



PIKAOHJE DESIGN CENTERIN KÄYTTÖÖN

KIRJONTAKUVION SUUNNITTELU JA TOTEUTUS TIETOKONEOHJELMALLA PE-DESIGN 8. OHJE BROTHERIN KIRJOVILLE KOTIOMPELUKONEILLE, KOTIKIRJONTAKONEILLE SEKÄ KONEELLE PR-620/600II/600

I VALITSE TAI PIIRRÄ KUVIO, JONKA POHJALTA KIRJONTAKUVIO TEHDÄÄN

- Kuviossa on oltava selkeät ääriviivat (esim. sarjakuvahahmot, värityskirjojen kuvat tms). Paras kuvio on pelkkä ääriviivapiirros, sillä ohjelma muuttaa kuvion aina ensin mustavalkoiseksi ääriviivakuvioksi, johon myöhemmin annetaan halutut värit ja pistot.
- Jos kuviossa ei ole selkeitä ääriviivoja, käsittele kuviota jollakin kuvankäsittelyohjelmalla TAI aseta puhdas tulostuspaperi kuvion päälle ja piirrä kuvion ääriviivat itse ohuella mustalla tussikynällä, ja skannaaja piirros.

HUOM! Tämän ohjeen mukaisesti ei suunnitella kirjontakuviota valokuvasta! (Valokuvasta voi tehdä kirjontakuvion ohjelman Layout & Editing-osassa, toiminnolla Photo Stitch.)

HUOM! Tekstit sekä erittäin yksinkertaiset kuvat (ympyrät, neliöt tms.) tehdään aina ohjelman Layout & Editing-osassa.

Valitse jokin seuraavista suunnittelun lähtökohdaksi:

1. Valmis kuvio, jonka loppuliite on:

- Windows Bitmap (*.bmp)
- Kodak PhotoCD (*.pcd)
- FlashPix (*.fpx)
- Exif (*.tif, .jpg)
- ZSoftPCX (.pcx)
- Windows Meta File (*.wmf)
- Portable Network Graphics (*.png)
- Encapsulated PostScript (*.eps)
- JPEG 2000 (*.j2k)
- GIF (*.gif)

HUOM! PE-Design ohjelma ymmärtää ainoastaan pakkaamattomia kuvioita. Jos kuvio on pakattu, pura se ensin jollain purkuohjelmalla (esim. WinZip).

2. Jollakin piirto-ohjelmalla (esim. Corell Draw, Paintbrush) piirretty kuvio, joka tallennetaan ohjelman ymmärtämällä loppuliitteellä (katso edellinen kohta 1).

3. Skannerilla skannattu kuvio

- Skannaustarkkuus eli resoluutio riippuu skanneristasi, kokeile omalle skannerillesi sopiva arvo. Voit aloittaa kokeilun esim. arvosta 150 x 150 dpi (= dot per inch eli pistettä tuumalla).
- Mitä tarkempi ja terävämpi alkuperäinen skannettava kuviosi on, sitä helpommalla pääset!
- Älä skanna kuvioita, joissa on rasteripintaa (= kuvio muodostuu pisteistä), sillä ohjelma ymmärtää, että kukin piste on värialue.

- Jos kuviosi muodostuu pelkistä väripinnoista (ei lainkaan erillisiä ääri viivoja kuten esim. sarjakuvahahmoissa olevat mustat ääri viivat), ohjelmalla voi valita kuviosta maksimissaan vain 5 väriä, jotka ohjelma muuttaa lopullisen kuvion ääri viivoiksi. Jos värejä on enemmän kuin 5, aseta puhdas tulospaperi kuvion päälle ja piirrä kuvion ääri viivat itse ohuella mustalla tussikynällä, ja skannaaja piirros.

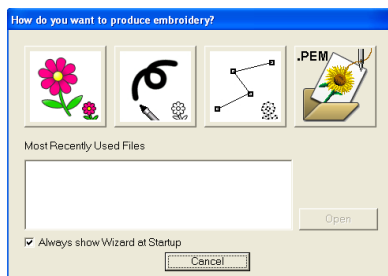
II VALITUN KUVION TARKASTELU JA MAHDOLLISET KORJAUKSET

- Suunnittele lopullisen kuvion koko.
- Jos kirjottavasta kuviosta tulee hyvin pieni, kuvion liian pienet yksityiskohdat kannattaa poistaa joko tässä ohjelmassa kynä-/kumityökaluilla TAI seuraavan vaiheen aktivointityökalulla ja DELETEllä TAI jossakin piirustusohjelmassa.

III DESIGN CENTER (PE-DESIGN)

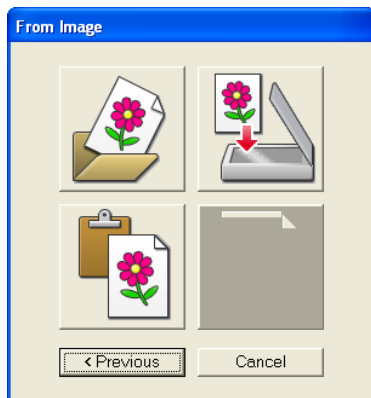
Kytke kortin lukija USB-kaapelilla tietokoneen USB-porttiin. Kytke virta tietokoneeseen ja avaa PE-Design-ohjelma (Käynnistä, Kaikki ohjelmat, PE-DESIGN 8, PE-DESIGN 8 (Layout & Editing)). Siirry Design Centeriin klikkaamalla Option, Design Center.

VAIHE 1 Tiedoston tuonti ohjelmaan (To original image)



- Klikkaa taulukon vasemmassa yläkulmassa näkyvää kukkaa. (Jos viereinen valintaikkuna ei ole näytössä, klikkaa File, Wizard.)

Jos olet käsitellyt kuviota jo aiemmin, voit avata kuvion klikkaamalla tiedostonimeä ikkunassa "Most Recently Used Files".

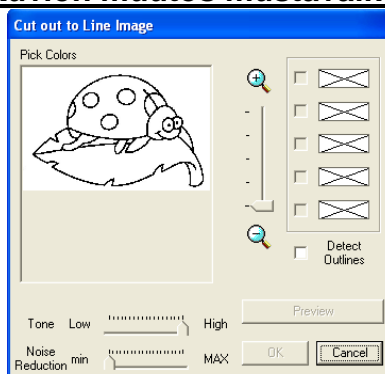


- Jos haluat avata tallennetun kuvion, klikkaa ylävasemmanpuoleista kuvaketta. Valitse asema/hakemisto/tiedosto ja klikkaa "Avaa".
- Jos haluat skannata kuvion, klikkaa yläoikeanpuoleista kuvaketta. Skannaaja rajaten se haluamaksesi. (Skannerin täytyy olla TWAIN-yhteensopiva. Jos ei ole, skannaaja ensin kuvio skannerin omaa ohjelmaa käyttäen ja tallenna kuvio. Avaa sitten kuvio tässä ohjelmassa klikkaamalla ylävasemmanpuoleista kuvaketta.)
- Jos haluat avata kuvion leikepöydältä, klikkaa alarivin vasemmanpuoleista kuvaketta.

(Alarivin oikeanpuoleista kuvaketta käytetään, jos haluttu kuvio on jo näytöllä.)

Kuvio aukeaa näytölle alkuperäisessä värityksessään. Kuviota ei voi tässä vaiheessa muuttaa.

VAIHE 2 Kuvion muutos mustavalkoiseksi ääri viivakuvioksi (To line image)



Näyttöön ilmestyy laatikko, jonka otsikko on "Cut out to line image". (Jos ko. laatikko ei ilmesty näyttöön, klikkaa Stage, To Line Image TAI klikkaa pikakuvakepalkista toista papukaijan kuvaa vasemmalta lukien.)

- Klikkaa pienessä ruudussa "Pick Colors" näkyvän kuviosi jokaista väriä (max 5), jonka haluat tulevan kirjottavaan kuvioon **ääriviivaksi** (valitut värit siirtyvät mustina ääriviivoina, muut eli valitsemattomat värit eivät siirry lainkaan). Jos "klikattava" värialue on hyvin pieni, suurena kuviota suurennuslasilla (tartu hiirellä liukuvivun nappulaan ja suurena kuviota).
- Jos väriä klikattaessa myös jokin muu väri ilmestyi valituksi väriksi, peru väärän värin valinta klikkaamalla V-merkillä merkittyä pientä ruutua, joka on ko. väärän värin vieressä.
- Klikkaa esikatselupainiketta (Prewiew). Jos kuvio näyttää hyvältä, klikkaa OK.
- Jos kuviosi on hieman epäselvä, säädä kuviota painikkeilla "Tone" ja "Noise reduction" ja klikkaa sitten Prewiew. Jatka kunnes kuva on selkeä.
- Detect Outlines: Jos klikkaat tähän ruutuun ruksin, ohjelma etsii itse kuvion ääriiivat.

Klikkaa OK, kun esikatselukuva näyttää selkeältä. Mustavalkoinen ääriviivakuvio ilmestyy näyttöön ja olet vaiheessa 2.

Tässä vaiheessa kuviota voi muuttaa työkalupalkin eri levyisten kynien (hiiren vasen korva = piirtäminen, hiiren oikea korva = poispyyhkiminen) sekä pyyhekumityökalun avulla. Tarkista kuvio ja tee tarvittavat korjaukset. Jos ääriviiva näyttää jossakin kohdassa hyvin kapealta, tarkista ko. kohta reilusti suurentamalla: missään kohdassa ääriviiva ei saa olla niin kapea, että ääriviivapiste on vain yhdestä kulmastaan kiinni seuraavassa ääriviivapisteessä. Tällöin ohjelma ymmärtää, että ääriviivassa on katkos. Piirrä viivan ko. kohtaa leveämmäksi.

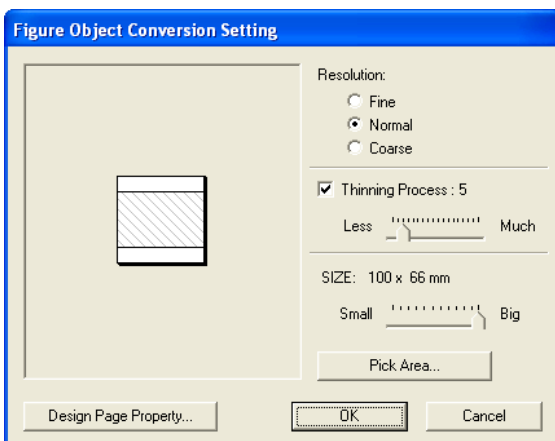
Kuvio on automaattisesti saanut loppuliitteen **.pel**.

VAIHE 3 Kuvion ääriviivojen muokkaaminen piste pisteeltä (To figure handle)

Siirry tähän vaiheeseen klikkaamalla **Stage, To figure handle** TAI klikkaamalla pikakuvakepalkista kolmatta kukan kuvaa vasemmalta lukien.



Valitse kuinka haluat ohjelman kuviota käsittelevän (**Figure object conversion setting**).



1. Valitse haluamasi kehyskoko: **Design page property, Page size, Hoop size** ja klikkaa OK.
2. Valitse haluamasi erottelukyky = **Resolution**
 - Fine (tarkka, pieniä yksityiskohtia sisältävät kuvat), yleisimmin käytetty
 - Normal (normaali)
 - Rough (karkea, yksinkertaiset kuvat)
3. **Thinning process** = kuvion ääriviivojen kaventaminen saman paksuisiksi
 - Ruksi ruudussa (toiminnassa): käytä kuvioissa, joissa on ääriviivat, jolloin ohjelma muuttaa kaikki kuvion ääriviivat saman paksuisiksi viivoiksi
 - Ei ruksia ruudussa (pois toiminnasta): käytä vain kuvioissa, joka muodostuu värialueista (alkuperäisessä kuviossa ei ääriviivoja)
4. Määrää kuviosi koko toiminnolla **Size**: tartu hiirellä tekstin alla olevaan liukuvivun nappulaan ja muuta kuvion koko. Lopullinen tarkka koon määrittäminen tapahtuu siirrettäessä kuviota ohjelman osaan Layout & Editing.
5. **Pick area** = valitse alue (Voit ottaa kuvasta vain osan kehystämällä kirjottavaksi tulevan alueen "raahaamalla": pidä vasen hiirenkorva alhaalla ja vedä haluamasi kokoinen neliö, jonka sisään haluamasi alue jää.)
6. Klikkaa **OK**.

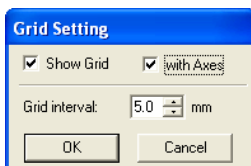
- Jos valitsit vaihtoehdon "Ruksi ruudussa" kohdassa "Thinning Process" (eli alkuperäinen kuviosi oli viivapiirros): Jos nyt näytössä näkyvän kuvion ääriviivoissa on outoja "paksunnoksia", palaa ohjelman edelliseen vaiheeseen klikkaamalla toista kukan kuvaa vasemmalta lukien (älä tee välitallennusta eli valitse "Kyllä" kohtaan "Delete all of the editing figure data") ja klikkaa sitten heti kolmatta kukan kuvaa. Säädä kohtaan "Thinning Process" liukuviivulla suurempi numero kuin äsken (max 20), muihin kohtiin samat vaihtoehdot kuin aiemmin, ja klikkaa OK. Jos ääriviivat ovat nyt oikein, voit jatkaa eteenpäin. Jos ääriviivat eivät ole edes arvolla 20 oikein (= alkuperäisen kuviosi ääriviivat ovat niin leveitä, että ohjelma ei pysty "kaventamaan" niitä tarpeeksi), mene takaisin ohjelman edelliseen vaiheeseen, jossa on kynätyökalut ja kumita ääriviivoja kapeammiksi hiiren oikealla korvala/kumityökalulla TAI kavenna ääriviivoja jollakin piirustusohjelmalla TAI piirrä kuviosta ääriviivapiirustus ohuella mustalla tussikynällä, skannaajaa kuvio mustavalkoisena ja jatka kohdan 1 mukaisesti.
- Jos kaikkia tarvittavia värialueiden rajoja ei näy kuviossa, piirrä puuttuvat viivat edellisessä vaiheessa kynätyökaluilla.

Olet nyt vaiheessa 3 (kolmas kukka vasemmalta) ja kuvio näkyy näytössä viivapiirroksena.

Tallenna kuvio nimellä (**File, Save as**, valitse asema/hakemisto ja kirjoita tiedoston nimi) viimeistään tässä vaiheessa. Loppuliitteeksi tulee automaattisesti **.pem**. Muista tehdä ahkerasti välitallennuksia!

Tarkista, että kuvion ääriviivoissa ei ole katkoksia (= kirjailtaessa ei tule turhia lankahyppäyksiä):

- Klikkaa kuvion ääriviivaa ylimmällä nuoli-työkalulla.
- Kaikkien klikattuun viivaan yhteydessä olevien viivojen täytyisi muuttua punaisiksi.
- Jos jokin muihin viivoihin yhteydessä oleva viivankohta ei ole punainen, viiva on poikki ja se täytyy yhdistää: Zoomaa kuviota suuremmaksi ja etsi kohta, jossa viiva on "poikki". Klikkaa siten toiseksi ylintä pistetyökalua ja klikkaa poikki olevan viivan jompaakumpaa päätä. Klikkaa viivan pääty pistettä (muuttuu mustaksi). Pidä Alt-näppäin alaspainettuna ja tartu pisteeseen hiirellä (kursori muuttuu kädeksi). Siirrä piste viivan toisen pääty pisteen kohdalle. Kun ko. piste muuttuu punaiseksi, päästä irti pisteestä. Viivojen pääty pisteet on nyt yhdistetty toisiinsa.
- Klikkaa uudestaan kuvion ääriviivaa ylimmällä nuoli-työkalulla.
- Korjaa kuviota kunnes kaikki toisiinsa yhteydessä olevat viivat muuttuvat punaisiksi.



Jos haluat näytölle apupisteityksen/-ruudutuksen, klikkaa **Display, Grid Setup**:

- **Show grid** (= apupisteitys)
- **With axes** (= apuruudutus)
- Grid interval = pisteiden/ruutujen välimatka



Jos haluat vaihtaa zoomauskohtaa helposti, avaa näytölle Reference Window (klikkaa **Display, Reference Window**). Klikkaa ko. apunäytöstä zoomattavaa kohtaa.

Suurena kuviota ääriviivojen pisteiden käsittelyä varten (plus-suurennuslasityökalu TAI klikkaa apunäytöstä zoomattavaa kohtaa).



Siirrä/poista/lisää pisteitä kuvion mukaisesti:

Valitse toiminto klikkaamalla toiseksi ylintä työkalua. Klikkaa kuvion viivaa, jota haluat käsitellä (viiva muuttuu vaaleanpunaiseksi). Viivaan ilmestyneitä pisteitä voit:

- siirtää (klikkaa ko. piste mustaksi ja siirrä haluamaasi kohtaan hiirellä tai näppäimistön nuolinäppäimillä) Huom! Kun nuolinäppäin pidetään alhaalla, kuvio siirtyy nopeasti.
- poistaa (klikkaa ko. piste mustaksi ja paina näppäimistöltä DELETE) Huom! Punaisista pisteistä ei voi poistaa.

- lisätä (klikkaa hiirellä viivan kohtaa, johon haluat uuden pisteen)

Jos haluat siirtää/poistaa useamman pisteen kerrallaan, klikkaa ensin ko. viivaa (muuttuu vaaleanpunaiseksi). Valitse sitten haluamasi alue ”raahaamalla” (pidä vasen hiirenkorva alhaalla ja vedä haluamasi kokoinen neliö, jonka sisään haluamasi alue jää, neliön sisään jäävät pisteet ovat mustia) TAI klikkaa haluttuja pisteitä Ctrl-näppäin alhaalla. Siirrossa tartu johonkin mustaan pisteeseen ja siirrä tai siirrä näppäimistön nuolinäppäimillä. Poistossa paina DELETE.

Viivojen yhdistäminen: Klikkaa valitsemasi piste mustaksi, pidä Alt-näppäin alhaalla (kursori muuttuu ”kouraksi”) ja siirrä piste yhdistettävän pisteen kohdalle. Kun siirrettävä piste muuttuu punaiseksi, vapauta hiirenpainike.

Viivan erottaminen kahdeksi viivaksi: Klikkaa viivaa, joka jaetaan. Klikkaa sitten pistettä, josta viiva jaetaan (piste on musta), klikkaa oikeaa hiirenkorvaa ja valitse Split. **Tällä toiminnolla saat kuvioon erivärisiä ääri viivoja.**

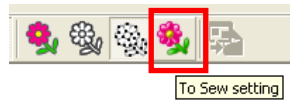
Jos haluat lisätä kuvioon viivoja, klikkaa kolmanneksi ylintä työkalua. Piirrä viiva klikkaamalla viivan suunnanmuutospöydässä, tuplaklikkaa viivan lopussa. Piirtämäsi viivan pisteitä voit käsitellä työkalupalkin toiseksi ylimmällä pistetyökalulla (myös yhdistää jo olemassa oleviin viivoihin).

HUOM! Älä tee liian tarkkaa työtä, vaan pidä mielessä kirjottavan kuvion lopullinen koko. Tee kuitenkin aina suorat viivat suoriksi eli poista kaikki välipisteet. Pienennä välillä kuviota katsoaksesi kuviokokonaisuutta: käytä miinus-suurennuslasityökalua TAI apunäyttöä (rajaa hiirellä haluttu alue kuvasta). Jos aiot asettaa kuvion suljetuille alueille täyttöompeleita, tarkista, että alueet ovat todella suljettuja. Jos suljetun alueen reunaan jää ”vuoto kohta”, ohjelma ei hyväksy alueella lainkaan väriä ja täyttöompeleita.

HUOM! Aina, kun haluat perua toimenpiteitä, klikkaa **Edit, Undo** (max 20 kertaa).

Kuvion loppuliitteeksi on automaattisesti tullut **.pem**.

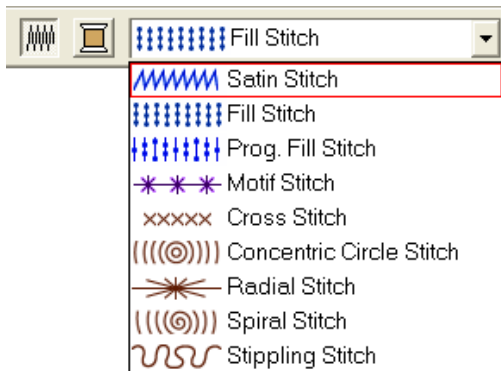
VAIHE 4 Ompeleiden asetus (To sew setting)



Kun olet tyytyväinen kuvioosi, siirry tähän vaiheeseen (**Stage, To sew setting** TAI klikkaa oikeanpuolimmaista kukan kuvaa). Olet nyt vaiheessa 4.

Aseta kuvioon haluamasi ompeleet ja värit:

Kuvion täyttö **Region sew type** (Kun ylin työkalu on valittuna):



Satin stitch (laakaommel): kapeisiin kohtiin, leveään kohtaan asetettuna vetää kankaan rypylle

Fill stitch (häive- eli tatamiommel): kaikenkokoisiin ommelpintoihin

Prog. fill stitch (pintakuviointu häiveommel): suuriin ommelpintoihin

Motif stitch (koristeommel): pitsimäisiin ommelpintoihin

Cross stitch (ristipisto): ristipistokuvioihin

Concentric circle stitch (ympyräommel): ympyräommel suoralla ompeleella

Radial stitch (säteittäinen ommel): säteittäinen pintaommel suoralla ompeleella

Spiral stitch (spiraaliommel): alueen reunojen muotoja seuraava spiraalimainen pintaommel suoralla ompeleella

Stippling stitch (pintatikkausommel): pintatikkausommel suoralla tai koristeompeleella

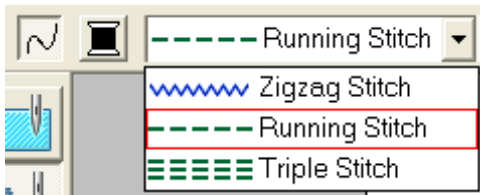
Täytön väri **Region color** (Kun ylin työkalu on valittuna):

Lankarullasymbolista langan väri vaihtoehdot

Thread Chart: eri valmistajien lankakartan valinta

To list mode: tarkemmat lankatiedot

Kuvion ääriviivat **Line sew type** (Kun toiseksi ylin työkalu on valittuna):



Zigzag stitch (siksak): leveys 1-10 mm

Running stitch (suoraommel): 2-, 4- tai 6-kertaisena,

älä valitse koskaan paritonta lukua!

Triple stitch (kolminkertainen suoraommel): suuriin kuvioihin (pistot osuvat aina päällekkäin)

Ääriviivan väri **Line color** (Kun toiseksi ylin työkalu on valittuna):

Lankarullasymbolista langan väri vaihtoehdot

Thread Chart: eri valmistajien lankakartan valinta

To list mode: tarkemmat lankatiedot

Ompeluiden säätäminen (**Sew, Sewing attribute setting** tai klikkaa aluetta, johon on jo annettu jokin ommel, hiiren oikealla korvalla): katso ohjekirjasta sivut 98 - 108, talon kuva = ohjelman perusarvo). **Voit tallentaa omat asetukset** (klikkaa kuvaketta Load/Save Default Settings, klikkaa Save As ja kirjoita nimi, OK).

HUOM! PE-Design päättää ompelujärjestystä sen verran, että täyteompeleet ommellaan ensin ja vasta sitten ääriviivat. Täyteompeleiden järjestykseksi tulee se järjestys, jossa annoit koneelle ompeleita. Klikkaa siis samaa väriä olevia alueita jossakin järkevässä järjestyksessä, muuten saat pitkiä lankajuoksuja työn reunasta toiseen. Samoin tapahtuu ääriviivaompeleissa. (Ompelujärjestystä voi muuttaa myöhemmin: **Sew, Sewing order:** Color (värijärjestys), Part (saman värin eri alueiden järjestys).)

Katso kuviota välillä realistisella esikatselulla (**Display, Realistic Preview**), josta näet esim. pistojen suunnat. Vaihda kuvion eri alueiden pistojen suuntaa: kuviosta tulee kauniimpi ja elävämpi ja se ei vedä kangasta vinoon.

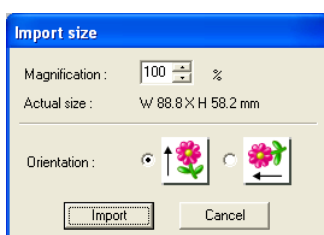
Tarkista kuvio pistosimulaattorilla (**Display, Stitch Simulator**), jolloin näet täytyykö ompelujärjestystä vielä muuttaa.

Tarkista ompelujärjestys ja muuta sitä tarvittaessa hiirellä raahaamalla: **Sew, Sewing order:** Color (värijärjestys), Part (saman värin eri alueiden järjestys).

Kun olet tyytyväinen kuvioon, tallenna se (**File, Save**), jolloin loppuliitteeksi tulee automaattisesti **.pem**. Siirry Layout & Editing-osaan klikkaamalla pikakuvakepalkin oikean puolimmaista painiketta (To Layout & Editing): Layout & Editing aukeaa ja näytölle tulee taulukko "Import Size".

IV LAYOUT & EDITING (PE-DESIGN) (.pes)

Taulukko Import Size:



- Määrää kirjonnin lopullinen koko (Magnification): paina hiirellä ylös-/alasnuolta (Actual Size = todellinen koko, W = leveys, H = korkeus). Jos et saa suurennettua kuvion kokoa tarpeeksi, valittuna on liian pieni kehyskoko. Klikkaa Cancel, valitse suurempi kehyskoko (**Option, Design page property, Page size, Hoop size**) ja klikkaa **OK**. Tuo kuvio Design Centeristä uudelleen (**File, Import from Design Center**) ja määrää kirjonnin koko.

- Valitse siirrettävän kuvion suunta (Orientation: pysty/vaaka).
- Hyväksy painamalla Import.
- Kuvio ilmestyy näytölle ”aktivoituna” mustat neliöt ympärillään.

Tarkista kuvio pistosimulaattorilla (**Display, Stitch Simulator**), jolloin näet täytyykö ompelujärjestystä vielä muuttaa. Muuta värien ompelujärjestys (**Sew, Sewing Order/Color**) tarvittaessa. Jos saman värin eri alueiden ompelujärjestystä täytyy muuttaa, tee se Design Centerin viimeisessä vaiheessa.

Tallenna kuvio nimellä (**File, Save as**, valitse asema/hakemisto, kirjoita tiedoston nimi). Kuvio saa automaattisesti loppuliitteen **.pes**.

V TULOSTUS (PE-DESIGN)

Tulosta kuvio (**File, Print, OK**). Tulostus tapahtuu joko kahdelle sivulle (ensimmäiselle tulostuu tiedoston nimi ja kirjottava kuvio, toiselle sivulle tiedoston nimi, kirjonnin koko, ompelujärjestys väritietoineen ja kuvion pistomäärä) tai kaikki yhdelle sivulle. (Tarvittava ompeluaika ei tulostu. Se löytyy klikkaamalla **Option, Design property**.)

Tulosteissa näkyviä tietoja voit valita/muuttaa: **File, Print Setup**. Tulostuksen esikatselu: **File, Print Preview**.

Säilytä tulosteet ja kirjoita tulosteen ensimmäiselle sivulle myös aseman/hakemiston tiedot, jolloin löydät myöhemmin kuviosi helposti.

VI SIIRTO MUISTIKORTILLE (PE-DESIGN)

Aseta muistikortti (ohjelman mukana tullut tai varaosana saatava BLECBC4) USB-kortinlukijaan. Siirrä näytöllä oleva kuvio muistikortille: **File, Write to card**, näyttöön ilmestyy teksti ”All original card data will be deleted” (= Kortilla olevat kuvat tuhoutuvat), klikkaa **OK**, näyttöön ilmestyy kohta teksti ”Please wait for a while” (= Odota hetki), sitten teksti ”Writing to original card is completed” (= Kuvio on siirretty kortille), klikkaa **OK**.

HUOM! Jos haluat siirtää useamman kuvion kerrallaan muistikortille, klikkaa **Option, Design Database**. **Varoitus:** Älä valitse näyttöön aukeavan taulukon vasemmassa reunassa olevasta kirjontakehyksen kuvasta kehyskokoa, joka on suurempi kuin koneesi kirjonta-ala; muutoin kirjontakoneesi ei hyväksy kirjontakorttia.

Muista, että Design Centerissä tehdyt kuvat täytyy ensin siirtää Layout & Editing-osaan ja tallentaa siellä (kuvio saa loppuliitteen .pes). Vasta sitten kirjontakoneesi ymmärtää niitä.

VII KOEOMPELU (BROTHERIN KIRJOVA OMPELUKONE)

Ota muistikortti USB-kortinlukijasta ja työnnä muistikortti kirjoavan koneen muistikorttipaikkaan, kun koneen näytössä on muistikortin symboli tai virran ollessa katkaistuna. (Voit siirtää kuvion uusimilla kirjontakoneilla myös USB-kaapelin kautta.)

Kirjaile kuvio ja tutki onko kuviossa korjattavaa.

VIII MAHDOLLISET KUVION KORJAUKSET (PE-DESIGN)

Ompelaiden asetusten muutokset:

- Palaa Design Centerin (**Option, Design Center**) viimeiseen vaiheeseen (oikeanpuolimmainen kukka eli To Sew Setting) ja tee tarvittavat muutokset.
- Siirry takaisin Layout & Editing-osaan klikkaamalla näytön alareunan Layout & Editing-painiketta.
- Poista näytöllä oleva äsken kirjailtu kuvio (aktivoi kuvio nuolityökalulla, sitten näppäimistöä DELETE). (Jos haluat säästää myös äskeisen kuvioversion, älä poista kuviota vaan avaa uusi tyhjä kuvioala (**File, New**) ja hyväksy äskeisen kuvion tallennus (OK).)
- Siirrä korjattu kuvio Design Centeristä (**File, Import from Design Center**, määrää koko ja suunta, sitten **Import**).
- Tallenna kuvio (**File, Save**).
- Siirrä kuvio sitten muistikortille (**File, Write to card, OK, OK**).

Kuvion ääriviivojen muutokset (esim. kuvion osat liian lähellä toisiaan):

- Palaa Design Centerin (**Option, Design Center**) toiseksi viimeiseen vaiheeseen klikkaamalla kolmatta kukkaa vasemmalta (tai klikkaa Stage, To figure handle). Tee tarvittavat muutokset.
- Siirry Design Centerin viimeiseen vaiheeseen klikkaamalla oikean puolimmaista kukkaa.
- Palaa takaisin Layout & Editing-osaan klikkaamalla näytön alareunan Layout & Editing-painiketta.
- Poista näytöllä oleva äsken kirjailtu kuvio (aktivoi kuvio nuolityökalulla, sitten näppäimistöä DELETE). (Jos haluat säästää myös äskeisen kuvioversion, älä poista kuviota vaan avaa uusi tyhjä kuvioala (**File, New**) ja hyväksy äskeisen kuvion tallennus (OK).)
- Siirrä korjattu kuvio Design Centeristä (**File, Import from Design Center**, määrää koko ja suunta, sitten **Import**).
- Tallenna kuvio (**File, Save**).
- Siirrä kuvio sitten muistikortille (**File, Write to card, OK, OK**).

Tee koeompeluja ja korjauksia kunnes kuvio on valmis.

HUOM! Muista tallentaa ja säästää myös Design Centerin lopullinen kuvio. Jos haluat myöhemmin **kirjailla saman kuvion eri koossa** tarvitset ko. kuviota. Tällä tavalla toimittaessa kirjontakuvion laatu (mm. pistotiheys) pysyy muuttumattomana.

1. Avaa haluamasi kuvio Design Centerissä.
2. Siirry Layout & Editing-osaan (**Option, Layout & Editing**).
3. Valitse haluamasi kehyskoko (**Option, Design page property, Page size, Hoop size**) ja klikkaa OK.
4. Tuo Design Centerissä auki oleva kuvio (**File, Import from Design Center**) ja määrää kirjonnän lopullinen koko:
 - Magnification: paina hiirellä ylös-/alasnoolta kunnes kuvion koko on haluamasi (Actual Size = todellinen koko, W = leveys, H = korkeus).
 - Valitse siirrettävän kuvion suunta (Orientation: pysty/vaaka).
 - Hyväksy painamalla **Import**.
 - Kuvio ilmestyy muutetussa koossa näytölle, "aktivoituna" mustat neliöt ympärillään.
5. Tallenna kuvio nimellä (**File, Save as**, valitse asema/hakemisto, kirjoita tiedoston nimi). Kuvio saa automaattisesti loppuliitteen **.pes**.

HUOM! Tärkeistä kirjontakuvioista kannattaa ottaa varmuuskopiot.

APUA!!! HELP!!!

Jos ohjekirjan neuvot eivät riitä etkä tiedä mitä tehdä, saat ohjeita myös ohjelman kautta (**Help, Contents**). Ohjelman päivittäminen (www.brother.com) päivittää myös kyseiset ohjeet, joten uusin tieto on ko. ohjeissa. Kyseiset ohjeet voidaan myös tulostaa.

Maahantuoja:

JOHA Oy

Vapaalantie 2. 01650 Vantaa Fax. 09 547 3972 www.johafinland.fi