

Embroidery Library

Ha minden igaz megnézted a videót az embroidery Library használatáról, nem szeretnék itt többet hozzáfűzni, csak a minta tulajdonságait megmutató ablak magyarázatát.

	FM778
	ART80 fájl
	
	Méret: 172 KB
	Módosítás dátuma: 2016. 06. 02. 22:07
	Létrehozás dátuma: 2017. 04. 06. 10:43
	Machine: Bernina
Öltésszám	— Stitches: 18761
Minta magassága	— Height: 98.64 mm
Minta szélessége	— Width: 90.17 mm
Színek száma	— Colors: 14
Színváltások száma	— Color Changes: 13
Vágások száma	— Trims: 32
(ennyiszer vág a gép a minta alatt)	Objects: 505
Ennyi objektumból áll ez a minta	Cím: FM778.ART70
	Szerzők: OESD
	Címkék: Floral & Garden; De...
	Tárgy: Bamboo Corner
	Megjegyzések: http://embdesignst...

FONTOS! Kérlek a letöltött leckéknél figyelj arra, hogy ne sértsd meg a szerzői jogokat. Bízom benne, hogy megtisztelsz azzal, hogy nem adod át a tananyagot harmadik félnek, hanem a weboldalamra irányítod őket.

www.berninatanfolyam.hu.

Maurer Zsuzsanna ©2019

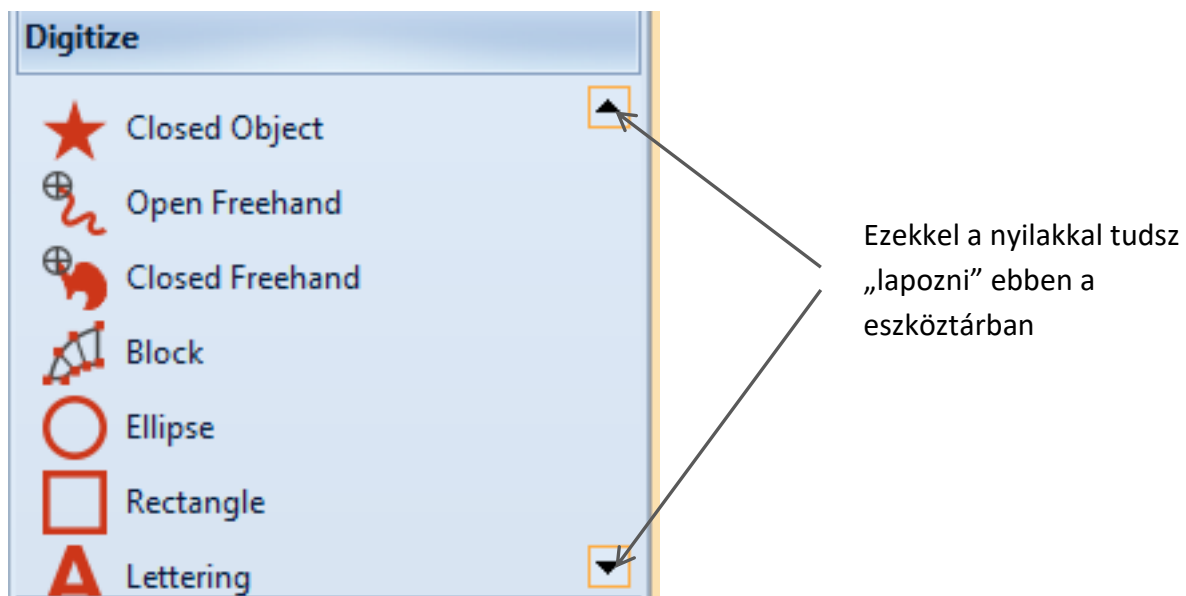
A bagoly elkészítése

1. Eszközök amit használni fogunk

Sok új eszközt nem fogunk használni, ebben a leckében inkább a hímzéspatika készítés logikája, technikája kerül a középpontba.

A **Digitize** eszköztárból a **Closed object** és a **Block** eszközt fogjuk használni. Ha elsőre nem bántsz velük, ahogy én, ne keseredj el. Én sem így kezdtem. Ezt tényleg gyakorolni kell, de menet közben is bármikor tudsz korrigálni.

A használatukat a bagoly videóban bemutatom.



FONTOS! Kérek a letöltött leckéknél figyelj arra, hogy ne sértsd meg a szerzői jogokat. Bízom benne, hogy megtisztelsz azzal, hogy nem adod át a tananyagot harmadik félnek, hanem a weboldalamra irányítod őket.

www.berninatanfolyam.hu.

Maurer Zsuzsanna ©2019

2 Bagoly műveleti sorrend



1. Hasa széle (isacord 0904)
2. Szárnyak, feje búbja (isacord 0932)
3. Feje (isacord 0904)
4. Feje árnyék (isacord 1114)
5. Hasa közepe, csőre (isacord 0700)
6. Szeme alatti karikák (isacord 0932)
7. Szem (isacord 0010)
8. Szem fekete közepe (isacord 0020)
9. Faág (isacord 1355)
10. Lábak (isacord 0600)

Ebben a sorrendben fogjuk szerkeszteni, megrajzolni a baglyunkat. Viszont **figyelni fogunk arra is, hogy a gép minél kevesebbszer ugorjon át egyik mintáról a másikra**, így kevesebb cérnát kelljen a végén levágni.

Nézd meg az alábbi ábrát. A bagoly szárny és feje búbja van rajta, valamint két egyszerű vonal, aminek a segítségével a nagy ugrást küszöböljük ki.

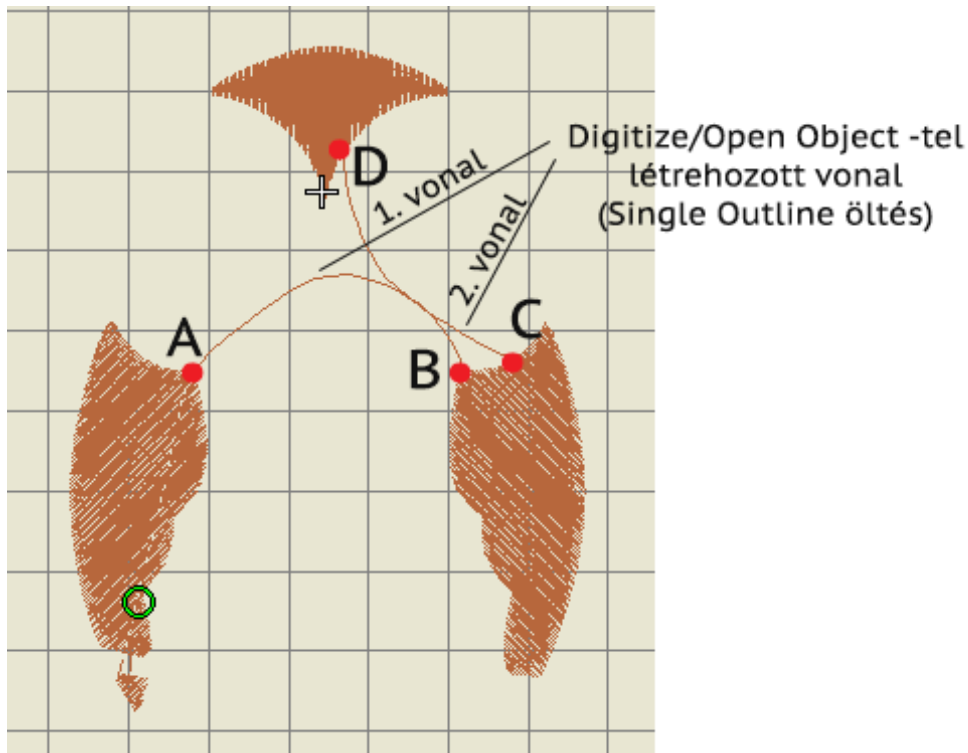
FONTOS:

Az egymás után hímzett objektumok kezdő és végpontját egyeztetni kell. vagyis a bal szárnyal kezdjük a hímzést, annak a hímzésének ott kell végződni, ahol az 1-es számú vonalhímzésünk kezdődik!

FONTOS! Kérlek a letöltött leckéknél figyelj arra, hogy ne sértsd meg a szerzői jogokat. Bízom benne, hogy megtisztelsz azzal, hogy nem adod át a tananyagot harmadik félnek, hanem a weboldalamra irányítod őket.

www.berninatanfolyam.hu.

Maurer Zsuzsanna ©2019



Az **A-B-C-D** pontok az objektumok találkozási pontjai.

Hímzési sorrend:

1. bal szárny
2. az 1-es számú vonal
3. a jobb szárny
4. a 2-es számú vonal
5. a bagoly feje búbja.

A találkozási pontokban a következőknek kell érvényesülni:

A pontban a bal szárny hímzése itt végződik, az 1-es számú vonal itt kezdődik

B pontban az 1-es számú vonal itt végződik, a jobb szárny itt kezdődik

C pontban a jobb szárny itt végződik, a 2-es vonal itt kezdődik

D pontban a 2-es vonal itt végződik, a feje búbja itt kezdődik.

FONTOS! Kérek a letöltött leckéknél figyelj arra, hogy ne sértsd meg a szerzői jogokat. Bízom benne, hogy megtisztelsz azzal, hogy nem adod át a tananyagot harmadik félnek, hanem a weboldalamra irányítod őket.

A videóban látni fogod a technikai megvalósítást. Ez csak az elméleti rész, hogy könnyebben megértsd.

3. Objektumok rajzolása

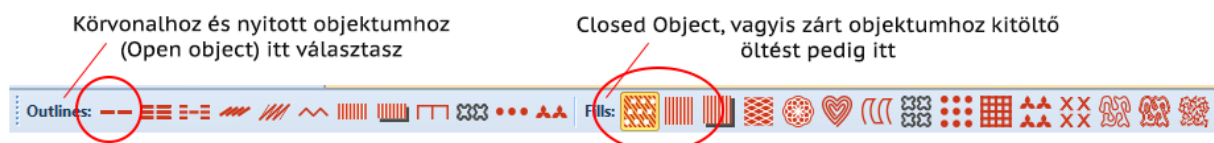
Mivel elég sok objektumból áll a minták, nem fogom mindig a videóban írni, hogy hogyan csináld.

Minden objektumot ugyanúgy hozunk létre:

1. választasz eszközt, például **Digitize/Closed object** vagy **Block**, vagy **Open object**
2. Választasz színt a színpalettán. Az aktuális , vagyis kiválasztott színt itt látod



3. Választasz öltéstípust. Bekarikáztam, amiket itt használni fogunk.



Néha velem is előfordul (a videóban is látni fogod), és biztosan Veled is elő fog, hogy nem választasz előre színt, vagy öltést.

Ilyenkor a kész alakzatot jelöld ki, és ugyanazon ikonok segítségével adhatsz neki más öltést, és más színt. Bár az átszínezés már nem lehet probléma. 😊

FONTOS! Kérlek a letöltött leckéknél figyelj arra, hogy ne sértsd meg a szerzői jogokat. Bízom benne, hogy megtisztelsz azzal, hogy nem adod át a tananyagot harmadik félnek, hanem a weboldalamra irányítod őket.

www.berninatanfolyam.hu.

Maurer Zsuzsanna ©2019

4. Öltésbeállítások

A sok objektum miatt ezt sem fogom mindig írni a videóban.

Természetesen végig csinálom, így látni fogod, de nem feliratozom, hogy milyen öltéssűrűség, alátét öltés stb.

DE ne ijedj meg készítettem egy táblázatot, hogy melyik objektumot milyen értékekre állítsd be.

Ha úgy könnyebb nyomtasd ki!

Objektum	Öltéstípus	Öltéssűrűség (Stitch Spacing)	Öltéshossz (Stitch Length)	Alátét öltés (Underlay)	Pull compensation	Öltés szög (stitch angle)
Hasa széle, fej	Step 1 pattern	0.35	3.5	step	0.50	45°
Szárnyak	Step 24 pattern	0.35	3.5	step	0.50	45° és 135°
Feje búbja	Step 14 pattern	0.35	3.5	step	0.50	90°
Feje árnyék	Step 1 pattern	0.70	3.5	step	0.50	45°
Hasa közepe	Step 20 pattern	0.35	3.5	step	0.50	0°
Szeme alatti karikák	Satin	0.38	-----	Edge Walk	0.35	-----
Szem	Step 1 pattern	0.35	3.5	step	0.50	kb. 45° és 135°
Szem fekete közepe	Satin	0.38	-----	Edge walk	0.20	-----
Faág	Satin Special	0.35	-----	Step	0.20	90°
Lábak	Satin	0.34	-----	1.Edge walk 2.Zigzag	0.20	-----

FONTOS! Kérlek a letöltött leckéknél figyelj arra, hogy ne sértsd meg a szerzői jogokat. Bízom benne, hogy megtisztelsz azzal, hogy nem adod át a tananyagot harmadik félnek, hanem a weboldalamra irányítod őket.

www.berninatanfolyam.hu.

Maurer Zsuzsanna ©2019

Plusz feladat:



Ha van időd, készítsd el a béka vagy a sárkány hímzsmintáját, de ha ezek nem tetszenek bármilyen más grafikát kereshetsz. Az öltésbeállításoknál a bagolyét alapul veheted.

Az a fontos, hogy gyakorolj!

Mutasd meg a csoportban.

Jó munkát kívánok!