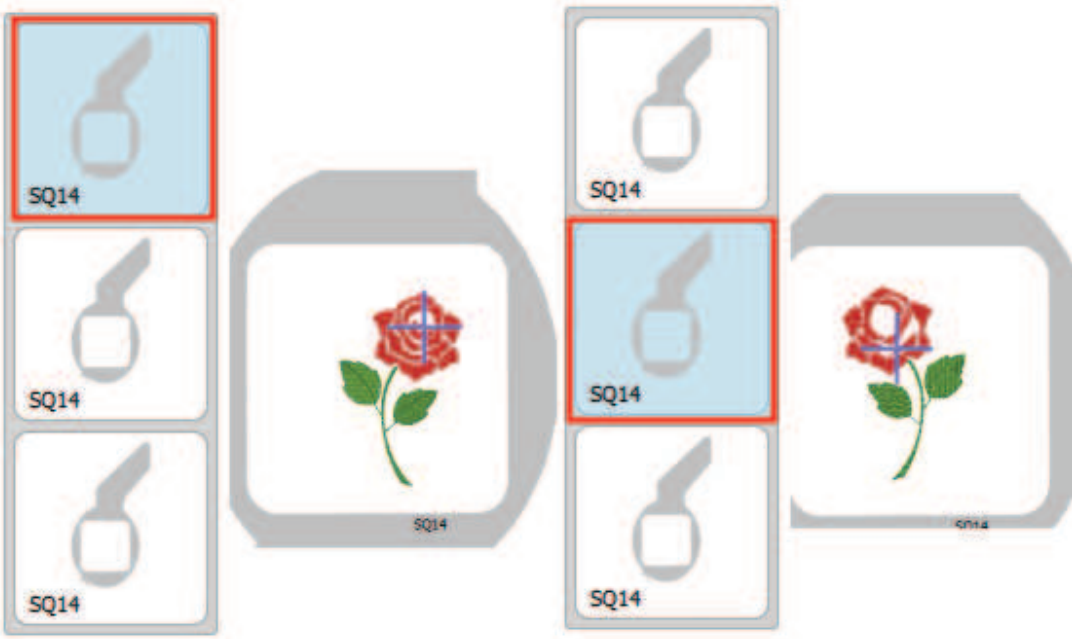
3. La linea di taglio non deve essere sempre dritta. Può anche essere formato da linee collegate per consentire una divisione personalizzata. Posiziona il mouse su un punto qualsiasi della linea, fai doppio clic e viene aggiunto un nodo. Il nodo viene visualizzato e puoi spostarlo per regolarne la posizione. È quindi possibile aggiungere e spostare più nodi per creare una serie di linee collegate, che consentono di dividere facilmente le parti tra i cerchi. Per eliminare un nodo, fare doppio clic su di esso o premere il tasto [Elimina].



Se la creazione di una linea di divisione o di una serie di linee non è possibile e la linea di taglio attraversa le parti del disegno, potrebbe verificarsi una divisione del disegno. In generale, il software cerca sempre di evitare il taglio di oggetti\forme e di mantenere la qualità del ricamo.

Per controllare esattamente quali parti del disegno vanno a ciascun telaio, puoi passare al ridisegna lentamente. Fare clic su qualsiasi telaio per vedere le parti esatte del disegno assegnate a quel telaio.

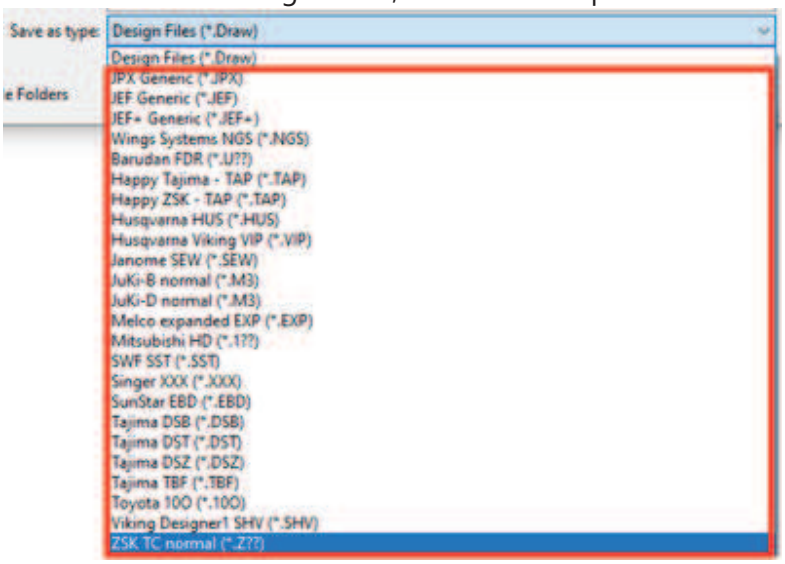
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Salvataggio del disegno in un file di ricamo

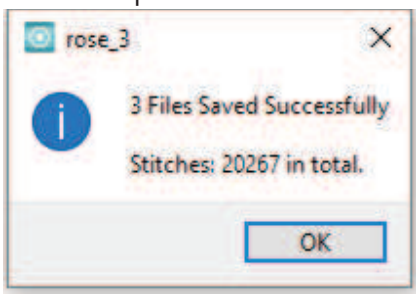
Quando hai finito di modificare il tuo disegno e hai verificato in Ridisegna lentamente che il disegno è diviso come preferisci, puoi salvarlo come file di ricamo da inviare per la produzione. Una cosa che dovresti tenere a mente è che quando salvi un disegno con più telai in un file di ricamo, verrà creato un file separato per ogni telaio.

1. Dal menu "File", fare clic sull'opzione "Salva con nome".
2. Dalla finestra di dialogo Salva, seleziona un tipo di file di ricamo supportato dalla tua macchina.

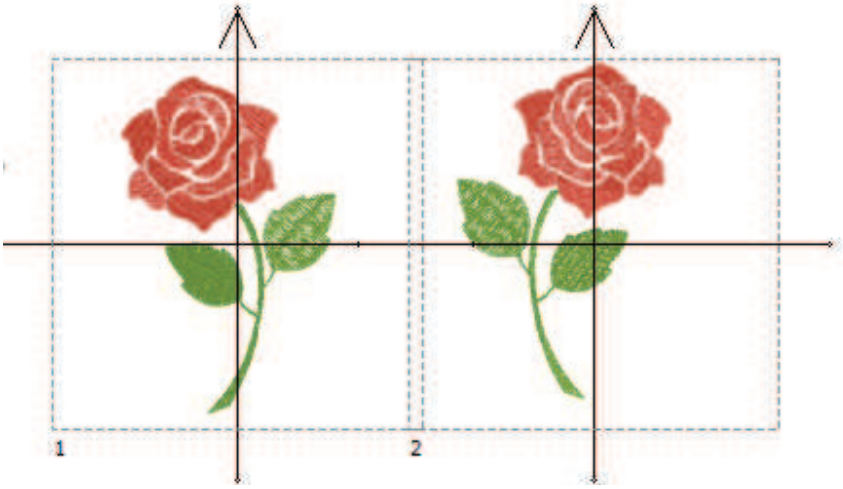


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Il software salverà un file separato per ogni telaio e sarà necessario caricarli uno dopo l'altro affinché la macchina possa cucire l'intero disegno.



4. Infine, puoi fare una stampa in cui sono elencate tutte le informazioni su come il disegno deve essere cucito. Lo troverai molto utile.



Sequenza di ricamo

In questa sezione analizzeremo gli strumenti che il software include per regolare la sequenza di ricamo dei disegni che stai creando. Il software include strumenti automatici e manuali per la produzione della sequenza di ricamo. Puoi combinare i diversi strumenti disponibili e produrre i risultati di ricamo che preferisci.

Sequenza di ricamo automatico 

Sequenza di ricamo manuale 

Sequenza ricamo automatica

Il software include un meccanismo di sequenziamento automatico che produce ottimi risultati in base alle opzioni di sequenza impostate. Ci sono tre strumenti che sono responsabili della regolazione della sequenza di ricamo automatica. Questi strumenti sono

1. lo strumento sequenza automatica e

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

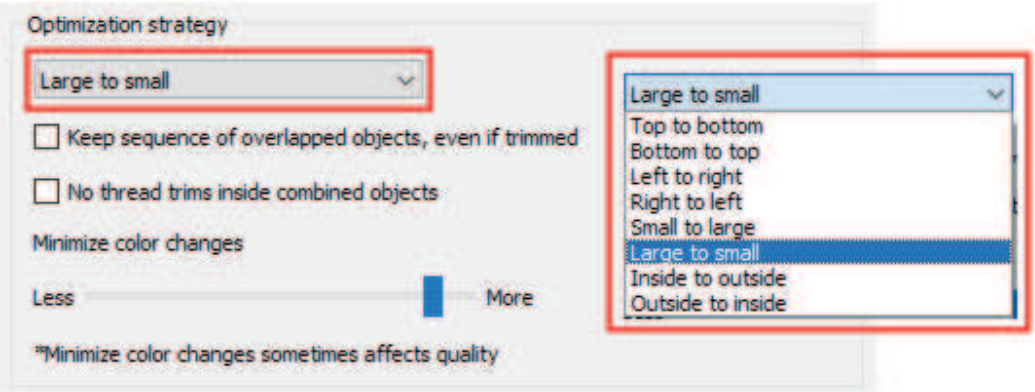
2. lo strumento Sequenza

Con questi strumenti è possibile regolare la sequenza di ricamo automatica prodotta dal software.

Abilita sequenza automatica

In questa sezione analizzeremo come funziona la modalità di sequenza automatica e come passare alla sequenza manuale per riorganizzare/ottimizzare manualmente il progetto. Per impostazione predefinita, il software lavora in modalità sequenza automatica, il che significa che il software decide automaticamente la sequenza di tutti gli oggetti del progetto in base alla propria strategia di ottimizzazione. In pratica, si lascia il controllo della sequenza al software, che utilizza i suoi meccanismi intelligenti per trovare la sequenza di cucitura ottimale.

Il software però prende le sue decisioni in base alle opzioni dell'ottimizzatore. Nella finestra di dialogo Opzioni ottimizzatore, nella sezione "Strategia di ottimizzazione", si possono vedere le regole della strategia di ottimizzazione automatica. Ad esempio, l'opzione "Da grande a piccolo" significa che gli oggetti più grandi vengono ricamati per primi. Ora, se si passa al ridisegno lento, si vedrà che l'oggetto più grande verrà ricamato per primo, il secondo più grande per secondo e così via. Se si cambia la strategia di ottimizzazione, si seguirà un ordine diverso. Quindi, utilizzando "da piccolo a grande", l'oggetto più piccolo verrà cucito per primo e così via.



Le opzioni che puoi modificare sono le seguenti:

- Strategia di ottimizzazione: con questa opzione è possibile definire il modo in cui gli oggetti verranno ricamati. È un creatore automatico di sequenze di ricami. Con questo strumento è possibile definire in che modo gli oggetti dei disegni da ricamo verranno posizionati sul tessuto. Le opzioni di ricamo per definire la sequenza degli oggetti sono le seguenti: Da grande a piccolo, Da piccolo a grande, Da sinistra a destra, Da destra a sinistra, Dall'alto verso il basso, Dall'alto verso l'esterno, Dall'esterno verso l'interno. Tutte queste opzioni fanno esattamente ciò che i loro nomi specificano sugli oggetti del disegno da ricamo. Pertanto, sulla base del modo in cui si desidera ricamare il disegno da ricamo, è necessario selezionare la rispettiva strategia di ottimizzazione.
- Conserva la sequenza di oggetti sovrapposti anche se tagliati: questa opzione è importante per la sequenza di ricamo del disegno. Quando questa opzione è selezionata, tutte le forme del disegno vettoriale saranno ricamate mantenendo il loro ordine di sovrapposizione. Ciò significa che l'ordine del ricamo seguirà l'ordine di sovrapposizione del disegno vettoriale. Questo filtro ha effetto, anche se si dispone di aree minuscole che si sovrappongono tra gli oggetti e anche se il software decide di

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aggiungere tagli di filo tra di loro. Se questa opzione è deselezionata, il software riorganizzerà gli oggetti per abbinare meglio la strategia di ottimizzazione e le altre opzioni di ottimizzazione che hai selezionato.

- Nessun taglio di filo all'interno di oggetti combinati: questa opzione, quando è selezionata, non consente alcun taglio del filo tra oggetti combinati. Questa opzione si applica solo agli oggetti combinati (non raggruppati). Con l'opzione Non tagliare i fili all'interno degli oggetti combinati, tutti gli oggetti combinati saranno ricamati con i punti saltati tra loro, anche se è stata impostata l'opzione Riduci distanza tra gli oggetti distanza.
  Se lasci deselezionato il valore di "Nessun ritaglio di filo all'interno di oggetti combinati", tutti i tagli di filo verranno calcolati normalmente e verranno riordinati gli oggetti in base alla "Strategia di ottimizzazione" selezionata e l'altra opzione di ottimizzazione che hai selezionato (come la Taglio distanza tra gli oggetti).
- Riduci al minimo i cambiamenti di colore: questa opzione è importante per limitare le variazioni di colore nel processo di produzione del ricamo. I cambiamenti di colore hanno a che fare con le modifiche del colore del filo eseguite dalla macchina da ricamo per ricamare ciascun oggetto ricamo. Con più cambi di colore, la sequenza di disegno del ricamo viene seguita in modo più accurato ma il processo di produzione è più lungo. D'altra parte con un minor numero di cambi di colore, la sequenza di disegno del ricamo cambia per adattarsi alle impostazioni di "Minimizzare i cambiamenti di colore", ma consente processi di produzione più brevi. Questa opzione farà del suo meglio per ridurre al minimo le variazioni di colore, ma non può alterare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti al fine di fare un cambiamento di colore per ogni colore utilizzato. Inoltre, le decisioni prese da questa opzione sono correlate alle altre impostazioni di ottimizzazione come l'opzione "Strategia di ottimizzazione", l'opzione "taglio della distanza tra gli oggetti", l'opzione "Mantieni la sequenza di oggetti sovrapposti anche se ritagliati" e l'opzione "Sequenza" dalla barra degli strumenti Proprietà.

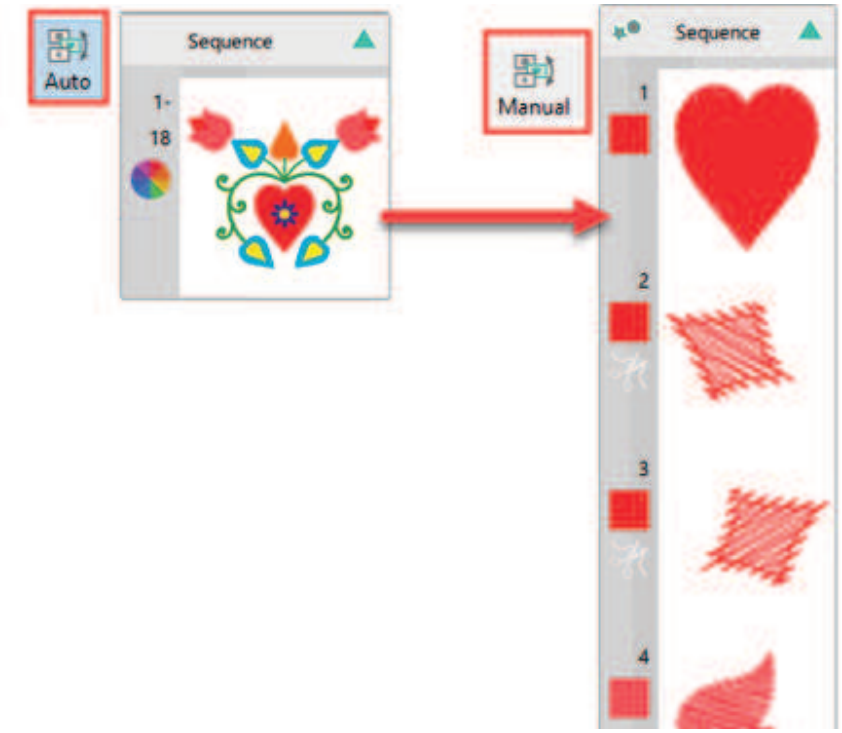
È importante tenere presente che tutte le opzioni di ottimizzazione sono correlate e la sequenza di ricamo viene calcolata in base a tutte le opzioni di ottimizzazione e non solo a una specifica. Ogni volta che si impostano le impostazioni di ottimizzazione, è necessario considerare come le modifiche apportate influiranno sulla sequenza di ricamo, tenendo conto di tutte le altre impostazioni dell'ottimizzatore. È possibile visualizzare i risultati delle modifiche apportate attraverso il "Ricamo virtuale" (si trova nella barra degli Strumenti) che simula il processo di ricamo del disegno che si sta creando.

La finestra di sequenza si trova sempre sul bordo superiore destro dell'area di disegno. Quando si è in modalità sequenza automatica, si vede solo un'icona che mostra l'intero disegno.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

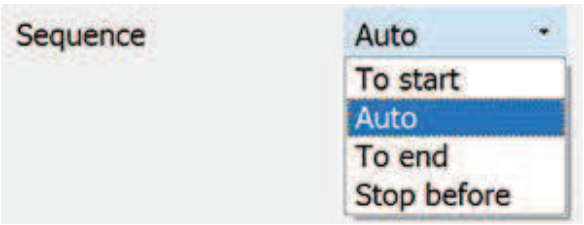
Ma cosa succede se si vuole prendere il controllo della sequenza da soli? È possibile disattivare l'ottimizzazione automatica premendo il pulsante Auto sulla barra degli strumenti standard. Al posto del pulsante Automatico ce n'è uno chiamato Manuale. Ciò significa che si è passati allasequenza Ricamo Manualee se si guarda ora la finestra della sequenza si possono vedere le singole forme del disegno. Per impostazione predefinita, quando si attiva la modalità Manuale, il software ottimizza automaticamente il disegno una volta e separa le parti di riempimento da quelle di contorno, in modo che tutti gli oggetti vengano manipolati e riorganizzati separatamente per ottenere i migliori risultati di sequenza. Inoltre, gli oggetti vengono riorganizzati in modo da ridurre al minimo le variazioni di colore e, se necessario, viene applicato il ritaglio.



Ora è possibile fare clic su qualsiasi icona e trascinarla nella posizione desiderata, per creare la propria sequenza. IlGestore delle Sequenzeè presentato in una sezione separata, ora ci limiteremo a illustrare come lavorare con la modalità manuale in generale e come le ottimizzazioni automatiche funzionano in modalità manuale.

Strumento di sequenza

Lo strumento "Sequenza" ha la funzione di ordinare oggetti specifici o set di oggetti da ricamare all'inizio o alla fine del processo di ricamo. Lo strumento Sequenza viene visualizzato nella parte inferiore della barra degli strumenti Proprietà ogni volta che si seleziona un oggetto o un insieme di oggetti.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

L'opzione Sequenza ti offre quattro possibili abilità: All'inizio, Alla fine, STop prima e Auto.

Di default è selezionata l'opzione "Auto" che consente al software di decidere la sequenza di ricamo del disegno. Se si desidera che un oggetto cambi ordine e sia ricamato per primo o per ultimo nella sequenza di ricamo, è necessario utilizzare rispettivamente l'opzione "All'inizio" o "Alla fine". Nel caso in cui hai selezionato più oggetti e li hai impostati "All'inizio" o "Alla fine", si svolgerà una procedura diversa. Il software cambierà gli oggetti che, ad esempio, sono impostati All'inizio, spostarli all'inizio della sequenza di ricamo e decidere automaticamente l'ordine di quegli oggetti "All'inizio". Pertanto, gli oggetti che hai impostato per essere ricamati "All'inizio" saranno ricamati per primi ma con l'ordine in base al quale il software deciderà in base alle altre impostazioni che hai impostato nella finestra di dialogo "Opzioni ottimizzatore". Lo stesso accadrà se imposti più oggetti da ricamare "Alla fine". Il software manipolerà quegli oggetti e li sposterà alla fine della sequenza di ricamo ma l'ordine verrà deciso automaticamente. Gli oggetti rimasti con l'opzione di sequenza "Auto" predefinita verranno ricamati dopo gli oggetti "Per iniziare" e prima degli oggetti "Alla fine" con l'ordine deciso automaticamente dal software.

Pertanto, puoi ri-sequenziare gli oggetti del disegno creando tre gruppi:

- Quelli che saranno ricamati prima (All'inizio),
- quelli nel mezzo (Auto) e
- quelli che saranno ricamati alla fine del disegno.

Se non si apportano modifiche all'opzione sequenza, il software creerà automaticamente la migliore sequenza di ricamo possibile in base alle altre impostazioni impostate nella finestra di dialogo "Opzioni ottimizzatore".

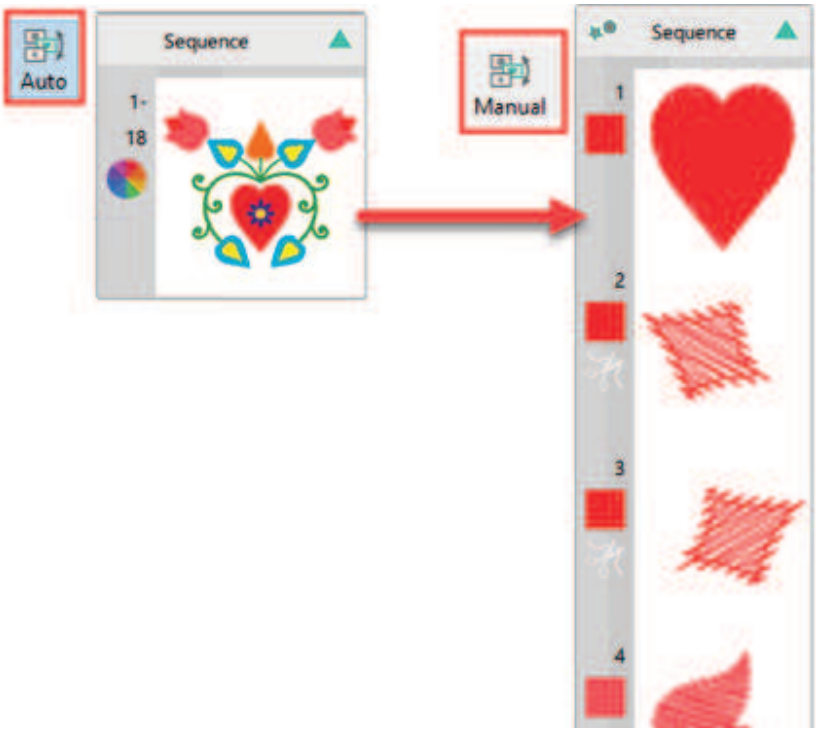
L'opzione "Stop prima" è un comando di sequenza speciale che è possibile aggiungere al disegno selezionato, se si desidera arrestare la macchina prima di cucire l'oggetto. È utile per progetti di telaio multiplo, applique, disegni con drop di nomi e ogni disegno che è necessario controllare quando la macchina si fermerà per eseguire un compito specifico.

Ogni volta che vuoi, puoi simulare la sequenza di ricamo del disegno con "Ridisegna lentamente"  strumento e decidere se è necessario apportare ulteriori modifiche alla sequenza di ricamo.

Sequenza ricamo manuale

Il software include un meccanismo di sequenziamento manuale che consente di riorganizzare liberamente il progetto in base alle proprie preferenze. Per impostazione predefinita, il software applica la sequenza di ricamo Automatica che è molto utile per gli utenti inesperti e per coloro che non hanno familiarità con le sequenze di ricamo. Ma cosa succede se si vuole avere il controllo della sequenza da soli? È sufficiente disattivare l'ottimizzazione automatica premendo il pulsante Auto sulla barra degli strumenti standard. Al posto del pulsante Auto ora ce n'è uno chiamato Manuale. Ciò significa che si è passati alla sequenza di ricamo Manuale e se si guarda ora la finestra della sequenza si possono vedere le singole forme del disegno.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Per impostazione predefinita, quando si attiva la modalità Manuale, il software ottimizza automaticamente il disegno una volta e separa le parti di riempimento da quelle di contorno, in modo che tutti gli oggetti vengano manipolati e riorganizzati separatamente per ottenere i migliori risultati di sequenza. Inoltre, gli oggetti vengono riorganizzati in modo da ridurre al minimo le variazioni di colore e, quando necessario, viene applicato il ritaglio. Nel Sequence manager appariranno altri oggetti che sarà possibile ricamare liberamente. La sequenza di ricamo prodotta nel "Gestore sequenze" dipende dalle impostazioni della sottosezione "Auto-sequenza" che si trova nella finestra di dialogo "Strumenti>Opzioni dell'ottimizzatore". L'unica cosa da tenere presente è che verrà prodotto un numero maggiore di oggetti, il che renderà più difficile la ri-sequenza, soprattutto per gli oggetti bitmap tracciati.

Ora è possibile selezionare una o più icone nel Sequence manager e trascinarle nella posizione desiderata per creare la propria sequenza. Il risultato della ri-sequenza sarà visibile direttamente nell'area di lavoro. Se i risultati non sono soddisfacenti o si pensa di aver commesso un errore, è possibile "annullare" (Ctrl+Z o Cmd+Z su MacOS) l'ultima azione effettuata e riprovare a sequenziare gli oggetti. Il Gestore delle sequenze è presentato in una sezione separata, ora ci limiteremo a illustrare come lavorare con la modalità manuale in generale e come le ottimizzazioni automatiche funzionano in modalità manuale.

Se il disegno proviene da una grafica vettoriale chiara, gli oggetti saranno pochi e non avrete problemi a riorganizzare il disegno. Se invece il disegno proviene da una bitmap tracciata, il numero di oggetti varia da pochi a migliaia e sarà difficile da gestire. Pertanto, è necessario usare con cautela lo strumento di sequenziamento manuale e prepararsi a gestire un gran numero di oggetti. A questo scopo il software dispone di numerosi strumenti che consentono di selezionare gli oggetti "per colore" (contorno, riempimento, o entrambi) o "per tipo di punto" per rendere più semplice la ri-sequenzializzazione.

Nonostante la commutazione della sequenza di ricamo su manuale, tutte le opzioni all'interno della finestra di dialogo "Opzioni ottimizzatore" che non sono elencate sotto l'opzione "Sequenza

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

automatica", non verranno applicate a nessuna delle opzioni di sequenza manuale sopra riportate, finché non si "salva" il disegno su file punto (.dst, .pes, ecc.) o utilizzare la funzionalità "ridisegno lento" per simulare il risultato finale del ricamo. Ciò significa che la "Distanza struttura appliqué", la "Distanza taglio tra gli oggetti", la "Distanza taglio" in "Punto croce" e le opzioni "Punti finali alla connessione più vicina, anche sui rifili" non verranno calcolate durante l'abilitazione o disabilitazione della funzionalità "sequenza automatica".

È importante ricordare che durante il re-sequencing, alcuni oggetti potrebbero cambiare, a causa della funzionalità "Rimuovi sovrapposizione" che viene applicata automaticamente. L'opzione "Rimuovi sovrapposizione" che si trova nella barra degli strumenti "Proprietà" rimuove le parti non necessarie del disegno posizionate al di sotto di altri oggetti, per ridurre il conteggio e lo spessore dei punti di ricamo. Non li rimuove in modo permanente come fa lo strumento "Ritaglia", ma conserva le informazioni sul disegno finché non si salva il disegno nel file di punti (.dst, .pes, ecc.). Pertanto, puoi spostare un oggetto di grandi dimensioni dalla parte inferiore del disegno (che assomiglia a un bordo / struttura a causa della funzionalità "Rimuovi sovrapposizione") e posizionarlo sopra, ma una volta fatto, scoprirai che esso cambia in un oggetto di riempimento di grandi dimensioni che copre tutti gli altri oggetti. Per superare questo devi usare lo strumento "Taglia" prima dalla barra degli strumenti "standard", per tagliare l'oggetto in basso e poi riordinarlo. Tutti questi vengono calcolati automaticamente quando la funzionalità "Sequenza automatica" è abilitata.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

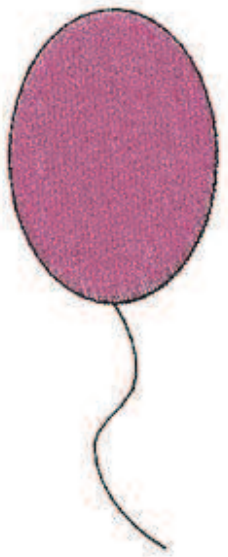
Cristalli - Creare disegni con Cristalli

Il software ti dà la possibilità di aggiungere cristalli nei tuoi disegni e renderli belli. Include vari metodi per aggiungere cristalli nei disegni. Puoi aggiungerli cristallo per cristallo, riempire le forme con cristalli, creare disegni di disegni al tratto e riempirli di cristalli. Ogni metodo ti offre molte opzioni che possono aiutarti a produrre il risultato che desideri. È facile cambiare un design esistente in un design di cristallo. La differenza principale è che devi inviare i "Modelli di taglio" a un cutter digitale e quindi applicare i cristalli ovunque desideri.

Per poter utilizzare gli strumenti Crystals del software dovrai abilitare la Tecnica dei "Cristalli" dalle Tecniche opzione.

Crea un design con riempimento Crystal

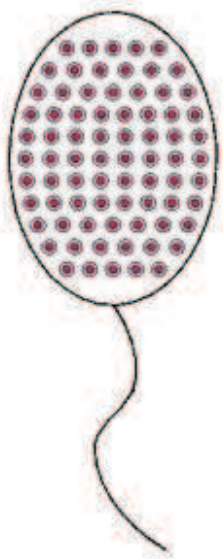
1. Seleziona l'ellisse Crea strumento e disegnare un'ellisse facendo clic e trascinando sull'area di lavoro
2. Seleziona le "forme del contorno" strumento sulla sezione "Digitalizza" di "Barra degli strumenti" e traccia una linea curva per farla sembrare una stringa attaccata a un fumetto.



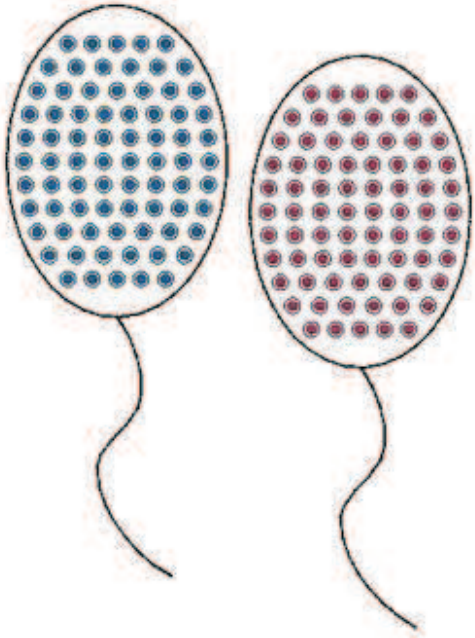
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Seleziona l'ellisse creata e clicca su "Cristalli" 

icona, nella scheda "Riempi" della barra "Proprietà".



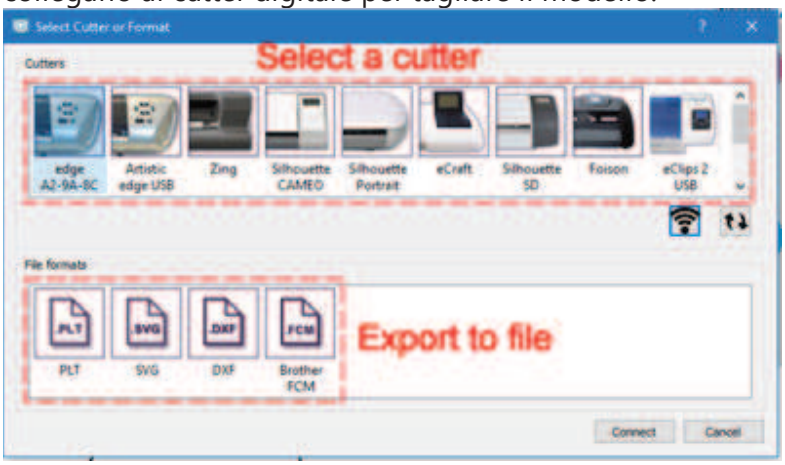
4. Seleziona il fumetto che hai creato e creane uno duplicato premendo il pulsante Duplica nella barra "Opzioni strumenti".
5. Sposta la parte duplicata e dalla barra "Proprietà" seleziona un colore diverso per il secondo fumetto.



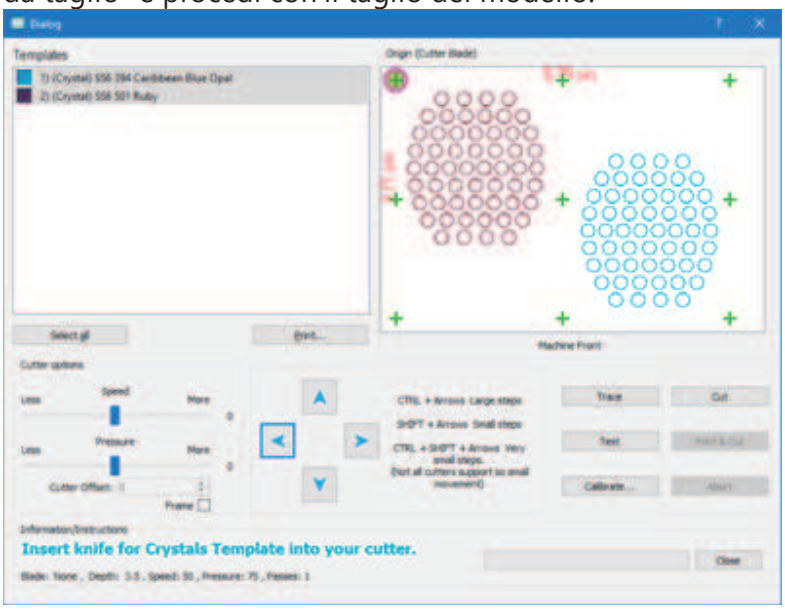
6. Allo stesso modo crei molti palloncini e li hai in varie dimensioni e con colori di cristallo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

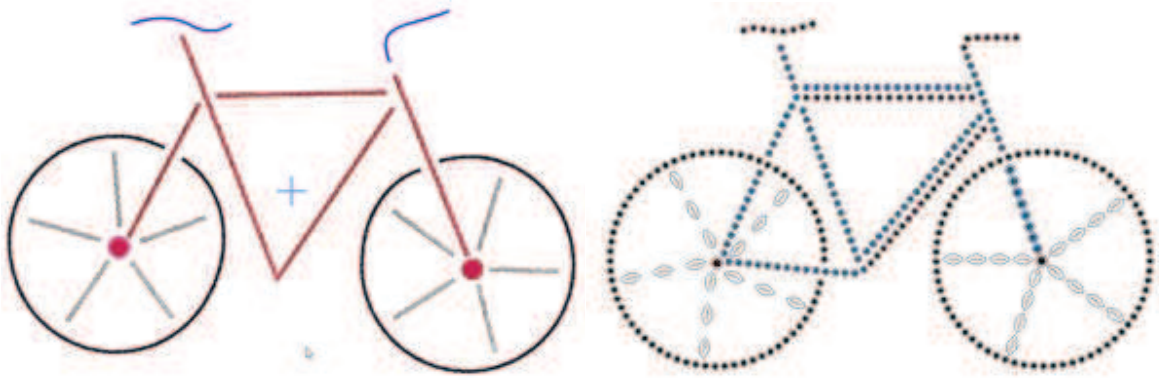
7. Il passaggio finale quando si lavora con "Cristalli" è che è necessario esportare il "Modello di taglio" o collegarlo al cutter digitale per tagliare il modello.



8. Se ti colleghi direttamente alla tua taglierina digitale, posiziona il materiale da tagliare sul "tappetino da taglio" e procedi con il taglio del modello.



Proprio così puoi facilmente aggiungere cristalli al riempimento di qualsiasi oggetto. Allo stesso modo, selezionando il tipo di "contorno" nella scheda "Proprietà" della barra "Proprietà", puoi applicare cristalli sul contorno di qualsiasi oggetto.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Disegno cordoncino Design di cristallo

Il materiale di cui hai bisogno per produrre modelli di taglio sono:

- Materiale modello
- Una superficie solida per montare il modello
- Un pennello per posizionare gli strass
- Carta adesiva per spostare i cristalli /sul tuo progetto
- e ovviamente gi strass

In questa sezione verranno analizzati i vari metodi che è possibile utilizzare per creare il design di cristallo.

- Inserisci singoli cristalli
- Cristalli a riempimento
- Cristalli su contorno

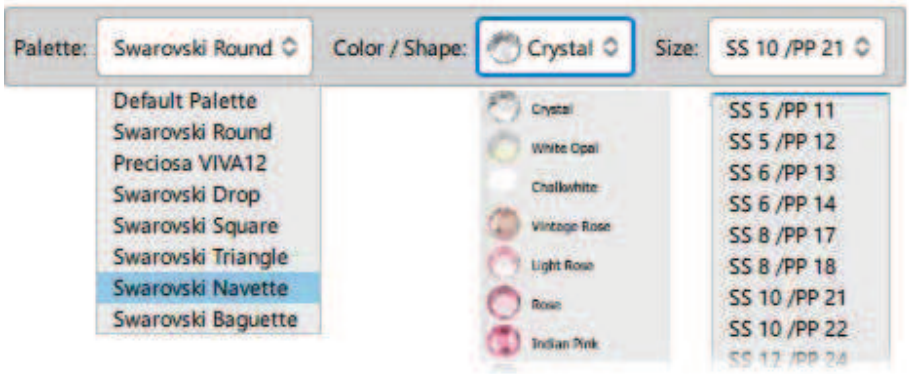
Inserisci singolo cristallo

Utilizzando la "forma di cristallo"  strumento è possibile inserire cristalli ovunque nel disegno semplicemente facendo clic con il tasto sinistro una volta nella posizione in cui si desidera aggiungere ogni cristallo.

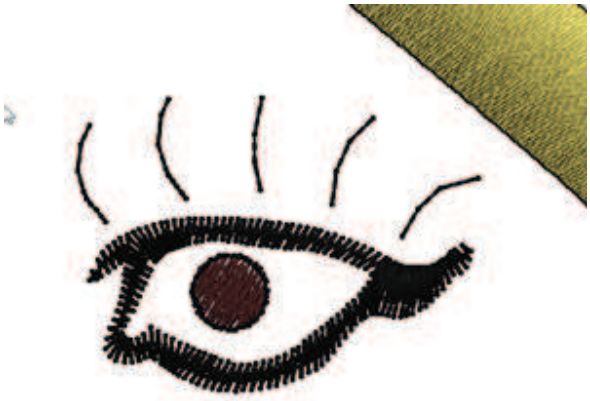
 Nota, per usare i Cristalli, la tecnica dei "Cristalli" deve essere abilitata.

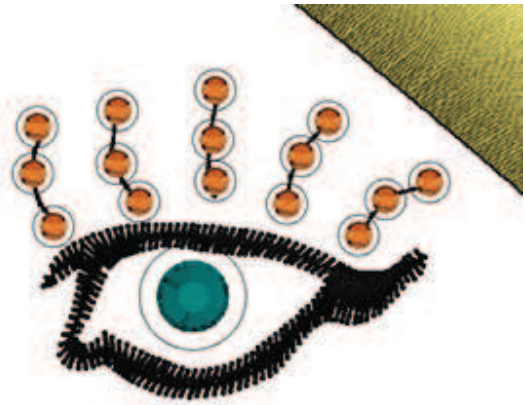
Quando la tecnica "Cristalli" è abilitata, puoi trovare la "Forma di cristallo"  strumento sulla barra degli strumenti e utilizzando questo strumento è possibile aggiungere cristalli manualmente al design. Quando avvii questo strumento, un cristallo viene attaccato al cursore del mouse e puoi posizionarlo ovunque sul disegno. Prima di fare clic con il pulsante sinistro del mouse per posizionare il cristallo, è possibile personalizzarlo dalla barra delle opzioni degli strumenti. È possibile selezionare una delle tavolozze disponibili, alcune delle tavolozze hanno diverse forme di cristallo ma a questo punto useremo cristalli tondi. Quindi puoi selezionare un COLORE dall'elenco rispettivo e infine puoi selezionare la dimensione del cristallo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ora puoi dare un tocco di cristallo a qualsiasi design. Quando si desidera rilasciare lo strumento, fare clic con il tasto destro del mouse una volta. Con un solo clic puoi posizionare un cristallo dove vuoi. Se vuoi terminare l'inserimento dei cristalli devi fare clic con il pulsante destro del mouse una volta o selezionare uno strumento diverso dalla barra degli strumenti Strumenti come lo strumento di selezione Rettangolo. È inoltre possibile regolare le proprietà del cristallo selezionato in seguito, utilizzando Proprietà.





Ricorda che puoi selezionare facilmente più cristalli per colore, fare clic con il tasto destro del mouse sul colore del cristallo usa "aggiungi alla selezione", tutti i cristalli con questo colore sono selezionati e puoi cambiare le proprietà per tutti in una volta o puoi cambiare colore, dimensione o anche spostarli.

Ora che il disegno è pronto, è necessario tagliare il modello per i cristalli aggiunti. Per fare ciò, è necessario esportare in Cutter.

Creare un disegno con crystalli

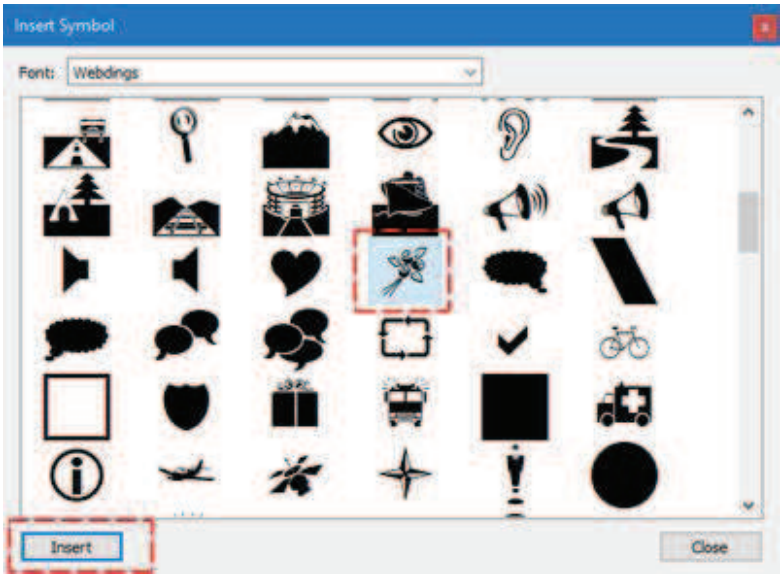
Ogni oggetto di riempimento di cristallo che si sta creando può essere regolato con le opzioni visualizzate nella barra degli strumenti Proprietà. È possibile modificare il modello di riempimento, la spaziatura tra i cristalli, la dimensione del cristallo, il colore / la forma del cristallo e altre opzioni che saranno spiegate attraverso gli esempi in questa sezione.

Analizzeremo le opzioni disponibili attraverso il processo di creazione di un design con cristalli. Useremo un simbolo e lo trasformeremo in un bellissimo design.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Dal menu Strumenti selezionare l'opzione Inserisci simbolo.

2. Dall'elenco dei caratteri selezionare Webdings e quindi progettare con il mazzo di fiori.



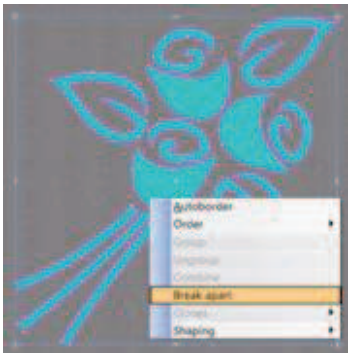
Inserisci la finestra di dialogo dei simboli

3. Inserisci il mazzo di fiori nell'area di lavoro selezionando Inserisci, quindi fai clic e trascina per specificare la dimensione del disegno.



disegno simbolo bouquet

4. Rimuovere il contorno dal disegno impostando il colore della penna su vuoto e dal menu del tasto destro seleziona l'opzione Separa.



dividi il disegno

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

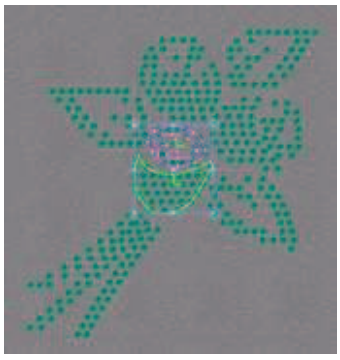
5. Seleziona l'intero disegno e clicca sui cristalli 

icona dalla barra degli strumenti Proprietà.

6. Il disegno sarà riempito automaticamente di cristalli. con un primo sguardo il risultato non è attraente ma il software ti dà tutto il necessario per renderlo tale.


bouquet pieno di cristalli

7. Per prima cosa cambieremo il Colore / Forma dei cristalli che sono posizionati sui fiori. Seleziona una gemma tenendo premuto il tasto Maiusc e facendo clic prima sull'oggetto in basso e poi sull'oggetto in alto.


seleziona gemma

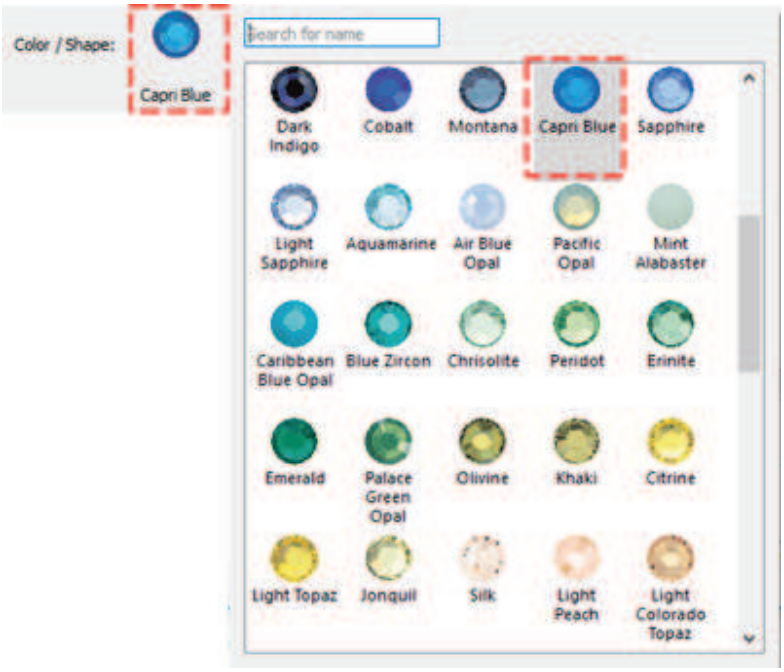
8. Dalla barra degli strumenti Proprietà selezionare la tavolozza dei cristalli che si sta utilizzando. Attualmente ci sono tre tavolozze disponibili. La tavolozza predefinita, il Round di Swarovski e il Preciosa VIVA12.



seleziona tavolozza

Ogni tavolozza dei creatori di cristalli contiene solo i cristalli che sono inclusi nella collezione specifica. Dopo aver selezionato, ad esempio la tavolozza di Swarovski Round, i cristalli che compaiono appaiono nell'elenco Colore / Forma da cui è possibile selezionare qualsiasi cristallo semplicemente facendo clic su di esso.

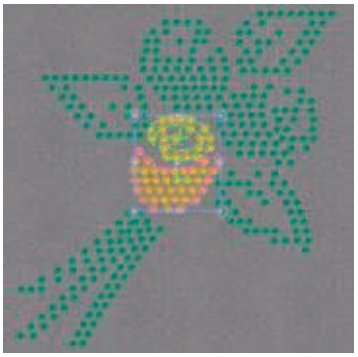
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Colore / Forma

Se non si dispone di alcuna tavolozza disponibile, l'unica alternativa è utilizzare la tavolozza predefinita. La tavolozza predefinita contiene solo un cristallo. Puoi usare questo cristallo per riempire tutti i tuoi disegni di cristallo e cambiarne il colore semplicemente cambiando il colore della forma dove è stato posto il cristallo. Quindi con un solo cristallo puoi applicare qualsiasi colore che ti piace cambiando il colore della forma.

Nel nostro esempio selezioneremo la palette di Round di Swarovski e applicheremo il cristallo di Topazio sulla gemma selezionata.



applicare il colore / forma Topaz

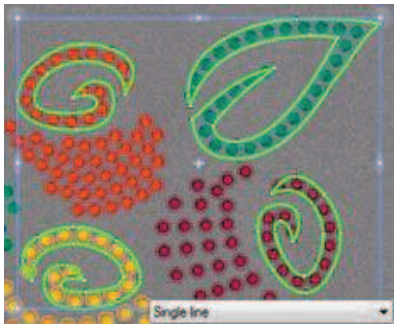
9. Faremo lo stesso per le altre gemme assegnando diversi colori / forme di cristallo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

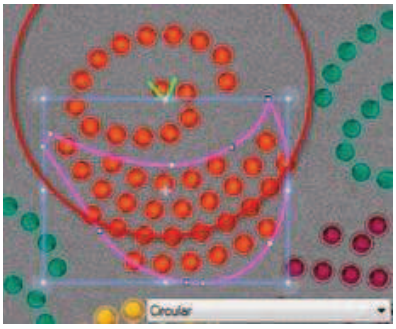


cambia colori / forme in cristalli

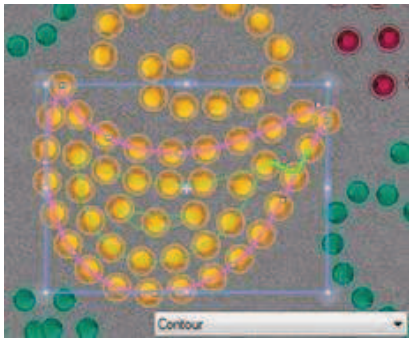
10. La prossima cosa che dobbiamo fare per migliorare il nostro design è di regolare il modello di riempimento di ogni forma nel disegno. Questo è importante perché non tutti i modelli di riempimento si adattano a tutte le forme. Pertanto, in base alla forma e all'aspetto che vogliamo dare al nostro design, abbiamo impostato un modello di riempimento diverso. Per impostazione predefinita, il motivo di riempimento per tutte le forme è impostato su Forma adattata. Per cambiare devi selezionare l'oggetto che vuoi e dal menu a discesa del modello di riempimento selezionarne uno diverso.



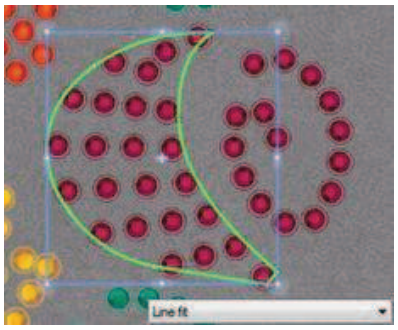
Modello di riempimento a linea singola



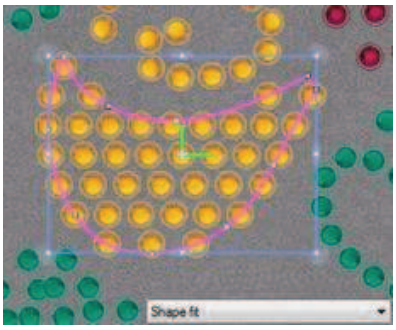
Modello di riempimento circolare



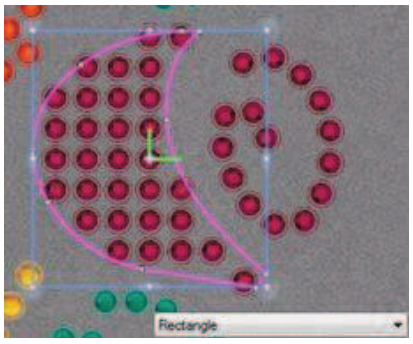
Modello di riempimento contorno



Modello di riempimento in linea



Adatta alla forma riempimento



Modello di riempimento rettangolare

Ogni modello di riempimento Crystal ha parametri diversi che è possibile regolare per produrre i risultati desiderati. Spieghiamo ogni modello di riempimento di cristallo e le sue opzioni più avanti in questo capitolo. In questo esempio verranno impostate tutte le gemme sul motivo Riempimento contorno e gli oggetti rimanenti su Motivo riempimento linea singola.

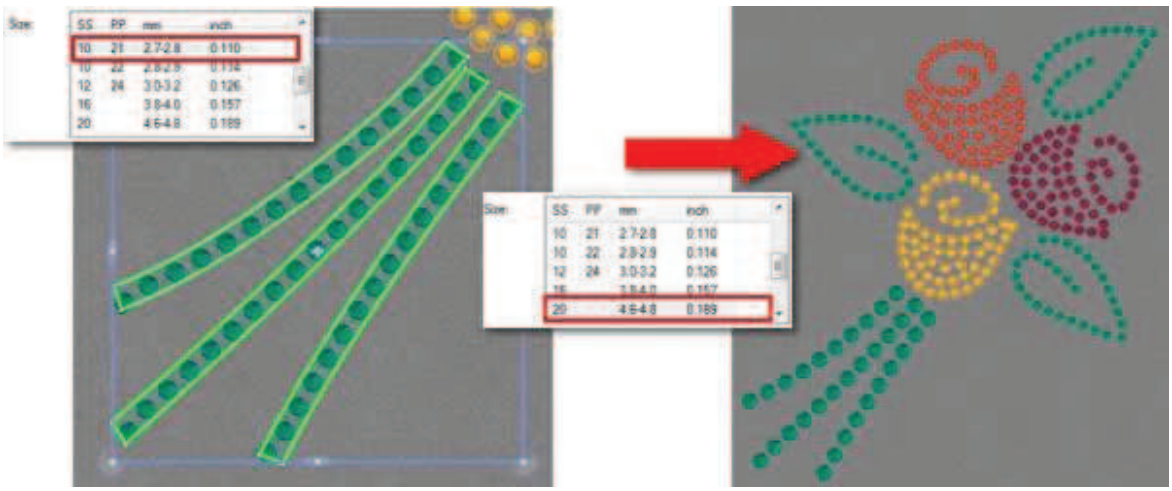
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Modello di riempimento contorno e linea singola

11.Se vuoi puoi modificare ciascun motivo di riempimento regolando la spaziatura verticale (V.Spaziatura) o orizzontale (H.Spazia) dei cristalli, l'angolo iniziale e l'angolo inclinato (modello di riempimento rettangolare), i passaggi di espansione (riempimento circolare) pattern) e aggiungere offset per aumentare o diminuire la distanza dei cristalli dal contorno delle forme.

12. Un ultimo aggiustamento che faremo al nostro progetto è di cambiare la dimensione dei cristalli. Selezionare i tre oggetti stelo e impostare la dimensione del cristallo su SS20 dalla rispettiva opzione della barra degli strumenti Proprietà.



Cambia le dimensioni del cristallo

L'elenco delle dimensioni varia in base alla tavolozza dei cristalli selezionata. Le dimensioni disponibili nell'elenco sono quelle supportate dalla tavolozza specifica. Solo la palette Predefinito contiene tutte le dimensioni dei cristalli.

13. Il design è pronto. In alcuni semplici passaggi siamo riusciti a creare un bellissimo design che può essere creato da chiunque facilmente.

14. L'unica cosa che rimane è esportare il disegno sulla macchina da taglio e iniziare a creare i fori su cui saranno posizionati i cristalli.

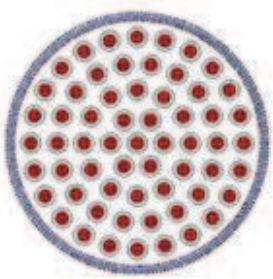
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Riempimento cristalli - Proprietà

Come già accennato, il software ti dà la possibilità di riempire un oggetto con cristalli con un solo clic. Se si seleziona una parte del disegno e si fa clic sul tipo "Cristalli" sulla scheda "Riempi" della barra "Proprietà", l'oggetto viene automaticamente riempito di cristalli in modo modellato. Ad esempio, il cerchio della figura seguente, all'inizio, è riempito con il passo. Quindi, usando "Cristalli", si riempie di cristalli.



riempimento a raso

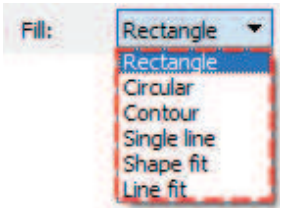


Riempimento di cristallo

pattern riempimento

Il tipo di riempimento "Cristalli" ha varie "proprietà" che puoi regolare, ma il più importante è il riempimento del motivo. Selezionando un modello "Riempi" puoi regolare il modello di posizionamento dei cristalli. Ci sono 6 modelli di riempimento e ognuno ha alcune opzioni uniche che influenzano in modo diverso il modello a cui appartengono. Li analizzeremo separatamente per essere chiari come funzionano e cosa è possibile creare modificandoli. I pattern "riempimento" che analizzeremo sono i seguenti:

- Rettangolo
- Circolare
- Contorno
- Linea singola
- Adatta alla forma
- Adatta alla linea



In questa sezione presenteremo le opzioni "Cristalli" che sono comuni a tutti gli oggetti "Cristalli".

Tavolozza

Prima di tutto è necessario selezionare i cristalli "Palette" dalla barra "Proprietà". La selezione della palette è importante perché, una volta selezionata la tavolozza, verranno visualizzate solo le dimensioni e i colori disponibili della tavolozza selezionata.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



La palette di Swarovski Round ha 85 cristalli e la Preciosa Viva12 ha 59 cristalli. Ci sono alcune palette di Swarovski con diverse forme: "Drop", "Triangle", "Square", "Navette" e "Baquette".



Se non si dispone di alcuna tavolozza disponibile, l'unica alternativa è utilizzare la tavolozza predefinita. La tavolozza predefinita contiene solo un cristallo. Puoi usare questo cristallo per riempire tutti i tuoi disegni di cristallo e cambiarne il colore semplicemente cambiando il colore della forma dove è stato posizionato il cristallo. Quindi con un solo cristallo puoi applicare qualsiasi colore che ti piace cambiando il colore della forma.

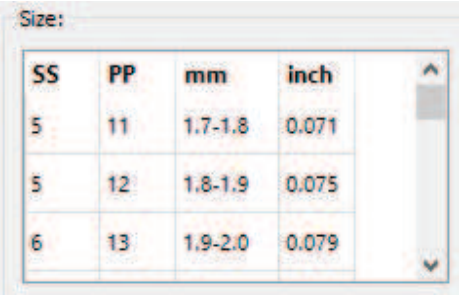
Dimensione

Quindi è necessario selezionare uno dei cristalli disponibili "Dimensioni". Le dimensioni dei cristalli disponibili dipendono dalla tavolozza selezionata. Ad esempio, la palette di Swarovski Round ha 15 diverse dimensioni di cristallo, Preciosa ne ha 4 e la tavolozza predefinita include tutte le possibili dimensioni che possono essere tagliate dalle macchine da taglio, 33 dimensioni. La tabella di selezione delle dimensioni include diversi valori per essere più semplice da parte dell'utente per selezionare quello che corrisponde al cristallo / strass che desidera utilizzare.

- SS: SS sta per Stone Size. Questo nome è usato per la schiena piatta e le pietre più grandi a punta
- PP: PP sta per Pearl Plate. Questo nome è usato per le pietre e deriva dalle tecniche di dimensionamento delle perle. La dimensione approssimativa è 1/2 PP = SS
- mm: questo valore mostra la gamma di dimensioni approssimative dei cristalli in millimetri.
- pollici: questo valore mostra la dimensione esatta dei cristalli in pollici.

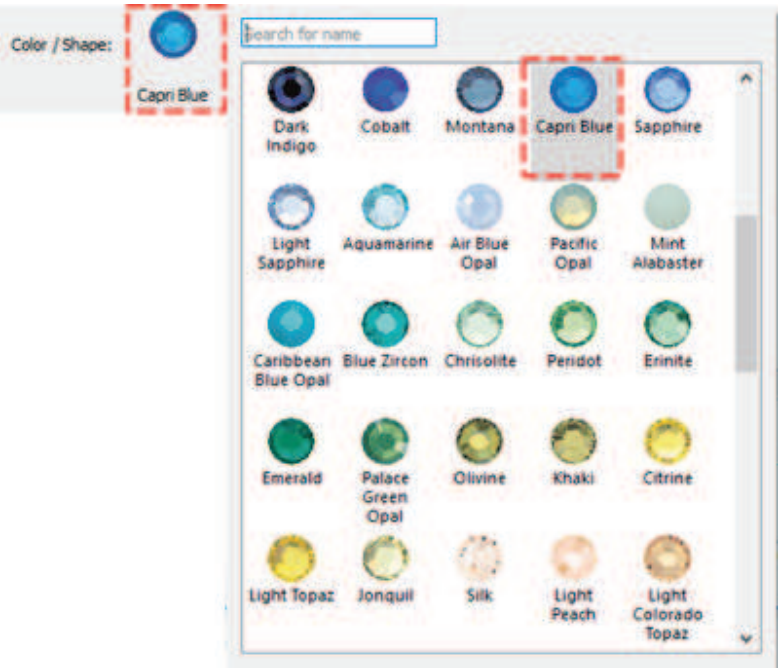
Di solito i pacchetti di cristallo menzionano la dimensione effettiva di ciascun cristallo. La dimensione è molto importante per il software poiché tutte le dimensioni dei fori di cristallo sono calcolate in base a questo valore. Se ad esempio si seleziona una dimensione maggiore rispetto alla dimensione effettiva del cristallo che si desidera utilizzare, i fori saranno più grandi e il modello dopo aver posizionato i cristalli potrebbe non essere corretto. Se fai il contrario, i cristalli non entrano nei fori che hai tagliato. La dimensione cristallina predefinita del software è SS10 o PP21-PP22.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Colore / Forma

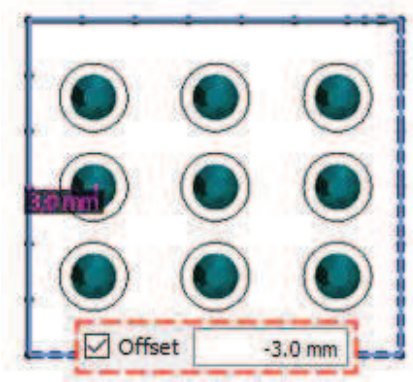
Quindi puoi fare clic sull'icona del colore del cristallo selezionato per visualizzare l'elenco completo dei colori disponibili della tavolozza selezionata.



Offset

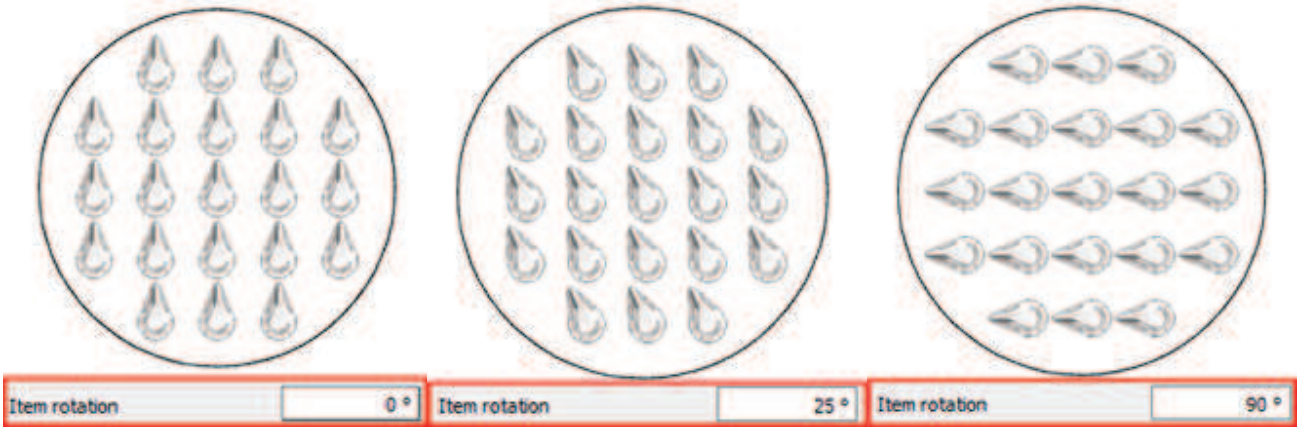
Il parametro offset specifica la distanza minima tra il contorno e il centro del cristallo. Puoi attivare l'opzione "Offset" spuntando la casella accanto ad essa. Nel campo numerico puoi inserire il valore dell'offset desiderato, con il valore più basso di -15mm e il valore più alto di 15mm. Inoltre, puoi aumentare o diminuire il valore di offset ruotando la rotellina del mouse, se ce n'è una. Il valore che stai inserendo definisce la distanza esatta che vuoi che il contorno abbia dalla sua posizione iniziale. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset sono visualizzate in anteprima sul design. Il valore della distanza di offset inizia dal contorno fino al centro del cristallo. Pertanto, ogni volta che si desidera impostare l'offset, è necessario tenere presente il modo in cui il software lo calcola.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rotazione dell'oggetto

Con la rotazione dell'oggetto hai la possibilità di ruotare i cristalli che hai inserito nella forma. È possibile digitare un valore di rotazione o ruotare la rotellina del mouse. Il valore che stai inserendo definisce l'esatto angolo di rotazione che vuoi che i cristalli abbiano dalla loro posizione iniziale. Il valore di rotazione dell'articolo predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di rotazione dell'articolo sono visualizzate in anteprima sul design. La rotazione del cristallo è sempre antioraria.



Impostazioni taglierina

Poiché qualsiasi disegno di cristallo che crei verrà inviato a un taglierino digitale per la produzione di modelli, è buona norma "Regolare" le opzioni della taglierina selezionando una preimpostazione della taglierina o se hai familiarità con la taglierina e il materiale regolando la fresa impostazioni manualmente. Le seguenti opzioni di taglio (Pressione della taglierina, Velocità, Passa, Colore della lama e Profondità) dovrebbero essere regolate correttamente per produrre qualsiasi disegno usando la taglierina digitale. Le seguenti opzioni di taglio devono essere regolate per ciascun oggetto, qui in Proprietà o nella finestra di dialogo Esporta su taglierina. Per aiutarvi a selezionare le impostazioni corrette in base al materiale e al tipo di operazione, abbiamo preparato varie preimpostazioni operative. Fai clic sul pulsante Preset di Cutter e dal menu a discesa seleziona uno dei preset disponibili per Cutter e il materiale che intendi utilizzare. Questa selezione preimpostata riguarda solo gli oggetti selezionati. Le impostazioni selezionate qui vengono utilizzate per gli oggetti selezionati quando si esporta il disegno sulla taglierina digitale.

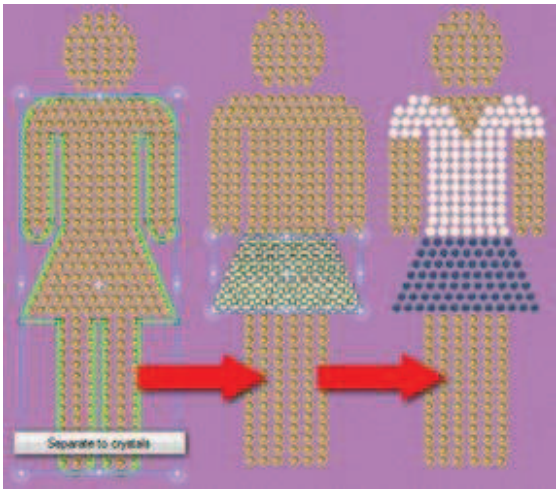
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

Separato dai cristalli

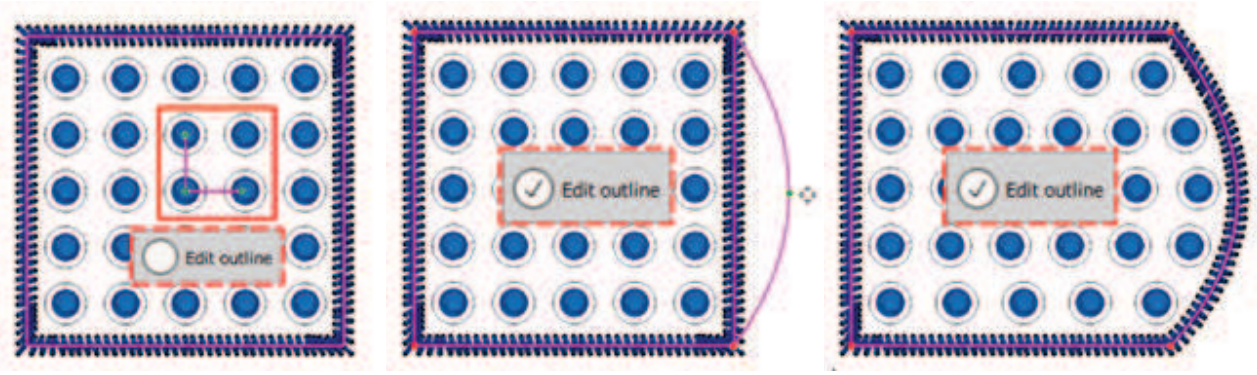
Usando il pulsante "Separa a cristalli" puoi convertire l'oggetto selezionato in singoli Cristalli. Ciò significa che puoi eliminare, spostare o aggiungere manualmente i cristalli. Questa opzione viene utilizzata principalmente per evitare sovrapposizioni e perfezionare determinati progetti. Inoltre, è molto utile quando si desidera creare una forma piena di cristalli e quindi assegnare diversi colori / forme di cristallo alle parti del disegno. Tieni presente però che non puoi raggruppare i cristalli separati in un oggetto di riempimento di cristallo. Pertanto, tieni l'opzione "Separa ai cristalli" come ultima opzione o mantieni un oggetto duplicato di quello che separerai nei cristalli per poter tornare indietro e modificarlo di nuovo.



Modifica nodi - modifica contorno

Una caratteristica molto potente del software è che può modificare la forma di qualsiasi oggetto creato in qualsiasi momento usando la modalità "Modifica nodi". Per gli oggetti a cui è applicato il riempimento dei cristalli, non è possibile modificare il loro contorno per impostazione predefinita. Quando si passa alla modalità di modifica del nodo, è possibile modificare il modello di riempimento utilizzando le maniglie di controllo disponibili. L'utilizzo di queste maniglie verrà presentato nei seguenti argomenti. Nel caso in cui si desideri modificare il contorno dell'oggetto cristallo, è necessario abilitare l'opzione "Modifica contorno" in "Opzioni strumenti" che è disponibile quando si modifica la forma di un oggetto con riempimento "Cristalli". Quando questa opzione è abilitata puoi modificare la forma dell'oggetto come qualsiasi oggetto normale.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



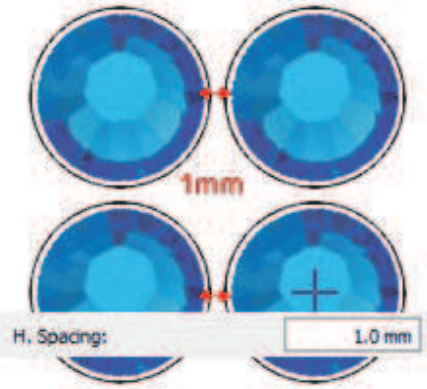
Riempimento rettangolare

Il modello di riempimento Rettangolo presenta i seguenti parametri aggiuntivi:

- Spaziatura O.
- Spaziatura V.
- Angolo iniziale
- Angolo di inclinazione

Spaziatura O.

Il parametro H.Spacing (Spaziatura orizzontale) specifica la distanza tra i contorni dei cristalli. Per questo calcolo non viene presa in considerazione la "Offset di taglio dei cristalli" (cerchio blu attorno ai cristalli).



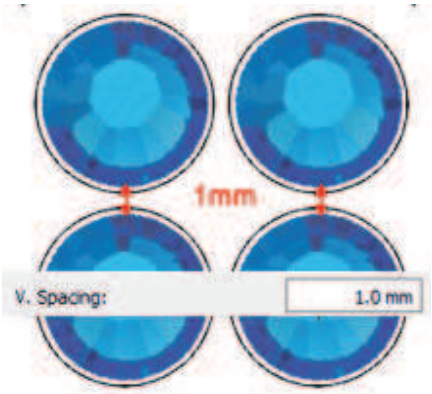
Spaziatura orizzontale

Il valore predefinito di H.Spacing è 0.8mm e viene calcolato aggiungendo l'offset di taglio Crystal (0.4mm) insieme alla distanza minima dei fori Crystal (0.4mm). Questi valori possono essere regolati da Strumenti>Opzioni di ottimizzazione ...dialogo.

Spaziatura V.

Il parametro V.Spacing (Spaziatura verticale) specifica la distanza verticale tra i contorni dei cristalli. Per questo calcolo non viene presa in considerazione la "Taglio dei cristalli" (cerchio bianco attorno ai cristalli).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



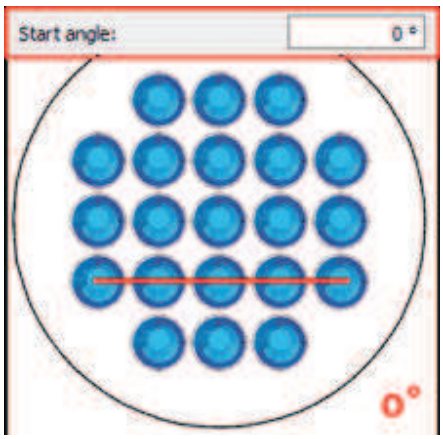
Spaziatura O.

Il valore predefinito di V.Spacing è 0.8mm e viene calcolato aggiungendo l'offset di taglio Crystal (0.4mm) insieme alla distanza minima dei fori Crystal (0.4mm). Questi valori possono essere regolati da Strumenti>Opzioni di ottimizzazione ...dialogo.

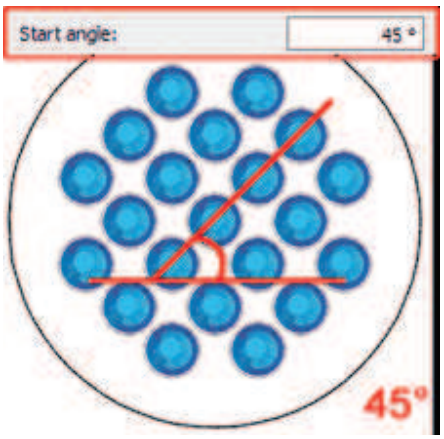
Angolo iniziale

Il parametro Angolo di partenza specifica l'angolo delle linee orizzontali di cristalli che riempiranno l'oggetto che hai creato. Quando l'angolo iniziale è impostato su 0 gradi, le linee saranno orizzontali. Modificando l'angolo si ottengono risultati diversi sul modello di riempimento Rettangolo. Ogni forma potrebbe richiedere una diversa angolazione iniziale per consentire al modello di adattarsi al design. Pertanto è buona norma modificare i valori fino a trovare quello appropriato con il progetto.

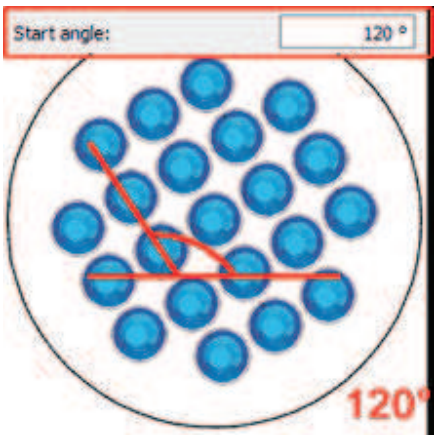
Per un risultato migliore, dovrai anche regolare i valori di H.Spacing e V.Spacing. Regolando la spaziatura tra i cristalli sarai in grado di applicare il modello che desideri.



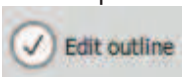
Angolo iniziale 0o



Angolo iniziale 45o



Angolo iniziale 120o

Il parametro Angolo iniziale è anche specificato nel disegno con la maniglia verde orizzontale. Questo handle può essere modificato mentre si è in Modifica nodi forma  modalità e il contorno Modifica 

l'opzione è deselezionata dalla barra delle opzioni Strumenti.

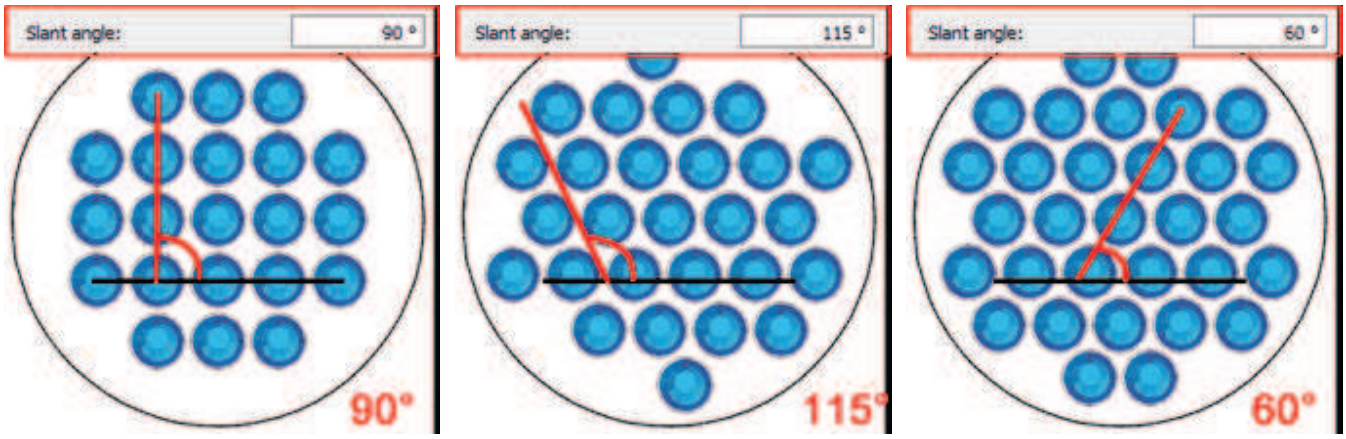
Questo parametro è particolarmente utile quando si desidera forzare il modello per iniziare da un angolo specifico che si adatta meglio a una forma specifica.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Angolo di inclinazione

Il parametro Angolo inclinato specifica il modo in cui i cristalli verranno ripetuti verticalmente. Quando l'angolo di inclinazione è impostato su 90 gradi, i cristalli verranno posizionati verticalmente in linee. L'intervallo di valori che può assumere questo parametro varia da 10 ° a 170 °. Modificando l'angolo di inclinazione è possibile creare diversi motivi che si riempiono meglio nel disegno che si sta creando.

Per un risultato migliore, dovrai anche regolare i valori di H.Spacing e V.Spacing. Regolando la spaziatura tra i cristalli sarai in grado di applicare il modello che desideri.



Angolo iniziale 90o Angolo iniziale 115o Angolo iniziale 60o

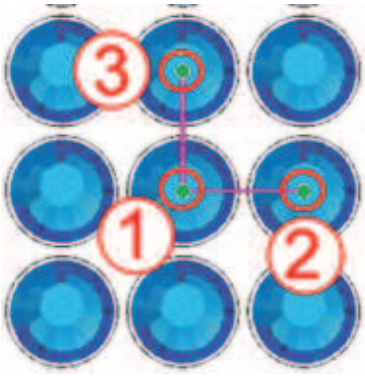
Il parametro Angolo inclinato è anche specificato nel disegno con la maniglia verde verticale. Questo handle può essere modificato mentre si è in Modifica nodi forma modalità e il contorno Modifica l'opzione è deselezionata dalla barra delle opzioni Strumenti.

Modifica del nodo dell'area di riempimento Rettangolo con Cristalli

Quando si seleziona un oggetto riempito con il modello Rettangolo di riempimento e facendo clic su Modifica nodi forma icona, puoi modificare le maniglie di controllo del posizionamento dei cristalli. Se non riesci a vedere le maniglie di controllo come appaiono nelle immagini sottostanti, devi deselezionare il contorno Modifica opzione dalla barra delle opzioni Strumenti. Quindi vedrai un angolo verde di 90 gradi al centro del disegno.

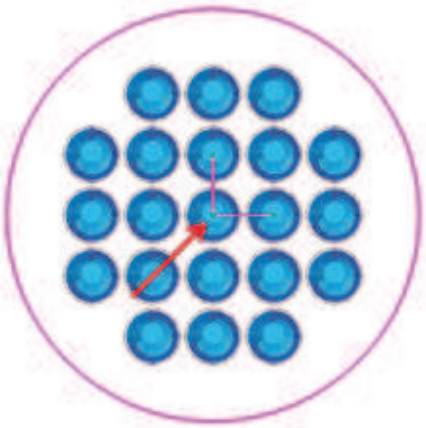
Ci sono tre punti di controllo:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

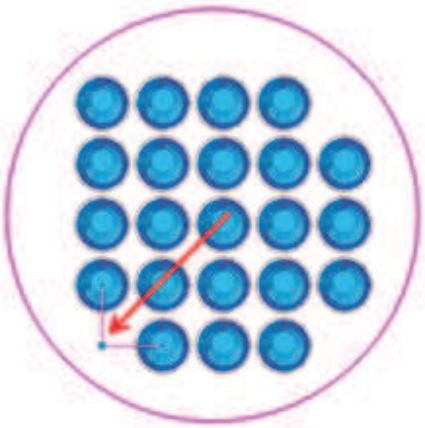


Maniglie di controllo

Punto di controllo 1 specifica la posizione del primo cristallo nel progetto. Tutti gli altri cristalli verranno posizionati in base al primo, seguendo i parametri del tipo di riempimento Crystal specificato nella barra degli strumenti Proprietà. Puoi fare clic e trascinare il punto di partenza del disegno e cambiare il modo in cui i cristalli sono posizionati in forma. Inoltre, è possibile selezionare il punto di controllo e utilizzare i tasti freccia per spostarlo per regolazioni più precise. Tenendo premuto il tasto Ctrl e usando il tasto freccia, il passo del movimento è più grande per i movimenti più rapidi. Il modo in cui i cristalli sono posizionati all'interno della forma cambierà immediatamente.



Punto di partenza



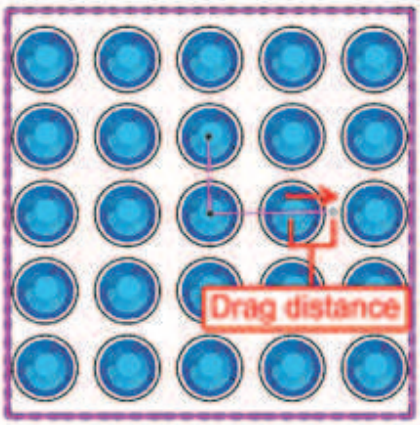
Punto di partenza nell'angolo in basso a sinistra

La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro H.Spacing. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 2 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (H.Spacing) dei cristalli.

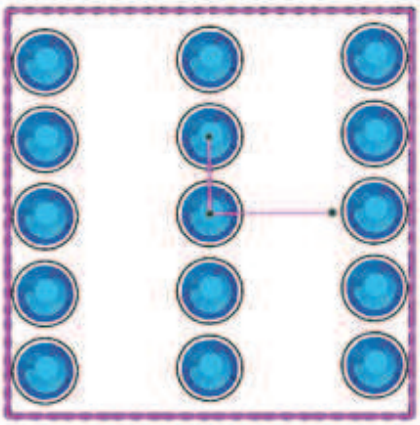
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Regola la spaziatura O.



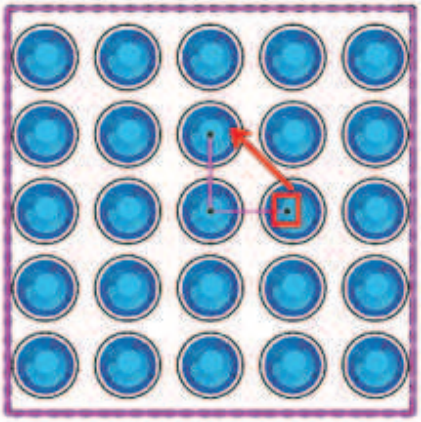
Trascina la distanza



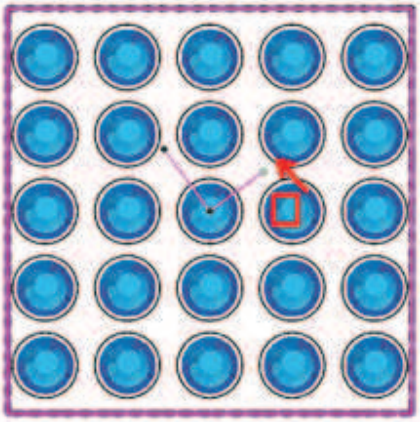
Aumentata la spaziatura O.

Importante: la distanza tra i punti di controllo 1 e 2 non è il valore effettivo visualizzato nel parametro H.Spacing ma l'handle definito da questi due punti può modificare questo parametro trascinando il punto di controllo 2.

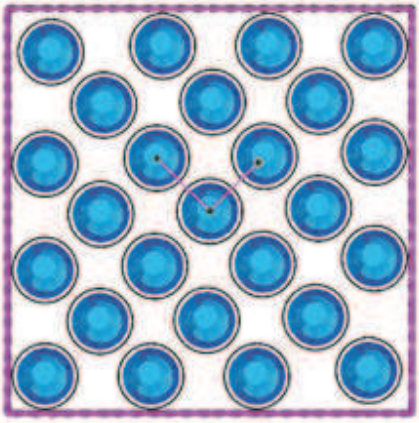
L'angolo della linea 1-2, specifica l'angolo di partenza. Ruotando il punto di controllo 2 in senso orario o antiorario è possibile modificare l'angolo di partenza del riempimento di cristallo.



Ruota il punto di controllo 2



Tieni premuto Ctrl per agganciare ogni 22.5o

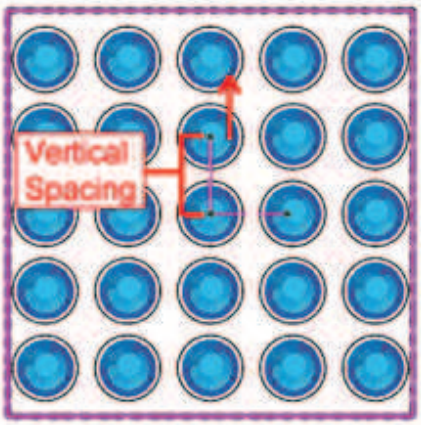


Ruotato di 45 gradi

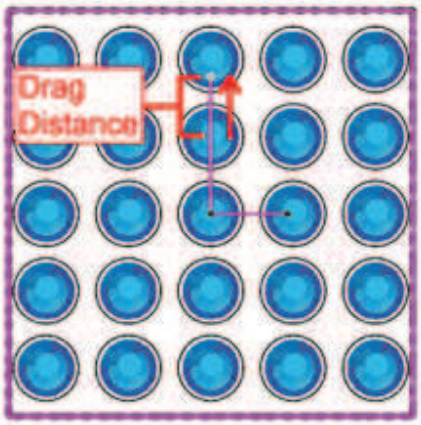
Se si tiene premuto il tasto "Ctrl" (per Mac OS "Cmd"), la maniglia scatterà ogni 22,5 ° gradi. Inoltre, se si tiene premuto il tasto Alt, la maniglia si aggancia ai punti della griglia.

La distanza tra i punti di controllo 1 e 3 specifica il parametro Spaziatura verticale. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 3 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (V.Spaziamento) dei cristalli.

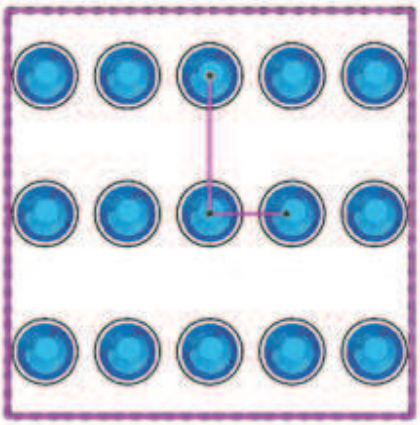
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Regola la spaziatura V.



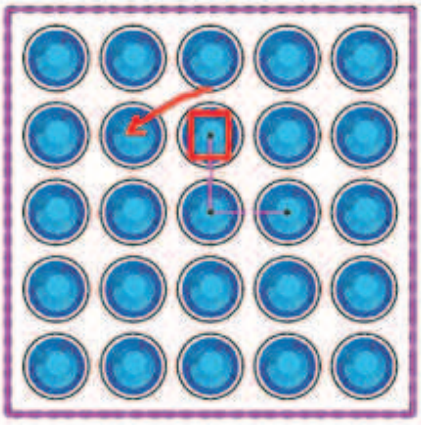
Trascina la distanza



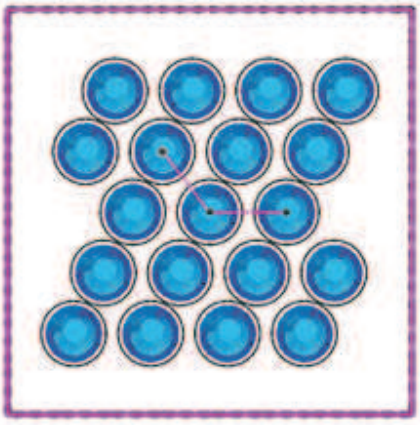
Aumentata la distanza V.

Importante: la distanza tra i punti di controllo 1 e 3 non è il valore effettivo visualizzato nel parametro V.Spacing ma la maniglia definita da questi due punti può modificare questo parametro trascinando il punto di controllo 3.

L'angolo della linea 1-3, specifica l'angolo di inclinazione. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 3, è possibile modificare il modello di riempimento del riempimento di cristallo cambiando il modo in cui i cristalli vengono applicati riga per riga.



Punto di partenza



Nuovo angolo di inclinazione

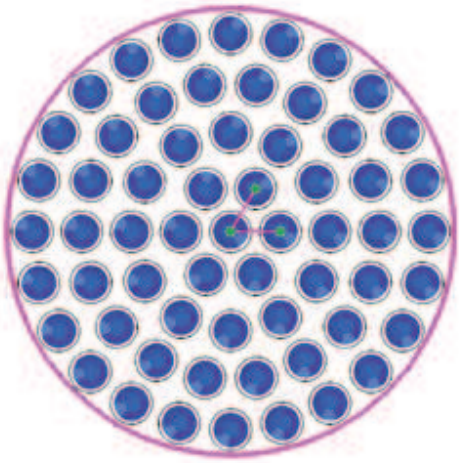
Se si tiene premuto il tasto "Ctrl" (per Mac OS "Cmd"), la maniglia scatterà ogni 22,5 ° gradi. Inoltre, se si tiene premuto il tasto Alt, la maniglia si aggancia ai punti della griglia.

Riempimento circolare

Il riempimento circolare è molto utile soprattutto per forme arrotondate o forme sinuose. Con i parametri speciali che include è possibile creare modelli di cristalli unici e complessi. Il modo circolare di riempire le aree con i cristalli ha i seguenti parametri:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

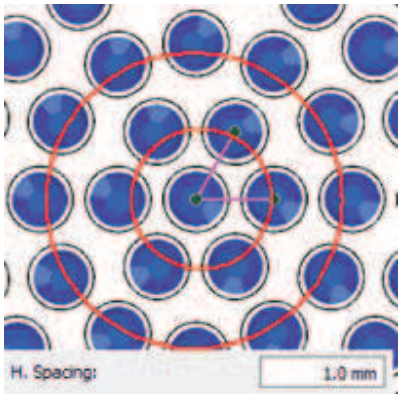
- Spaziatura O.
- Angolo di partenza
- Passi

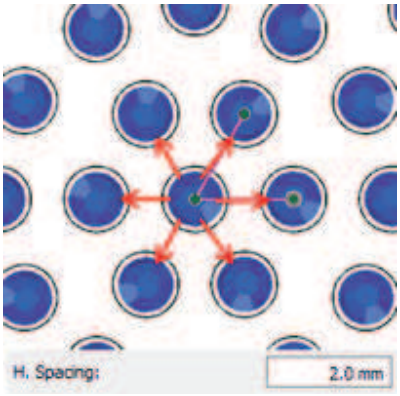


Spaziatura O.



Il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i contorni dei cristalli posti su cerchi diversi. La distanza tra i cristalli dello stesso cerchio è specificata dal parametro Step. Per questo calcolo l'offset di taglio dei cristalli (cerchio bianco attorno ai cristalli) non viene preso in considerazione.





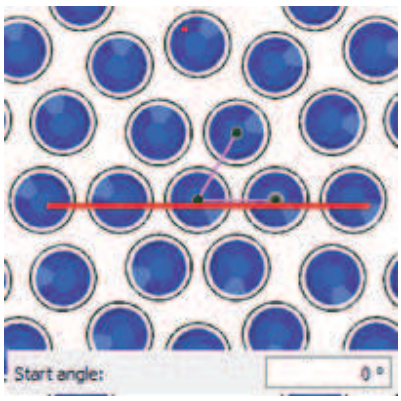
Il valore predefinito di Spaziatura è 0,8 mm e viene calcolato aggiungendo l'offset di taglio Crystal (0,4 mm) insieme alla distanza minima del foro di cristallo (0,4 mm). Questi valori possono essere regolati da Strumenti>Opzioni di ottimizzazione ...dialogo.

Angolo di partenza

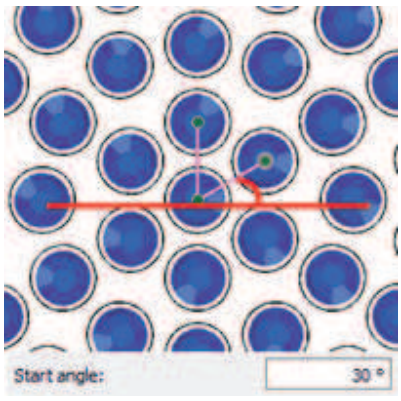


Il parametro Angolo iniziale specifica l'angolo delle linee orizzontali dei cristalli che riempiranno l'oggetto che hai creato. Quando l'angolo iniziale è impostato su 0 gradi, le linee saranno orizzontali. L'angolo iniziale è definito anche dalla maniglia verde orizzontale del motivo Riempimento circolare.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

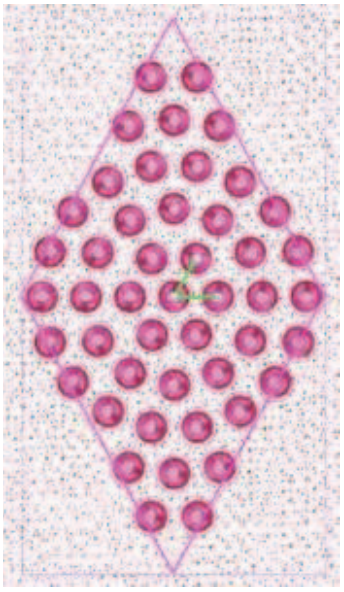


Angolo di 0o gradi

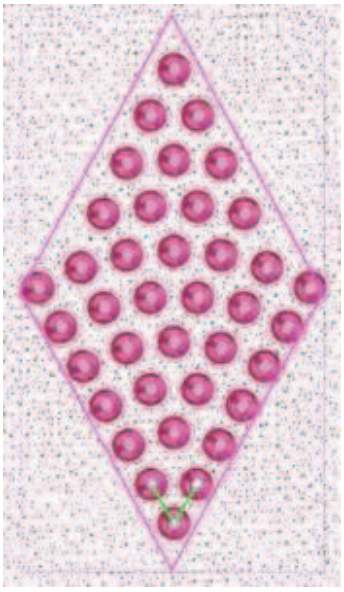


Angolo di 30o gradi

Questo parametro è particolarmente utile quando si desidera forzare il modello per iniziare da un angolo specifico che si adatta meglio a una forma specifica. Ad esempio, se si desidera aggiungere un motivo di riempimento circolare all'interno di un rombo e si desidera che il centro del motivo circolare inizi dall'angolo inferiore e che l'angolo iniziale sia parallelo al lato del rombo, è necessario utilizzare questo parametro. L'angolo di partenza deve essere uguale all'angolo del lato della forma del rombo.



Angolo di partenza 0o



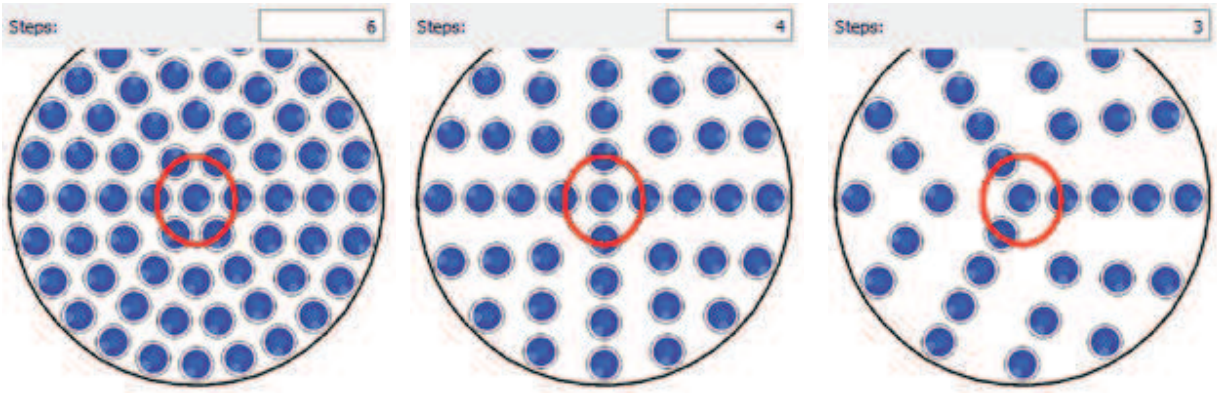
Angolo di partenza 60o

Passi



Il parametro "Passi" specifica il numero di cristalli che verranno aggiunti in qualsiasi schema circolare partendo dal centro dell'oggetto verso l'esterno. Al centro dell'oggetto il software metterà un cristallo. Quindi, se per esempio il valore Passi è impostato su 6, farà il primo cerchio con 6 cristalli, il secondo con 12 cristalli, il terzo con 18 cristalli ecc. I cristalli che appartengono allo stesso schema circolare saranno distribuiti uniformemente.

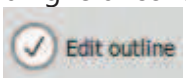
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



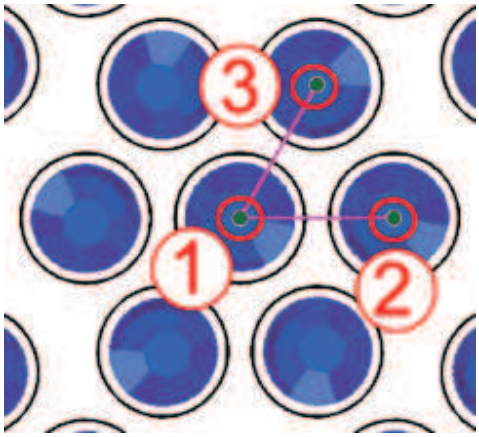
Passi impostati su 6 Passi impostati su 4 Passi impostati su 3

Provando i vari valori di Passi vedrai che il modello cambia di conseguenza.

Modifica del nodo dell'area di riempimento circolare con cristalli

Quando si seleziona un oggetto riempito con il motivo Riempimento circolare e facendo clic sull'icona Modifica nodi forma, è possibile modificare le maniglie di controllo del posizionamento dei cristalli. Se non riesci a vedere le maniglie di controllo come appaiono nelle immagini sottostanti, devi deselezionare il contorno Modifica 

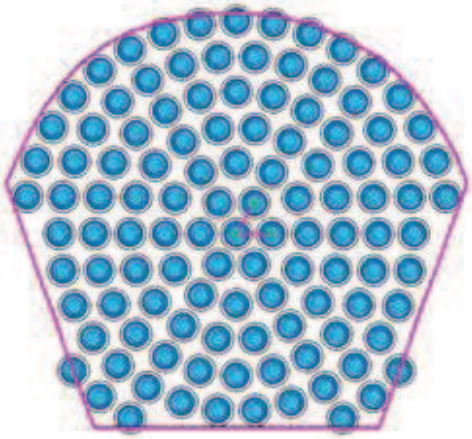
opzione dalla barra delle opzioni Strumenti. Quindi vedrai un angolo verde di 90 gradi al centro del disegno. Ci sono tre punti di controllo:



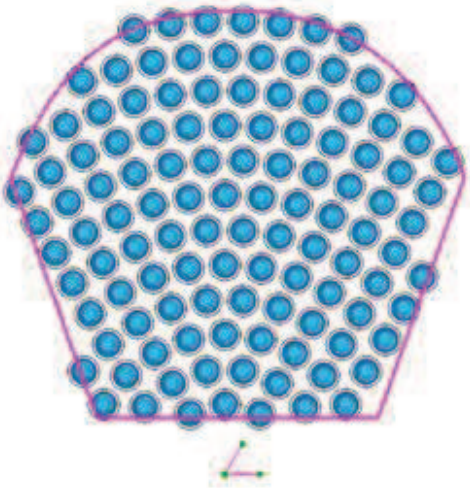
Maniglie di controllo

Il punto di controllo 1 specifica la posizione del primo cristallo. Tutti gli altri cristalli verranno posizionati in base al primo, seguendo i parametri del tipo di riempimento Crystal. Tutti gli altri cristalli verranno posizionati in base al primo, seguendo i parametri del tipo di riempimento Crystal specificato nella barra degli strumenti Proprietà. Puoi fare clic e trascinare il punto di partenza del disegno e cambiare il modo in cui i cristalli sono posizionati in forma. Inoltre, è possibile selezionare il punto di controllo e utilizzare i tasti freccia per spostarlo per regolazioni più precise. Tenendo premuto il tasto Ctrl e usando il tasto freccia, il passo del movimento è più grande per i movimenti più rapidi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

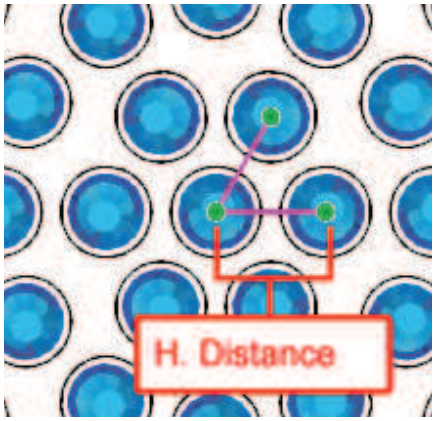


Punto di partenza

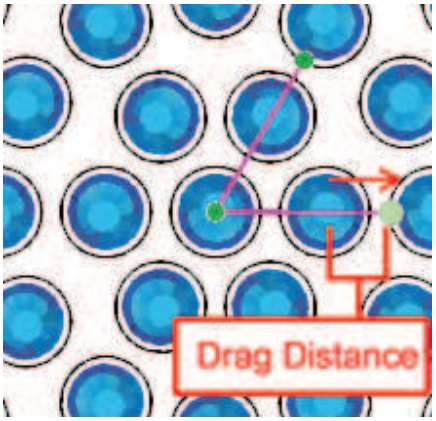


Punto di partenza nella parte inferiore della forma

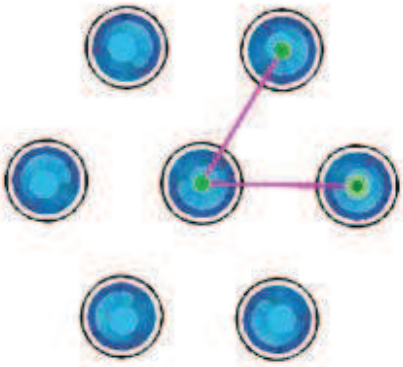
La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro Spaziatura. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 2 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (H.Spaziamento) dei cristalli.



Regola spaziatura O.

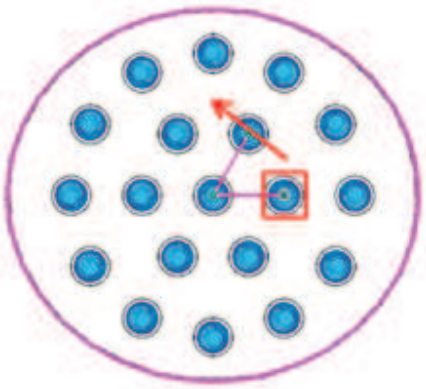


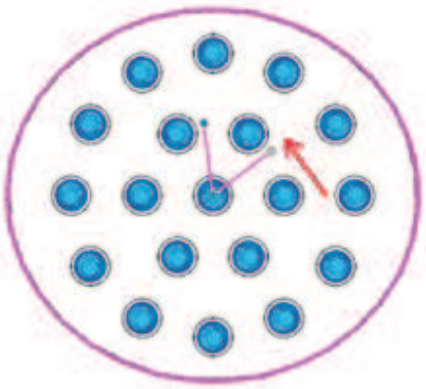
Trascina la distanza

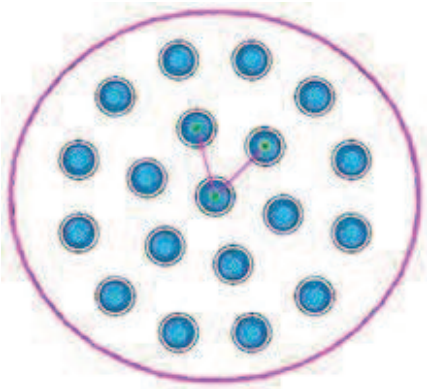


Aumentata la spaziatura O.

L'angolo della linea 1-2, specifica l'angolo di partenza. Ruotando il punto di controllo 2 in senso orario o antiorario è possibile modificare l'angolo di partenza del riempimento di cristallo.





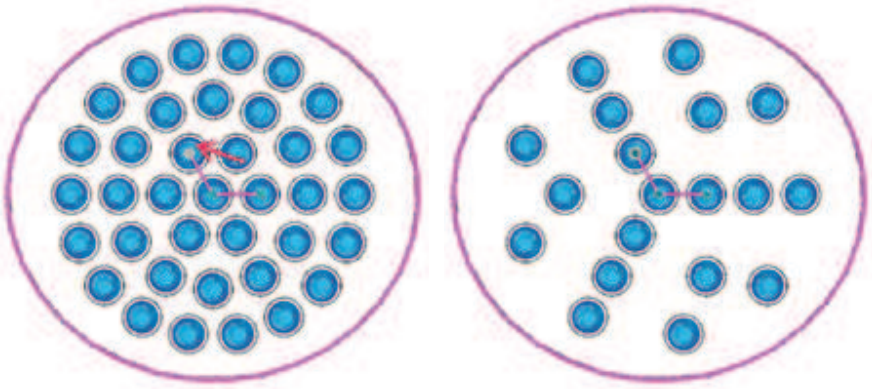


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ruota il punto di controllo 2	Tieni premuto Ctrl per agganciare ogni 22.5o	Ruotato di 45 gradi

Se si tiene premuto il tasto Ctrl (per Mac Cmd key) la maniglia scatterà ogni 22,5 ° gradi. Inoltre, se si tiene premuto il tasto "Alt", la maniglia si bloccherà sui punti della griglia.

L'angolo della linea 1-3, specifica il parametro Steps. Trascinando il punto di controllo 3 è possibile modificare i passaggi del modello di riempimento circolare.



da 6 passaggi passare a 3 passaggi

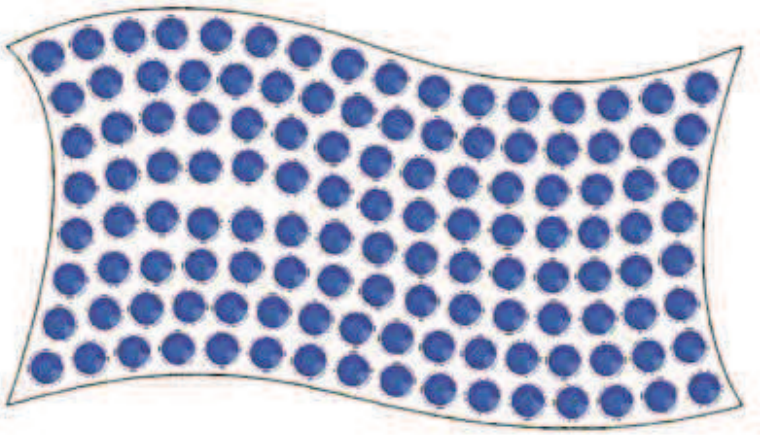
3 passaggi

Se si desidera modificare i contorni dell'oggetto, è necessario abilitare il parametro Modifica contorno dalla barra degli strumenti Opzioni strumento.

Riempimento a contorno

Il motivo di riempimento del contorno è un motivo di riempimento di cristallo molto utile che può dare un effetto eco ai disegni. Può riempire facilmente disegni complessi e produrre risultati unici. La modalità di contorno delle aree di riempimento con i cristalli ha i seguenti parametri:

- Spaziatura O.
- Spaziatura V.

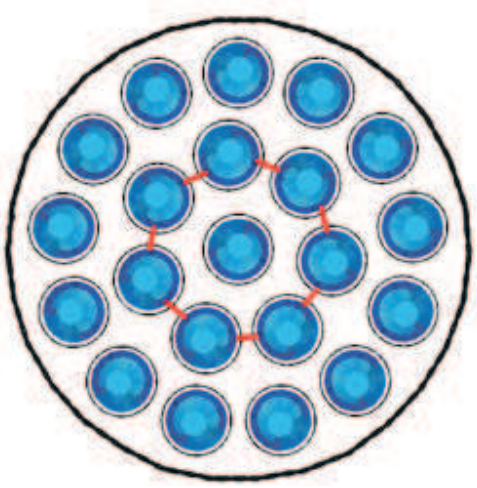


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

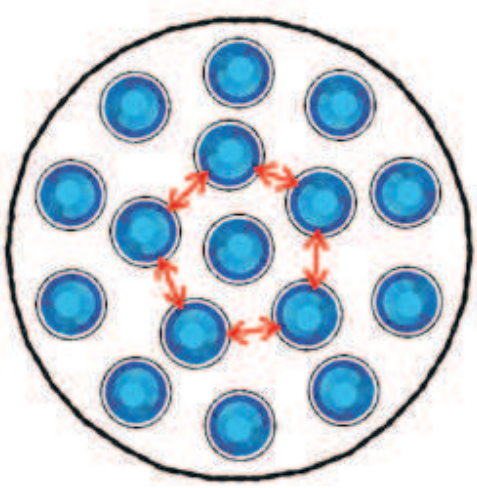
Spaziatura O.



Il parametro Spaziatura O. specifica la distanza tra i contorni dei cristalli che si trovano sullo stesso contorno. La Spaziatura O. in questo caso potrebbe non essere preciso, poiché i cristalli dello stesso contorno dovrebbero essere distribuiti uniformemente. Pertanto, ogni volta che si imposta un valore di Spaziatura O. per il modello di riempimento del contorno, è necessario tenere sempre presente la fluttuazione della distanza tra i cristalli.

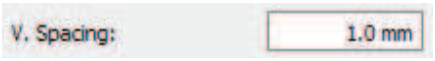


Spaziatura orizzontale 1 mm

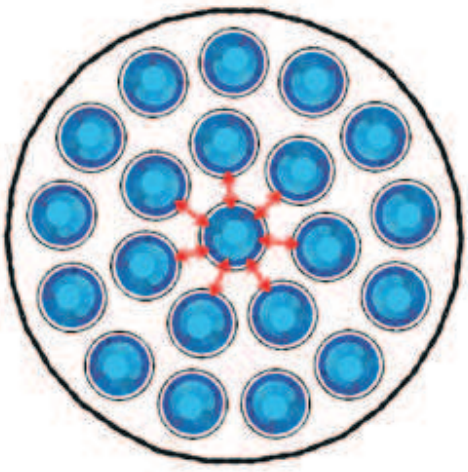


Spaziatura orizzontale 2mm

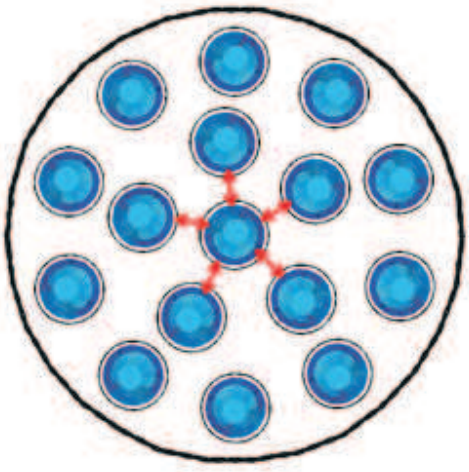
Spaziatura V.



Il parametro Spaziatura verticale specifica la distanza tra i contorni dei cristalli che si trovano su contorni diversi ma adiacenti. La spaziatura in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché i contorni dovrebbero essere posizionati in modo da non lasciare grossi spazi vuoti nel mezzo dell'oggetto.



Spaziatura verticale 1,5 mm



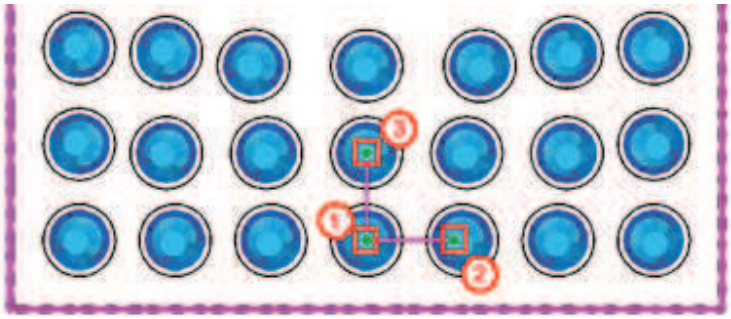
Spaziatura verticale 3 mm

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Quando viene selezionato il modello di riempimento del contorno, l'opzione V.Spacing potrebbe non essere accurata poiché il software per produrre il risultato di adattamento del contorno deve calcolare la media delle distanze tra i cristalli. Pertanto, a volte l'opzione V.Spacing definita potrebbe non essere esattamente la stessa sul design attuale.

Modifica del nodo dell'area di riempimento circolare con cristalli

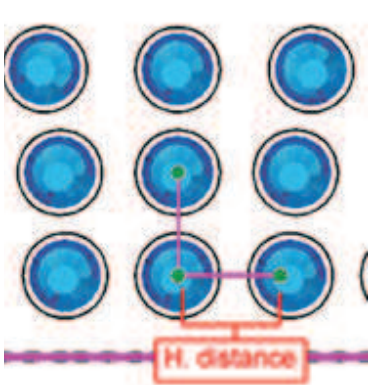
Quando si seleziona un oggetto riempito con il tipo di riempimento Contorno di cristalli e facendo clic sull'icona "Modifica nodi"  , puoi modificare i punti di controllo del posizionamento dei cristalli. Ci sono tre punti di controllo:



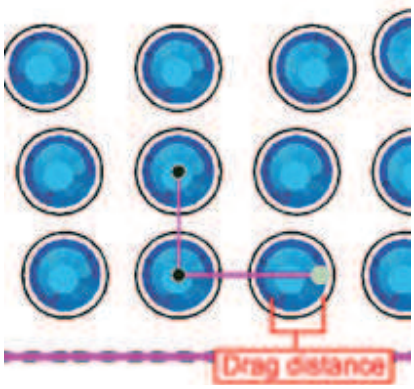
Maniglie di controllo

Punto di controllo 1 specifica l'offset del parametro, in cui verrà posizionato il primo contorno.

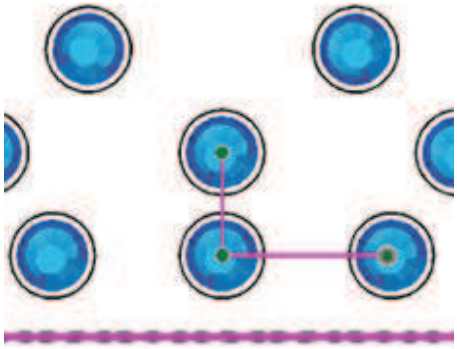
La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro H.Spacing. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 2 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (H.Spacing) dei cristalli.



Regola la spaziatura O.



Trascina la distanza

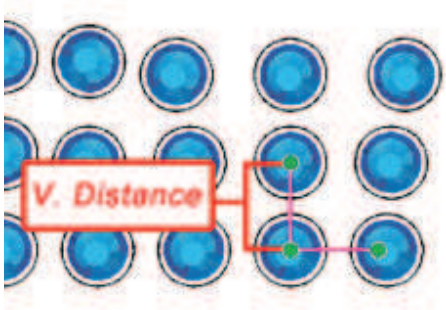


Aumentata la distanza O.

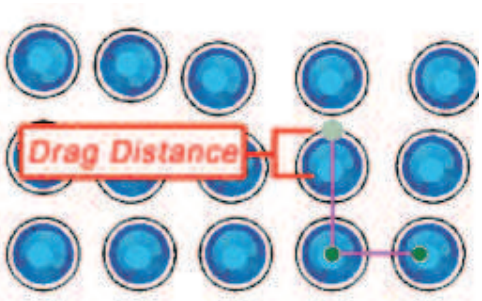
Importante: la distanza tra i punti di controllo 1 e 2 non è il valore effettivo visualizzato nel parametro H.Spacing ma l'handle definito da questi due punti può modificare questo parametro trascinando il punto di controllo 2.

La distanza tra i punti di controllo 1 e 3 specifica il parametro Spaziatura verticale (V.Spazia). Ciò significa che trascinando il punto di controllo 3 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (V.Spaziamento) dei cristalli.

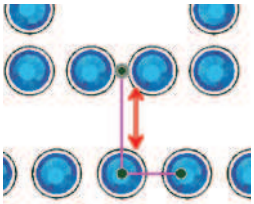
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Regola la spaziatura O.



Trascina la distanza



Aumentata la distanza O.

Importante: la distanza tra i punti di controllo 1 e 3 non è il valore effettivo visualizzato nel parametro V.Spacing ma la maniglia definita da questi due punti può modificare questo parametro trascinando il punto di controllo 3.

Non è possibile ruotare le impugnature 1-2 e 1-3 poiché non è possibile modificare l'angolo iniziale o inclinato nel tipo di riempimento contorno. Pertanto, le uniche modifiche che è possibile apportare alle maniglie sono solo sul loro asse. L'unico limite che hai è che non puoi ridurre le maniglie e far sovrapporre i cristalli.

Se si desidera modificare i contorni dell'oggetto, è necessario abilitare il parametro Modifica contorno dalla barra degli strumenti Opzioni strumento.

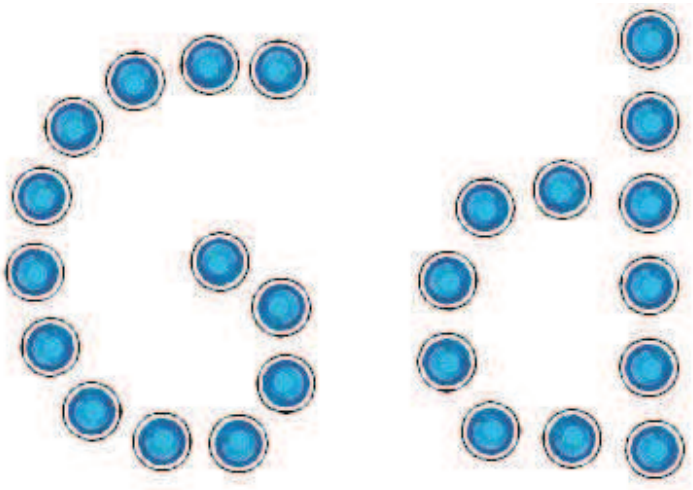
Linea singola

Il modello di riempimento a linea singola riempie le aree con cristalli in un ordine di linea continua e presenta il seguente parametro:

- Spaziatura O.

È molto utile per riempire disegni di arte del testo che altrimenti è molto difficile abbinare le loro forme.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

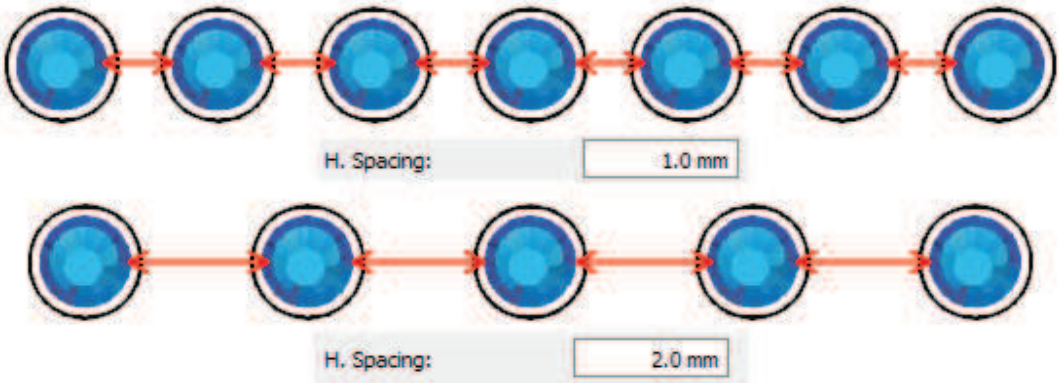


Riempimento di cristallo a linea singola

Spaziatura O.



Il parametro H.Spacing (Spaziatura orizzontale) specifica la distanza tra i contorni dei cristalli. La spaziatura orizzontale in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché i cristalli all'interno della forma dovrebbero essere distribuiti in modo uniforme. Pertanto, ogni volta che si imposta un valore H.Spacing per il modello di riempimento Linea singola, è necessario tenere sempre presente la fluttuazione della distanza tra i cristalli.



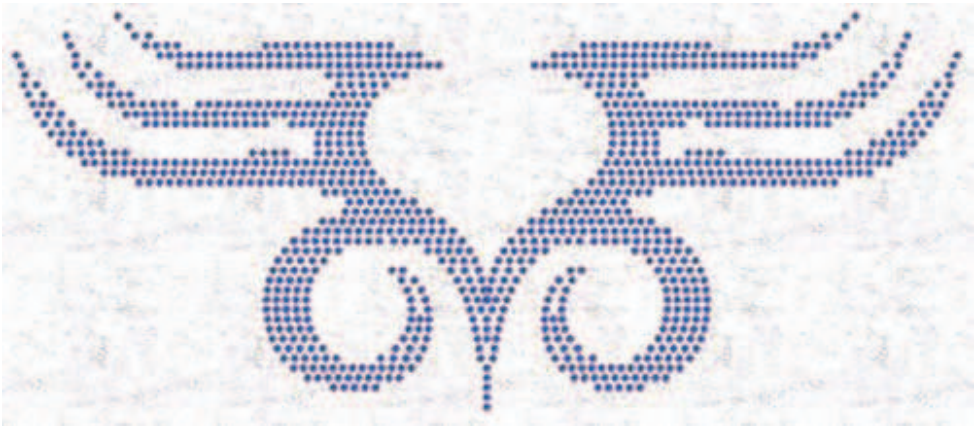
Spaziatura Orizzontale

Riempimento adatta alla forma

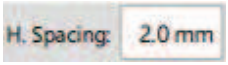
La forma adattata è il modo predefinito se si riempiono i disegni di riempimento cristallo perché si adatta meglio alla maggior parte dei disegni che si cercherà di riempire di cristalli. Il suo vantaggio principale è quello di regolare il modo in cui i cristalli saranno posizionati non mantenendo la distanza tra gli oggetti standard e seguendo meglio il flusso delle forme. La forma adatta per riempire le aree con Cristalli ha i seguenti parametri:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

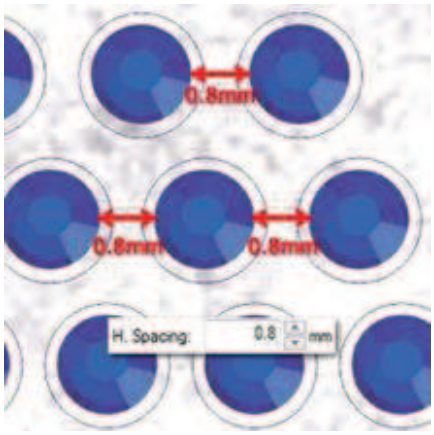
- Spaziatura O.
- Spaziatura V.
- Angolo di partenza



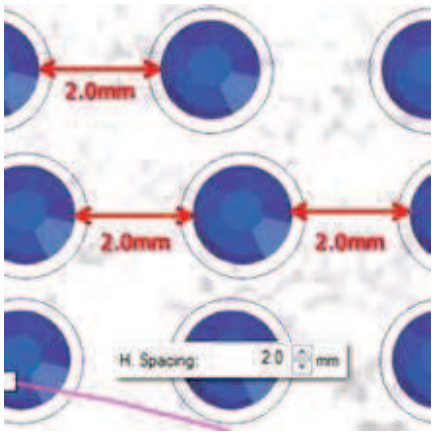
Spaziatura O.



Il parametro Spaziatura O. consente di specificare la distanza tra i cristalli. La Spaziatura O. in questo caso potrebbe non essere preciso, poiché i cristalli potrebbero non essere distribuiti in modo uniforme. Pertanto, ogni volta che si imposta un valore di Spaziatura O. per il pattern di riempimento forma, è necessario tenere sempre presente la fluttuazione della distanza tra i cristalli.

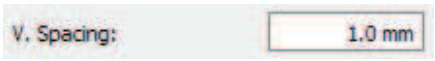


Spaziatura orizzontale 0,8 mm



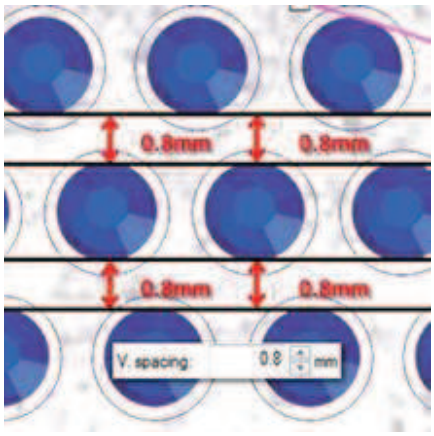
Spaziatura orizzontale mm 2

Spaziatura V.

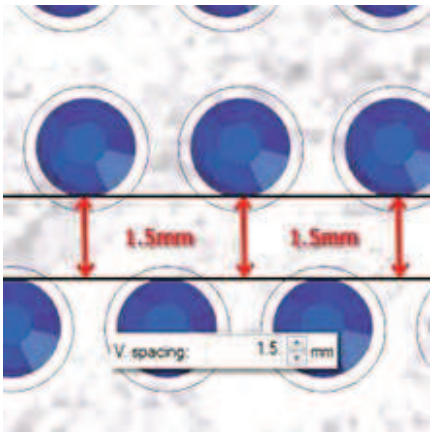


Il parametro Spaziatura verticale specifica la distanza tra i contorni dei cristalli che si trovano su contorni diversi ma adiacenti. La spaziatura in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché i contorni dovrebbero essere posizionati in modo da non lasciare grossi spazi vuoti nel mezzo dell'oggetto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Spaziatura verticale 1,5 mm



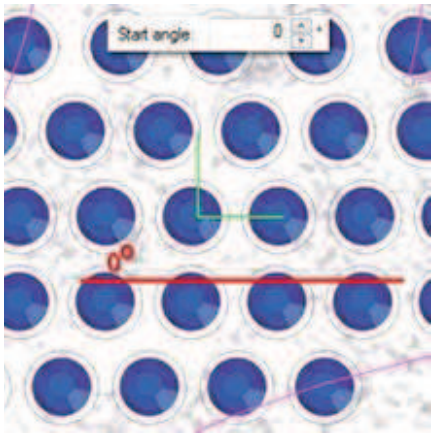
Spaziatura verticale 3 mm

Quando viene selezionato il modello di riempimento del contorno, l'opzione V.Spacing potrebbe non essere accurata poiché il software per produrre il risultato di adattamento del contorno deve calcolare la media delle distanze tra i cristalli. Pertanto, a volte l'opzione V.Spacing definita potrebbe non essere esattamente la stessa sul design attuale.

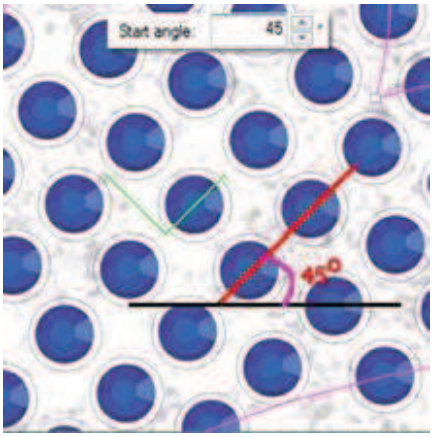
Angolo di partenza

Il parametro Angolo di partenza specifica l'angolo delle linee orizzontali di cristalli che riempiranno l'oggetto che hai creato. Quando l'angolo iniziale è impostato su 0 gradi, le linee saranno orizzontali. Modificando l'angolo si otterranno risultati diversi sul modello di riempimento di forma adatta. Ogni forma potrebbe richiedere una diversa angolazione iniziale per consentire al modello di adattarsi al design. Pertanto è buona norma modificare i valori fino a trovare quello appropriato con il progetto.

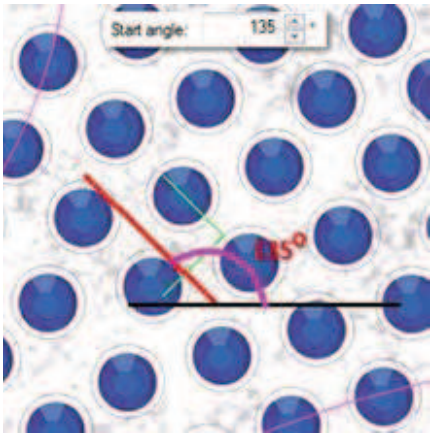
Per un risultato migliore, dovrai anche regolare i valori di H.Spacing e V.Spacing. Regolando la spaziatura tra i cristalli sarai in grado di applicare il modello che desideri.



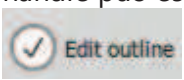
Angolo di partenza 0o



Angolo di partenza 45o



Angolo di partenza 135o

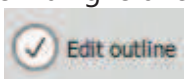
Il parametro Angolo iniziale è anche specificato nel disegno con la maniglia verde orizzontale. Questo handle può essere modificato mentre si è in Modifica nodi forma  modalità e il contorno Modifica 

l'opzione è deselezionata dalla barra delle opzioni Strumenti. Questo parametro è

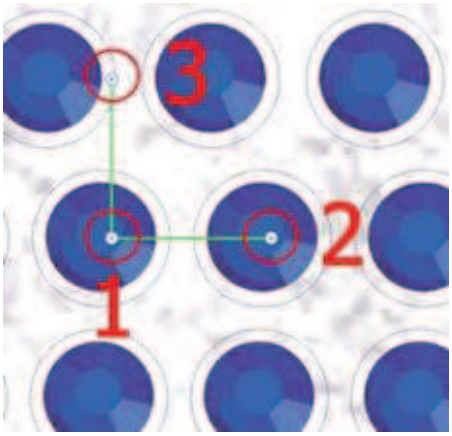
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

particolarmente utile quando si desidera forzare il modello per iniziare da un angolo specifico che si adatta meglio a una forma specifica.

Modifica del nodo dell'area di riempimento di forma adatta con cristalli

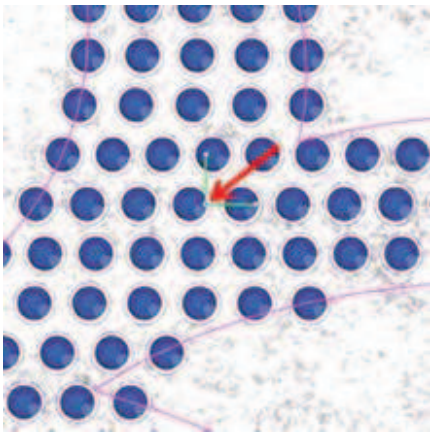
Quando si seleziona un oggetto che viene riempito con il modello di riempimento adatto alla forma e facendo clic su Modifica nodi forma  icona, puoi modificare le maniglie di controllo del posizionamento dei cristalli. Se non riesci a vedere le maniglie di controllo come appaiono nelle immagini sottostanti, devi deselezionare il contorno Modifica 

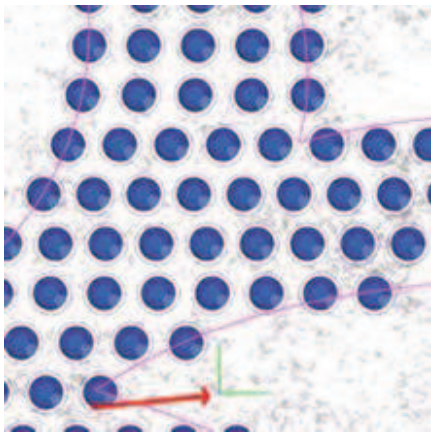
opzione dalla barra delle opzioni Strumenti. Quindi vedrai un angolo verde di 90 gradi al centro del disegno. Ci sono tre punti di controllo:



Maniglie di controllo

Punto di controllo 1 specifica la posizione del primo cristallo nel progetto. Tutti gli altri cristalli verranno posizionati in base al primo, seguendo i parametri del tipo di riempimento Crystal specificato nella barra degli strumenti Proprietà. Puoi fare clic e trascinare il punto di partenza del disegno e cambiare il modo in cui i cristalli sono posizionati in forma. Inoltre, è possibile selezionare il punto di controllo e utilizzare i tasti freccia per spostarlo per regolazioni più precise. Tenendo premuto il tasto Ctrl e usando il tasto freccia, il passo del movimento è più grande per i movimenti più rapidi. Il modo in cui i cristalli sono posizionati all'interno della forma cambierà immediatamente



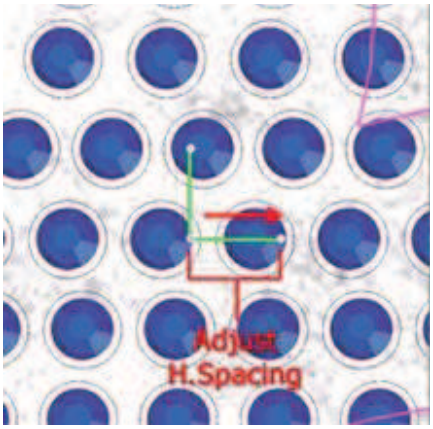


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

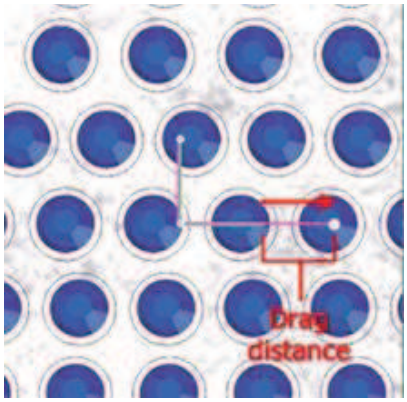
Punto di partenza

Punto di partenza nell'angolo in basso a sinistra

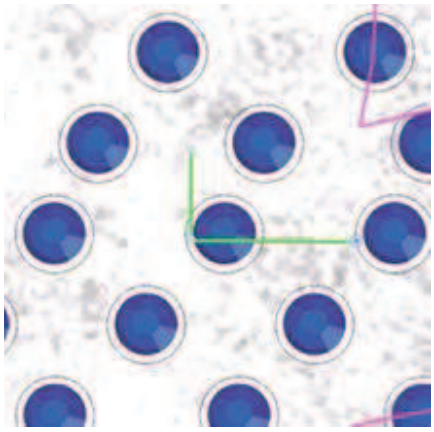
La distanza tra i punti di controllo 1 e 2 specifica il parametro H.Spacing. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 2 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (H.Spacing) dei cristalli.



Regola spaziatura O.



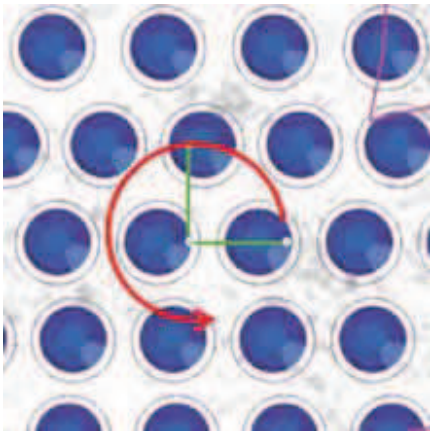
Trascina la distanza



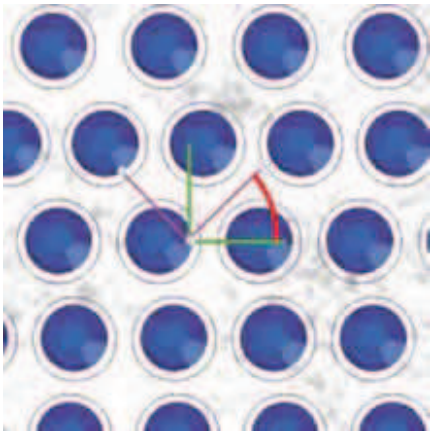
Aumentata la spaziatura O.

Importante: la distanza tra i punti di controllo 1 e 2 non è il valore effettivo visualizzato nel parametro Spaziatura O. ma l'handle definito da questi due punti può modificare questo parametro trascinando il punto di controllo 2.

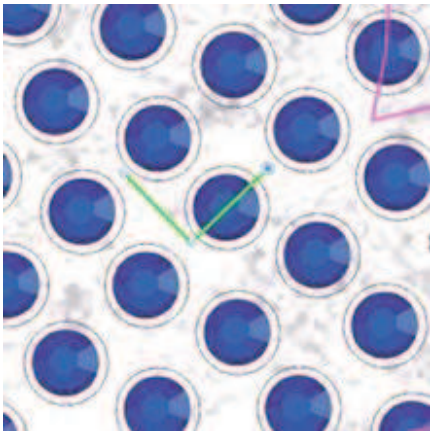
L'angolo della linea 1-2, specifica l'angolo di partenza. Ruotando il punto di controllo 2 in senso orario o antiorario è possibile modificare l'angolo di partenza del riempimento di cristallo.



Ruota il punto di controllo 2



Tieni premuto Ctrl per agganciare ogni 22.5o

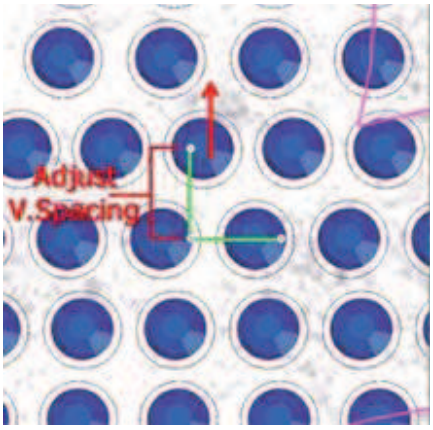


Ruotato di 45 gradi

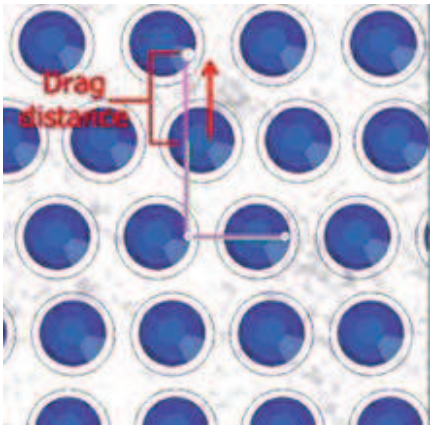
Se si tiene premuto il tasto Ctrl, la maniglia scatterà ogni 22,5 ° gradi. Inoltre, se si tiene premuto il tasto Alt, la maniglia si aggancia ai punti della griglia.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

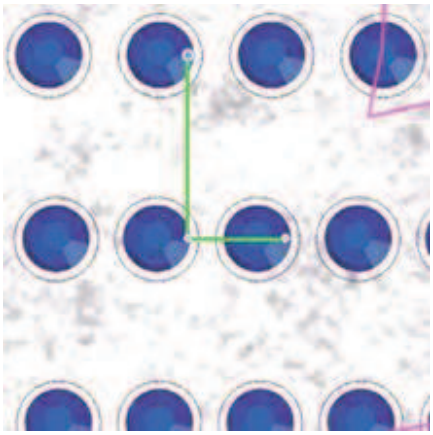
La distanza tra i punti di controllo 1 e 3 specifica il parametro Spaziatura verticale. Ciò significa che trascinando il punto di controllo 3 è possibile modificare la spaziatura orizzontale (V.Spaziamento) dei cristalli.



Regola la spaziatura V.



Trascina la distanza



Aumentata la distanza V.

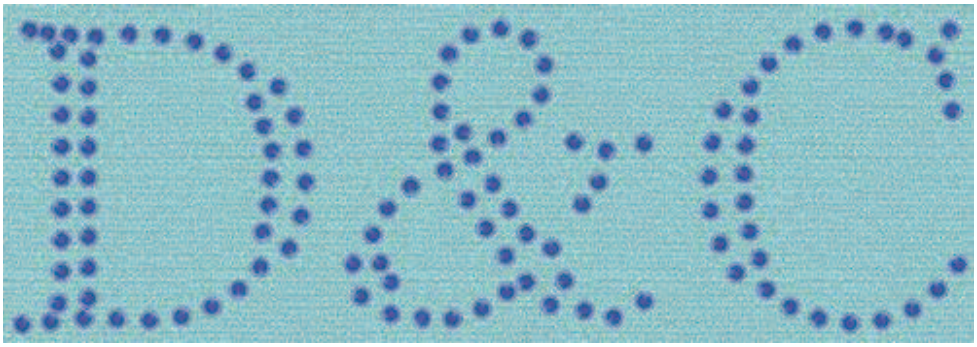
Importante: la distanza tra i punti di controllo 1 e 3 non è il valore effettivo visualizzato nel parametro V.Spacing ma la maniglia definita da questi due punti può modificare questo parametro trascinando il punto di controllo 3.

Adatta alla linea

Il modello di riempimento Adatta alla linea e riempie le aree di cristalli in un ordine di linee continue e dove è necessario aggiunge più linee. Questo modello di riempimento ha il seguente parametro:

Spaziatura O.

È molto utile per riempire disegni di arte del testo che altrimenti è molto difficile abbinare le loro forme. Il modello di linea aggiungerà cristalli a linea singola in aree strette e raddoppierà / triplicherà le linee in aree più ampie. Con questa procedura si abbinerà meglio al design del testo o qualsiasi altro disegno che abbia aree strette e ampie.



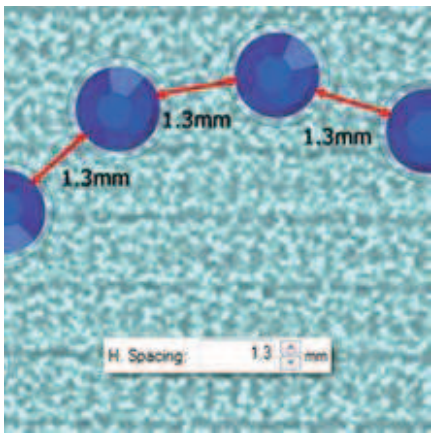
Riempimento di cristallo a linea singola

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Spaziatura O.



Il parametro H.Spacing (Spaziatura orizzontale) specifica la distanza tra i contorni dei cristalli. La spaziatura orizzontale in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché i cristalli all'interno della forma dovrebbero essere distribuiti in modo uniforme. Pertanto, ogni volta che si imposta un valore H.Spacing per il modello di riempimento Linea singola, è necessario tenere sempre presente la fluttuazione della distanza tra i cristalli.



Spaziatura Orizzontale

Cristalli su contorno

Il tipo "Cristalli" è disponibile anche sul contorno e si applica, i cristalli sono posizionati sul contorno dell'oggetto. Ad esempio, il cerchio della figura seguente, all'inizio, ha un contorno "cordoncino seriale". Quindi, usando il tipo "Cristalli" su "Struttura" della barra "Proprietà", ha dei cristalli sul contorno. Le opzioni disponibili per personalizzare i cristalli quando applicate a "Profilo" sono descritte di seguito.



contorno cordoncino seriale



Cristalli su contorno

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tavolozza

Prima di tutto è necessario selezionare i cristalli "Palette" dalla barra "Proprietà". La selezione della palette è importante perché, una volta selezionata la tavolozza, verranno visualizzate solo le dimensioni e i colori disponibili della tavolozza selezionata.



La palette di Swarovski Round ha 85 cristalli e la Preciosa Viva12 ha 59 cristalli. Ci sono anche alcune palette di Swarovski con forme diverse: "Drop", "Triangle", "Square", "Navette" e "Baquette".



Se non si dispone di alcuna tavolozza disponibile, l'unica alternativa è utilizzare la tavolozza predefinita. La tavolozza predefinita contiene solo un cristallo. Puoi usare questo cristallo per riempire tutti i tuoi disegni di cristallo e cambiarne il colore semplicemente cambiando il colore della forma dove è stato posizionato il cristallo. Quindi con un solo cristallo puoi applicare qualsiasi colore che ti piace cambiando il colore della forma.

Dimensione

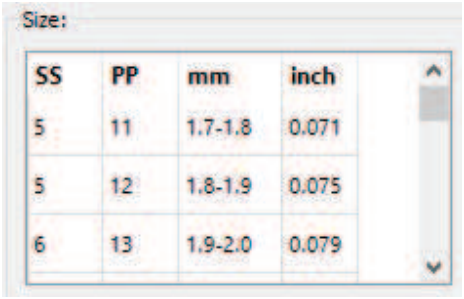
Quindi è necessario selezionare uno dei cristalli disponibili "Dimensioni". Le dimensioni dei cristalli disponibili dipendono dalla tavolozza selezionata. Ad esempio, la palette di Swarovski Round ha 15 diverse dimensioni di cristallo, Preciosa ne ha 4 e la tavolozza predefinita include tutte le possibili dimensioni che possono essere tagliate dalle macchine da taglio, 33 dimensioni. La tabella di selezione delle dimensioni include diversi valori per essere più semplice da parte dell'utente per selezionare quello che corrisponde al cristallo / strass che desidera utilizzare.

- SS: SS sta per Stone Size. Questo nome è usato per la schiena piatta e le pietre più grandi a punta
- PP: PP sta per Pearl Plate. Questo nome è usato per le pietre e deriva dalle tecniche di dimensionamento delle perle. La dimensione approssimativa è 1/2 PP = SS
- mm: questo valore mostra la gamma di dimensioni approssimative dei cristalli in millimetri.
- pollici: questo valore mostra la dimensione esatta dei cristalli in pollici.

Di solito i pacchetti di cristallo menzionano la dimensione effettiva di ciascun cristallo. La dimensione è molto importante per il software poiché tutte le dimensioni dei fori di cristallo sono calcolate in base a questo valore. Se ad esempio si seleziona una dimensione maggiore rispetto alla dimensione effettiva del cristallo che si desidera utilizzare, i fori saranno più grandi e il modello dopo aver posizionato i cristalli

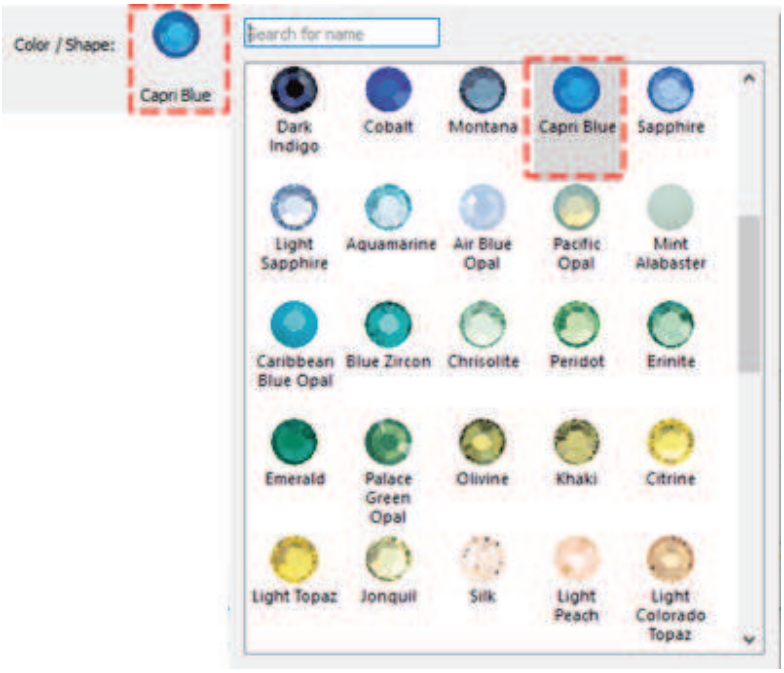
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

potrebbe non essere corretto. Se fai il contrario, i cristalli non entrano nei fori che hai tagliato. La dimensione cristallina predefinita del software è SS10 o PP21-PP22.



Colore / Forma

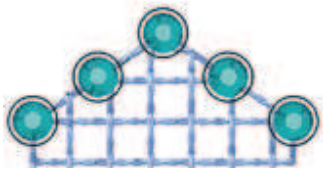
Quindi puoi fare clic sull'icona del colore del cristallo selezionato per visualizzare l'elenco completo dei colori disponibili della tavolozza selezionata.



Offset

Il parametro Offset specifica la distanza tra il contorno e il centro del cristallo. Il parametro Offset può anche accettare valori negativi da -15 a + 15 mm. Questo è un parametro molto utile quando si desidera spostare i cristalli posizionati sui contorni lontano dal disegno e viceversa. Solitamente quando applicate i cristalli sul contorno, questi vengono posizionati lungo il contorno che li fa sovrapporre all'area di riempimento della forma. Questo è il motivo per cui il valore di offset è lì, per consentire di apportare facilmente modifiche allo schema.

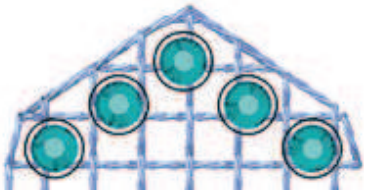
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Offset di riempimento di cristallo 0 mm



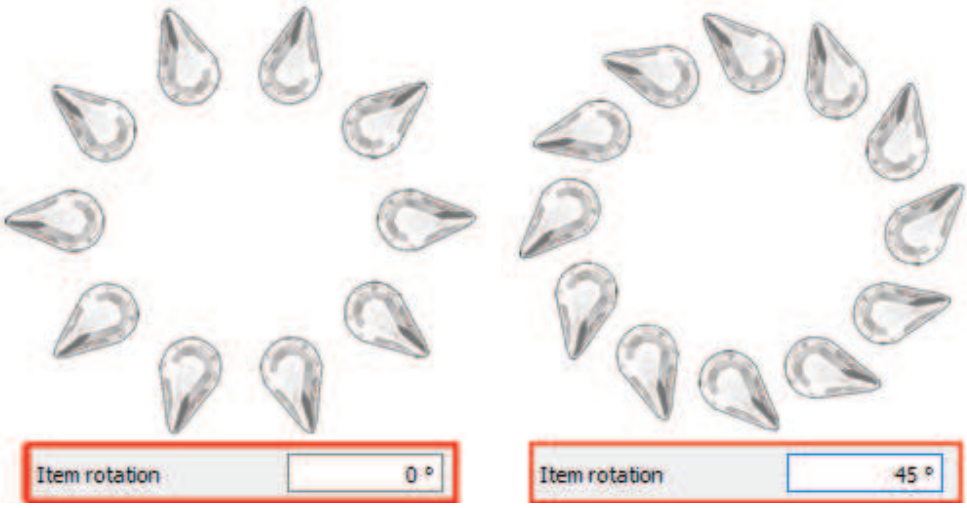
Offset di riempimento di cristallo 2.0 mm



Offset di riempimento di cristallo -2.0 mm

Rotazione dell'oggetto

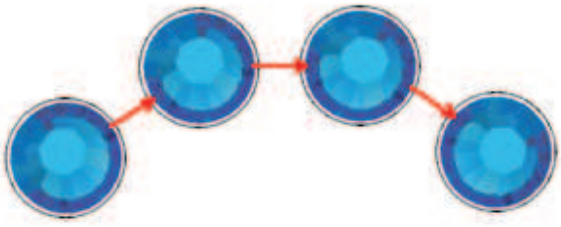
Con la rotazione dell'oggetto hai la possibilità di ruotare i cristalli che hai inserito nella forma.



Puoi aumentare o diminuire il valore di rotazione dell'articolo facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse. Il valore che stai inserendo definisce l'esatto angolo di rotazione che vuoi che i cristalli abbiano dalla loro posizione iniziale. Il valore di rotazione dell'articolo predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di rotazione dell'articolo sono visualizzate in anteprima sul design. La rotazione del cristallo è sempre antioraria.

Spaziatura

Il parametro Spaziatura specifica la distanza tra i contorni dei cristalli. Per questo calcolo l'offset di taglio dei cristalli (cerchio verde attorno ai cristalli) non viene preso in considerazione. La Spaziatura in questo caso potrebbe non essere precisa, poiché i cristalli dello stesso schema dovrebbero essere distribuiti in modo uniforme e il software aggiunge anche cristalli su spigoli vivi. Questa è un'opzione molto importante perché ti consente di creare fori di cristallo perfetti sul materiale che desideri ed evitare cristalli sovrapposti.



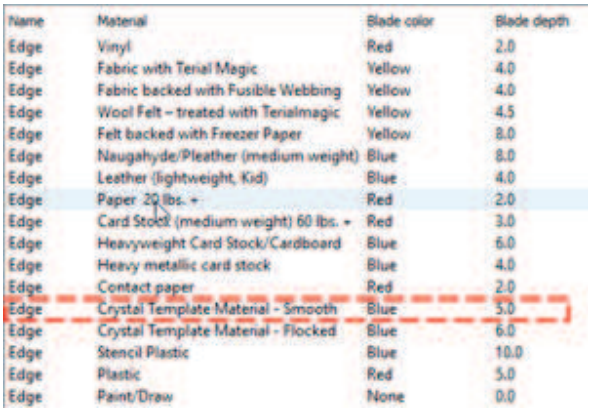
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Spaziatura orizzontale

Impostazioni taglierina

Poiché qualsiasi disegno di cristallo che crei verrà inviato a un taglierino digitale per la produzione di modelli, è buona norma "Regolare" le opzioni della taglierina selezionando una preimpostazione della taglierina o se hai familiarità con la taglierina e il materiale regolando la fresa impostazioni manualmente. Le seguenti opzioni di taglio (Pressione della taglierina, Velocità, Passa, Colore della lama e Profondità) dovrebbero essere regolate correttamente per produrre qualsiasi disegno usando la taglierina digitale. Le seguenti opzioni di taglio devono essere regolate per ciascun oggetto, qui in Proprietà o nella finestra di dialogo Esporta su taglierina. Per aiutarvi a selezionare le impostazioni corrette in base al materiale e al tipo di operazione, abbiamo preparato varie preimpostazioni operative. Fai clic sul pulsante Preset di Cutter e dal menu a discesa seleziona uno dei preset disponibili per Cutter e il materiale che intendi utilizzare. Questa selezione preimpostata riguarda solo gli oggetti selezionati. Le impostazioni selezionate qui vengono utilizzate per gli oggetti selezionati quando si esporta il disegno sulla taglierina digitale.





Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0

Separa in cristalli

Usando il pulsante "Separa a cristalli" puoi convertire l'oggetto selezionato in singoli Cristalli. Ciò significa che puoi eliminare, spostare o aggiungere manualmente i cristalli. Questa opzione viene utilizzata principalmente per evitare sovrapposizioni e perfezionare determinati progetti. Inoltre, è molto utile quando si desidera creare una forma con cristalli e quindi assegnare colori / forme di cristallo diversi a parti del disegno. Tieni presente però che non puoi raggruppare i cristalli separati in un oggetto di riempimento di cristallo. Pertanto, tieni l'opzione "Separa ai cristalli" come ultima opzione o mantieni un oggetto duplicato di quello che separerai nei cristalli per poter tornare indietro e modificarlo di nuovo.

Cristalli sovrapposti

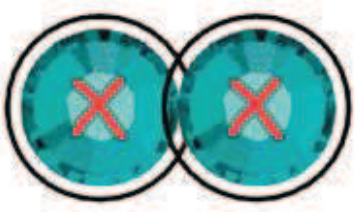
Questa opzione è molto utile quando si creano design con cristalli. Puoi abilitare questa opzione dal menu Visualizza selezionando Cristalli sovrapposti. Abilitando questa vista tutti i cristalli che si sovrappongono saranno contrassegnati con una "X" per essere facilmente riconoscibili. Se la sovrapposizione tra i cristalli è limitata sul contorno dei cristalli, la "X" sarà gialla.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



I contorni dei cristalli si sovrappongono

Se la sovrapposizione tra i cristalli è sui cristalli effettivi, la "X" sarà rossa.



Cristalli effettivi sovrapposti

Ogni volta che finisci un disegno con cristalli, è buona norma attivare l'opzione Cristalli sovrapposti per verificare se ci sono delle sovrapposizioni nei cristalli che non hai notato e che devono essere riparate.

Avviso: si consiglia di non lasciare sempre sovrapposti i cristalli sovrapposti perché potrebbe rallentare il PC.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Intaglio - Crea disegni con Intagli

Il software implementa la funzionalità "Taglia" in modo da semplificare il taglio. Nei seguenti punti presenteremo come funziona Intaglio. Collegati al tuo taglierino Digitale e le possibilità sono infinite. Puoi facilmente connetterti a una varietà di Digital Cutter (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-SD, eCraft, Foison, eClip USB 2, Redsail e GCC Jaguar) o esportarli in un formato di file supportato dal tuo cutter (*.PLT,*.SVG,*.DXF,*.Brother FCM, and *. NCK files). È possibile creare forme, motivi e disegni nel software e tagliarlo praticamente da qualsiasi materiale. È possibile tagliare tessuti per applique, modelli per disegni in cristallo, vinile per aderire a camicie, vetri, pareti o specchi, calamite per la vostra auto o frigorifero, carta per qualsiasi progetto. Preparati a sperimentarti con nuove tecniche, materiali e design in pochissimo tempo! Nel seguente topis presenteremo alcuni esempi di come creare disegni Cut. Generalmente possiamo facilmente modificare qualsiasi parte del disegno in una linea di taglio applicando il tipo di taglio.

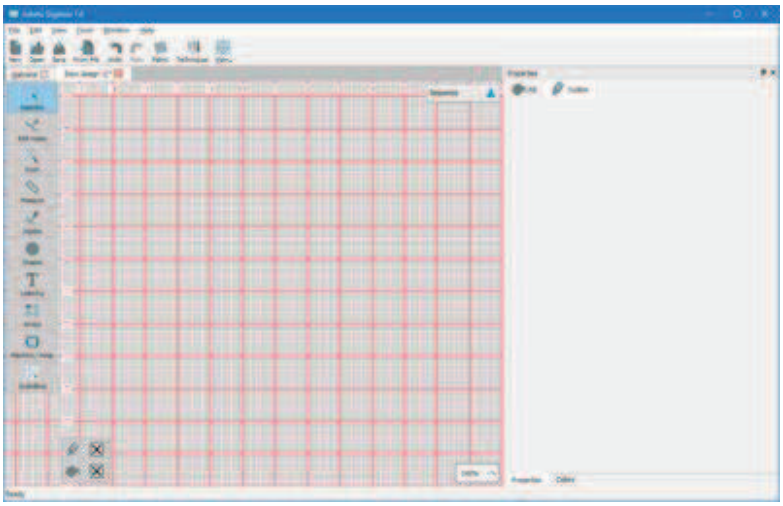
> Tutte le funzionalità descritte nei seguenti argomenti (capitolo Taglia) sono abilitate solo se è stato abilitato Taglia Tecnica tecnica per il design creato / modificato.

Creare disegno ad Intaglio da zero

In questo argomento creeremo un design da zero, senza utilizzare alcuna fonte grafica e utilizzando gli strumenti di progettazione disponibili e progetteremo alcuni oggetti e li trasformeremo in oggetti "Taglia".

1. Avvia il software e crea un nuovo design, l'area di progettazione apparirà vuota senza alcun disegno.

2. Utilizzando l'icona delle tecniche  assicurati che sia abilitata solo la tecnica "Taglia".



3. Creeremo un logo come il design con un oggetto "Testo" e un "Simbolo", quindi tagliamo le lettere e il simbolo in un materiale con colori diversi. Avvia lo strumento "Testo"  dalla barra degli strumenti "Strumenti".

4. Fare clic sul luogo in cui si desidera posizionare l'oggetto di testo. Ora nella barra "Opzioni strumenti" puoi digitare qualsiasi testo che desideri e puoi anche regolare le opzioni del testo aggiunto prima di aggiungere.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Regola le opzioni di testo

5. Digitare "Acqua" e faremo clic con il pulsante sinistro sulla selezione Rettangolo per finalizzare il testo inserito e rilasciare lo strumento di testo.

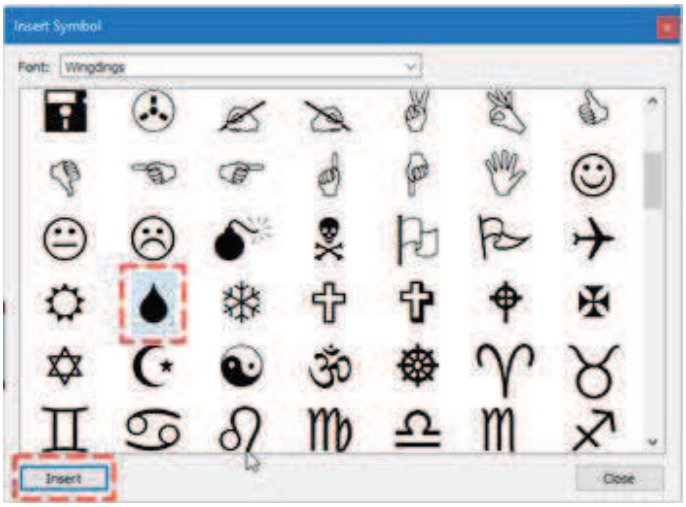


Testo inserito

6. Per poter separare l'oggetto di testo selezionerò un colore di riempimento chiaro e un colore di contorno più scuro come puoi vedere nella figura seguente.



7. Ora useremo l'opzione "Inserisci simbolo" dell'opzione di menu "Strumenti" per aggiungere una forma di goccia. Avviare "Inserisci simbolo", selezionare il carattere "Wingdings", selezionare l'icona di rilascio come nella seguente figura e premere il pulsante "Inserisci".



8. La finestra di dialogo del simbolo di inserimento si chiude e il cursore si trasforma in una croce in attesa di specificare la posizione del simbolo. Fare clic e trascinare per definire la posizione e la dimensione del simbolo.

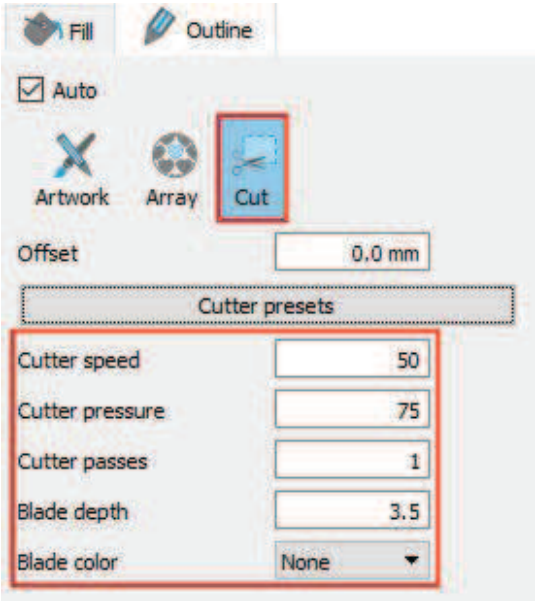
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



9. Selezioneremo un colore azzurro per il riempimento del simbolo e un blu più scuro per il contorno del simbolo.



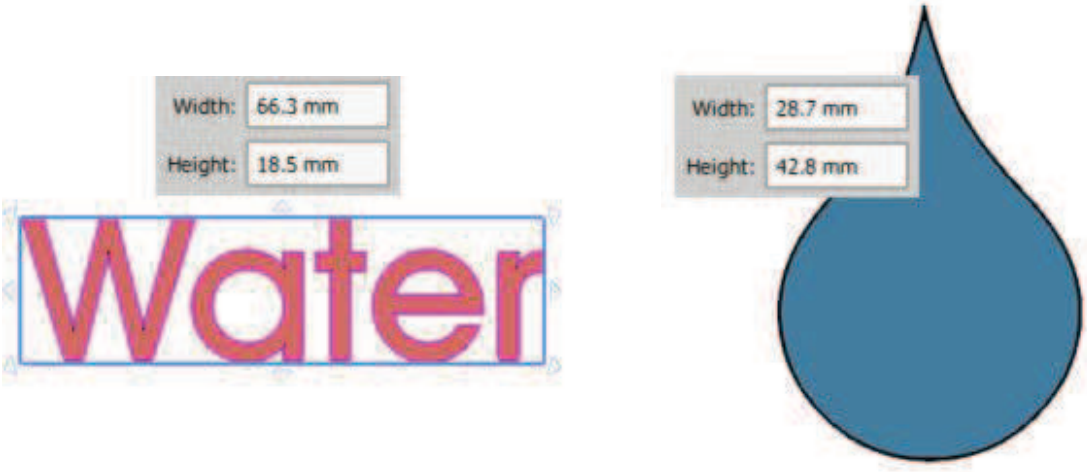
10. Dato che abbiamo solo la tecnica "Cut" abilitata, qualsiasi oggetto che progettiamo viene automaticamente impostato per avere un "Cut" tipo di contorno. Quindi non abbiamo bisogno di fare nulla, gli oggetti creati sono già tagliati oggetti. Seleziona sia l'oggetto Testo che il Simbolo e controlla le proprietà del profilo. Come puoi vedere nella figura seguente ci sono alcune opzioni sul "Cutter" che presenteremo in seguito in dettaglio.



11. Supponiamo che abbiamo finito con il design e siamo pronti a tagliare le parti usando il nostro cutter digitale. Vogliamo tagliare i personaggi su un materiale di colore rosso e il simbolo su un materiale di colore blu. Quindi abbiamo bisogno di un materiale adesivo rosso di larghezza 66,3 mm e altezza 18,5

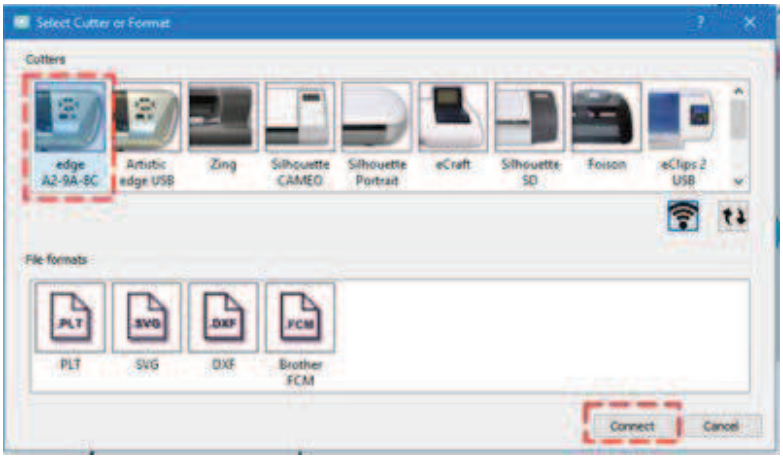
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

mm in base alla dimensione della parte di testo da posizionare sul tappetino da taglio e blu in base alla dimensione del simbolo di caduta.



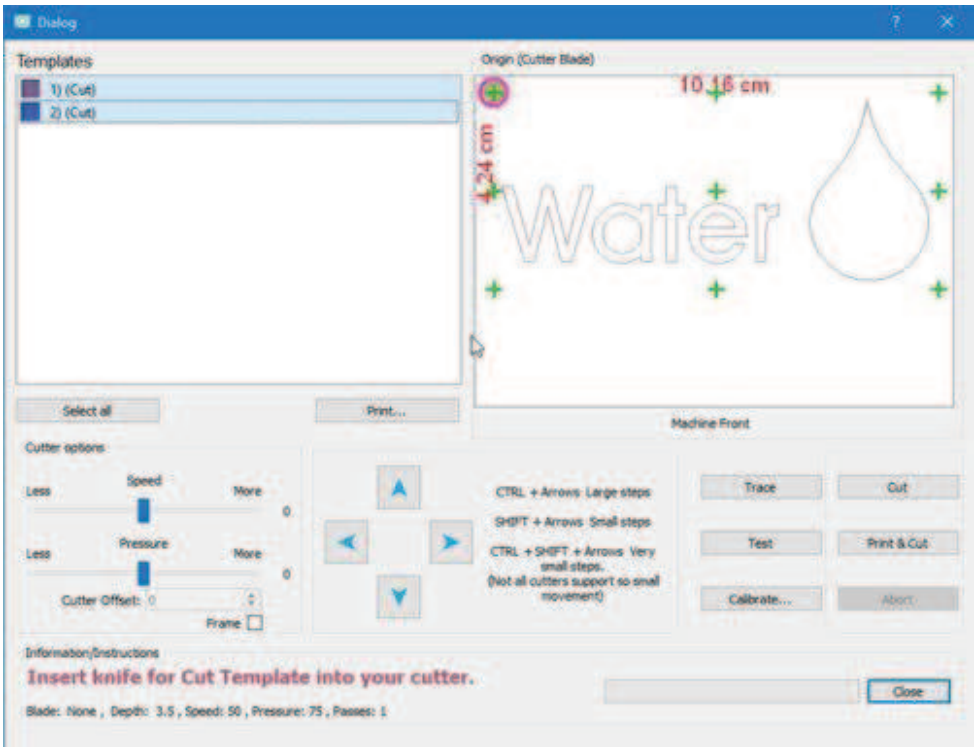
12. Usa l'opzione "Esporta su taglierine" dal menu "File-Esporta".

13. Dalla finestra di dialogo che appare, dobbiamo selezionare uno dei cutter da collegare o un formato file se vogliamo esportarlo in un file e importarlo nel nostro cutter in modo manuale. Nel nostro esempio utilizzeremo il taglierino artistico, fare clic sull'icona Artistic Edge Cutter e quindi fare clic su "Connetti" per procedere



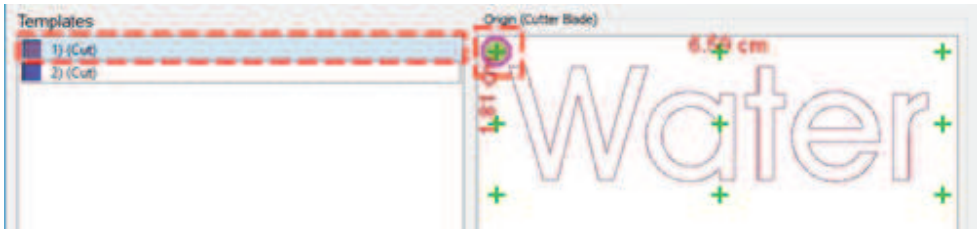
14. Apparirà la finestra di dialogo "Esporta su taglierina", utilizzando questa finestra di dialogo è possibile tagliare qualsiasi parte del disegno con il cutter. Se la taglierina digitale è collegata correttamente e accesa, a questo punto dovresti essere in grado di comunicare direttamente con la taglierina attraverso questa finestra di dialogo.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



15. Prima di procedere è necessario aver caricato il taglierino con i materiali da taglio nel cutter.

16. Per prima cosa selezioneremo la parte di testo da tagliare dall'area Modelli e imposteremo il punto di partenza o nell'angolo in alto a sinistra. Questo è il punto da cui vuoi iniziare il cutter.



17. Se non hai mai usato questo materiale sul tuo cutter, devi prima eseguire un taglio di prova per verificare che il materiale sia tagliato correttamente con le impostazioni correnti. Utilizzando i pulsanti freccia, spostare la lama in una posizione che non verrà utilizzata per il taglio effettivo e premere il pulsante Test. La taglierina eseguirà un taglio di prova del materiale, sbuccia la parte tagliata per verificare se è stata tagliata correttamente. se non fosse adeguato, regolare le opzioni della taglierina finché non si è soddisfatti del risultato.

18. Ora devi posizionare la lama per il taglio effettivo del materiale. Nel nostro caso dobbiamo spostare la lama vicino al bordo della parte in alto a sinistra del materiale in base all'origine che abbiamo selezionato. Utilizzare i pulsanti freccia per spostare la lama nella posizione desiderata. Se hai bisogno di mettere a punto la posizione della lama, puoi usare i tasti "Ctrl", "Shift" per regolare il passo del movimento.

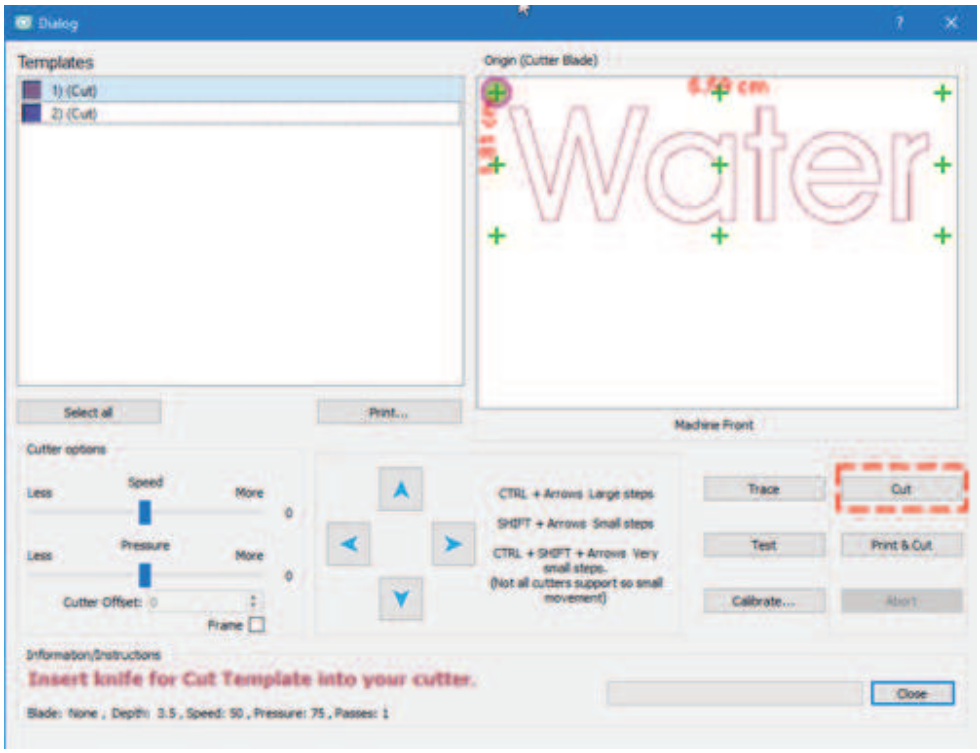
- Tenere premuto il tasto MAIUSC Shift Tenere premuto il tasto Shift per rendere il movimento piccolo.
- Tieni premuto il tasto "Ctrl" Ctrl (per Mac OS usare "Cmd") per avere un grande passo di movimento.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Usa i tasti Ctrl e Shift insieme (Ctrl+Shift) (Per Mac OS usare "Cmd") per fare un passo di movimento molto piccolo.

19. Puoi "tracciare" l'area di cui il disegno avrà bisogno per assicurarsi che si adatti al materiale che hai inserito.

20. Premere infine "Taglia" per avviare il processo di taglio vero e proprio.

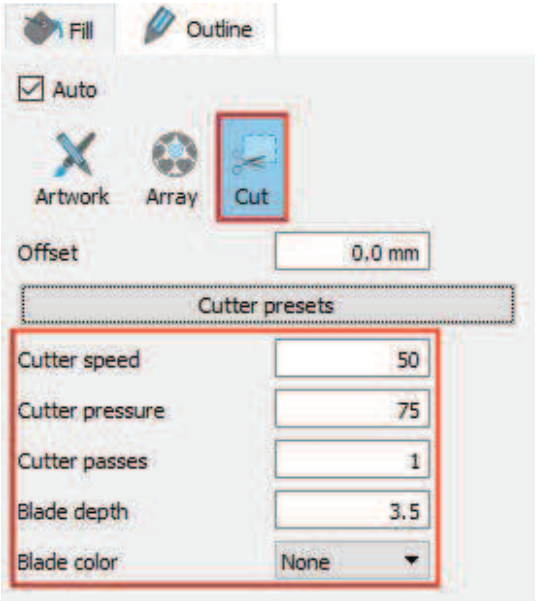


21. Dopo aver completato il processo di taglio della parte di testo, è necessario tagliare la parte del simbolo. Selezionare il modello di simbolo, impostare lo stesso punto di partenza e spostare la lama nell'angolo superiore sinistro del materiale blu sul tappetino da taglio utilizzando le frecce. Premere Taglia per continuare a tagliare la parte Simbolo. Se hai seguito correttamente tutti i passaggi, a questo punto devi staccare la parte per utilizzarli per i tuoi progetti.

Proprietà Intaglio

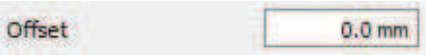
Come abbiamo già detto, possiamo facilmente creare qualsiasi design e applicando il "" Taglio " tipo di contorno la parte selezionata è contrassegnata come un disegno tagliato e possiamo tagliarla usando il nostro taglierino digitale. Il tipo di contorno "Taglia" viene applicato solo agli oggetti con contorno, altrimenti non è disponibile. Se abbiamo solo la tecnica "Taglia" abilitata e importiamo un disegno vettoriale, questo viene automaticamente convertito in linee "Taglia". Quando abbiamo altre tecniche, il software seleziona altri tipi di contorni per l'artwork importato. Possiamo applicare "Taglia" su qualsiasi oggetto semplicemente selezionando l'oggetto e quindi premendo sul pulsante "Taglia" digitare sulla scheda "Struttura" della barra "Proprietà".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Per il tipo "Cut" abbiamo la proprietà "Offset" e un set di impostazioni del cutter.

Offset



Definendo un valore di "Offset" per un contorno di "taglio", è possibile specificare una distanza, interna o esterna rispetto all'originale, che si desidera spostare "Taglia". Ad esempio: se si imposta il valore di offset su 3mm, "Taglio" si sposterà di 3 mm verso tutte le direzioni al di fuori della posizione iniziale. D'altra parte, se si imposta il valore su -3mm, "Taglio" sposta il contorno di 3 mm in tutte le direzioni all'interno della posizione iniziale. Nel campo numerico Offset è possibile inserire il valore dell'offset desiderato (Offset taglio), con il valore più basso di -15mm e il valore più alto 15mm. Inoltre, puoi aumentare o diminuire il valore di offset ruotando la rotellina del mouse, se ce n'è una. Il valore che stai inserendo definisce la distanza esatta che vuoi che il "Taglio" abbia dalla posizione della grafica iniziale. Se il valore è negativo, si verificherà un offset interno e il contrario, se positivo. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset vengono automaticamente visualizzate in anteprima sul design

Impostazioni taglierina

Tutti gli oggetti "Taglia" vengono prodotti posizionando una lama sulla taglierina digitale e quindi esportando il disegno nella taglierina. Le seguenti opzioni di taglio (Pressione della taglierina, Velocità, Passate, Colore della lama e Profondità) dovrebbero essere regolate correttamente per produrre qualsiasi disegno usando la taglierina digitale. Le seguenti opzioni di taglio devono essere regolate per ciascun oggetto, qui in Proprietà o nella finestra di dialogo Esporta su taglierina. Per aiutarvi a selezionare le impostazioni corrette in base al materiale e al tipo di operazione, abbiamo preparato varie preimpostazioni operative. Fai clic sul pulsante Preset di Cutter e dal menu a discesa seleziona uno dei preset disponibili per Cutter e il materiale che intendi utilizzare. Questa selezione preimpostata riguarda solo gli oggetti selezionati.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



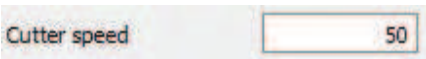
Ad esempio, se stai per tagliare un disegno su Vinyl usando il taglierino artistico, devi selezionare il preset appropriato. Se selezioniamo Edge - Vinyl preset allora tutte le opzioni del cutter verranno impostate come nella figura sopra.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

Se si dispone di un materiale speciale o si desidera migliorare la qualità "Taglio", è possibile regolare le opzioni di taglio modificando le seguenti opzioni (Velocità taglierina, Pressione, passaggi, profondità della lama e selezione della lama).

Velocità del taglierino



Con questo valore, è possibile specificare la velocità con cui la macchina taglierà il disegno. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e alcune macchine non consentono di modificare questo valore con il nostro software. È possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Sentiti libero di cambiare l'impostazione della velocità in base alla velocità con cui vuoi tagliare il disegno. Il campo Velocità taglierina può assumere valori da 0 a 100.

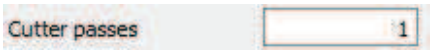
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pressione del cutter



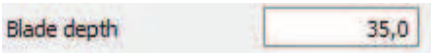
Con questo valore, se è abilitato, è possibile specificare la forza che la macchina aggiungerà al blade per tagliare il disegno o la penna / pennello per disegnare il disegno. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e alcune macchine non consentono di modificare questo valore con il nostro software. È possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Sentiti libero di cambiare l'impostazione della Pressione del cutter in base alla profondità che vuoi che il materiale sia tagliato o verniciato. Il valore di Cutter Pressure varia dal materiale da taglio al materiale da taglio. Il materiale più spesso richiede più pressione e meno materiale. Il campo di pressione Cutter può assumere valori da 0 a 100.

Passaggi



È possibile specificare il numero di passaggi con cui si desidera creare il disegno. In realtà definisce quante volte ogni forma sarà creata dalla macchina.

Profondità della lama



Con questa opzione è possibile impostare la profondità della lama della lama. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e dipende dalla selezione della lama (alcune taglierine digitali hanno più di una lama). Questa opzione è una sorta di informazioni perché potrebbe essere necessario regolare manualmente la profondità della lama manualmente quando si posiziona la lama sulla taglierina digitale. Il valore della profondità della lama varia dal materiale da taglio al materiale da taglio. Il materiale più spesso richiede più profondità e meno materiale. Il campo di profondità Blade può assumere valori compresi tra 1 e 12.

Colore della lama



Questo menu a discesa elenca il colore Blade che devi usare per tagliare il materiale specifico. Questo è applicabile su macchine specifiche che includono varie lame, con colori diversi. Di solito ogni colore è per il taglio di materiali diversi. Controllare il manuale dei cutter per ulteriori informazioni su quale lama proviene da quale materiale.

Ad esempio, per Artistic Edge cutter i Blades sono per il seguente utilizzo:

- Blue Cap Blades serve a tagliare materiali più spessi
- Red Cap Blades è per il taglio di materiali sottili
- Yellow Cap Blades è per il taglio di tessuti

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

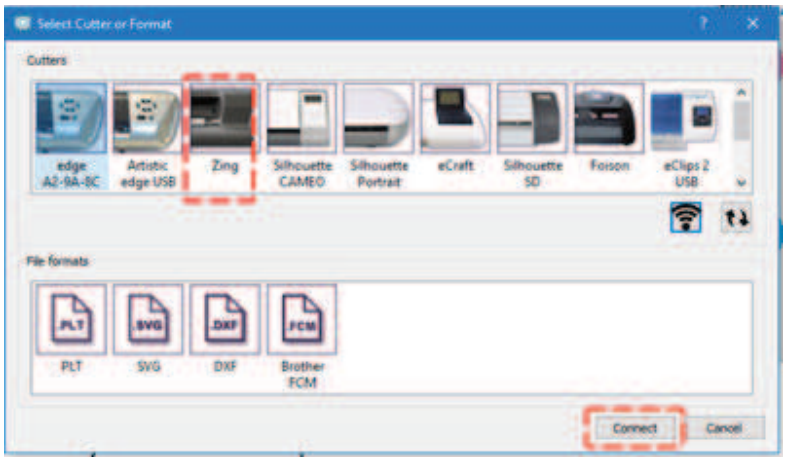
Seleziona il colore Blade che utilizzerai per l'oggetto attualmente selezionato e durante il processo di taglio il Software ti notificherà che dovrai usare il rispettivo colore Blade per tagliare la forma.

Stampa e Taglio

Facciamo una breve presentazione su come funziona la funzionalità "Stampa e taglia". Come abbiamo già detto, la funzionalità di Print & Cut funziona in 2 modi in base al cutter utilizzato. Per "Artistic Edge", "Zing" e "Foison Koala" che hanno un puntatore laser, dobbiamo puntare (sulla carta stampata) con il puntatore laser alcuni segni speciali durante la procedura in modo che la stampa e il taglio siano allineati correttamente. Per Silhouette CAMEO dotato di uno speciale meccanismo di riconoscimento ottico, è necessario posizionare la carta stampata sulla taglierina e il cutter riconoscerà i segni speciali utilizzando il riconoscimento ottico. Per il seguente esempio abbiamo usato la taglierina "Zing" che utilizza un puntatore laser. Inizieremo dal disegno della figura seguente.



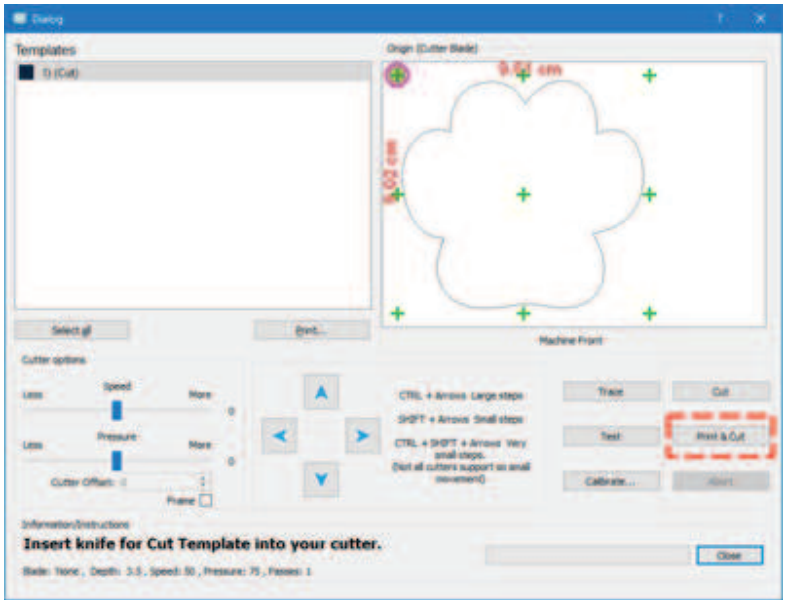
La linea esterna è impostata per avere il tipo di contorno "Taglia". Dal menu "File", espandi l'opzione "Esporta" e dal menu visualizzato usa l'opzione "To Cutters". Dalla finestra di dialogo che appare, dobbiamo selezionare uno dei cutter da collegare o un formato file se vogliamo esportarlo in un file e importarlo nel nostro cutter in modo manuale. Nel nostro esempio useremo la taglierina "Zing", fare clic sull'icona "Zing" Cutter e quindi fare clic su "Connect" per procedere.



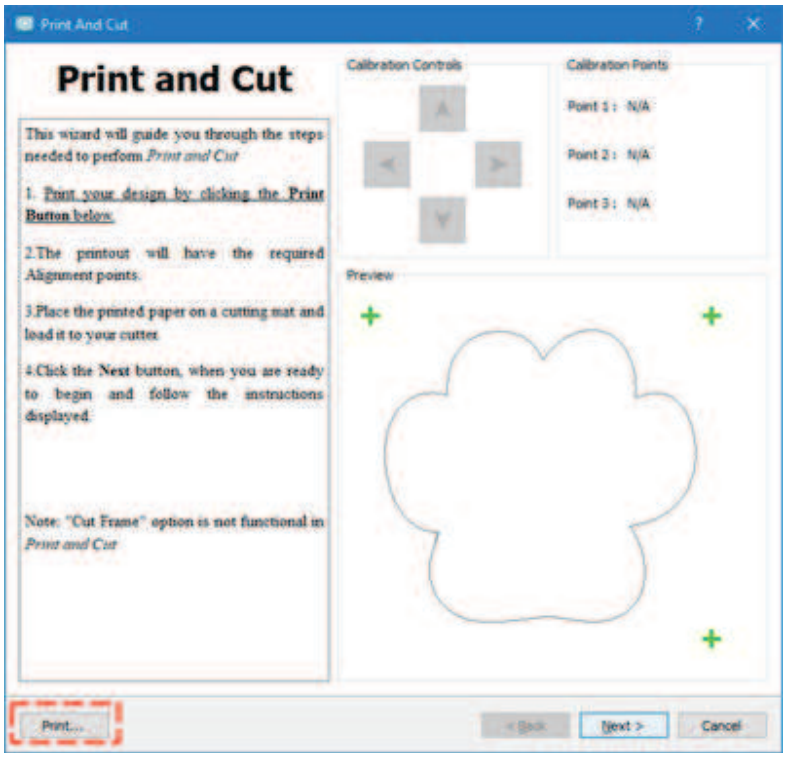
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seleziona un cutter o Esporta in un file

Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta su taglierina, utilizzando questa finestra di dialogo è possibile tagliare qualsiasi parte del disegno con la taglierina. Se la taglierina digitale è collegata correttamente e accesa, a questo punto dovresti essere in grado di comunicare direttamente con la taglierina attraverso questa finestra di dialogo. Ai fini di questa dimostrazione presenteremo la funzionalità Print & Cut.



Una procedura guidata inizierà a guidarci attraverso la procedura. Innanzitutto è necessario premere la stampa per inviare il disegno alla stampante.



Regola le opzioni di stampa e premi "Stampa" per inviare alla tua stampante.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

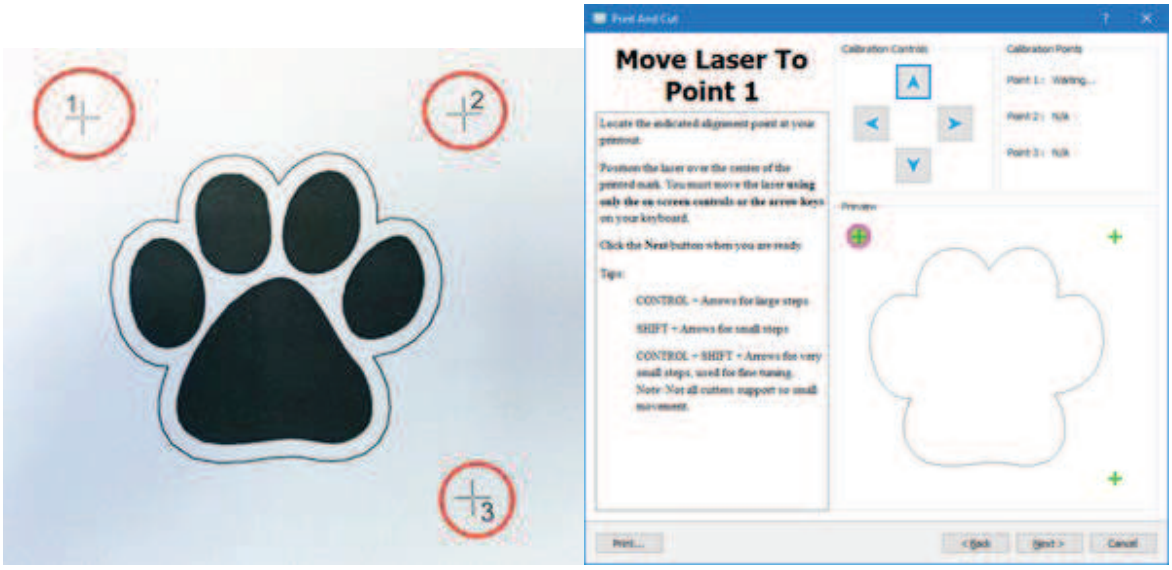


A questo punto dobbiamo ricordare che è possibile rimuovere la linea di taglio dalla stampa in modo da avere solo la grafica e non la linea di taglio.

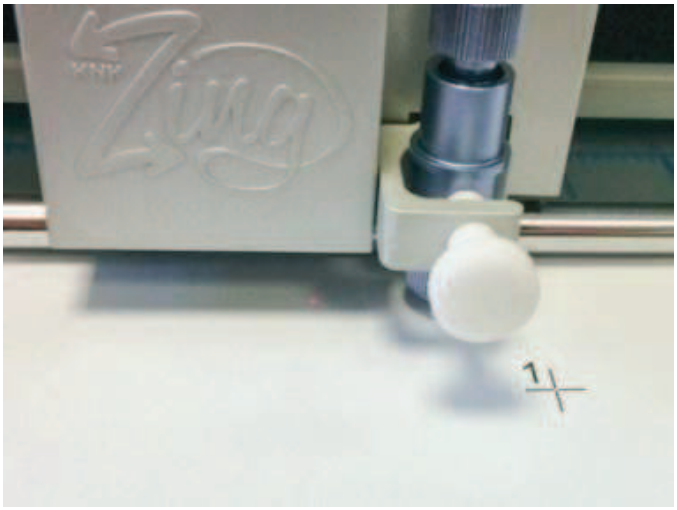


Ora è necessario posizionare la carta stampata sul tappetino da taglio e posizionare il tappetino sul cutter. La carta stampata appare nella seguente figura. Ora, premendo next sulla procedura guidata Print & Cut, viene richiesto di spostare il puntatore laser sui 3 punti puntati dagli ellissi rossi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Premere Avanti per definire il primo, spostare il puntatore laser usando i tasti freccia al centro della croce di ogni punto.



Sposta il puntatore laser usando i tasti freccia sulla tastiera per spostare il puntatore al centro dell'asse del primo punto

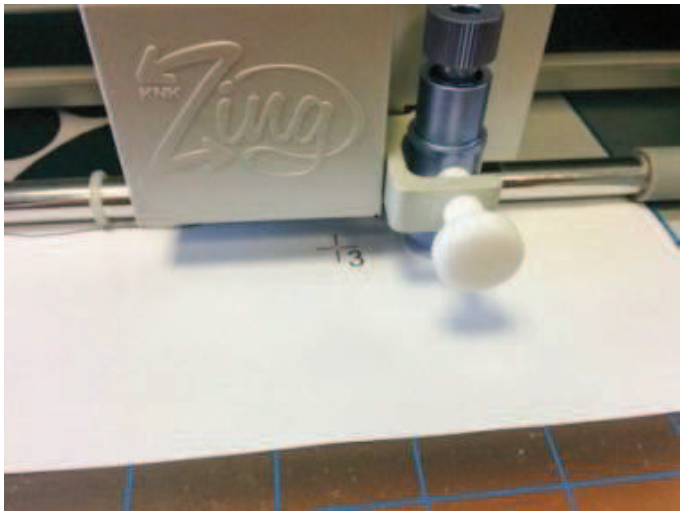


Spostati al centro del primo punto usando i tasti freccia e premi Avanti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Spostare il puntatore al centro del secondo punto usando i tasti freccia e premere Avanti.



Spostati al centro del terzo punto usando i tasti freccia e premi Taglia per avviare il processo di taglio vero e proprio.

Alla fine è possibile rimuovere la carta in più e si ha il contorno del taglio del progetto.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

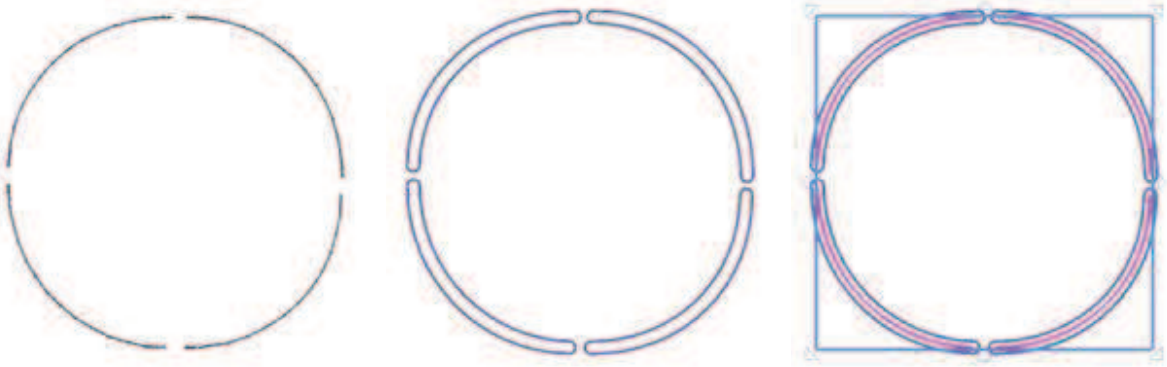
Stencil - Creare disegno stencil

In questa sezione descriveremo la capacità del software di creare disegni "Stencil". Uno Stencil produce un'immagine o un motivo colorando una superficie su un oggetto intermedio con spazi disegnati, che creano il disegno o l'immagine consentendo solo al colore di raggiungere alcune parti della superficie. Ci sono disegni di stencil che hanno ampie aree di taglio che devono essere colmate prima di tagliarle, altrimenti il modello / la forma non verrà applicata correttamente. Per fare ciò, devi aggiungere un ponte nella struttura del disegno e aumentare il supporto del materiale. Ci sono molti parametri nel software che possono aiutarti a regolare il design dello stencil e produrre il risultato che desideri.

Per poter utilizzare il tipo "stencil" è necessario che la tecnica "Stencil" sia abilitata.

Lavorando con lo stencil

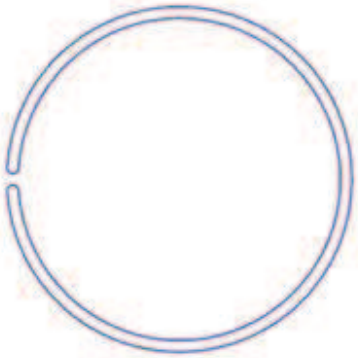
Il software include un tipo di contorno speciale in grado di convertire qualsiasi forma aperta in forma "stencil". Per applicarlo su una forma aperta devi selezionarlo e quindi fare clic su "Stencil"  icona sulla scheda "struttura" della barra "Proprietà". La forma aperta diventerà la forma dello stencil senza alterare il disegno. Un contorno di curva verrà disegnato attorno ad esso per specificare l'area che verrà tagliata.



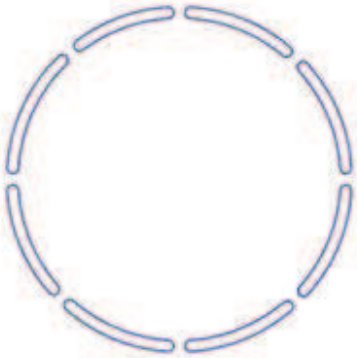
Forma aperta | Strumento stencil applicato | Il contorno è lì ma nascosto

Se provi ad applicare lo stencil su una forma chiusa, non vedrai alcuna differenza. Se si desidera creare uno stencil basato su una forma chiusa, è necessario aggiungere ponti stencil sulla forma. Per farlo, avviare la modalità "Modifica nodi" e fare clic con il tasto destro del mouse sulla sagoma chiusa, nel punto in cui si desidera aggiungere il ponte stencil e dal menu visualizzato utilizzare l'opzione "Ponte stencil". La forma chiusa si aprirà e ora assomiglierà a uno stencil. In base alla forma e alle sue dimensioni, potrebbe essere necessario aggiungere altri ponti stencil, al fine di rendere il tuo stencil più stabile. Ad esempio, se si dispone di un cerchio di forma dello stencil, non è possibile avere un solo stencil Bridge. È necessario aggiungere più di un bridge per rendere più stabile il design dello stencil.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Solo un ponte stencil



Molti ponti stencil

È importante sapere che se la forma chiusa che vuoi applicare ponte stencil è una qualsiasi delle forme costruite, dovrai prima "convertirla in curve" selezionando la rispettiva opzione del menu del tasto destro e poi potrai aggiungere "ponte stencil" come su qualsiasi oggetto normale.

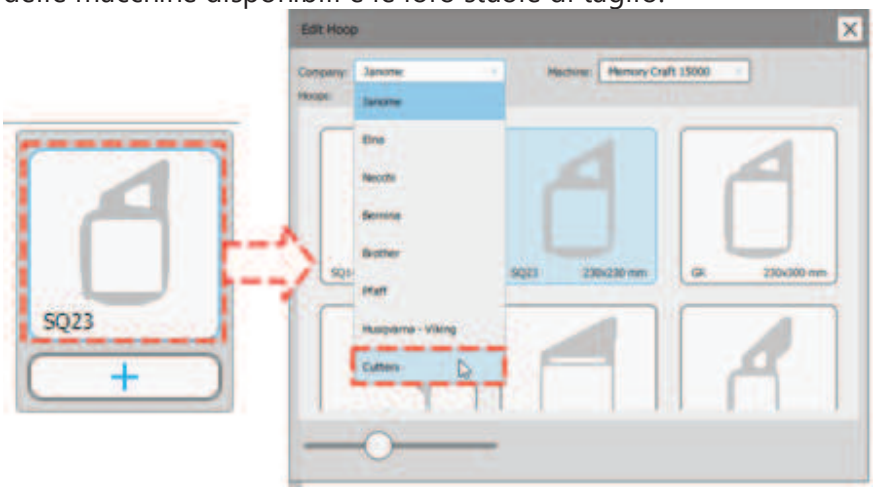
Creare disegno stencil

Questo è un tutorial passo-passo per guidarti su come creare un nuovo design, importare un file vettoriale e convertirlo in design "Stencil".

Avvia il software e crea un nuovo disegno, per iniziare con una tela bianca.

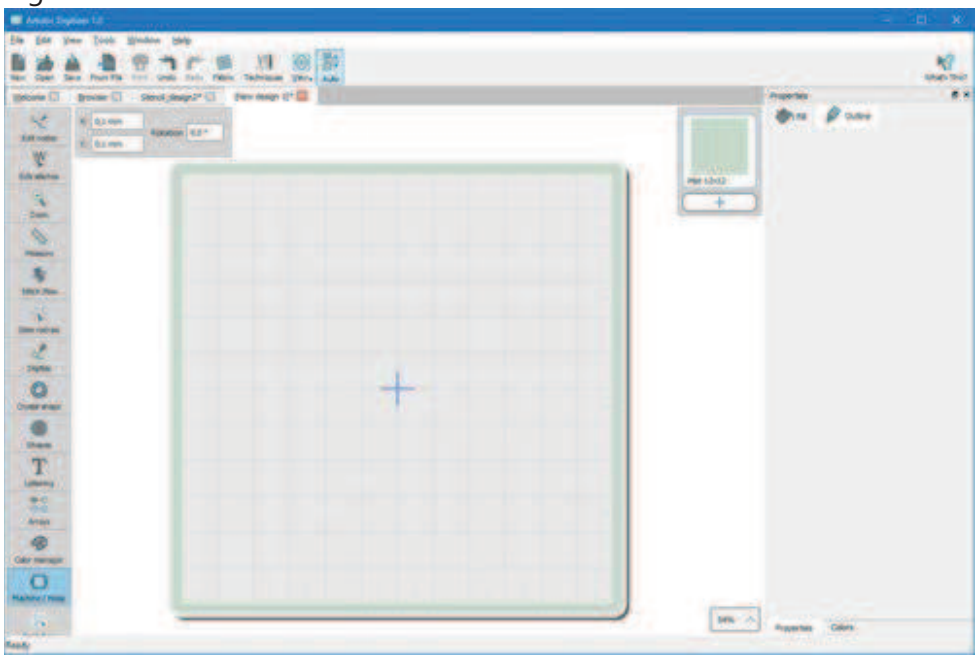
Assicurati che la tecnica "stencil" sia abilitata.

1. Se desideri visualizzare l'anteprima del tuo disegno su un tappetino da taglio, premi l'opzione "Macchina / Telaio" sulla barra "Strumenti" e poi vedrai un telaio nella parte in alto a destra dell'area di disegno. Fare doppio clic su quel telaio e verrà visualizzata la finestra di dialogo "Modifica telaio". Espandi il menu a discesa dell'azienda e c'è un'opzione "Frese", quindi puoi selezionare una qualsiasi delle macchine disponibili e le loro stuoie di taglio.

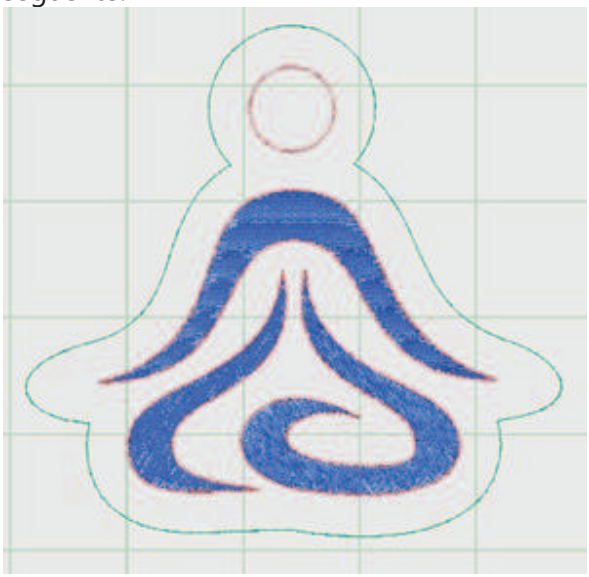


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2. Se hai seguito l'esempio fino a questo punto dovresti avere un disegno in bianco con un tappetino da taglio al centro.



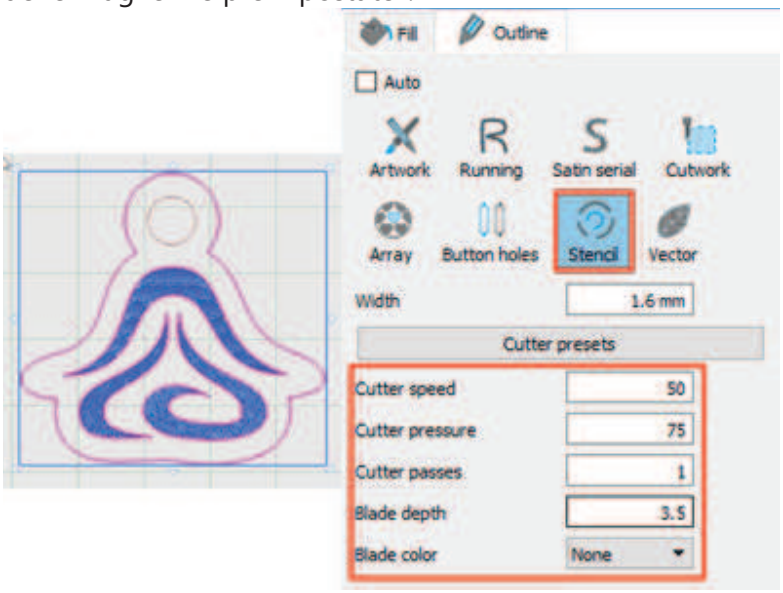
3. Utilizzare l'icona di progettazione "Apri" o "Importa da file di" File "per selezionare il disegno da importare.
4. Ai fini di questa dimostrazione importeremo un disegno di massima. Come puoi vedere nella figura seguente.



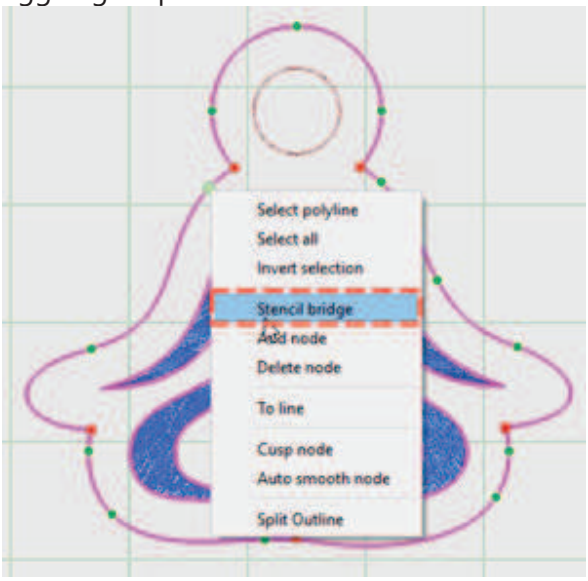
5. Seleziona il contorno verde e clicca su "Stencil"  tipo di contorno sulla barra "Proprietà". Per il nostro esempio, sulla taglierina "Artistic Edge", selezioneremo il materiale "Stencil Plastic" dall'elenco

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

delle "Taglierine preimpostate".

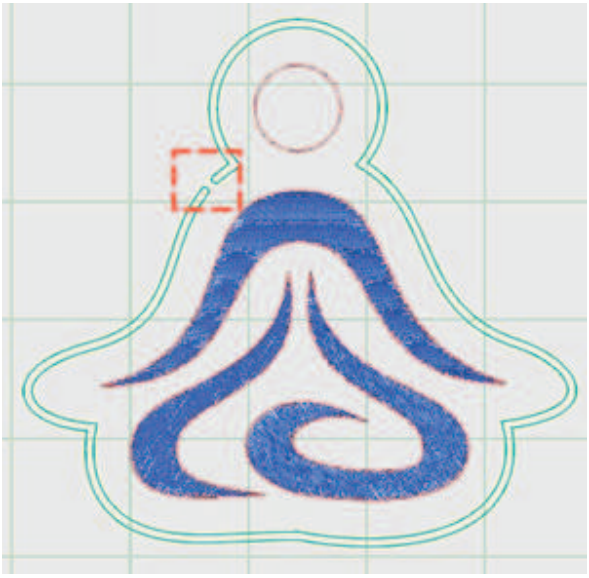


6. Il design è una forma chiusa e l'area di taglio dello stencil non è visibile. Per convertirlo in un design stencil adeguato devi convertirlo in una forma aperta aggiungendo i ponti stencil. Per farlo devi cliccare su "modifica nodi"  dalla barra "Strumenti" e facendo clic con il tasto destro sui punti a cui si desidera aggiungere "ponte stencil", utilizzare la rispettiva opzione del menu di scelta rapida per aggiungere ponte stencil.



7. La forma è ora una forma aperta e un "ponte stencil" esiste nella posizione definita.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



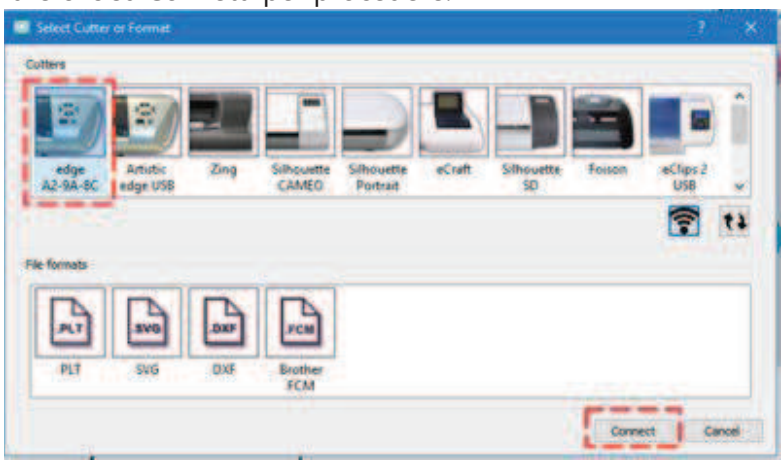
8. Continua ad aggiungere ponti stencil in distanze generalmente vicine per rendere lo stencil più stabile.



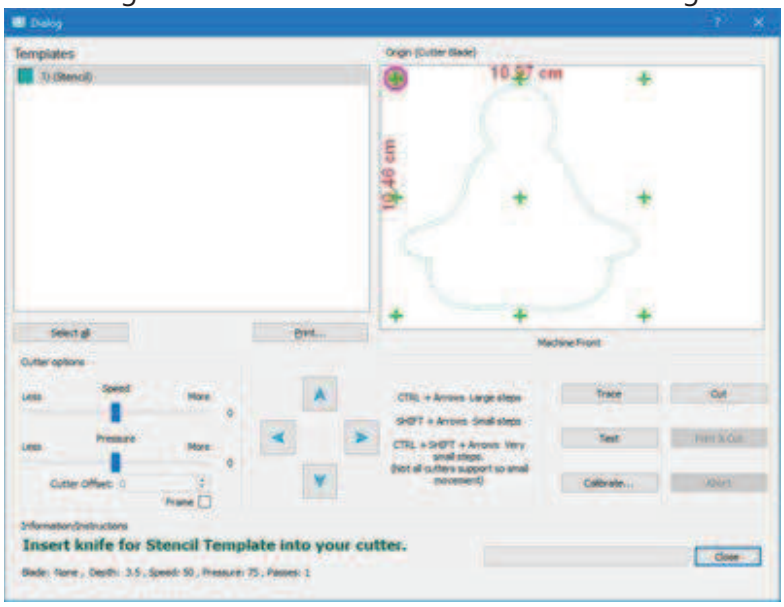
9. Il design dello stencil è pronto e puoi inviarlo al tuo cutter. Dal menu "File", vai su "Esporta" e usa l'opzione "alla taglierina". Dalla finestra di dialogo visualizzata, seleziona una taglierina da collegare o un formato file se vogliamo esportarla in un file e importarla nel tuo cutter in modo manuale. Nel nostro esempio useremo la taglierina "Artistic Edge", fare clic sull'icona Artistic Edge Cutter e quindi

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

fare clic su Connetti per procedere.



10. A questo punto, se la taglierina è collegata al computer, verrà visualizzata la finestra di dialogo "Esporta su taglierina", utilizzando questa finestra di dialogo è possibile tagliare il disegno Stencil con la taglierina. Se la taglierina digitale è collegata correttamente e accesa, a questo punto dovresti essere in grado di comunicare direttamente con la taglierina attraverso questa finestra di dialogo.



11. Ora sei pronto per inviare il disegno alla taglierina, prima di procedere devi aver caricato il tappetino da taglio con il materiale da taglio sulla taglierina.

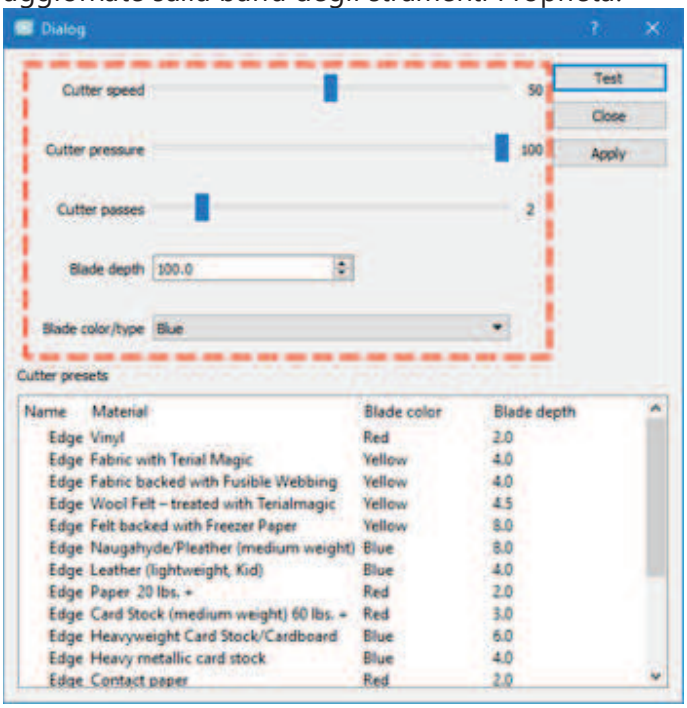
12. Prima seleziona le parti del progetto che vuoi tagliare dall'area Modelli. Hai solo un modello, quindi il prossimo è selezionare un'origine. Questo è il punto da cui vuoi iniziare il cutter.

13. Se non hai mai usato questo materiale sul tuo cutter, devi prima eseguire un taglio "Test" per verificare che il materiale sia tagliato correttamente con le impostazioni correnti. Utilizzando i pulsanti freccia, spostare la lama in una posizione che non verrà utilizzata per il taglio effettivo e premere il pulsante Test.

14. Apparirà la finestra di dialogo Test ditaglio che elenca tutte le impostazioni del cutter che è possibile regolare. Effettua le regolazioni che preferisci o seleziona qualsiasi preset di taglio da quelli disponibili. Fare clic su "Test" per tagliare il design del test, che verrà effettuato in base alle impostazioni specifiche. Sbucciare la parte tagliata per verificare se è stata tagliata correttamente. Se

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

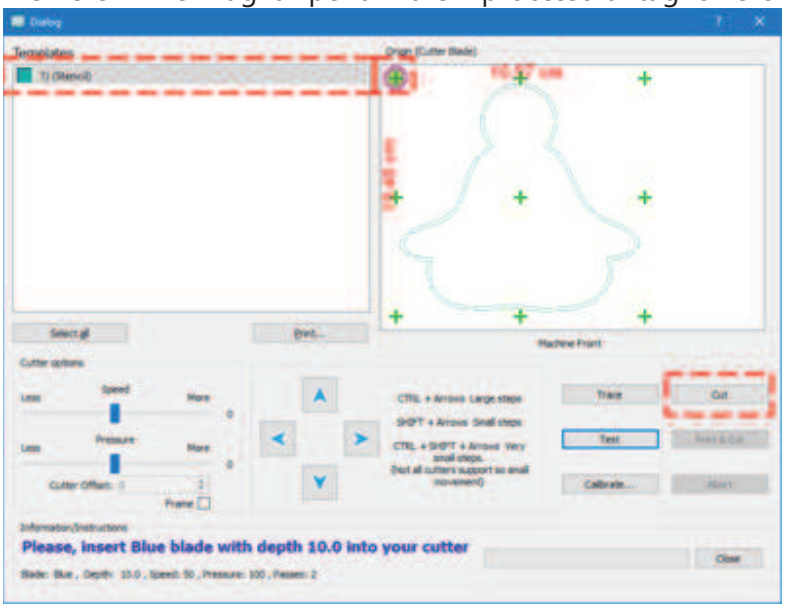
sei soddisfatto delle impostazioni specifiche puoi fare clic su Applica. Le impostazioni verranno aggiornate sulla barra degli strumenti Proprietà.



15. Ora sei pronto per inviare il disegno alla taglierina. Posiziona la "lama" per il taglio effettivo del materiale. Nel nostro caso dobbiamo spostare la lama vicino al bordo della parte in alto a sinistra del materiale in base all'origine che abbiamo selezionato. Utilizzare i pulsanti freccia per spostare la lama nella posizione desiderata. Se hai bisogno di mettere a punto la posizione della lama, puoi usare i tasti "Ctrl" (Cmd per Mac), "Shift" sulla tastiera per regolare il passo del movimento.
    - Tenere premuto il tasto Shift per rendere il movimento piccolo.
    - Tenere premuto il tasto Ctrl (per Mac OS "Cmd") per avere un passo di movimento ampio.
    - Usa i tasti Ctrl e Shift (per Mac OS "Cmd") insieme per fare un passo di movimento molto piccolo.
16. Puoi anche "tracciare" l'area di cui il disegno avrà bisogno per assicurarsi che si adatti al materiale che hai inserito.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

17. Premere infine "Taglia" per avviare il processo di taglio vero e proprio.

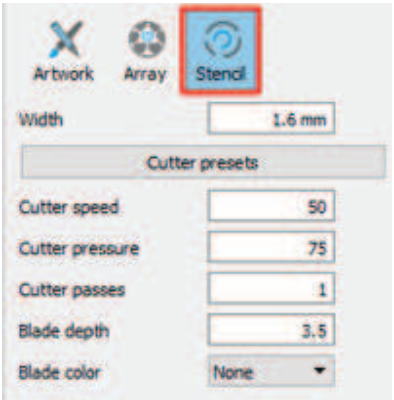


Dopo il processo di taglio rimuovere il tappetino da taglio con il materiale e sbucciare le forme di taglio per produrre il disegno finale dello stencil. Questo è tutto per ora, se hai seguito la guida dovresti avere il tuo primo disegno di stencil creato.

Parametri Stencil

A ogni disegno di stencil che stai creando hai la possibilità di apportare regolazioni sulla larghezza dello stencil e ai parametri del taglio che influenzeranno il modo in cui verrà tagliato lo stencil. Pertanto è importante apportare le regolazioni corrette, per garantire i migliori risultati. Tutte le regolazioni possono essere fatte sulla barra "Proprietà" sulla scheda "Struttura", in cui i parametri dello stencil appariranno dopo aver selezionato l'oggetto. I parametri che puoi regolare sono i seguenti:

- Larghezza
- Presets taglierino
- Velocità del taglierino
- Pressione della taglierina
- Passaggi del taglierino
- Profondità della lama
- Colore della lama

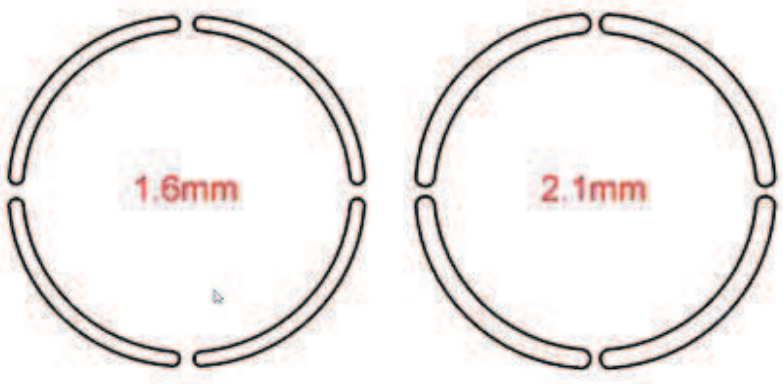


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Larghezza



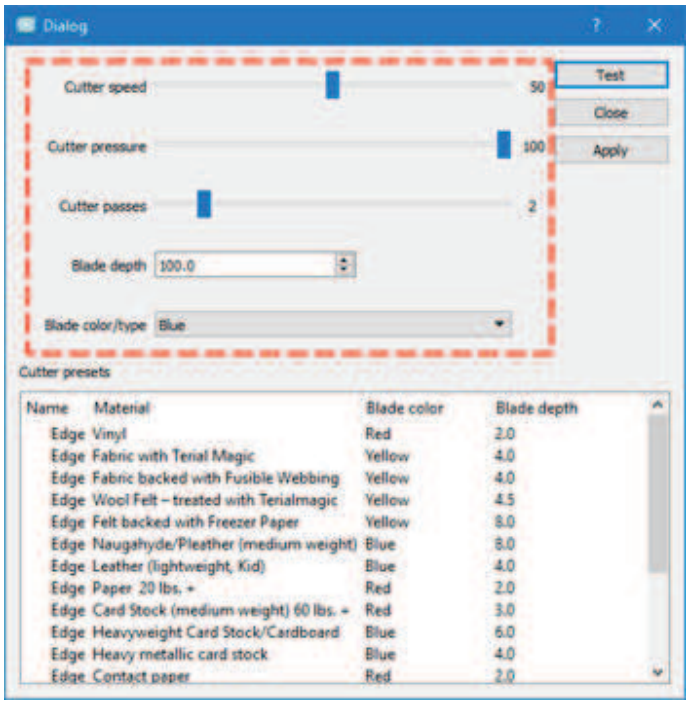
Con la proprietà spessore è possibile modificare la larghezza dello stencil. Il valore predefinito è 1,6 mm e quello che verrà utilizzato per la maggior parte delle volte nei progetti. Il valore minimo è 0,5 mm e il massimo 3,0 mm.



Maggiore è il valore della larghezza, minore è il divario del passepartout. Se si imposta la larghezza su 3,0 mm, il ponte sarebbe piccolo. Se si desidera mantenere questa larghezza dello stencil ma si desidera aumentare la larghezza del ponte, sarà necessario modificare il contorno della forma e aumentare manualmente la larghezza del ponte.

Tutte le opzioni tranne la "Larghezza" si riferiscono alle impostazioni di taglio. Alcune macchine non ti permettono di cambiare alcuno di questi valori attraverso il nostro software. È possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Queste opzioni saranno disponibili sempre nella barra degli strumenti "Proprietà" perché non è selezionata alcuna taglierina. Se vuoi vedere quali opzioni la taglierina ti permette di regolare puoi andare su File> Esporta> A Frese e dalla finestra di dialogo della procedura guidata che apparirà seleziona la fresa che hai collegato sul PC. Fai clic su "Connetti" e dalla finestra di dialogo successiva seleziona "Prova". La finestra di test avrà abilitato solo le opzioni che è possibile regolare per il cutter collegato. Usando questa finestra di dialogo è possibile regolare queste impostazioni e persino testarle sulla taglierina. Se sei soddisfatto dell'impostazione selezionata, puoi fare clic su "Applica" all'oggetto (la barra degli strumenti Proprietà verrà aggiornata automaticamente).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Finestra di dialogo Test di taglio

Impostazioni taglierino

Il pulsante Preset di Cutter consente di selezionare le preimpostazioni delle impostazioni della taglierina, in base al materiale che taglierai e della lama che utilizzerai e applicarle all'oggetto attualmente selezionato. Cliccando sul pulsante Presets di Cutter apparirà un elenco pop-up con i preset di taglio disponibili. I predefiniti del cutter sono elencati con le seguenti informazioni: Nome, Materiale, Colore della lama e Profondità della lama.

- Nome: elenca il nome del cutter per cui è realizzato il modello
- Materiale: elenca il materiale che puoi tagliare usando il preset. Quelli si riferiscono a strass, sono principalmente per materiale vinilico.
- Colore lama: elenca il colore Blade che devi usare per tagliare il materiale specifico. Questo è applicabile su macchine specifiche che includono vari blade. Di solito ogni colore è per il taglio di materiali diversi. Controllare il manuale dei cutter per ulteriori informazioni su quale lama proviene da quale materiale.
- Profondità lama: elenca la profondità della lama che è necessario impostare sulla lama dei coltelli. Di solito la profondità della lama viene impostata manualmente. Quindi devi controllare il manuale del cutter e scoprire come modificare la profondità della lama.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

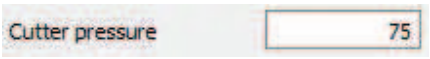
Per applicare il preset desiderato, è sufficiente fare clic su di esso. Le impostazioni della barra degli strumenti Proprietà verranno regolate di conseguenza.

Velocità di taglio



Con questo valore, è possibile specificare la velocità con cui la macchina taglierà il disegno. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e alcune macchine non consentono di modificare questo valore con il nostro software. È possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Riempi gratuitamente per modificare l'impostazione della velocità in base alla velocità con cui desideri tagliare il disegno. Il campo Velocità taglierina può assumere valori da 0 a 100.

Taglierina



Con questo valore, se è abilitato, è possibile specificare la forza che la macchina aggiungerà al blade per tagliare il disegno o la penna / pennello per disegnare il disegno. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e alcune macchine non consentono di modificare questo valore con il nostro software. È possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Sentiti libero di cambiare l'impostazione della Pressione del cutter in base alla profondità che vuoi che il materiale sia tagliato o verniciato. Il valore di Cutter Pressure varia dal materiale da taglio al materiale da taglio. Il materiale più spesso richiede più pressione e meno materiale. Il campo di pressione Cutter può assumere valori da 0 a 100.

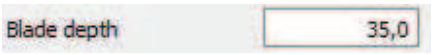
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Passaggi del taglierino



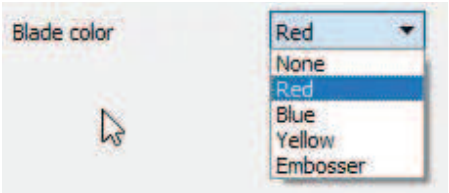
È possibile specificare il numero di passaggi con cui si desidera creare il disegno. In realtà definisce quante volte ogni forma sarà creata dalla macchina.

Profondità della lama



Con questa opzione è possibile impostare la profondità della lama della lama. Questo valore varia dalla macchina da taglio alla macchina da taglio e alcune macchine non consentono di modificare questo valore con il nostro software. È possibile apportare modifiche sulla macchina effettiva. Sentiti libero di cambiare l'impostazione della profondità della lama in base alla profondità che vuoi tagliare. Questo valore è lì solo per vostra informazione, per ricordarvi che per questo oggetto dovete cambiare la profondità della lama sulla macchina. Il valore della profondità della lama varia dal materiale da taglio al materiale da taglio. Il materiale più spesso richiede più profondità e meno materiale.

Colore della lama



Questo menu a discesa elenca il colore Blade che devi usare per tagliare il materiale specifico. Questo è applicabile su macchine specifiche che includono varie lame, con colori diversi. Di solito ogni colore è per il taglio di materiali diversi. Controllare il manuale dei cutter per ulteriori informazioni su quale lama proviene da quale materiale. Ad esempio, per Artistic Edge cutter i Blades sono per il seguente utilizzo:

- Blue Cap Blades serve a tagliare materiali più spessi
- Red Cap Blades è per il taglio di materiali sottili
- Yellow Cap Blades è per il taglio di tessuti

Seleziona il colore Blade che utilizzerai per l'oggetto attualmente selezionato e durante il processo di taglio il Software ti notificherà che dovrai usare il rispettivo colore Blade per tagliare la forma.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pitture - Disegni pitturati

Il software ti dà la possibilità di creare disegni "Paint" montando una penna / pennello sulla tua taglierina digitale. È un modo totalmente nuovo di creare disegni di pittura su indumenti o qualsiasi altro materiale. Esistono vari tipi di "Riempimento con pittura" e vari tipi di "Disegno contorno". Ogni disegno verrà applicato sul materiale disegnando il modello di pittura che hai creato utilizzando il software. La taglierina digitale si muove avanti e indietro con la penna e il pennello su di essa e disegna il disegno che hai creato, oggetto per oggetto, seguendo una sequenza simile di azioni che di solito segui quando tagli un disegno. Sebbene stavolta invece di Blades stiate modificando i colori di Pennello / Pennello.

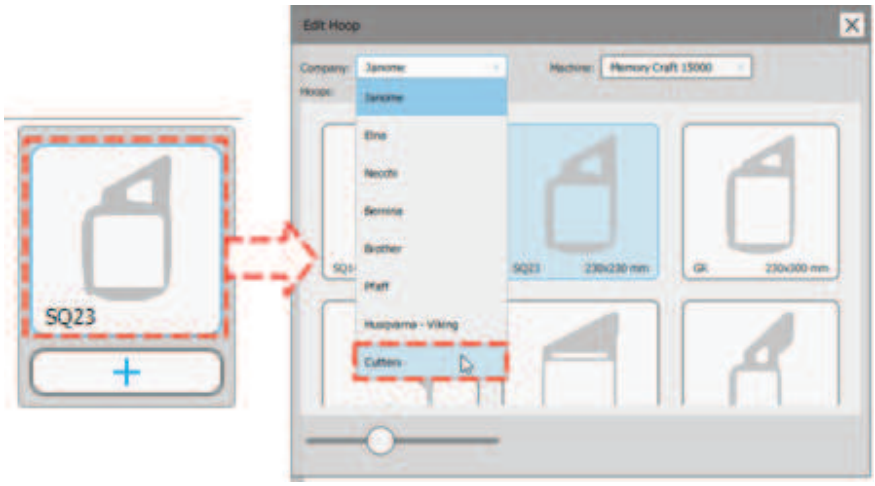


Per creare disegni di pittura è necessario avere la tecnica "Paint" abilitata.

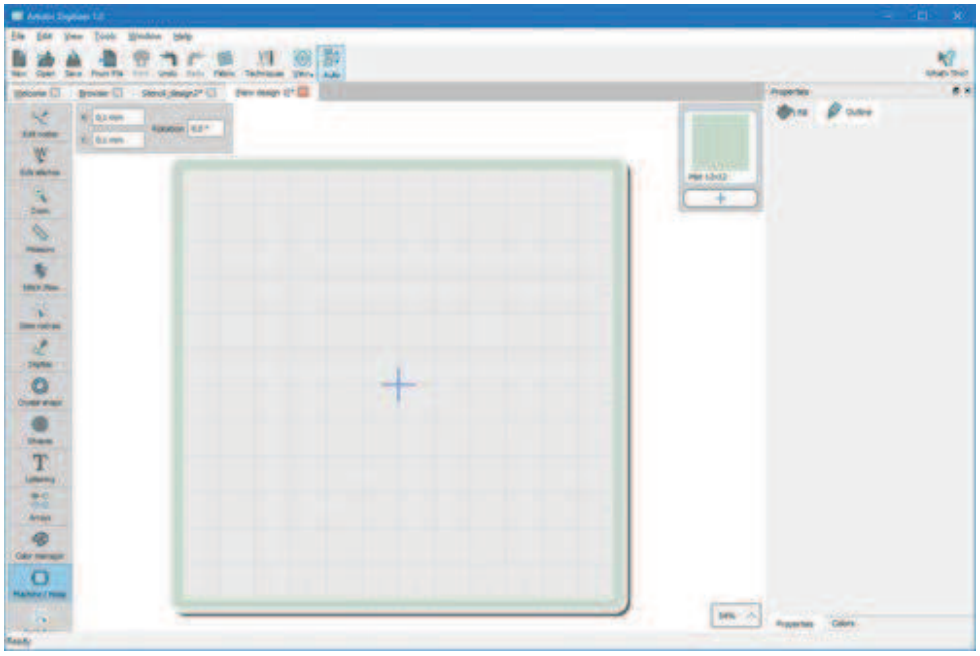
Crea un disegno paint

1. Avvia il software e crea un nuovo design, per iniziare con una tela bianca.
2. Utilizzando l'icona "Tecniche"  assicurati che sia abilitata solo la tecnica "Paint".
3. Se desideri visualizzare l'anteprima del tuo disegno su un tappetino da taglio, premi l'opzione "Macchina / Telaio" sulla barra "Strumenti" e poi vedrai un telaio nella parte in alto a destra dell'area di disegno. Fare doppio clic su quel telaio e verrà visualizzata la finestra di dialogo "Modifica telaio". Espandi il menu a discesa dell'azienda e c'è un'opzione "Frese", quindi puoi selezionare una qualsiasi delle macchine disponibili e le loro stuoie di taglio.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



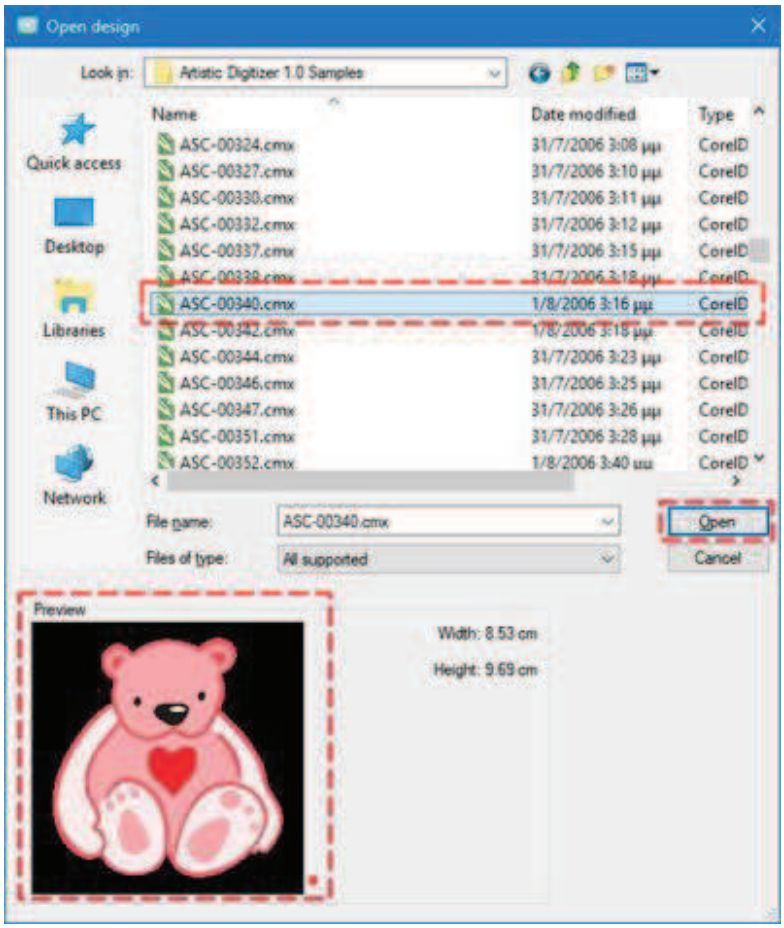
4. Se hai seguito l'esempio fino a questo punto dovresti avere un disegno in bianco con un tappetino da taglio al centro.



5. Utilizzare l'icona di progettazione "Apri" o "Importa da file di" File "per selezionare il disegno da importare.

6. Apparirà la finestra di dialogo "Apri progetto" da cui è possibile navigare per individuare un'immagine bitmap o vettoriale da importare nel progetto.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



7. Passare alla cartella "Documenti" e individuare la cartella "Ricami". In questa cartella troverai una cartella con vari campioni. Tra gli esempi troverai molti disegni vettoriali che puoi facilmente importare e convertire in un disegno di pittura. Seleziona uno di essi e fai clic sul pulsante "Apri".

8. Il design importato apparirà nell'area di disegno e poiché è abilitata solo la tecnica "Paint", il software convertirà il design importato usando i tipi di vernice e i colori della vernice. È possibile avere un'anteprima migliore dell'effetto vernice attivando la pittura realistica.



Design importato

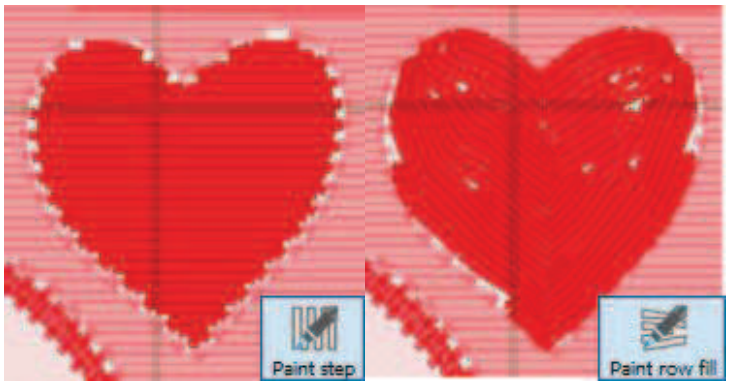


Vista realistica di paint

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

9. Seleziona una delle parti del progetto e sulla barra "Proprietà" puoi vedere che i tipi "Riempimento" o "Struttura" sono stati applicati automaticamente. Ogni volta che selezioni un oggetto, le sue proprietà appaiono nella barra "Proprietà". È possibile selezionare più oggetti tenendo premuto il tasto "Maiusc" e facendo clic sugli oggetti che si desidera aggiungere alla selezione.

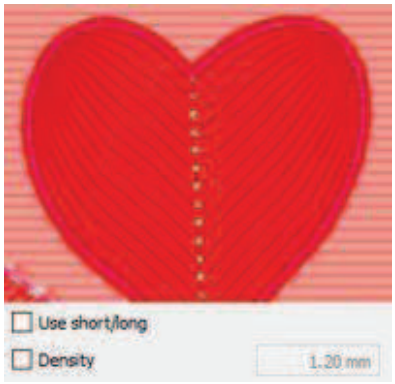
10. Ad esempio seleziona il cuore, come puoi vedere che "Paint step" è il tipo di pittura selezionato automaticamente. Puoi facilmente modificare il tipo di riempimento facendo clic su qualsiasi altro tipo di riempimento, ad esempio "Riempi riga di colore"



11. Usando gli strumenti di modifica disponibili esegui varie trasformazioni dell'opera. ma a questo punto citeremo solo l'uso delle "Proprietà". Ci sono varie proprietà per qualsiasi tipo di vernice. Ad esempio per il "Riempimento riga di pittura" della figura precedente è possibile regolare i movimenti "Densità" e / "Usa breve / lungo".



Oggetto iniziale

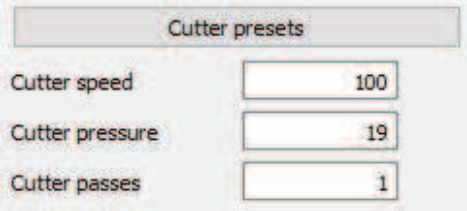


Disabilita corto / lungo



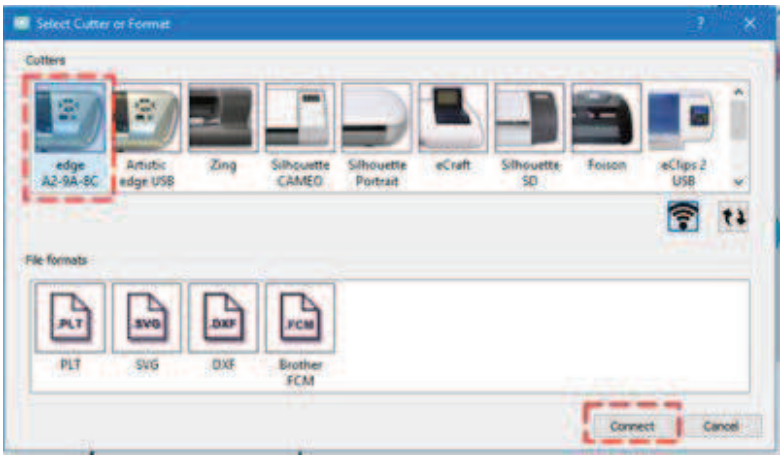
Maggiore densità

12. A questo punto dovremmo menzionare le impostazioni di Cutter, supponiamo che possediate una taglierina digitale "Artistic Edge" e che il vostro progetto abbia solo oggetti di disegno. Seleziona tutti gli oggetti e da "Presets Cutter", seleziona il preset "Edge - Paint". Il set selezionato di opzioni di taglio (velocità della taglierina, pressione, passaggi) verrà applicato a tutti gli oggetti selezionati. Questo set di impostazioni è adatto solo agli oggetti Paint.



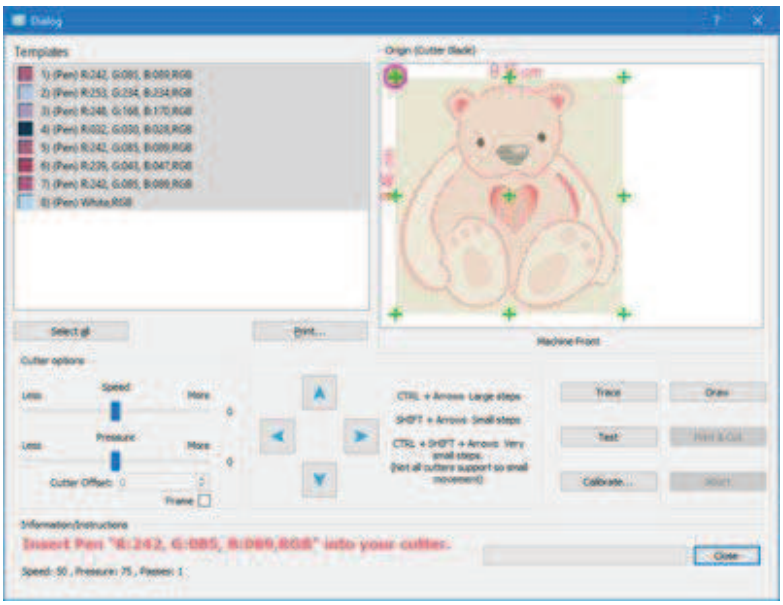
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

13. Quando hai finito con il disegno e sei pronto per "Dipingere" le parti usando il tuo taglierino digitale (il cutter deve supportare il posizionamento di un pennello al posto della lama), usa l'opzione "To Cutters" dal menu "File", "Esporta "sottomenu. Dalla finestra di dialogo che appare è necessario selezionare uno dei "Cutter" da collegare o un "Formato file" se si desidera esportare in un file e importarlo in modo manuale. In questo esempio useremo la taglierina "Artistic Edge", fare clic sull'icona "Artistic Edge" e quindi fare clic su "connect" per procedere.



Dovresti sempre salvare il disegno nel formato di file ".draw", in modo da averlo per riferimento futuro.

14. Viene visualizzata la finestra di dialogo "Esporta su taglierina", utilizzando questa finestra di dialogo è possibile DISEGNO qualsiasi parte di progettazione con il cutter. Se la taglierina digitale è collegata correttamente e accesa, a questo punto dovresti essere in grado di comunicare direttamente con la taglierina attraverso questa finestra di dialogo.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Se hai applicato qualsiasi tavolozza Pennello ai colori di questo disegno, a questo punto dovresti vedere sul nome del modello il colore del pennello reale che è stato selezionato e nell'anteprima i colori reali della tavolozza Pennelli che hai selezionato per il design. Alcuni colori potrebbero essere stati sostituiti con il più vicino dalla tavolozza Pennelli.

15. Prima di procedere è necessario aver caricato il tappetino da taglio con il materiale da disegnare sul cutter.

Se non hai mai usato questo materiale o il pennello sul tuo Cutter, devi prima eseguire un "Test" per verificare che la penna / pennello disegni come desideri sul materiale corrente. Ulteriori informazioni sull'impostazione della funzionalità Test sono fornite in un argomento separato.

16. Per procedere e disegnare le parti del disegno su qualsiasi tipo di materiale cartaceo o su un tessuto, è necessario selezionare tutti gli elementi dall'area Modelli e selezionare un'origine. L'origine è il punto dal quale si desidera iniziare il disegno.
17. Quindi posizionare il relativo Pennello sul portalama sul cutter e posizionare la testina di Cutter, in cima all'area che si desidera disegnare. Più specificamente è necessario posizionare la testa vicino al bordo della parte in alto a sinistra del materiale in base all'origine selezionata. Utilizzare i pulsanti freccia per spostare la testa nella posizione desiderata. Se hai bisogno di mettere a punto la posizione della testa, puoi usare i tasti "Ctrl", "Shift" sulla tastiera per regolare il passo del movimento.
    - Tenere premuto il tasto "Maiusc" per rendere il movimento piccolo.
    - Tenere premuto il tasto Ctrl (per Mac OS usare "Cmd") per avere un grande passo di movimento.
    - Usa i tasti "Ctrl" (Cmd) e "Shift" insieme per fare un passo di movimento molto piccolo.

Puoi anche "tracciare" l'area di cui il disegno avrà bisogno per assicurarsi che si adatti al materiale che hai inserito.

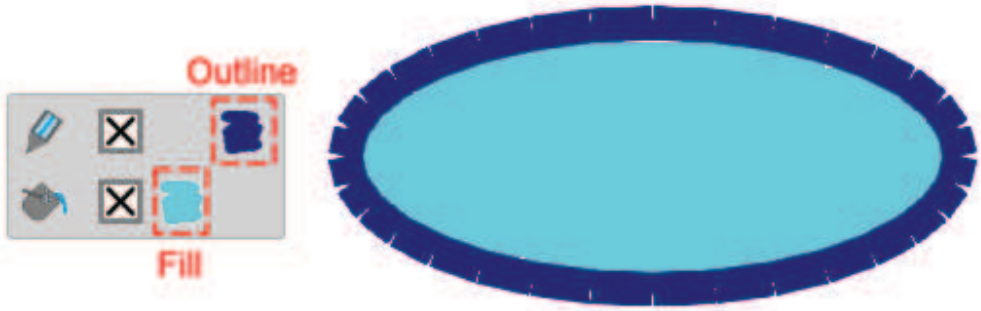
18. Premere infine "Disegna" per avviare il processo di taglio vero e proprio. Quando la parte del primo Pennello è completa, il cutter si fermerà e ti verrà chiesto di posizionare la penna / pennello successiva sul portapenne.

Lavorare con colori a pittura

In questa sezione presenteremo come lavorare con i colori per i tuoi progetti di Paint. Nei seguenti argomenti presumiamo che sia stata attivata solo la tecnica "Paint" per presentare come gestire i colori pennelli per i tuoi progetti. Per impostazione predefinita, quando si crea un nuovo design vuoto, la barra "Colori usati", che si trova nella parte inferiore dell'applicazione, è vuota. Quando crei un oggetto, i colori di "riempimento" e "contorno" predefiniti vengono applicati automaticamente e puoi vederli nella barra

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Colori usati". Dal momento che hai solo la tecnica "Paint" abilitata, l'icona del colore sarà come un "Pennello" come nella figura seguente.



Questa barra contiene tutti i colori già utilizzati su questo disegno e puoi applicare qualsiasi colore a qualsiasi oggetto, rimuovere il riempimento o il contorno, selezionare un nuovo colore e modificare qualsiasi colore. La riga superiore contiene i colori "contorno" e la riga inferiore mostra i colori "riempimento". Se apri un disegno con più oggetti, puoi vedere tutti i colori del contorno utilizzati nella riga superiore e tutti i colori di riempimento utilizzati nella riga inferiore. Quando viene selezionato un oggetto, i colori che questo oggetto è apparso evidenziato. Se fai clic su qualsiasi altro colore (riempimento o contorno), rispetto a quelli già applicati a questo oggetto, il colore che fai clic viene applicato automaticamente all'oggetto selezionato. Nel caso in cui si crei un disegno con la sola tecnica "Paint" abilitata, tutti i colori utilizzati saranno colori "Brush", come nella figura seguente.



Clicca sul colore "nessuno" ☒ (riempimento - struttura) per rimuovere il riempimento o il contorno dall'oggetto selezionato.

Puoi impostare un nuovo colore, sull'oggetto selezionato, facendo clic su "riempimentol" *oppure* "*O*contorno" icone. Il "selettore colori" sembra selezionare un nuovo colore per l'oggetto selezionato. Allo stesso modo, se fai clic su uno qualsiasi dei colori usati, puoi modificare il colore. Viene visualizzato il

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"selettore dei colori" e puoi cambiare il colore. Il nuovo colore viene applicato automaticamente a tutti gli oggetti che utilizzavano il colore precedente. Puoi anche fare clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi colore e utilizzare l'opzione "Modifica colore" per modificare il colore.

Nel selettore dei colori è possibile impostare anche la "Larghezza" del colore del pennello .



Usando il "selettore dei colori" puoi spostare il piccolo cerchio all'interno della ruota dei colori per selezionare qualsiasi altro colore e puoi anche regolare la luminosità del colore, usando la barra traccia che si trova accanto alla ruota dei colori. Quando trascini questa maniglia verso l'alto, l'oggetto diventa più luminoso. In qualsiasi momento è possibile vedere un'anteprima del colore selezionato nell'area di anteprima.



Per impostazione predefinita viene caricata la tavolozza RGB, ma se si seleziona una qualsiasi tavolozza dalle tavolozze del costruttore del pennello, utilizzando il "selettore di colori" è possibile vedere il "nome del colore" dei colori disponibili della tavolozza selezionata. È possibile visualizzare tutti i colori della tavolozza specifica facendo clic sulla scheda "Campioni". Se si conosce il nome del colore, digitarlo nel campo del nome del colore e premere "Invio": il software lo troverà per voi.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

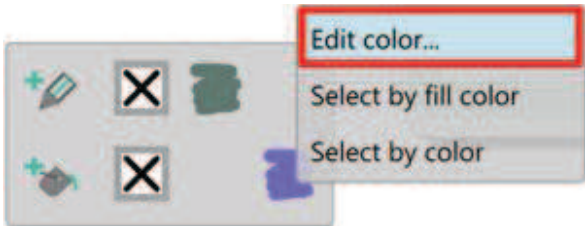


Una cosa da tenere a mente è che generalmente le tavolozze Filati Pennelli hanno un numero limitato di colori. Quando un disegno ha troppi colori, il programma non può sempre corrispondere a tutti i colori con un colore identico dalla tavolozza filo / pennello. C'è un meccanismo che abbina i colori del disegno al più vicino disponibile dalla tavolozza dei colori selezionata.

Puoi anche usare "Color manager" per gestire e ridurre i colori di progettazione o il "armonie" per sostituire automaticamente i colori del design usando varie tecniche. Se si imposta colore di default il colore RGB viene impostato come colore di riempimento o contorno predefinito, non solo per la tecnica di pittura, per tutte le tecniche. Finalmente puoi fare Selezioni per colore per selezionare più colori.

Cambiare spessore pennelli

I pennelli attuali hanno diverse larghezze. Pertanto, per rendere il software più accurato, nella palette Pennelli è possibile definire la larghezza del colore specifico del pennello che si intende utilizzare. A tale scopo, fare clic con il pulsante destro del mouse su un colore di pennello/vernice e selezionare l'opzione "Modifica colore...", oppure selezionare l'oggetto riempito con il colore che si desidera modificare e quindi fare clic sul colore nella barra dei colori attualmente utilizzati.



Viene visualizzata la finestra di dialogo "Modifica colore" in cui è possibile impostare la "Larghezza" del pennello effettivo da utilizzare.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nel campo "Larghezza" digitare la larghezza del pennello desiderata o utilizzare le frecce su e giù per aumentare o diminuire la larghezza corrente. Dopo aver modificato la larghezza, fare clic all'esterno della finestra di dialogo "Modifica colore..." per confermare la modifica. Se si passa il mouse sul colore su cui si è fatto clic con il tasto destro del mouse, si vedrà che in una casella informativa a comparsa viene mostrata la larghezza del colore specifico.



La larghezza modificata apparirà sul disegno, soprattutto se l'opzione "Visualizza > Dipinto realistico" è attivata. Regolando la larghezza e la densità di "riempimento", è possibile simulare il risultato esatto che si otterrà quando si dipinge il disegno.

> Importante: ricordate che le tavolozze dei produttori di pennelli hanno una larghezza fissa e non possono essere modificate.

Proprietà pittura

La barra Proprietà contiene le "Proprietà" per tutti i tipi di oggetto disponibili, ci sono vari tipi di Ricamo, Cristallo e Pittura. In questo capitolo presentiamo la tecnica "Paint", quindi avremo le proprietà dei tipi di Paint disponibili. I tipi di vernice sono suddivisi in tipi utilizzati per riempire un'area (Riempimento sezione) e tipi che sono posizionati sugli oggetti Struttura (contorno sezione). Utilizzando le opzioni fornite è possibile modificare il tipo di riempimento o struttura di qualsiasi parte del progetto semplicemente facendo clic sul tipo desiderato.

> La tecnica "Paint" deve essere abilitata per il progetto corrente per poter visualizzare i tipi di Paint disponibili.

Riempimento pittura

Contorno pittura



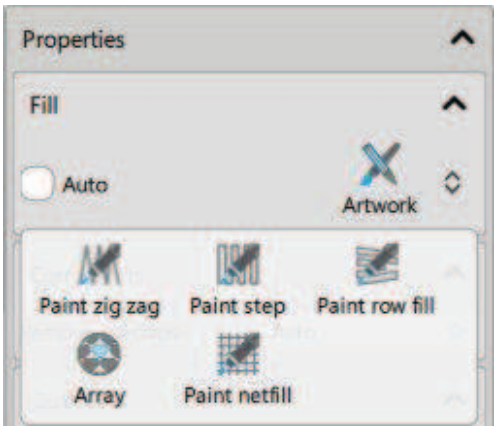
I tipi di riempimento Paint che vengono aggiunti nella tecnica Paint sono "ZigZag", "Passo pittura", "Riempimento riga" e "Riempimento rete dipinta" ei tipi di contorno Paint sono ZigZag e Linea. Usando i tipi di Paint disponibili puoi scegliere il metodo che dipingerà i tuoi oggetti. Ognuno di loro utilizza un metodo

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

diverso per dipingere una forma che consente di dare un tocco di ricamo ai disegni di pittura che si stanno creando.

Riempimento a Pittura

Secondo le tecniche abilitate, nella scheda di riempimento possono esserci vari tipi di riempimento, "Ricamo", "Cristalli" o "Dipingi" tipi. A questo punto presenteremo solo i tipi di vernice abilitati dalla tecnica "Paint". Quando la tecnica "Paint" è abilitata nella scheda "riempimento", vengono aggiunti i tipi di riempimento vernice. I tipi di riempimento della pittura hanno un pennello nelle loro icone per rivelare che si tratta di tipi di vernice. I tipi di riempimento disponibili non sono visibili finché non selezioni un oggetto da un disegno o dall'intero disegno. Quando viene importato un disegno vettoriale e abbiamo solo la tecnica "Paint" abilitata, il disegno viene riempito automaticamente con i tipi di vernice. È possibile applicare qualsiasi colore di riempimento sul disegno manualmente selezionando un oggetto e quindi facendo clic sul relativo riempimento desiderato ("Paint Zig Zag"  , "Pittura a Raso"  , "Pittura riempimento a righe"  , "Pittura riempimento a rete"  . Il tipo di riempimento di paint applicato di default è il "Pittura a Raso"  .



Tutti i tipi di riempimento Paint possono avere alcune proprietà comuni come le impostazioni del tagliente e Rimuovi sovrapposizioni che verranno descritte alla fine di questo argomento.

Paint Zig Zag

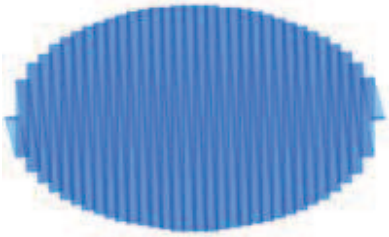
Questo tipo di pittura è un tipo di riempimento speciale che le linee del pennello collegano due punti da un lato dell'oggetto all'altro. Questi punti sono formati come linee a zigzag strettamente disposte lungo la forma dell'oggetto. La direzione dell'oggetto definisce l'angolo dei punti. Possiamo facilmente impostare l'angolo di "Zig Zag" usando lo strumento "Indicazioni"  nella sezione "Flusso dei punto " della barra "Strumenti". Gli oggetti generalmente piccoli e oblunghi saranno riempiti automaticamente con il tipo di vernice ZigZag.

Inoltre, selezionando una "Preselezione taglierina" o regolando i parametri di taglio (Velocità taglierina, Pressione taglierina e passaggi) si impostano i parametri che verranno utilizzati dalla taglierina digitale per produrre questa parte.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



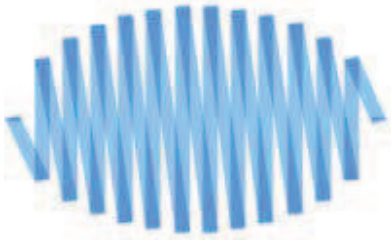
Artwork



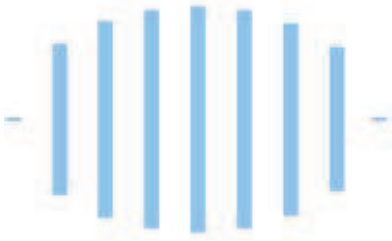
Paint Zig-Zag

Se abiliti la proprietà "densità" puoi definire la distanza tra le linee del pennello di Zig Zag. In questo campo numerico, è possibile specificare la densità delle linee del pennello che si stanno aggiungendo. Puoi anche regolare la densità ruotando la rotellina del mouse se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere visualizzate facendo clic al di fuori del campo di densità. La Densità predefinita è 1,20 mm che garantisce una buona copertura dell'area.

Se aumenti la densità di oltre 5 mm, il riempimento della pittura a zig-zag cambierà in singole linee che non saranno collegate con una linea diagonale. Ciò significa che se due linee successive vanno oltre una larghezza di 2,5 mm, lo ZigZag passerà a linee singole.



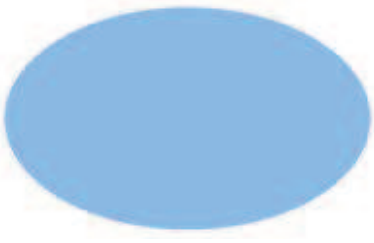
Densità zig zag 3.00mm



Densità zig zag 5.00mm

Pittura a raso

Il tipo "Pittura a raso" è una serie di linee di pennello comunemente usate per riempire grandi aree. È possibile creare vari modelli di riempimento modificando l'angolo e la densità delle linee del pennello. La maggior parte delle volte gli oggetti di grandi dimensioni sono riempiti con il tipo di riempimento "Pittura a raso". Questo è il riempimento Paint predefinito per ogni oggetto che verrà riempito con un colore Pennello.



Artwork



Pittura a raso

Se abiliti la proprietà "densità" puoi definire la distanza tra le linee del pennello del "Pittura a raso". In questo campo numerico, è possibile specificare la densità delle linee del pennello che si stanno aggiungendo. Puoi anche regolare la densità ruotando la rotellina del mouse se ce n'è uno. Le

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere visualizzate facendo clic al di fuori del campo di densità. La Densità predefinita è 1,20 mm che garantisce una buona copertura dell'area. Se aumenti la densità di oltre 5 mm, la vernice di riempimento cambierà in linee singole che non saranno collegate tra loro. Ciò significa che se due linee successive vanno oltre una larghezza di 2,5 mm, il tipo di pittura Riempimento passerà a linee singole.



Densità 3.00mm



Densità 5.00mm

Pittura riempimento a righe

Il tipo "Riempi riga di colore" è un tipo di riempimento simile al tipo "Pittura a raso". Sono linee di pennello longitudinali da un lato all'altro che sono verticali rispetto alla direzione definita che viene definita automaticamente dal software. Paint Riempi-riga è comunemente usato per disegnare come forme. Il tipo di riempimento di riga può essere disposto con qualsiasi angolazione e con densità diverse.



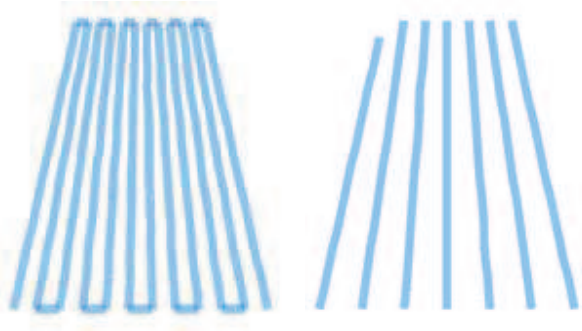
Artwork



Pittura riempimento a righe

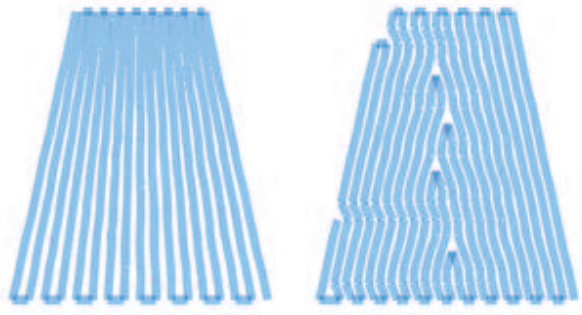
Se si attiva la proprietà "densità", è possibile definire la distanza tra le linee del pennello del "Riempimento riga di disegno". In questo campo numerico, è possibile specificare la densità delle linee del pennello che si stanno aggiungendo. Puoi anche regolare la densità ruotando la rotellina del mouse  se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere visualizzate facendo clic al di fuori del campo di densità. La Densità predefinita è 1,20 mm che garantisce una buona copertura dell'area. Se aumenti la densità di oltre 5 mm, il riempimento "Riempi riga di colore" cambierà in linee singole che non saranno collegate tra loro. Ciò significa che se due righe successive vanno oltre una larghezza di 2,5 mm, Row-Fill passerà a linee singole.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Densità 3mm Densità 5m

C'è anche un'opzione extra, "Usa corto / lungo", che ti consente di riempire l'oggetto con punti di riempimento simile che regoleranno la densità in base alla forma in cui sono posizionati. Questo parametro ha a che fare con le linee del pennello che passerà dalle parti spesse o strette delle tubazioni create. Se si desidera mantenere la stessa densità in tutte le parti del riempimento riga, è necessario abilitare questo parametro. In questo modo ci saranno meno linee di pennello che passano dalle parti strette del Riempimento a Riga e più linee di pennello dalle parti spesse.



Densità 3mm Densità 5m

Se questo parametro è disabilitato, lo stesso numero di linee di pennello passerà da tutte le parti di Riempimento riga. Pertanto, in alcune aree ristrette della forma, potrebbero esserci troppe linee del pennello che passano e la qualità del risultato potrebbe non essere quella prevista. D'altra parte se questo parametro è abilitato, il tipo di pittura Riempimento riga cercherà di riempire la forma nel modo migliore evitando di dipingere aree che sono già state coperte con i colori usando movimenti di pennelli corti / lunghi

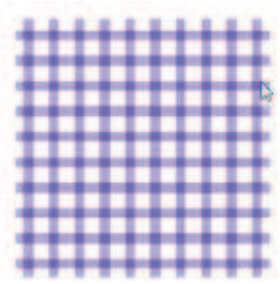
Pittura riempimento a rete

"Paint Net" è un tipo di pittura speciale che aggiunge due linee di scansione che si incrociano con linee di pittura parallele equidistanti. Queste due linee di scansione formano una rete di linee di pittura. Utilizzando le proprietà disponibili è possibile regolare la dimensione delle celle dell'angolo della rete e infine aggiungere offset.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Oggetto vettoriale



Paint Net Fill

Il riempimento netto include alcune opzioni che ci consentono di personalizzare il modo in cui verranno applicati all'oggetto selezionato. Queste opzioni sono le seguenti:

"Dimensione cella": utilizzando questa opzione è possibile specificare la dimensione di ogni quadrato della rete. Ad esempio, impostando la dimensione della cella su 2,0 mm, tutti i quadrati della rete avranno una dimensione laterale di 2,0 mm. Il valore massimo che può avere la dimensione della cella è 9,9 mm e il minimo è 0,5 mm. Per modificare il valore dell'opzione Dimensione cella devi digitare un nuovo valore che desideri e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera. Un altro modo per aumentare o diminuire il valore è fare clic all'interno del campo Dimensione cella e utilizzare la rotellina del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando questo valore puoi creare una rete con grandi quadrati o piccoli quadrati secondo le tue preferenze.

"Angolo": con questa opzione è possibile modificare l'Angolo di applicazione del riempimento netto. Ad esempio: quando l'angolo è impostato su 0 gradi, il riempimento netto verrà allineato sugli assi X e Y creando angoli retti. Se si modifica il valore dell'angolo a 30 gradi, il riempimento netto verrà ruotato di 30 gradi in senso antiorario e cambierà completamente la direzione. I valori di Angolo che puoi impostare sono compresi tra 0o e 360o gradi. Per modificare il valore dell'angolo devi digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera o fare clic all'interno del campo Angolo e utilizzare la rotella del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design. Modificando l'Angolo del riempimento netto è possibile orientarlo in base alla forma su cui viene applicato. Questa capacità ti consente di ottenere risultati di ricamo migliori e più belli.

"Offset": utilizzando questa opzione è possibile specificare la distanza, interna o esterna, che si desidera spostare il riempimento netto. Ad esempio: se si imposta il valore di Offset su 3mm, il riempimento netto aumenterà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'esterno del contorno originale. D'altra parte se si imposta il valore su -3mm, il riempimento netto diminuirà le sue dimensioni di 3 mm in tutte le direzioni all'interno del suo contorno originale. Il valore massimo che può avere l'offset è 9.0mm e il minimo è -9.0mm. Per modificare il valore di Offset devi digitare il valore esatto desiderato e quindi premere il tasto Invio dalla tastiera o fare clic all'interno del campo "Offset" e utilizzare la rotella del mouse per modificarne il valore. Le modifiche che apporterai verranno applicate immediatamente sul design.

Presets del taglierino

Tutti gli oggetti di pittura vengono prodotti posizionando un Pennello / Penna sulla taglierina digitale e quindi esportando il disegno sulla taglierina. Quando si esportano i disegni di pittura, il cutter deve essere istruito a utilizzare velocità più bassa e meno pressione per ottenere i migliori risultati. Queste sono alcune impostazioni che è necessario regolare per ciascun oggetto, qui in "Proprietà", utilizzando le seguenti proprietà (Pressione taglierina, Velocità, Passaggi) o nella finestra di dialogo "Esporta su taglierina". Per

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aiutarvi a selezionare le impostazioni corrette in base al materiale e al tipo di operazione, abbiamo preparato varie preimpostazioni operative. Fai clic sul pulsante Preset di Cutter e dal menu a discesa seleziona uno dei preset disponibili per Cutter e il materiale che intendi utilizzare. Questa selezione preimpostata riguarda solo gli oggetti selezionati. Ad esempio, per le attività di pittura per gli utenti che possiedono la taglierina artistica, è possibile selezionare il bordo predefinito, Paint. Dopo aver selezionato il preset vedrai i valori delle seguenti proprietà cambiare (Cutter pressure, Speed, Passes).

"Cutter speed": con questo valore, è possibile specificare la velocità con cui il cutter digitale produrrà il disegno. Questo valore assume valori da 0 a 100, 100 è la velocità massima supportata da ciascun cutter digitale. Alcuni dispositivi di taglio digitali potrebbero non consentire di regolare questo valore attraverso il nostro software, ma è possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Quindi la selezione della velocità attraverso questa proprietà potrebbe non essere applicata durante la produzione.

"Pressione del cutter": con questo valore, è possibile specificare la pressione (forza) che il cutter digitale utilizzerà sulla sua testa. Nel nostro caso, utilizzeremo un pennello / penna per il nostro taglierino digitale al fine di dipingere un disegno che la pressione deve essere inferiore rispetto a quando effettivamente usiamo una lama. Questo valore assume valori da 0 a 100, 100 è la pressione massima supportata da ogni taglierina digitale. Alcuni dispositivi di taglio digitali potrebbero non consentire di regolare questo valore attraverso il nostro software, ma è possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Quindi il valore che hai selezionato può essere ignorato. Il valore della pressione varia da materiale a materiale, il materiale più spesso richiede più pressione e meno materiale.

"Passa": è possibile specificare il numero di passate con cui si desidera creare il disegno. In realtà definisce quante volte ogni forma sarà creata dalla macchina.

Rimuovi sovrapposizioni:

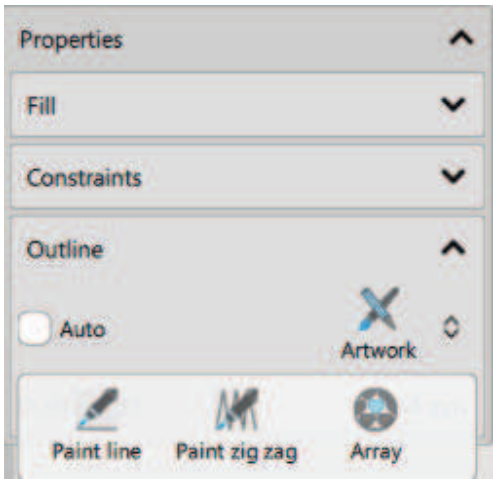
Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro comporta la riduzione della vernice del pennello che verrà posizionata sul tessuto o su qualsiasi altro materiale utilizzato. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, Auto, Mai e Sempre. Auto è l'opzione predefinita che viene utilizzata per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione Mai viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno dipinti normalmente, colorando il tessuto con il colore dell'oggetto specifico. L'opzione opposta è sempre. Quando viene applicato a un oggetto specifico, taglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno dipinte con il colore. Il software utilizza questo strumento per colorare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Lo strumento di ritaglio deve essere sempre utilizzato con cura o dopo l'impostazione Rimuovi l'opzione di sovrapposizioni su Mai.

Contorno a Pittuta

Secondo le tecniche abilitate, nella scheda struttura possono esserci vari tipi "Ricamo", "Cristalli", "Taglia", "Stencil" o "Dipingi" tipi. A questo punto presenteremo solo i tipi di vernice abilitati dalla tecnica "Paint". Quando la tecnica "Paint" è abilitata nella scheda "Struttura" vengono aggiunti i tipi "Paint line" e "Paint Zig Zag". I tipi di pittura hanno un pennello nelle loro icone per rivelare che si tratta di tipi di vernice. I tipi di

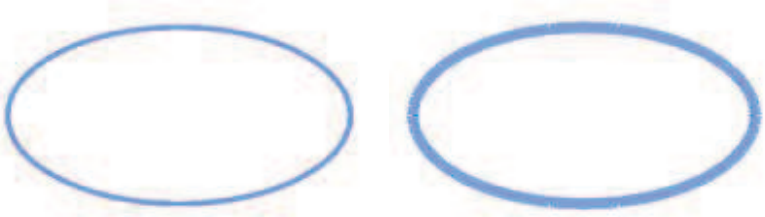
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

contorno disponibili non sono visibili finché non selezioni un oggetto da un disegno o dall'intero disegno. È possibile applicare qualsiasi tipo di pittura di contorno selezionando un oggetto e facendo clic sul rispettivo riempimento desiderato (Linea di pittura , Paint ZigZag). Quando viene importato un disegno vettoriale di line art e abbiamo attivato solo la tecnica Paint, il programma dipinge automaticamente i tipi automaticamente. Per impostazione predefinita, la struttura è impostata su Linea (Linea). Per i progetti che non hanno margini l'opzione contorno non è disponibile.



Linea Paint

Il tipo "Paint" consiste in una singola linea di pennelli tra due punti. È usato principalmente per delineare, dettagli fini e progetti completi o per creare disegni di disegni lineari redwork. Il programma posiziona automaticamente "Paint Line" su disegni artistici lineari e contorni di oggetti sottili. Per tutti gli oggetti "Paint line" è possibile regolare "Offset" e vari parametri Cutter.



Artwork outline La linea del contorno di Paint

Se si digita un valore "Offset", la "Linea di pittura" viene posizionata sulla distanza definita in base alla posizione del contorno iniziale. Se il valore è negativo, la "Linea di pittura" si sposta all'interno del contorno e se è positiva all'esterno. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset vengono automaticamente visualizzate in anteprima sul design. Puoi digitare qualsiasi valore che ti piace e premendo "Invio" viene applicato l'offset. Inoltre puoi cliccare sul campo e poi ruotare la rotellina del mouse, se ce n'è una. L'offset può assumere valori compresi tra -15 mm e 15 mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Paint ZigZag

Questo tipo di pittura viene applicato su oggetti di contorno spessi formando linee di pennello a zigzag strettamente posizionate lungo di esso. Viene generalmente utilizzato per riempire bordi e disegni di disegni al tratto. Generalmente tutti i disegni a linea spessa e i contorni dell'oggetto saranno riempiti con il tipo di pittura a penna ZigZag. Su questo tipo di pittura è possibile regolare la densità e produrre il disegno che si desidera dipingere con il pennello.

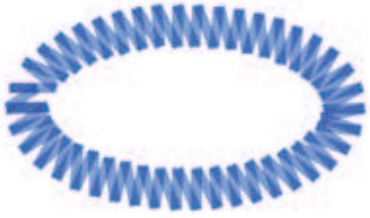


Artwork



Paint Zig-Zag

Utilizzando la proprietà "Densità" è possibile regolare la distanza tra le linee del pennello del contorno "Paint ZigZag". brush-lines. Una volta abilitata l'opzione di densità, è possibile digitare un valore di densità e premere "Invio" per applicare. Puoi anche fare clic all'interno del campo e ruotare la rotellina del mouse se ce n'è uno. Le modifiche vengono immediatamente visualizzate in anteprima nell'area di disegno e possono essere impostate facendo clic all'esterno del campo di densità. La Densità predefinita è 1,20 mm che garantisce una buona copertura dell'area. Se aumenti la densità di oltre 4 mm, il riempimento a vernice ZigZag cambierà in singole linee che non saranno collegate con una linea diagonale. Ciò significa che se due linee successive vanno oltre una larghezza di 2,5 mm, lo ZigZag passerà a linee singole.



Densità 3mm



Densità 5mm

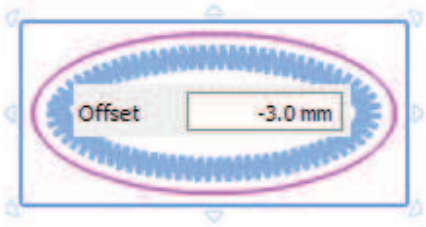
Se si digita un valore "Offset", "Paint Zi Zag" viene posizionato sulla distanza definita in base alla posizione del contorno iniziale. Se il valore è negativo, "Paint Zig Zag" si sposterà all'interno del contorno e se è positivo all'esterno. Il valore di offset predefinito è zero e può essere modificato solo da te. Eventuali modifiche apportate al valore di offset vengono automaticamente visualizzate in anteprima sul design. Puoi digitare qualsiasi valore che ti piace e premendo "Invio" viene applicato l'offset. Inoltre puoi cliccare sul

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

campo e poi ruotare la rotellina del mouse, se ce n'è una. L'offset può assumere valori compresi tra -15 mm e 15 mm.



Paint line offset



Paint Zigzag offset

Presets del taglierino

Tutti gli oggetti di pittura vengono prodotti posizionando un Pennello / Penna sulla taglierina digitale e quindi esportando il disegno sulla taglierina. Quando si esportano i disegni di pittura, il cutter deve essere istruito a utilizzare velocità più bassa e meno pressione per ottenere i migliori risultati. Queste sono alcune impostazioni che è necessario regolare per ciascun oggetto, qui in "Proprietà", utilizzando le seguenti proprietà (Pressione taglierina, Velocità, Passaggi) o nella finestra di dialogo "Esporta su taglierina". Per aiutarvi a selezionare le impostazioni corrette in base al materiale e al tipo di operazione, abbiamo preparato varie preimpostazioni operative. Fai clic sul pulsante Preset di Cutter e dal menu a discesa seleziona uno dei preset disponibili per Cutter e il materiale che intendi utilizzare. Questa selezione preimpostata riguarda solo gli oggetti selezionati. Ad esempio, per le attività di pittura per gli utenti che possiedono la taglierina artistica, è possibile selezionare il bordo predefinito, Paint. Dopo aver selezionato il preset vedrai i valori delle seguenti proprietà cambiare (Cutter pressure, Speed, Passes).

"Cutter speed": con questo valore, è possibile specificare la velocità con cui il cutter digitale produrrà il disegno. Questo valore assume valori da 0 a 100, 100 è la velocità massima supportata da ciascun cutter digitale. Alcuni dispositivi di taglio digitali potrebbero non consentire di regolare questo valore attraverso il nostro software, ma è possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Quindi la selezione della velocità attraverso questa proprietà potrebbe non essere applicata durante la produzione.

"Pressione del cutter": con questo valore, è possibile specificare la pressione (forza) che il cutter digitale utilizzerà sulla sua testa. Nel nostro caso, utilizzeremo un pennello / penna per il nostro taglierino digitale al fine di dipingere un disegno che la pressione deve essere inferiore rispetto a quando effettivamente usiamo una lama. Questo valore assume valori da 0 a 100, 100 è la pressione massima supportata da ogni taglierina digitale. Alcuni dispositivi di taglio digitali potrebbero non consentire di regolare questo valore attraverso il nostro software, ma è possibile apportare modifiche attraverso il pannello della macchina. Quindi il valore che hai selezionato può essere ignorato. Il valore della pressione varia da materiale a materiale, il materiale più spesso richiede più pressione e meno materiale.

"Passa": è possibile specificare il numero di passate con cui si desidera creare il disegno. In realtà definisce quante volte ogni forma sarà creata dalla macchina.

Rimuovi sovrapposizioni:

Questo è un filtro automatico che rimuove tutte le sovrapposizioni tra gli oggetti dei disegni vettoriali. Questo filtro utilizza l'Intelligenza artificiale e viene applicato solo dove necessario. L'applicazione del filtro

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

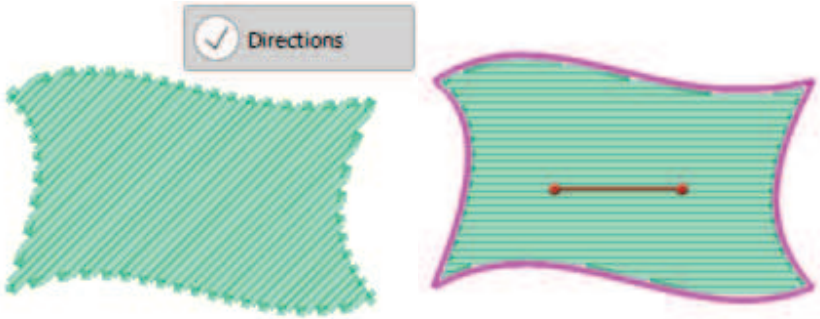
comporta la riduzione della vernice del pennello che verrà posizionata sul tessuto o su qualsiasi altro materiale utilizzato. È anche possibile modificare manualmente lo stato di sovrapposizione di ciascun oggetto. Ci sono tre opzioni possibili che puoi applicare su un oggetto specifico, Auto, Mai e Sempre. Auto è l'opzione predefinita che viene utilizzata per creare i migliori risultati possibili sul design. Quando l'opzione Mai viene applicata a un oggetto, l'oggetto specifico non taglierà mai gli oggetti che si sovrappongono. Ciò significa che tutti gli oggetti / forme che si trovano sotto gli oggetti selezionati verranno dipinti normalmente, colorando il tessuto con il colore dell'oggetto specifico. L'opzione opposta è sempre. Quando viene applicato a un oggetto specifico, taglia tutti gli oggetti che si sovrappone. Ciò significa che tutte le parti di oggetti / forme che si trovano sotto l'oggetto selezionato non saranno dipinte con il colore. Il software utilizza questo strumento per colorare il tuo design in modo più efficiente ed efficace. Lo strumento di ritaglio deve essere sempre utilizzato con cura o dopo l'impostazione Rimuovi l'opzione di sovrapposizioni su Mai.

Flusso dei Punti

Il flusso dei punti è una modalità operativa speciale che fornisce strumenti per regolare le direzioni delle linee di pittura e dividere gli oggetti in sezioni. Usando gli strumenti di flusso punti disponibili, puoi migliorare l'aspetto dei tuoi disegni. Quando si avvia il flusso di punti, per qualsiasi oggetto su cui si fa clic, nella parte superiore dell'area di disegno vengono visualizzate le opzioni di flusso di punti disponibili. Ad esempio, se si fa clic su un oggetto di riempimento Paint zig zag o Paint Row, vengono visualizzate tre funzioni: Direzioni, Dividi e Direzioni punti.



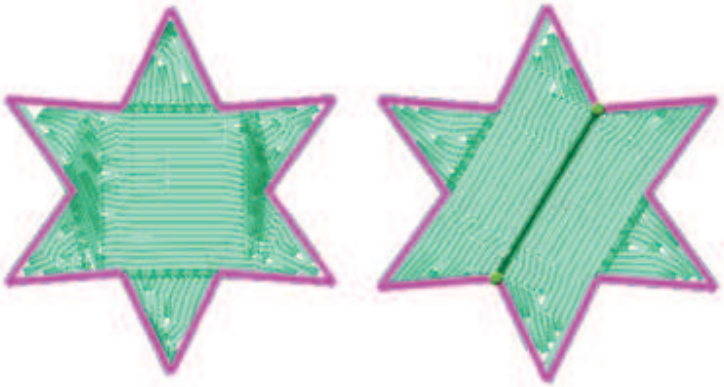
Se fai clic su un oggetto Paint Step vedrai solo l'opzione "Direzioni". Ad esempio, se avvii Stitch flow e fai clic su un oggetto Paint Step come l'immagine seguente, hai solo l'opzione Indicazioni e devi fare clic e trascinare per disegnare una linea che definirà la direzione delle linee di disegno. Una volta rilasciato il mouse, la direzione viene automaticamente applicata.



Allo stesso modo, se si fa clic su una forma di riempimento di Paint Row come nella seguente immagine, sono disponibili tutte le opzioni di flusso Punto. Fare clic per selezionare quale si desidera utilizzare. Usiamo "Dividi".

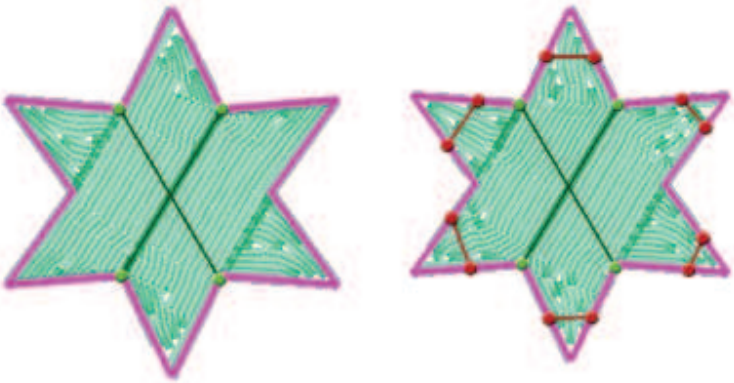


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



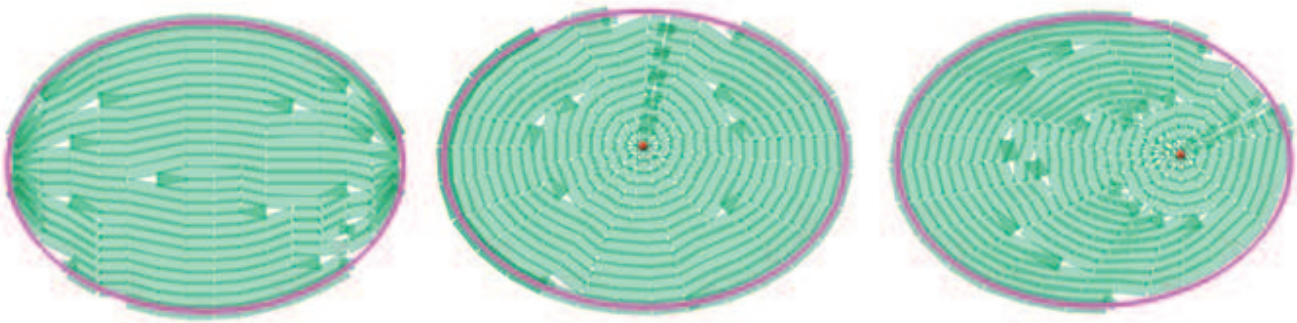
Ora puoi continuare ad aggiungere linee di divisione o passare a qualsiasi altro strumento. Allo stesso modo, se si avvia lo strumento Direzioni, è possibile aggiungere una o più linee di direzione prima di passare a un altro strumento.





La terza opzione dello strumento Flusso dei punti è "Punti direzionali" e appare solo sui tipi di punto "Riempi zigzag" e "Riempi riga di colore". Usando questa modalità, puoi specificare un punto su un oggetto e quell'oggetto sarà riempito con linee di colore a partire dal suo bordo esterno verso il punto selezionato.

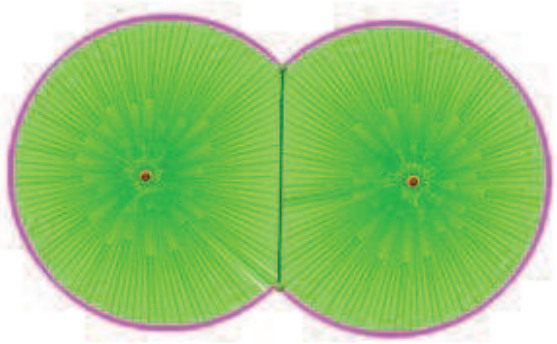




Direzione del punto sui punti di riempimento riga

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Puoi anche applicare più di una direzione di un punto su un oggetto ma solo se hai diviso l'oggetto in due o più sezioni.

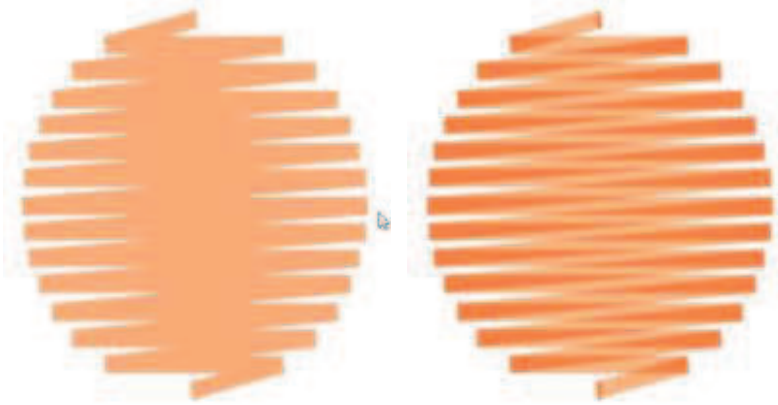


Puoi avviare lo strumento "Direzioni" usando Ctrl + Maiusc + D scorciatoia da tastiera (mac OS Cmd + Maiusc + D)

You can start the "Divide" mode using Shift+D keyboard shortcut (mac OS Shift+D).

Pittura realistica

Puoi abilitare o disabilitare l'opzione "Pittura realistica" dal menu "Visualizza". Abilitando l'opzione Realistic paint, il software proverà a creare un'anteprima più realistica del disegno Paint che hai creato. Le linee del pennello diventeranno trasparenti a un livello tale che le aree sovrapposte faranno apparire il colore più scuro. Questo ti darà un'anteprima più accurata del risultato finale. D'altra parte, se disattivi l'opzione Realistic Paint otterrai una copertura a tinta unita che è anche il modo predefinito in cui gli oggetti sono riempiti con linee di pennello. Questa è un'opzione molto utile che ti consente di avere un'anteprima migliore del risultato finale di Paint.

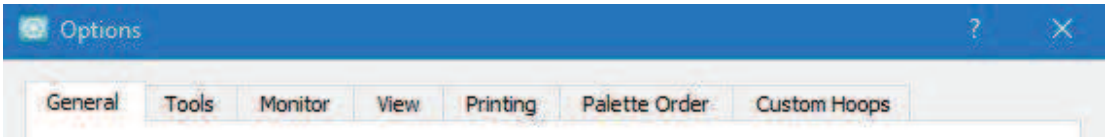


Paint Realistica Disattivato Paint Realistico Abilitato

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Preferenze software

In questa sezione presenteremo la finestra di dialogo "Opzioni" e come impostare le preferenze per i vari aspetti del software. È possibile avviare la finestra di dialogo "Opzioni", utilizzando "Opzioni" del menu "Strumenti" o premendo il tasto di scelta rapida Ctrl + T. Per gli utenti Mac OS vai al menu "Artistic" - "Preferenze" o usa i tasti "Cmd +". Nella finestra di dialogo che appare puoi modificare le proprietà in ogni scheda del menu.



Fare clic su ciascuna scheda, sull'immagine sopra, per visualizzare le loro opzioni.

Generale

Nella scheda "Generale" della finestra di dialogo "Opzioni" è possibile selezionare una lingua per l'interfaccia utente, è possibile gestire "Livelli di annullamento" e "Passi di backup automatici" e infine selezionare il sistema di misurazione e le relative opzioni. È possibile aumentare o diminuire i programmi "Annulla livello" in base alle proprie esigenze. Il numero che definisci è il numero di operazioni che puoi annullare.

Il pulsante "Aggiorna manuali" appare solo se è disponibile un aggiornamento per la lingua attualmente selezionata.

> Nota: i livelli alti di annullamento acquisiscono più memoria di sistema.

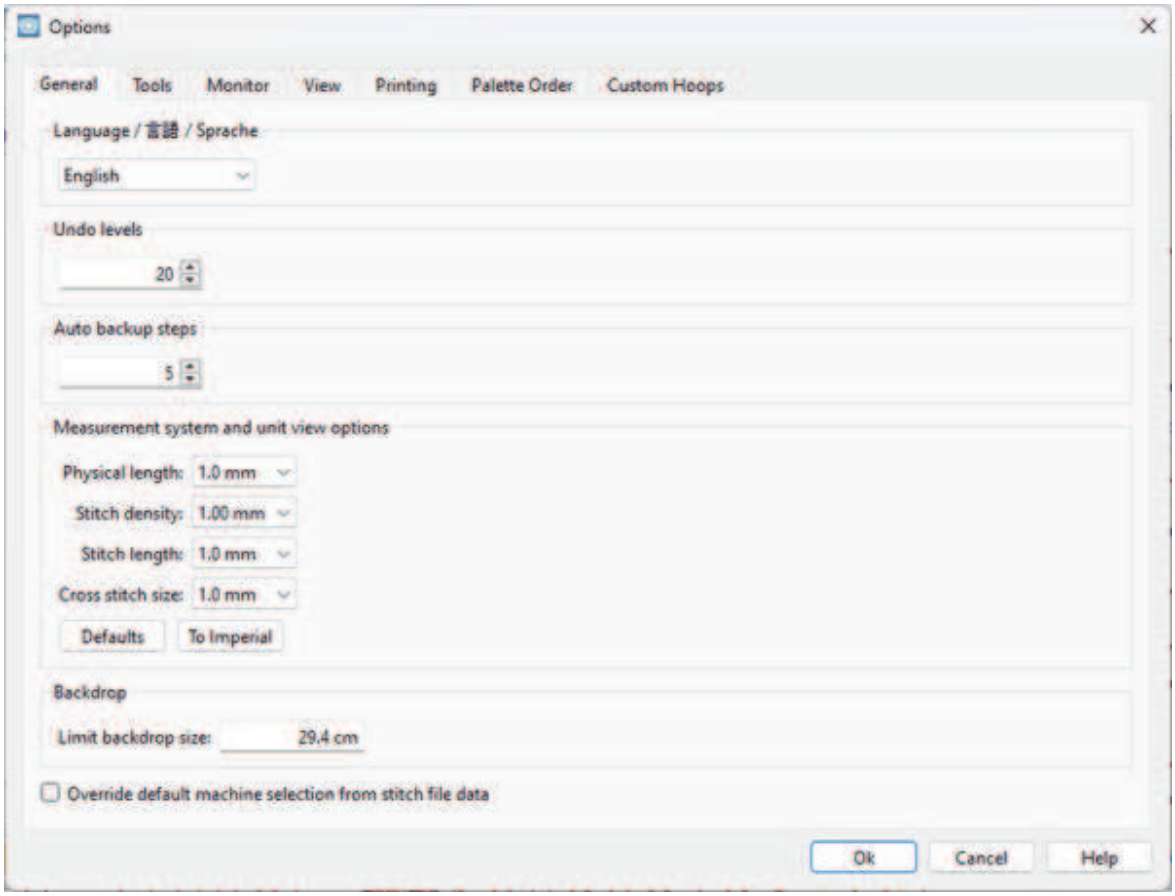
Con l'opzione "Passaggi di backup automatico" puoi impostare dopo quante delle tue azioni si verificherà un backup automatico. Ad esempio, se la procedura di backup automatico è impostata su 5, il software eseguirà un backup ogni 5 modifiche apportate al progetto.

È possibile selezionare il "Sistema di misura" del programma, per impostazione predefinita i programmi mostrano tutti i valori di misurazione in Metrica (mm). Se desideri visualizzare "Pollici", puoi usare il pulsante "A imperiale" e questo cambierà la visualizzazione di tutte le misure in pollici.

È possibile regolare la "Dimensione limite dello sfondo" digitando un nuovo valore. Questo valore numerico specifica la larghezza o l'altezza massima di qualsiasi immagine importata. Se una qualsiasi delle dimensioni dell'immagine importata (larghezza o altezza) è maggiore del "limite dimensioni dello sfondo" predefinito (29,5 cm), i valori di risoluzione (larghezza, altezza e dpi) sonoadattato automaticamente per corrispondere a questo limite.

Selezionando l'opzione "Sostituisci la selezione della macchina predefinita dai dati del file da ricamo", la macchina predefinita cambierà in base al file da ricamo importato, come .pes, .jef ecc. Pertanto, se si importa un file .jef e la macchina predefinita era impostata su Brother, la macchina cambierà automaticamente in Janome. Attualmente i formati dei file da ricamo supportati sono . pes, .jef, .jef+e .jpx.

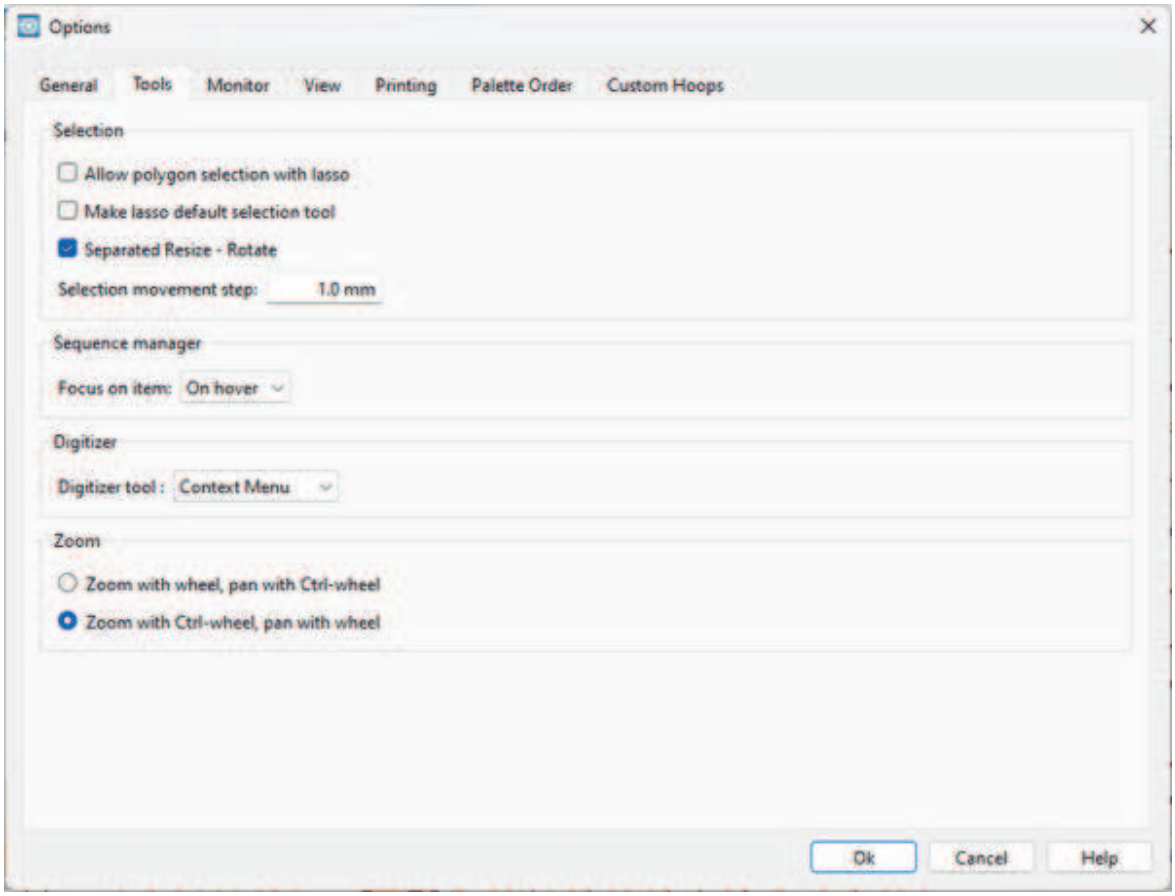
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Strumenti

Nella scheda "Strumenti" è possibile modificare alcune opzioni sugli strumenti di selezione, lo stato di messa a fuoco del gestore di sequenza e la selezione di una modalità per lo strumento del digitalizzatore.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Selezione

- Se selezioni "Consenti selezione poligono con lazo", attiverai una funzione extra dello strumento Lazo. Questa funzione ti consente di disegnare segmenti rettilinei di un bordo di selezione. Per disegnare un bordo di selezione con bordi retti, avviare lo strumento Lazo e ogni volta che si desidera creare una linea mentre si effettua una selezione lazo, è necessario fare clic due volte per definire il punto iniziale della linea e il punto finale della linea. Quando il tuo ultimo bordo dritto della tua selezione raggiunge il punto iniziale, verrà creato il poligono di selezione che attiva tutti gli oggetti di progettazione che circondano.
- È possibile impostare "Lazo" come strumento di selezione predefinito, utilizzando "Crea strumento di selezione predefinito lazo".
- Il software ha 2 modalità operative per le trasformazioni. L'impostazione predefinita è "Separa ridimensionamento - ruota" e questo significa che per impostazione predefinita quando si seleziona un oggetto si hanno maniglie "Scala-Scala" e si deve fare clic sull'oggetto per passare alle maniglie "Ruota-inclinate". Ulteriori informazioni sono disponibili sull'argomentoTrasforma gli oggetti.
- Nel campo "Selezione movimento" è possibile specificare la distanza che si desidera spostare di un oggetto ogni volta che si preme il "tasto freccia" sulla tastiera. Il movimento del passo predefinito è 1 mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

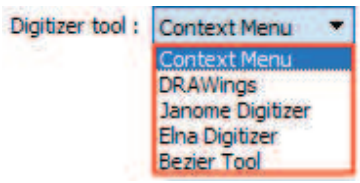
Manager sequenza

Usando il menu a discesa "Focalizza sugli oggetti" puoi specificare quando gli oggetti nell'area di lavoro saranno focalizzati quando lavorerai con il gestore di Sequenza. Per applicare questa opzione, fare clic su OK nella finestra di dialogo e riavviare il software.

- On Hover: Selezionando questa opzione ogni volta che si passa con il mouse su un oggetto nel gestore Sequenza, questo verrà immediatamente messo a fuoco (evidenziato e centralizzato nella porta di visualizzazione del software).
- On Click: Selezionando questa opzione ogni volta che si fa clic su un oggetto nel gestore Sequenza, quest'ultimo verrà messo a fuoco (evidenziato e centralizzato nella porta di visualizzazione del software) immediatamente.
- Mai: selezionando questa opzione l'opzione di messa a fuoco sarà disabilitata.

Digitizer

In generale, usando le "Forme di contorno"  strumento è possibile creare oggetti di curva o linea collegati. Poiché questo è lo strumento di digitalizzazione più utilizzato, abbiamo pensato che fosse meglio fornire varie modalità operative, in modo che gli utenti abituati a diversi software di progettazione, come i programmi di progettazione vettoriale, trovassero più facile familiarizzare con l'uso di questo strumento. Utilizzando il menu a discesa "Strumento digitalizzatore" è possibile selezionare una modalità operativa per lo strumento contorni. Tutte le modalità operative hanno le stesse funzionalità che la differenza sta nel modo di perforare, maggiori informazioni sulle modalità operative e il loro utilizzo è disponibile su Forme del contorno argomento.



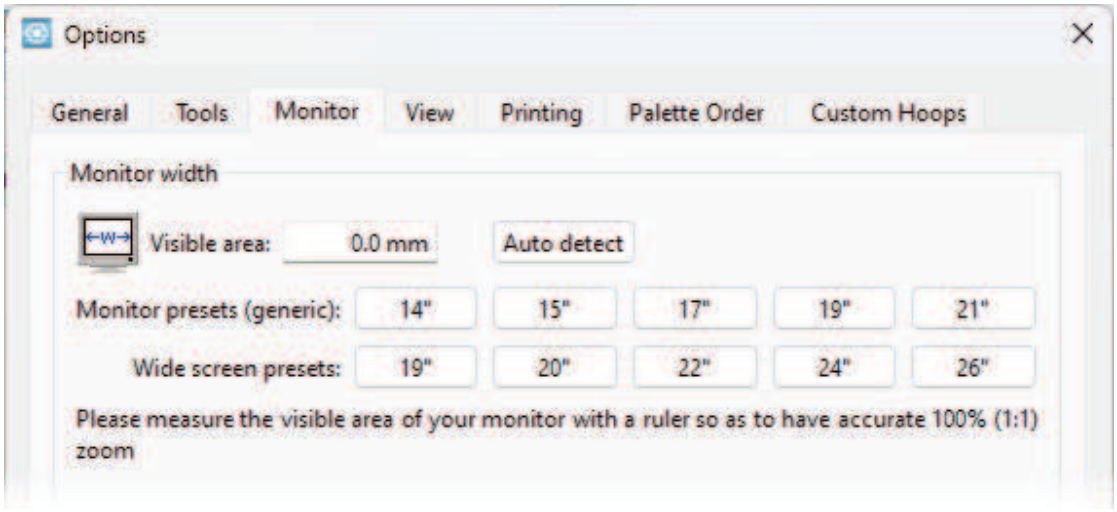
Infine, il pulsante delle opzioni di Adv.Scanner include impostazioni speciali per lo scanner. Si prega di non apportare modifiche su queste opzioni. Queste opzioni devono essere modificate solo in occasioni speciali da personale esperto.

Monitor

Nella scheda "Monitor" è possibile definire la larghezza effettiva del monitor. Questo è importante se si desidera visualizzare i disegni dei punti nelle loro dimensioni reali quando si fa clic su selezione zoom 100% dalla barra degli strumenti standard. Per trovare la larghezza del tuo monitor puoi misurare l'area visibile con un righello. Il risultato della misura deve essere inserito nel campo di testo Area visibile nel formato metrico corretto. Un altro modo per definire la larghezza del tuo monitor è conoscere le dimensioni del tuo monitor in pollici e semplicemente cliccando sul rispettivo pulsante di dimensioni preimpostate del monitor. Il programma imposterà automaticamente la larghezza del tuo monitor. Infine, utilizzando l'opzione "Rilevamento automatico", il programma proverà a rilevare automaticamente le dimensioni del monitor. Per

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

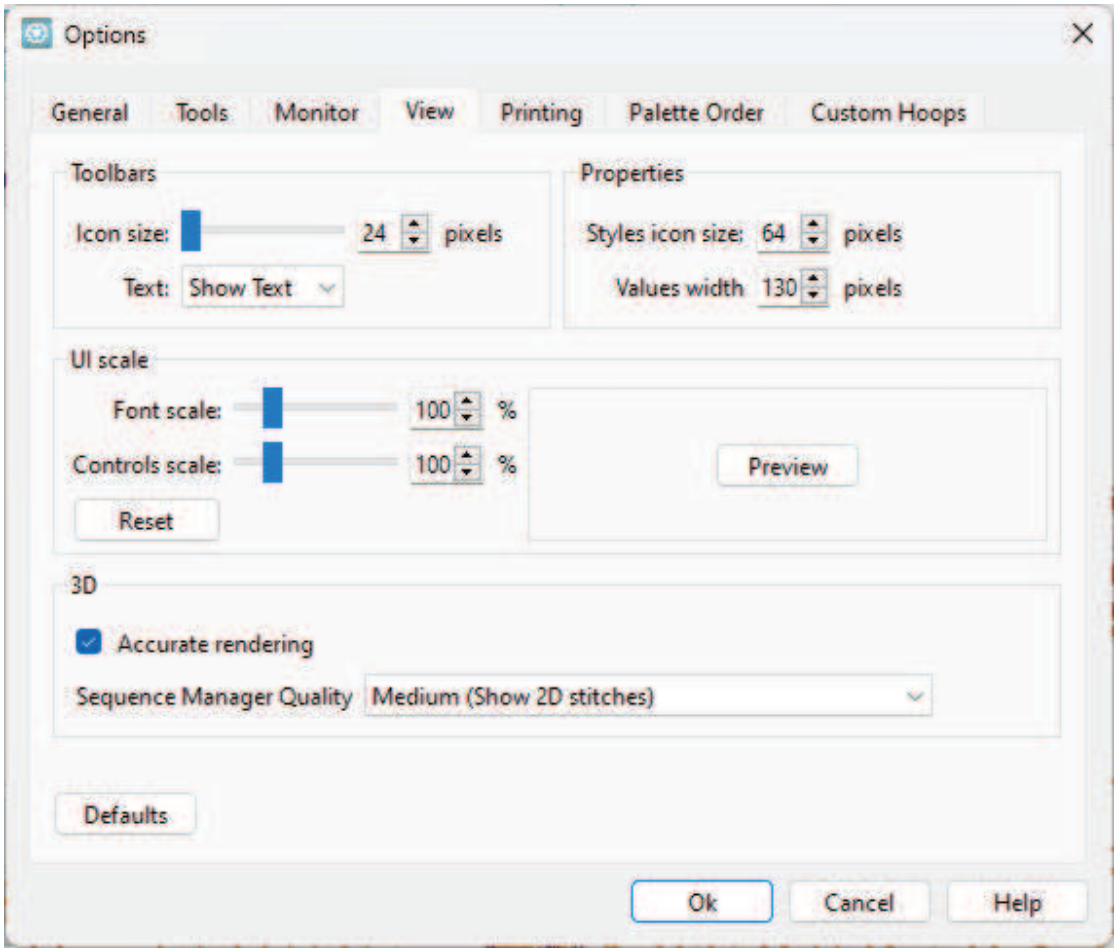
attivare le modifiche devi fare clic su "OK" nella finestra di dialogo "Opzioni". La prossima volta che proverai a visualizzare il disegno del punto con lo zoom al 100%, la dimensione del tuo disegno sarà quella reale.



Visualizza

Nella scheda "Visualizza" è possibile regolare la visualizzazione delle barre degli strumenti. È possibile modificare le dimensioni delle icone "Tipo di punto", delle "Icone stile" e delle icone della barra degli strumenti "Standard" e "Strumenti". È inoltre possibile selezionare se il testo "Etichetta" verrà visualizzato o meno e la posizione dell'etichetta.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Proprietà

- Dimensione delle icone degli stili: In questo campo numerico è possibile specificare la dimensione delle icone "Stile" della barra degli strumenti "Proprietà". Il numero di questo campo indica la dimensione in pixel delle icone. È possibile inserire l'esatta dimensione desiderata o regolare la dimensione facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotella del mouse se presente. La dimensione dell'icona degli stili non può essere superiore a 64 pixel.
- Larghezza valori: in questo campo numerico è possibile specificare la larghezza dei valori della barra delle proprietà. È possibile inserire la dimensione esatta desiderata o regolare la dimensione facendo clic sulle frecce accanto al valore o facendo clic sul valore e ruotando la rotellina del mouse se presente. La "larghezza dei valori" della barra degli strumenti Proprietà non può essere inferiore a 100 pixel.

Barre degli strumenti

Utilizzando la barra di traccia "Dimensione icone" è possibile definire la dimensione delle icone per la barra degli strumenti "Standard" nell'area superiore dell'applicazione e per la barra degli strumenti "Strumenti" nell'area sinistra dell'applicazione. Il numero definito è la dimensione dell'icona in pixel. Inoltre, è possibile scegliere se visualizzare o meno il testo dell'etichetta accanto a ciascuna icona.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Scala Ui

Utilizzando le barre di traccia "Scala caratteri" o "Scala controlli" è possibile scalare i "caratteri" visibili o i "controlli" del software in generale. Con il pulsante "Reset" è possibile ripristinare la scala predefinita dell'interfaccia utente.

Infine, utilizzando il pulsante "Defaults" è possibile ripristinare i valori predefiniti nella scheda "View", ad eccezione di "UI Scale" che ha un'opzione separata "Reset". Per applicare tutte le regolazioni effettuate, è necessario fare clic sul pulsante "OK" della finestra di dialogo "Opzioni" e riavviare il software. Al successivo avvio del software, tutte le modifiche apportate avranno effetto immediato.

3D

In questa sezione è possibile regolare le impostazioni 3D del software.

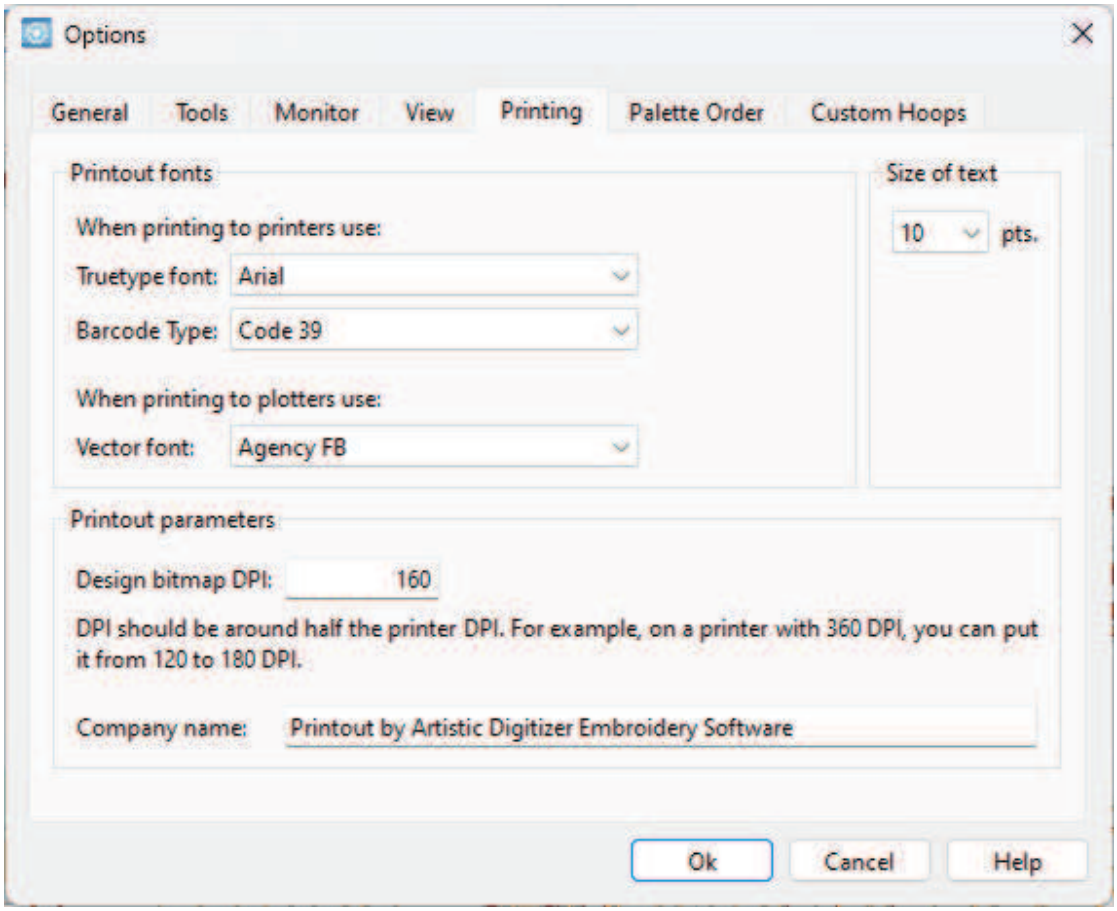
- Selezionando l'opzione "Rendering accurato", la qualità 3D sarà migliore e più accurata.
- Dal menu a discesa "Qualità gestore sequenze" è possibile selezionare la qualità delle forme sul gestore sequenze. È possibile impostare la qualità su "Bassa (mostra il contorno quando possibile)", Media (mostra i punti 2D) o "Alta (mostra i punti 3D)".

Queste impostazioni influenzano la velocità del software e la qualità della resa 3D.

Stampa

Nella scheda Stampa è possibile regolare i caratteri di stampa, le dimensioni del testo e i parametri di stampa.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Caratteri stampati

Nell'opzione "Font di stampa" è possibile impostare il "font True Type" che la stampante utilizzerà per la stampa, il "font vettoriale" che il plotter utilizzerà per la stampa e il "tipo di codice a barre" che si preferisce visualizzare nella stampa. I "tipi di codice a barre" supportati sono il "Codice 39" e il "Codice 39 esteso".

Inoltre, nell'opzione "Dimensione del testo" è possibile specificare la dimensione dei caratteri nella stampa. Fare clic sul menu a discesa e selezionare una dimensione.

Parametri di stampa

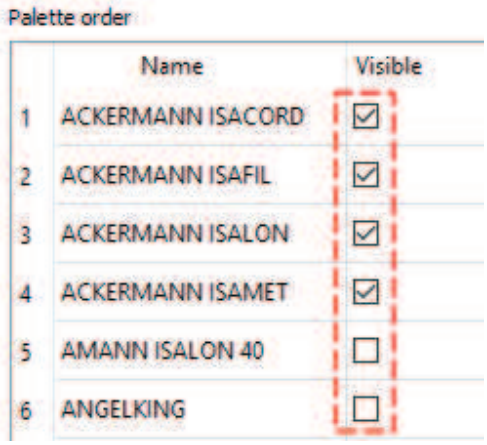
Nei "Parametri di stampa" è possibile definire il "DPI" (Dots Per Inch) della stampa e il "nome-slogan" che verrà aggiunto alla stampa. La definizione del "DPI" della stampa è importante per la qualità della stampa. Il valore DPI che deve essere inserito nel campo "Design bitmap DPI" e dovrebbe essere circa la metà del DPI di cui è capace la stampante. Ad esempio, su una stampante con 360 dpi, è possibile impostare il valore da 120 a 180 dpi. Nel campo "Nome dell'azienda" è possibile aggiungere il nome della società o uno slogan che si desidera visualizzare nella stampa.

Ordine paletta

Utilizzando la scheda "Ordine tavolozza" è possibile selezionare quale delle "palette di colori" disponibili sarà visibile e modificare l'ordine in cui appaiono nell'elenco colori "Gestione colori".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Utilizzare la casella di controllo accanto a ciascuna delle tavolozze dei produttori di fili disponibili per selezionare quali di questi saranno disponibili nell'elenco colori di Gestione colori o scheda colori.



Inoltre è possibile selezionare una delle tavolozze disponibili e trascinare in un'altra posizione dell'elenco e proprio così è possibile spostare le tavolozze più utilizzate nella posizione più comoda.



Impostare paletta colori predefinita

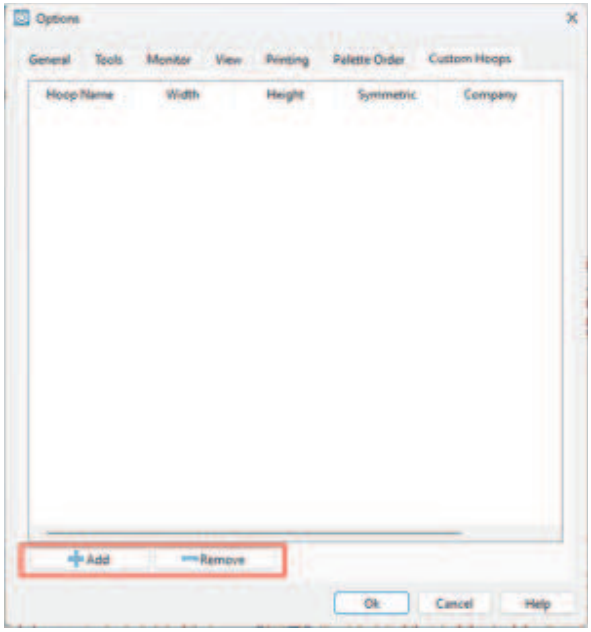
È inoltre possibile selezionare la tavolozza predefinita del produttore che verrà utilizzata per qualsiasi nuovo disegno utilizzando la casella combinata "predefinita". Se si desidera lavorare con i colori RGB, è possibile abilitare l'opzione "RGB come predefinito" nella parte inferiore della finestra di dialogo.



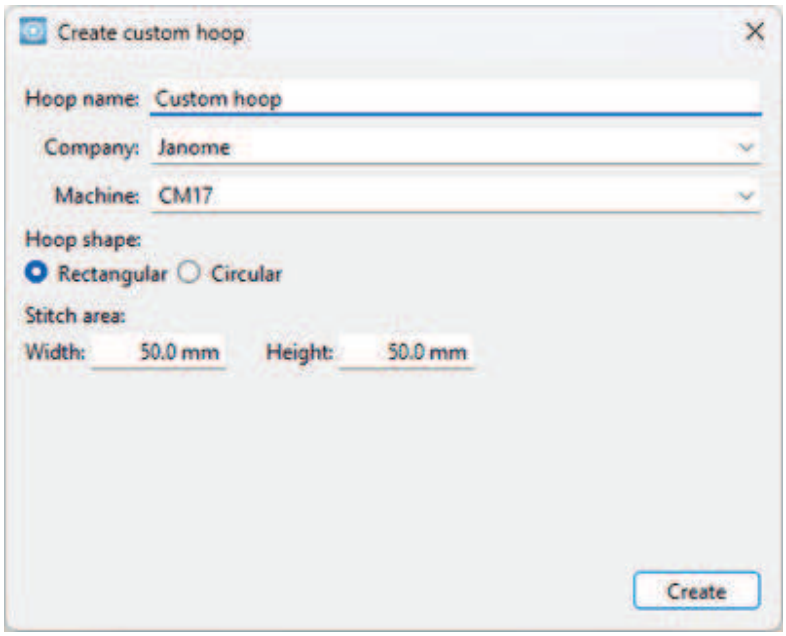
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Telai personalizzati

Nella scheda "Telai personalizzati" della finestra di dialogo "Opzioni" crei i cerchi personalizzati se stai utilizzando un telaio non disponibile nell'elenco dei telai.Facendo clic sul pulsante "Più" verrà visualizzata la finestra di dialogo del telaio personalizzato in cui è possibile definire un nuovo telaio personalizzato con le dimensioni preferite. Il telaio che creerai verrà aggiunto all'elenco dei cerchi per la macchina selezionata, permettendoti di riutilizzarlo tutte le volte che vuoi. Le dimensioni da inserire devono essere le dimensioni fornite dal produttore del telaio per il telaio specifico.



Per creare un telaio personalizzato devi impostare le dimensioni che desideri avere, seleziona il produttore della macchina e il modello della macchina, seleziona la forma del telaio e definisci un nome, quindi aggiungilo all'elenco dei telai premendo il**Aggiungi**bottone



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- **Nome telaio - Descrizione:** La prima opzione che hai è digitare ilNome telaio - Descrizione nel rispettivo campo. La descrizione del nome che inserirai in questo campo sarà il nome che visualizzerai nel file Seleziona Telaio menu a discesa. Se si dimentica di compilare questo campo, il software ti chiederà di farlo. È buona norma anche aggiungere sempre una descrizione del telaio (Ovale, Rettangolo arrotondato ecc.) E delle sue dimensioni nel Nome telaio - Descrizione campo, per essere più facile per te decidere quale devi usare.
- **Produttore della macchina :** Seleziona il produttore della macchina su cui stai utilizzando questo telaio.
- **Modello di macchina:** Seleziona il modello della macchina, il telaio verrà elencato sui telai disponibili della macchina selezionata.
- **Forma del telaio :** Seleziona se il nuovo telaio sarà rettangolare Rettangolo o Circolare.
- **Larghezza:** nel Larghezza campo valore è possibile inserire la larghezza del telaio che si desidera utilizzare.
- **Altezza:** nel Altezza **:**campo valore è possibile inserire l'altezza del telaio che si desidera utilizzare.

Dopo aver regolato le opzioni, è possibile salvare il telaio premendo il pulsante "Crea" che aggiungerà il telaio all'elenco dei cerchi della macchina selezionata. Per usare il telaio che hai creato devi Selezionare un telaio attraverso la scheda "Benvenuto" o usando l'icona "Macchina / Telaio" sulla barra degli strumenti.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- A -

A curva 203
A linea 203
Abbreviazioni 241
Aggiornamento 17
Aggiungi - elimina i nodi 203
Aggiungi del testo 239
Aggiungi le linee guida 150
Aggiungi nuovi oggetti come cloni 218
Aiuto 20
Allinea 219
Altezza 177
Altezza dello specchio 217
Ambiente trapunto 301
Angolo iniziale Poligono 173
Angolo iniziale Stella 174
Annulla 229
Applicazione
  Sequenza 387
Applicazione distanza telaio fuori 438
Apri come sfondo 60
Aprire i file DRAW 46
Aprire il disegno 46
Aree sovrapposte nei monogrammi 257
Arrangiamento 306
  Arrangiamento misto 350
  Circolare 179
  Rettangolare 179
  Sul contorno dell'oggetto 341
Arrangiamento circolare 187
Arrangiamento dello schema di riempimento 308
Arrangiamento e cloni 346
Arrangiamento nel riempire 308
Arrangiamento rettangolare 181
Artistic Edge 116
Avanti di uno 272

- B -

Bacchetta magica 163
Barra degli strumenti
  Misurare 141
  Stampa 90
Bordo Automatico 196

- C -

Cambia colori 264
Cambia il telaio 444
Cambia la larghezza del pennello 544
Chiave Software 16
Cloni 218
Colore contorno predefinito 264
Colore degli oggetti del testo 264
Colore degli oggetti grafici 264
Colore di riempimento predefinito 264
Coltello 300
Combinare 226
Contorni vicini 203
Contorno 264, 408, 551
  Cordoncino seriale 412
Contorno di cristallo / riempimento a penna 501
Contorno in oggetto 227
Converti
  Ambiente trapunto 293
  Bordo Automatico 293
  Coltello 293
  Converti contorno a oggetto 293
  Converti in curve 293
  Converti riempimento alla linea centrale 293
  Crea contorni dalla formae 293
  Crea floreale 293
  Crea riempimento dalla formae 293
Converti a Redwork 303
Converti contorno in oggetto 227
Converti in curve 85
Copia 210
Cordoncino
  Coompensazione 368
  Densità 368
  Pattern 368
  Rimuovi le sovrapposizioni 368
  Sequenza 368
  Sovrapposizioni 368
  Stili 368
Cordoncino seriale
  Compensazione 412
  Densità 412
  Imbastitura 412
  Pattern 412
Cornice 250
Cosa c'è di nuovo 22
Crea ellissi 166
Crea floreale 295
Crea forme automatiche 163
Crea i trapezi 171
Crea oggetti 155
Crea parallelogrammi 171
Crea Poligoni 173

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Crea rettangoli 170
Crea Stelle 174
Crea torte 167
Crea un designo con cristalli 470
Crea un disegno tagliato da zero 508
Cristalli 466
  Inserisci forme di cristallo 469
Cristalli singoli 164
Cristalli sovrapposti 144, 505
Croce 396, 397

- D -

Dalla fotocamera 82
Dallo scanner 84
Di fronte al disegno 272
Dietro al disegno 272
Dimensione 213
Dimensione cella 397
Dimensione del raggio della Stella 174
Dimensione della cella 396
Disegni di cristallo 470
Disegni di pitture 536
Distanza di taglio in punto croce 438
Distanza rasafilo tra gli oggetti 438
Distribuisci 219
Dividi Contorno 208
Dividi oggetto 300
Doppio Passaggio 408
Double pass 408
Dropbox 97
DXF 107

- E -

Edit nodes 200
Edit shape nodes 200
Editor dei nodi 200
Editor dei punti 232
Elimina 210
Elimina punti 236
Ellissi 166
Esporta
  Su Dropbox 97
Esporta alla taglierina 105, 108
Esporta cristalli
  A DXF 107
  A HPGL 107
  A SVG 107
Esporta il disegno 97
  Dxf 105
  File Vector 104
  Trapunta 105
Esporta su Dropbox 97
Esporta su dxf 105
Esporta su file vector 104
Esporta su taglierini
  Artistic Edge 116
  Configurazione wireless 116
Esporta un disegno
  Immagine del ricamo 102
Esporta un'immagine da ricamo 102
Esportare su trapunta 105

- F -

Fai la stessa altezza 222
Fai la stessa dimensione 222
Fai la stessa larghezza 222
Floreale 337
  Aggiungi forma come foglia 295
  Aggiungi forme come fiore 295
Fonte di luce 144
Formati dei file 88
Forme 165
Forme già pronte 165

- G -

Generale 436
Generale - Proprietà del designo 437
Gestione del colore 260, 266, 541
Gestione File 124, 127
Gestore delle Sequenze 273
Griglia 145
Gruppo 225

- H -

HPGL 107

- I -

Immagine dalla fotocamera 82
Importa
  Bitmap 55
  Ricamo 55
  Vettore 55
Importa bitmap dallo scanner 84
Importa file da ricamo 85
Imposta il colore della penna 264

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Imposta il colore di riempimento 264
Imposta il colore predefinito 264
Imposta la sorgente luminosa 144
Impostazioni 559
Impostazioni della stampante 90
Impuntura 354, 408
  Passaggio Singolo 408
  Passaggio Triplo 408
  Singolo passaggio 408
  Spessore 408
  Stili 408
  Thickness 408
  Triplo passaggio 408
Inclina 215
Inclinazione 215
Incolla 210
Indietro di uno 272
Inizia l'angolo della torta 167
Inserisci forme 165
Inserisci il simbolo 288
Inserisci punti 236
Installazione 12
Inverti la selezione 132

- L -

Larghezza 177
Larghezza dello specchio 217
Lavorare con i file 45
Length 408
Libreria Clipart 289
Linee guida 150
Lunghezza 408

- M -

Mantieni la sequenza di oggetti sovrapposti, anche se tagliati 438
Manuale Utente 20
Matrice
  Vite floreale 325
Modellare
  Intersecare 223
  Saldare 223
  Tagliare 223
Modelli di riempimento di cristallo
  Adatta alla forma 495
  Adatta alla linea 500
  Circolare 486
  Contorno 491
  Linea singola 494
  Rettangolo 481
Modifica curve 203
Modifica didascalia 254
Modifica floreale 295
Modifica la forma dei nodi 200
Modifica la forma del testo 245
Modifica modello monogramma 254
Modifica nodi 200
Modifica oggetti 200
Monogrammi 253
  Aree sovrapposte 257
  Modifica didascalia 254
  Modifica modello monogramma 254
Movimento a scatto 235

- N -

Nessun contorno 408
Nessun taglio di filo all'interno di oggetti combinati 438
Nessuno Riempimento 368
Nessuno selezionato 132
Nomi multipli 285
Numero di lati del Poligono 173
Numero di raggi della Stella 174
Nuovi oggetti come cloni 218

- O -

Object properties 365, 408
  Running 408
Oggetti di dimensioni automatiche 222
----OLD_KEYWORDS----Doppio passaggio 408
----OLD_KEYWORDS----Proprietà degli oggetti 365
Opzioni
  Generale 559
  Monitor 562
  Ordine di tavolozza 566
  Stampa 565
  Strumenti 560
  Vista 563
Opzioni dello strumento 177
Opzioni di ottimizzazione 438
Ottieni l'immagine dalla fotocamera 82
Ottimizzatore 436
Outline Automatico 196

- P -

Paint Realistico 557
Paint Stitch 400

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Paint transformations 545
PaintStitch 400
Parallelogrammi 171
Parametri stencil 530
Penna 264
Penna di cristallo riempita 501
Photo stitch 398
Pitture 536
Poligoni 173
Ponte dello Stencil 208
Posizionamento del testo 246
Progetti di trapuntatura. 393
Proprietà
  Applicazione 387
Proprietà degli oggetti
  Nessuno Riempimento 368
  Riempimento 367
Proprietà del disegno 436
  Generale 437
  Ottimizzatore delle proprietà del disegno 438
Proprietà dello sfondo 60
Proprietà dell'oggetto
  Contorno 408, 551
  Cordoncino 368
  Cordoncino seriale 412
  Croce 396, 397
  Impuntura 408
  Nessun contorno 408
  Raso 375
  Riempimento 546
  Riempimento a linee 382
Proprietà taglio 513
Punti
  Inverti la selezione 233
  Nessuno selezionato 233
  Seleziona tutto 233
  Selezione rettangolo 233
  Un solo click di selezione 233
Punti finali alla connessione più vicina, anche su rasafili 438
Punto croce 396, 397
  Croce 396, 397
  Dimensione cella 396, 397
  Sfondo 396, 397
Punto raso 354

- Q -

Quilt
  Quilt block 301

- R -

Raso
  Compensazione 375
  Densità 375
  Imbastitura 375
  Lunghezza 375
  Pattern 375
  Rimuovi le sovrapposizioni 375
  Sequenza 375
  Stili 375
Redwork 303
Requisiti di sistema 12
Rettangoli 170
Ricamo 354
Ricamo leggero 363
Ricamo leggero normale 363
Ricamo liscio 363
Ricamo normale 363
Ricamo pesante 363
Ricamo super leggero 363
Ricerca 47
Ricerca del disegno 47
Ridisegna lentamente
  Muovi tra gli oggetti - Punti 147
  Simulazione 147
Ridurre al minimo i cambiamenti di colore 438
Riempimento 367, 546
Riempimento a linee
  Densità 382
  Lunghezza 382
  Pattern 382
  Rimuovi le sovrapposizioni 382
  Sequenza 382
  Stili 382
Riempimento a rete 391
Riempimento a Stipple 393
Riempimento del contorno di cristallo 501
Riempimento di cristallo
  Parametri 476
Riempire 264
Rimuovi le sovrapposizioni 229
Riordina 272
Riordina oggetti 272
Riorganizzare 279
Ripetizioni 396, 397
Ripristina 229
Rotondità 170
Running
  Single pass 408

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Running
Styles 408
Thickness 408
Triple pass 408
Ruotare 216

- S -

Salva 88
Salva come 88
Salvare i disegni 88
Satin Tipo di punto seriale 354
Scala 213
Scheda di riferimento rapido 39
Schema di arrangiamento del riempimento
Adatta alla forma 321
Adatta alla linea 323
linea singola 320
Riempimento circolare 314
Riempimento del contorno 318
Schema di arrangiamento del riempimeto
Riempimento rettangolare 311
Scrittura 239
Select Fabric 363
Seleziona con il mouse
Laccio 130
Rettangolo 130
Singolo clic 130
Seleziona il tessuto 363
Seleziona nel manager della sequenza 135
Seleziona nodo 202
Seleziona per colore 134
Seleziona per colore della penna 265
Seleziona per colore di riempimento 265
Seleziona per Qualsiasi colore 265
Seleziona per tipo di punto 133
Seleziona punti 233
Seleziona tutto 132
Selezione del colore 265
Selezione del tessuto 363
Selezione per Cristalli 135
Selezioni 130
Selezioni per colore 265
Separa 225
Separare 226
Sequenza di ricamo 458
Sequenza di ricamo automatica 458
Sequenza di ricamo manuale 462
Settings 559
Sfondo 60, 396, 397
Simbolo 288
Single crystals 164
Smart text 241
Spazio di lavoro 30
Specchiamento degli oggetti 217
Spessore del contorno 177
Sposta i punti 235
Spostare gli oggetti 209
Spostare i nodi 203
Stampa e taglia 517
Stampa il disegno 91
Stampa l'opera 95
Stampa modelli di taglio 120
Stampa tagliata 120
Stencil 523
Disegni stencil 524
Stessa altezza 222
Stessa dimensione 222
Stessa larghezza 222
Stippling 393
Stop all'angolo della torta 167
Strategia di ottimizzazione 438
Da destra a sinistra 438
Da grande a piccolo 438
Da sinistra a destra 438
Dal basso verso l'alto 438
Dall'esterno all'interno 438
Dall'interno verso l'esterno 438
Strumenti di digitalizzazione 155
Contorni delle forme 156
Forme a mano libera 161
Strumenti di disegno 155
Strumento di direzione 555
Strumento direzioni 429
Strumento Dividere 429, 555
Strumento per misurare 141
SVG 104, 107
System requirements 12

- T -

Taglia 210, 508
Taglia un disegno da zero 508
Tagliare
Contorno 513
Cordoncino seriale 513
Dividere 513
Impuntura 513
Impuntura prima 513
Offset taglio 513
Parti scartate 513
Riempimento rete 513

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tecniche 34
Telaio 147
Testo 239
Testo sul tracciato 246
Tipi di punto 354
Tipo di punto 133
Tipo di punto croce 354
Tipo di punto di riempimento riga 354
Tipo di punto satinato 354
Torte 167
Traccia 57
Transformazioni 545
Trapezi 171
Trapezio inclinato 171
Trapunta 105
Trapunto
    Blocco trapuntato 301
Trasforma 211
Trasformazioni 200

- U -

Unire i nodi 207

- V -

Vettore 56
Vettoriale 426
Vista
    Anteprima 3D 142
    Punti 142
    Punti di affondamento 142
    Struttura 142
Vista del telaio 147
Visualizza - Nascondi nodi 237
Visualizza griglia 145
Visualizza spessore 143
Visualizza strumenti 140
Vite floreale 295
    Capovolgi i rami 325
    Capovolgi la vite 325
    Scala del fiore 325
    Scala della foglia 325

- X -

X asse 177

- Y -

Y asse 177

- Z -

Zoom
    Ingrandire 140
    Panoramica 140
    Zoom precedente 140
Armonia 268
Bitmap 57

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.