



Embroidery Software

USER'S MANUAL

Basic software



SINGER

| Futura™



Kullanım Kılavuzu

Ticari Markalar

COMPUCON bu kılavuzda sözü edilen tüm şirket, ürün ve hizmet adlarına ait ticari marka bilgilerini sağlamak için elinden gelen tüm çabayı göstermiştir. Aşağıda verilen ticari markalar çeşitli kaynaklardan toplanmıştır.

COMPUCON, COMPUCON Computer Applications S.A.'nın tescilli ticari markasıdır.

SINGER', The Singer Company Ltd. veya bağlı şirketlerinin tescilli markasıdır.

Windows, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Microsoft Corporation'ın tescilli ticari markasıdır. MS-DOS, Microsoft Corporation'ın tescilli ticari markasıdır. PC, International Business Machines Corporation'ın tescilli ticari markasıdır..

Tüm diğer logolar, markalar ve ürün adları ilgili şirketlerin ticari markalarıdır.

Lisans Anlaşması

Kullanıcıya:

İşbu belge siz ile 9th Klm Thessaloniki / Thermi Road, P.O. Box: 445, P.C.: 57001 THERMI, THESSALONIKI, GREECE adresinde kurulu Compucon SA arasında imzalanan, size 'Compucon' tescilli markası altında satılan bu yazılımı kullanma hakkını veren bir lisans anlaşmasıdır.

Bu yazılım paketini alarak, aşağıda açıklanan şartları gayri kabili rücu olarak kabul etmektesiniz.

1. COMPUCON S.A. size COMPUCON Yazılım ürününün ('Yazılım) bir nüshasının münhasır olmayan, devredilemeyen, bu Lisansla, sadece tek bir bilgisayarda olmak üzere elde edilen haklarını vermektedir. Yazılımı ağ sunucusu üzerinde kurmak istemeniz halinde, ya Yazılımın dağıtılacağı ve kullanılacağı bilgisayar sayısına eşit sayıda Yazılım Lisansı ya da grup lisansı elde etmeniz gerekmektedir. Bu durumda, Yazılımı (eş zamanlı olarak) kullanan kişi sayısı size verilen Lisansların sayısını geçmemelidir. Yazılım bir bilgisayarda ancak sabit disk veya başka bir kayıt cihazında kurulu olarak bellekte (RAM) bulunduğu zaman kullanımdadır. Sadece ve münhasır olarak başka iş istasyonlarına veya terminallere aktarılma amacı ile sunucuda kurulu olan yazılım bu lisansa göre 'kullanımda' kabul edilmemektedir.

2. Yazılımın sahibi COMPUCON S.A.'dır ve Uluslararası Telif Hakları, Telif Hakları konulu Uluslararası Anlaşmalar ve Yunan Kanunları tarafından korunmaktadır (Kanun 2121/1994). Yazılımın telif hakkı yetisini kabul etmektesiniz.

3. Ürünün kullanım kılavuzunu ya da yazılımı destekleyen diğer yazılı materyalleri kopyalamanıza veya başka hiçbir şekilde çoğaltmanıza izin verilmemektedir.

4. Programı kullanma hakkınız sadece programı istenen amaca göre yüklemenize ve çalıştırmanıza izin vermektedir. Programı uyarlamanıza, çevirmenize veya başka herhangi bir şekilde değiştirmenize, herhangi bir biçimde veya elektronik olarak dağıtmanıza ya da kiralamanıza, kiraya vermenize veya lisansını vermenize izin verilmemektedir. Bu belgede açıkça belirtilenler dışında size başka hiçbir tahsis edilmemektedir.

5. Hiçbir kopyaya karşı koruma yolunu atlamanıza, etrafında do-laşmanıza veya çıkarmanıza izin verilmemektedir.

6. Yazılımın mühendisliğini tersine çeviremez veya kaynak koda dönüştüremezsiniz, çünkü hak sahibinin gizli, değerli teknik bilgilerini içermektedir. Bu durum EEC Bilgisayar programlarının Yasal Koruması Yönergesi'nin uygulandığı her türlü mevzuat kapsamındaki haklarınızı etkilememektedir. .

7. 1,2 ve 4 sayılı maddelerin ihlali lisans veren tarafı, daha ileri bir bildirim olmaksızın, bu anlaşmanın yanı sıra lisansı alan ta-

rafla olan, bu yazılımın bakımı ile ilgili her türlü aksesuar bakım anlaşmasını da feshetmeye yetkili kılar. Fesih halinde, lisansı alan tarafın orijinal disketleri silmesi veya yok etmesi ya da lisansı veren tarafa iade etmesi, üretim anahtarını lisans veren tarafa iade etmesi, programın başka her türden kopyasını silmesi ve yazılımla ilgili tüm belgeleri iade etmesi gerekmektedir.

8. Programın kullanıcıları programı veya onun bir kısmını hususi veya ticari amaçlarla çoğaltamaz veya dağıtamaz. Lisansı alan taraf programın, telif hakkı bildiri mi ya da COMPUCON logosu gibi hiçbir müseccel hakkını çıkarma ya da değiştirme hakkına sahip değildir.

9. COMPUCON hiçbir koşul altında Yazılımın veya diğer kullanıcı belgelerinin kullanılmasından veya kullanılmamasından kaynaklanan, doğrudan, dolaylı veya bir olay sonucu meydana gelen veri tahribatı veya kayıbdan, bu gibi tahribatların meydana gelmesi olasılığı konusunda bilgilendirilmiş olsa bile sorumlu olmayacaktır.

Yürürlükteki ülke yasalarının her türden hasarın muafiyetine izin vermediği ölçüde, COMPUCON'un sorumluluğu hiçbir koşul altında, kullanıcının orijinal disketleri, koruma anahtarı da dahil olmak üzere donanım ekipmanını ve cihazları iade etmesi, COMPUCON tarafından sağlanan tüm belgeleri iade etmesi ve programın olası her türlü kayıt aracındaki mevcut tüm kopyalarını silmesi koşulu ile sizin tarafınızdan Yazılım lisansı için ödenen miktarı aşmayacaktır.

COMPUCON yazılımın ekte verilen Kullanım Kılavuzu'na somut bir biçimde uygun olarak işleyeceğini garanti eder. Yazılım eşlik eden, COMPUCON tarafından sağlanan her türlü donanım ve elektronik cihaz normal kullanım ve hizmet koşullarında materyallerdeki arızalardan arınmış olacaktır.

Bununla birlikte, COMPUCON program ürününün hatalardan arınmış olduğuna dair başka hiçbir türde açık veya örtülü bir garanti sunmamaktadır. Hiçbir COMPUCON bayi, dağıtıcısı, acentesi veya çalışanı garanti veya yükümlülükle ilgili hükümlerde hiçbir değişiklik veya tadilat yapmaya yetkili değildir.

İçindekiler

Kurulum	1	Açma	21
Kılavuz yapısı	2	<i>Küçültme</i>	21
Sistem Gereksinimleri	2	<i>Büyütme</i>	21
Yazılımın kurulumu	3	<i>Kapatma</i>	21
FUTURA Destek Sitesinden daha fazlasını elde edin	9	İletişim Kutuları	22
FUTURA Kullanım Kılavuzu'nu Kullanmak	10	<i>Kutuyu Taşıma</i>	22
Yerleşik Yardım özellikleri	11	<i>Kutu seçenekleri</i>	22
Yardım Dizini	11	Yazılımının kullanılması	23
“Nasıl Yapılır” Öğreticisi	12	Hoşgeldiniz Kutusu	25
“Makine Kurulum” Öğreticisi	12	FUTURA'ya Hoşgeldiniz	25
Bilgisayarınız ve yazılımıyla çalışma hakkında genel bilgiler	13	<i>Makineyi ilk kez kullanan kullanıcı / örnek desen gönderme</i>	25
Genel Windows İşlemleri	14	<i>Desen Aç</i>	25
Temel Fare İşlemleri	16	<i>Yeni bir Desen Başlat</i>	
Çift tıklama (sol tuş ile)	16	Yazılımını açmak	26
Tıklama	16	FUTURA'yı Aç	26
Sağ tıklama	16	FUTURA Nasıl Açılır	26
Kaydırma düğmesi	16	Desen Aç	27
Dosyalar ve Klasörler	16	Desen Aç	28
Bilgisayarınız nasıl düzenlenmiştir	16	Deseni Kapat	29
Yeni Klasör Oluşturma	17	Deseni Kapat	29
Dosya Kopyalama	17	Bir Desen Nasıl Kapatılır	29
Klasör Açma	18	Deseni Kaydet	30
Dosya yapıştırma	18	<i>Deseni Farklı Adla Kaydet ögesini kullanma</i>	31
Dosyaları yeniden adlandırma	18	<i>Deseni Kaydet ögesini kullanma</i>	32
Dosyaları silme	19	Desen Formatları	33
Dosyaları geri alma	19	Posta olarak yollama	33
Dosyaları açma	19	Sistem Donanımı	34
Dosyaları kaydetme/farklı adla kaydetme	20	Çoklu Kasnak	40
Ekranlar	20	Çoklu Kasnak için Akıllı Bölme	44
Boş	20	Desen Çizme	48

Desen yapııştırma	49	Izgara	63
Desen Tarayıcısı	50	Izgara Nasıl Açılır	63
Desen Tarayıcı İletişim Kutusu	50	Izgara Boyutu Nasıl Belirlenir	63
Deseni Yazdır	52	Ekran Renkleri	64
Deseni Yazdır	52	Ekran Renkleri	64
Ekrandaki Bir Desen Nasıl Yazdırılır	52	Ekran Rengi Nasıl Değiştirilir	64
FUTURA'dan Çıkış	53	Desen Kütüphanesi	65
FUTURA'dan Çıkış	53	Desen Kütüphanesi	65
FUTURA Nasıl Açılır	53	Desen Kütüphanesi Nasıl Kullanılır	65
Geri Al/Yeniden Uygula	54	Boyut Değiştir	66
Geri Al/Yeniden Uygula	54	Nasıl Boyut Değiştirilir	66
Geri Al Nasıl Kullanılır	54	<i>Bir Deseni Döndürmek</i>	68
Yeniden Uygula Nasıl Kullanılır	54	Renge göre yeniden düzenle	68
Gerçekçi Görünüm	55	Deseni Ortala	69
Gerçekçi Görünüm	55	Deseni Ortala	69
Gerçekçi Görünüm Nasıl Kullanılır	55	Bir Desen Nasıl Ortalanır	69
Deseni Yeniden Çiz	56	Desen Tekrarlama	70
Deseni Yeniden Çiz	56	Dikiş Renkleri	70
Desen Nasıl Yeniden Çizilir	56	Dikiş Renkleri	70
Yakınlaştırma	57	<i>Dikiş Renklerini Değiştir</i>	70
Yakınlaş	57	Cetvel	72
Uzaklaş	58	Cetvel	72
Tam Ekran Görüntüsü	58	Cetvel Nasıl Kullanılır	72
1:1 Yakınlaştırma	58	Renk Bloğu Listesi	73
Ekran boyutuna uydur	59	Seç	74
Set % (Yakınlaştırma yüzdesi ayarı)	59	Taşınacak Deseni Seçin	74
Dikiş Noktaları	60	Blokları seçin	74
Dikiş Noktaları	60	<i>Taşımak için</i>	75
Dikiş Noktaları Nasıl Kullanılır	60	<i>Yeniden Boyutlandırmak</i>	76
Kasnak	61	<i>Döndürmek için</i>	77
Kasnağın Değiştirilmesi	61	<i>Kopyala/yapıştır seçeneklerini belirle-</i>	77
Kasnak Görünümü	62	<i>me</i>	77
Izgara	63	<i>Cevir seçeneklerini belirleme</i>	78

<i>Silmek</i>	78	fazlasını elde edin	89
<i>Renk Değiştir</i>	78	FUTURA Hakkında	89
Harf Yazımı	79		
Adım Adım Yazı Yazma	79		
Metin Kutusu	80		
Yazı Tipi	80		
Yazı Tipi Yüksekliği	80		
Aralık	80		
Kalın	80		
İtalik	80		
Yaslama	80		
Çerçeveler	81		
<i>Dikdörtgen Çerçeve</i>	81		
<i>Circle Frames</i>	82		
Bridge Frames	82		
Daire Çerçeveler	82		
Köprü Çerçeveler	82		
<i>Sıfırlama</i>	82		
<i>Harfleri İşle</i>	82		
<i>Harflerin rengini değiştirme</i>	83		
Sistem Parametreleri	84		
Sistem Parametreleri	84		
Sistem Parametreleri Nasıl Kullanılır	84		
Diğer Sistem Parametreleri	85		
<i>Hoşgeldin diyalogunu göster</i>	85		
<i>Kullanıcı alışkanlıklarını göster</i>	85		
<i>Güncellemeler</i>	85		
Arayüzü sıfırlama	86		
Yardım	86		
Yardım Dizini	86		
“Nasıl Yapılır” Öğreticisi	87		
“Makine Kurulum” Öğreticisi	87		
Günün İpucu	87		
Klavye Haritası	87		
Yazılım Güncelleme	88		
Makineyi Güncelleme	88		
FUTURA destek sitesinden daha			

Kurulum

FUTURA dikiş makineniz için özel olarak tasarlanmış bir yazılım olan FUTURA'yı satın aldığınız için teşekkür ederiz

FUTURA, FUTURA dikiş makinesi ve Yazılımının güçlü bir birlikteliğini oluşturmak için özellikle tasarlanmıştır.

Yazılımı dikiş makinenizin her tipte nakış desenini FUTURA makinesine kolay bir biçimde aktarmanıza izin verecek olan "arayüzdür".

Dahası, Yazılımı desen işleneceği makineye transfer edilmeden önce üzerinde değişiklikler yapmanızı sağlayacak birden fazla düzenleme yeteneğine de sahiptir.

Bu kılavuzun sayfalarında en mükemmel dikiş için Yazılımı ve makinesinden en iyi şekilde nasıl yararlanabileceğinizi öğreneceksiniz.

FUTURA'yı kullanmaktan hoşlanacağınızı umarız!

Kılavuz yapısı

Yazılımın nasıl kullanılacağını kolayca öğrenmenize yardımcı olması açısından, Yazılımı iki bölümden oluşan bu kılavuz ile birlikte gelmektedir:

1. “Başlarken/Yazılımın Yüklenmesi...” bölümü

, yazılımı kurmanıza yardımcı olacak ve kullanmadan önce ürün hakkındaki genel kavramları anlamanıza yardımcı olacaktır.

2. “İçinde...” bölümü,

FUTURA fonksiyonları hakkında eksiksiz (detaylı) bir açıklama ve bilgi vermek üzere hazırlanmıştır.

Sistem Gereksinimleri

Aşağıdakiler **bilgisayarınızın özelliklerine ait bir listedir. Yazılımı bu özelliklerin en azını karşılayan bir bilgisayara kurabilir ve kullanabilirsiniz.**

- > 1 GHz Intel veya AMD işlemcisi olan PC
- > Windows İşletim Sistemi: Windows XP / Vista / 7
- > 1 GB RAM (ve daha fazlası tavsiye edilir)
- > CD-ROM sürücü
- > Kurulum için 500 MB (veya fazlası tavsiye edilir) boş sabit disk alanı
- > Renkli bir VGA monitöre bağlı (1024X768 piksel, 65,000 renk)
- > Microsoft uyumlu fare
- > USB 1.1 / 2.0

Yazılımın kurulumu

Bilgisayarınızdaki yazılımı kullanmaya başlamak için öncelikle CD içeriğini bilgisayarınıza yüklemeniz gerekmektedir. Bu prosedüre **“kurulum prosedürü” denmektedir. Yazılımını bilgisayarınıza başarılı bir biçimde yüklemek için aşağıda listelenen talimatları lütfen izleyiniz.**

Yazılımı bir CD-ROM diskiyle gelmektedir.

Çoğu bilgisayarda CD-ROM için varsayılan sürücü “D” harfini taşımaktadır.

Lütfen FUTURA CD-ROM’unu, bilgisayarınızdaki CD-ROM disk alıcısına sokun.



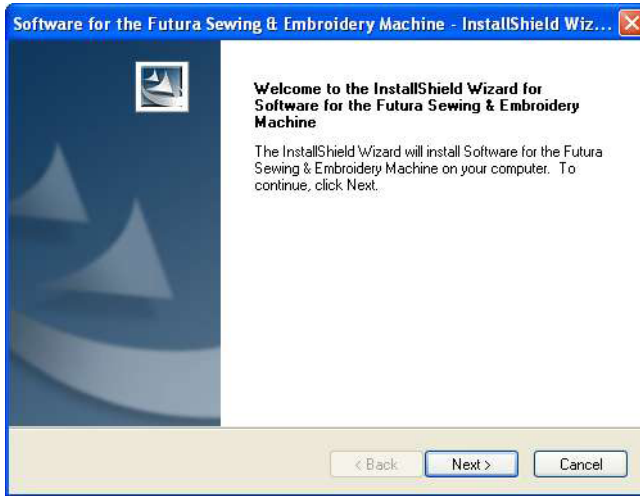
Birkaç saniye sonra yazılımın kurulum prosedürü otomatik olarak başlayacaktır.

Kısa bir süre içerisinde başlamaması durumunda, Windows “Başlat” seçeneğine gidin, “Çalıştır” seçeneğini kullanarak “D:\FuturaStart.exe” komutunu yazın ve Tamam’a tıklayarak kurulum prosedürünü elle başlatın

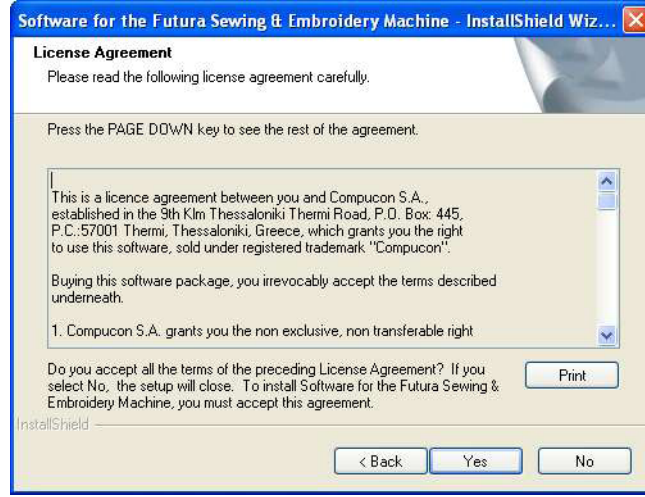
Aşağıdaki pencere ya yüklemeyi başlatmak için ya da kılavuzları bulunduğu klasörü açmak seçmenize olanak sağlar görünür. Amacıyla yazılım seçeneği 'Installation' yüklemek ve kurulum adımlarını izleyin.



Birkaç saniye sonra **Hoşgeldiniz Ekranı** ile birlikte yazılımın adım adım kurulumu başlar. **"İptal"** düğmesine tıklayarak kurulum prosedürünü daima sona erdirebilirsiniz.

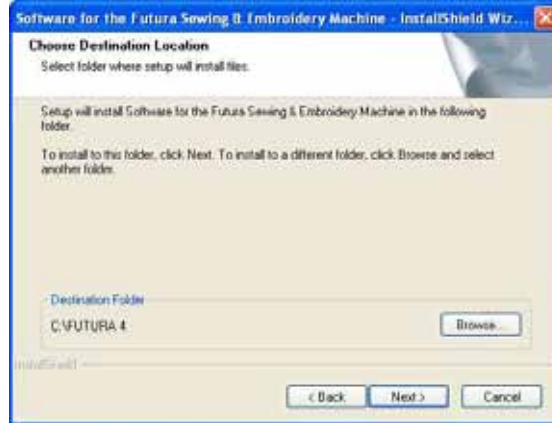


Bir sonraki ekrana geçmek için “İleri” tuşuna tıklayın.



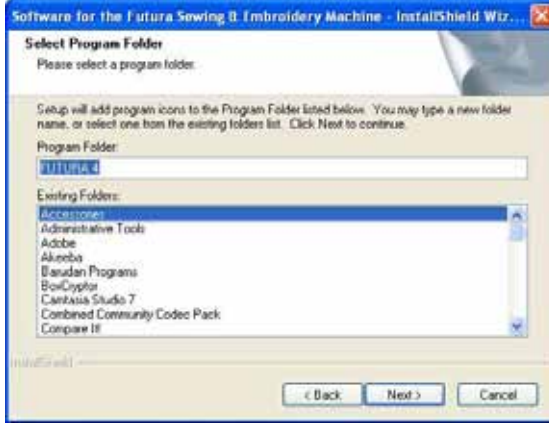
Lisans Sözleşmesi'nde belirlenen koşulları okuyup kabul ettikten sonra lütfen “Evet” seçeneğini tıklayın.

ve yeniden **İleri** öğesine tıklayın ve daha sonra da yazılımın kuracağı dizini seçin. **Varsayılan dizini kullanmanız tavsiye edilmektedir.**



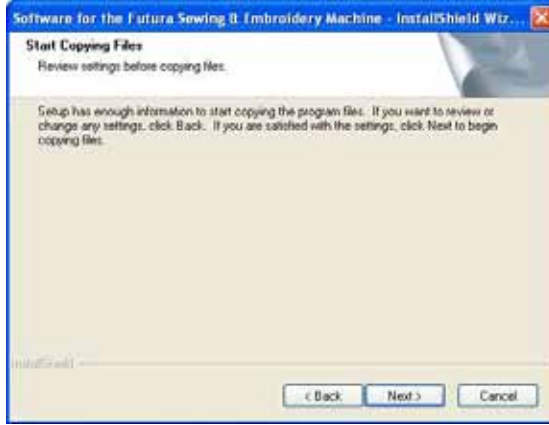
Devam etmek için “İleri” öğesine tıklayın.

Artık yazılım için gereken kısayolun saklanacağı **Program klasörü-nü** seçmek amacıyla bir uyarı alacaksınız.



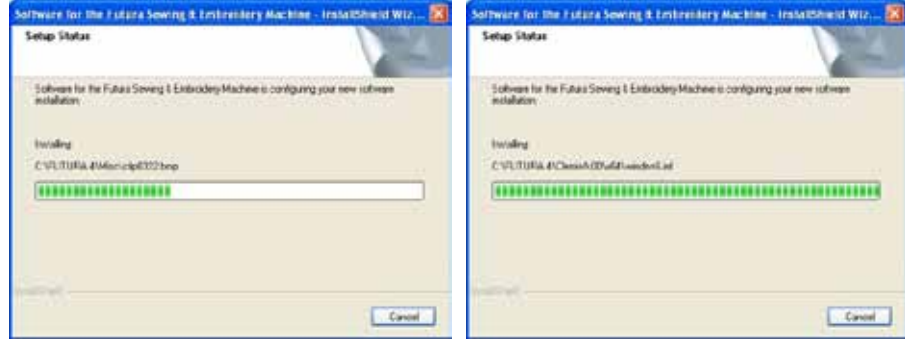
Devam etmek için **“İleri”** ögesine tıklayın.

Son olarak kurulum ayarları sırasında yapılan tüm seçimleri onaylamanız istenecektir.



“İleri” düğmesine basılması **Yazılımının** sabit disk üzerinde belirlenen dizine **kopyalanmasını ve yüklenmesini** başlatacaktır.

Bir ilerleme çubuğu kurulum prosedürünün hangi evresinde olduğunuzu size gösterecektir. **%100'e** ulaştığında sona erecektir.



Kurulum prosedürü tüm gerekli işlemleri sona erdirecek ve bittikten sonra otomatik olarak kapatılacaktır. Bu işlem gerçekleşene dek lütfen kısa bir süre bekleyiniz.

Kurulum programı **sabit diskinizde boş alan olmadığını belirlese**, bir **hata mesajı** kurulumla devam etmeden önce sabit diskinizde boş yer açmanız konusunda sizi uyaracaktır. **“İptal”** düğmesine tıklayarak kurulum prosedürünü daima sona erdirebilirsiniz.



İpucu!

Yazılımı herhangi bir nedenle kaldırmak isterseniz, “Başlat” -> “Ayarlar” -> “Kontrol Paneli” -> “Program Ekle/Kaldır” simgesini seçin. Görüntülenen pencerede FUTURA seçeneğini görene dek aşağıya doğru ilerleyin ve “Ekle/Kaldır” düğmesine basın.



Kurulum tamamlanmasının ardından makine açılırken, Microsoft Windows size makineye bağlantı için özel bir USB sürücüsü yükleyerek kurulumu sona erdirmenize dair bir mesajı otomatik olarak verecektir. Sürücüyü yüklemek için Microsoft “Yeni Donanım Yükle” sihirbazının basit adımlarını izleyin. Sürücü için bakmanız gereken yer sorulduğunda CD-ROM sürücüsünü seçin.

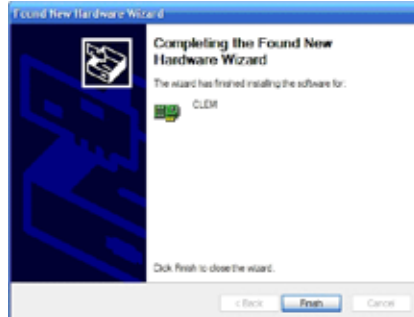
- Özellikle Windows XP için gerekli aşamalar şunlardır:
 - Programın kurulumu bittikten ve hemen bilgisayarı açtıktan sonra Microsoft Windows XP, Evrensel Dizisel İletim Sürücüsü (USB) kurulumu vasıtasıyla otomatik olarak kurulumun bittiğini bildirecektir.



- "Yazılımı otomatik olarak kur" ibaresini seç ve "sonraki" tuşuna bas.



- Windows, Bilgisayar Sürücüsünü ararken lütfen bekleyin.
- Birkaç saniye sonra belirecek ekranda, Sürücünün kurulumunu tamamlamak için "bitir" tuşuna bas.





CD-ROM'ları Saklama

CD-ROM'lar bilgi saklamak için benzersiz medyalardır.

Normal bir CD 650 MB'a kadar bir depolama kapasitesine ve oldukça çabuk bir erişim hızına sahiptir.

Görülmemekle birlikte programın CD'den kurulumu sırasında herhangi bir zorlukla karşılaşmanız durumunda, lütfen CD Sürecüsünün uygun biçimde kullanılabilir olduğundan emin olun.

Ek olarak, CD'nin arka tarafını (verilerin saklandığı ve yazılı herhangi bir şeyin bulunmadığı taraf) kontrol ederek toz, kir ve parmak izi dahil yağlı izlerden arındırılmış olduğundan emin olun.

Önemli Not:

Yazılımının çalıştırılması ve kullanılması için, FUTURA makinesi nakış işlemi için ayarlı ve ürün paketinde yer alan seri kablo ile bilgisayara bağlı olmalıdır.

Yazılımı makinenin dikiş dikmeye ayarlı ve/veya bilgisayara bağlı olmaması durumunda çalışmayacaktır.

Kurulum prosedürünün sona ermesinin ardından, yazılım makinenizin nakış için ayarlanması hakkında adım adım talimatları içeren "Makine Kurulum" Öğreticisini görmek isteyip istemediğinizi soracaktır. Öğreticiyi görmek için "Evet" geçmek için "Hayır" öğesini seçin.

FUTURA Destek Sitesinden daha fazlasını elde edin

www.futura-support.com heyecan verici FUTURA ürünü kullanıcılarına destek sağlamak için hazırlanmış bir çevrimiçi destek sitesidir.

Bunu kendiniz görmek için, Yazılımı içerisinden "Yardım" -> "Destek sitesine bağlan" öğesine tıklayın.

FUTURA Kullanım Kılavuzu'nu Kullanmak

Aşağıdaki sayfalarda Yazılımı içerisinde yer alan tüm inanılmaz fonksiyonların ve özelliklerin işlev ve kullanımları hakkında detaylı açıklamalar alacaksınız.

Yazılımın nasıl kullanılacağını ve en iyi sonucun nasıl alınacağını öğrenmek için kılavuzu dikkatle okuyun.

Yerleşik Yardım özellikleri

FUTURA yazılım ile çalışırken size **yardımcı ve destek** olacak yerleşik yardım özellikleri ile birlikte gelmektedir. Tüm yardım özelliklerine yazılım içerisindeki Yardım menüsünden erişebilirsiniz.

Yardım Dizini

FUTURA, yazılımın özellikleri ve fonksiyonları hakkında değerli bilgiler sunan çevrimiçi bir **Yardım özelliği** ile birlikte gelmektedir.

- > Hakkında yardım istediğiniz herhangi bir özelliği seçtikten sonra **F1 tuşuna** basın, program derhal ilgili Yardım konusunu görüntüleyecektir.
- > Genel yardım için **Yardım>İçindekiler** ögesini seçin. İçindekiler seçeneğine tıklama programın Yardım özelliğini etkinleştirir ve mevcut **yardım konularını** içeren bir menü penceresi görüntülenecektir.
- > **Yardım>Arama** ögesini seçin ve **özel bir konu adı yazın**. Mevcut konular tabloda gösterilecektir.

“Nasıl Yapılır” Öğreticisi

“Nasıl Yapılır” Öğreticisi şaşırtıcı sonuçlar elde etmek için yazılımın doğru bir biçimde nasıl kullanılacağı konusunda size hızlı bir biçimde kılavuzluk edecek ek bir Yardım özelliğidir. Standart Yardım bölümü yazılımın her özellik ve fonksiyonunun ne olduğu konusuna yoğunlaşırken, “Nasıl Yapılır” Öğreticileri yazılım ile çalışılırken bazı işlemlerin nasıl yapılacağını gösterme amacını taşımaktadır. Öğretici sayfasından üzerinde çalışmak istediğiniz konuyu seçin ve bir fonksiyonun veya Yazılımına ait özelliğin nasıl kullanılacağına dair ayrıntılı adım adım talimatları izleyin.

“Makine Kurulum” Öğreticisi

Nakış işlemi için FUTURA ile çalışmaya başlamadan önce, öncelikle FUTURA makinesini nakış işlemi için kurmanız gerekmektedir.

Bu Öğretici makinenin nakış işlemi için doğru bir biçimde nasıl kurulacağını adım adım göstermektedir.

Bilgisayarınız ve yazılımıyla çalışma hakkında genel bilgiler

Yazılım ürünlerinin heyecan veren dünyasına hoşgeldiniz!

Eğer yazılım ile ilk kez çalışıyorsanız, bu yeni faaliyet alanı konusunda dikkatli ve çekingen olmanız mümkündür.

Bununla birlikte korkmanıza gerek yoktur, görüldüğü kadar zor değildir. Yavaş yavaş bilgisayarların ve yazılımların işinize yardımcı olan harika araçlar olduğunu anlayacaksınız. Bu durumda Yazılımı kişiselleştirilmiş nakış sonuçları elde etme konusunda size yardımcı olacak şaşırtıcı bir araçtır.

Nakış işleme konusunda dikiş makinenizi bir yazıcı ve Yazılımını da hayalinizde yarattığınız herhangi bir şeyi tasarlamanıza yardımcı olarak "yazdırmanızı" sağlayacak, yani makinede işleyecek bir araç olarak düşünün. Hayal ettiğiniz ve yapacağınız şeylerin önüne bir sınır çekilemez.

Bununla birlikte, her yeni alan alışmayı ve yavaş yavaş öğrenmeyi gerektirir.

Bu yazılımla birlikte verilen tüm bölümleri çalışın, alıştırmaları izleyin; kısa zamanda yazılımı kolayca kullanabileceğinizi göreceksiniz. Yeni şeyler denemekten korkmayın çünkü bu genel olarak öğrenmenin önemli bir parçasıdır.

Yazılımın size sunduğu bölümlere ve nasıl kullanılacağına geçmeden önce, bilgisayarınızda çalışan ünlü Microsoft Windows işletim sistemi ile ilgili genel işlemler hakkında kısa bir bilgi verelim.

Genel Windows İşlemleri

Bilgisayarınızda Microsoft Windows'un hangi sürümü olursa olsun (Windows XP, Windows Vista veya Windows 7) bilgisayarın işletim sistemi Windows'tur. Bu, Windows'un gerçekten "çalıştığını" ve bilgisayarın tüm donanımlarını koordine ettiği anlamına gelir. Kısaca Windows bilgisayarın beynidir. FUTURA dahil, diğer tüm yazılım ürünleri bu işletim sistemine sistemiyle çalışır. ürünleri, bizim konumuzda Yazılımı, bu işletim sisteminin üzerinde, bizim durumumuzda Microsoft Windows, çalışır.

Bilgisayarınızla iletişim kurabilmek ve Yazılımını verimli bir biçimde kullanabilmek için temel Windows fonksiyonlarını bilmek önemlidir.

Windows (bilgisayar işletim sistemi) bulunan bilgisayarlarda kullanılan birkaç ortak işlem bulunmaktadır. Windows'un birçok farklı sürümü olmasına rağmen, burada listelenen konularla ilgili prosedürler temelde tümü için geçerlidir.

Açıklamalar ve alıştırmalar nakış programınızı çalıştırmadan önce kendinize daha fazla güvenmenize yardımcı olabilir.

Yazılım ürünleri ile daha önce de çalışmış olanlar bu bölümü atlayarak bir sonrakine geçebilirler, fakat unutmayın ki "tekrar etmek bilginin anasıdır".

Adımları izleyerek aşağıdaki öğeleri okuyun ve uygulayın:

Temel fare işlemleri

Çift tıklama (farenin sol tuşu ile)

Tıklama

Sağ tıklama

Kaydırma

Dosyalar ve Klasörler

Bilgisayarınız nasıl düzenlenmiştir

Yeni Klasör Oluşturma

Dosya Kopyalama

Klasör Açma

Dosya yapıştırma

Dosyaların/Klasörlerin adını değiştirme

Dosyaları/Klasörleri silme

Dosyaları/Klasörleri geri alma

Dosyaları açma

Dosyaları kaydetme/farklı adla kaydetme

Ekranlar

Açma

Küçültme

Büyütme

Kapatma

İletişim Kutuları

Kutuları taşıma

Kutu seçenekleri

Temel Fare İşlemleri

İki düğmeli, döndürülen bir tekerleği olan (bazı modellerde) ve bir kablo yardımıyla bilgisayarın arkasına bağlanan "Farenin" bazı çok temel işlevleri bulunmaktadır.

Çift tıklama (sol tuş ile)

Bu iki kez üst üste hızlı tıklamadır. Nasıl tıkladığını öğrenene dek alıştırmaya yapmanız gerekebilir. Genel olarak çift tıklama bir şeyleri (bir klasör gibi) açmak veya başlatmak (bir program gibi) için kullanılmaktadır. Sıklıkla, çift tıklama bir işlemin 1. adımındır.

Tıklama

Bu farenin sol tuşu kullanılarak yapılan kısa, hafif bir tıklama işlemidir.

Genel olarak, tıklama bir şeyi seçmek için kullanılır. Bir seçimi onaylamak için kullanıldığı da olmaktadır. Sıklıkla, tıklama bir işlemin 2. seçeneğidir.

Sağ tıklama

Farenin sağ tuşu ile gerçekleştirilen kısa ve hafif tıklama işlemi genellikle ek seçenekleri açar. Sağ tıklanan nesneyle ilgili seçeneklerin verildiği bir kutu ekranda görüntülenir.

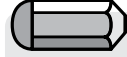
Kaydırma düğmesi

Bu düğme ekranı yukarı veya aşağı kaydırmak için kullanılır.

Dosyalar ve Klasörler

Bilgisayarınız nasıl düzenlenmiştir

Bilgisayarınız birçok programdan (nakış yazılımınız gibi), klasör ve dosyadan oluşmaktadır. Dosyaların kullanımını konusunda temel beceriyi elde etmek amacıyla alıştırmaya yapmaya biraz zaman ayırırsanız, işlerinizi kolaylıkla yapabileceksiniz. **Haydi başlayalım.**



Çift tıklama yerine sağ tıklayarak (farenin sağ tuşuyla) "Aç" komutunu kullanabilirsiniz (veya kutudan başka bir seçeneği de kullanabilirsiniz).



Çıkan menü kutusundaki bir öğeyi seçmek için tek tıklama kullanılacaktır.

Masaüstünüzde (bilgisayar açıldığında karşınıza çıkan ekran) "Bilgisayarım" adlı bir simge (programın adı veya özelliği ile ilgili bir başlığa sahip grafik sembolü) bulunmaktadır. Bunun içerisinde bilgisayarınızın içeriği yer almaktadır! Sabit disk (çoğunlukla C: sürücüsü); Disket Sürücü (genellikle A: sürücüsü) veya CD-ROM Sürücüsü (genellikle D: sürücüsü) arasından bir seçim yapabilirsiniz.

Bir bakalım:

Adım Adım	
>1	"Bilgisayarım" ögesini çift tıklatın.
>2	C: sürücüsünü çift tıklatın.

Burada bilgisayarınıza önceden kaydedilmiş tüm dosyaları ve klasörleri görebilirsiniz, bu durum bizi şu konuya getirir:

Yeni Klasör Oluşturma

Nakış desenlerinizi bilgisayarınıza kaydetmeyi denemeden önce, kolaylıkla tanıyabileceğiniz ada sahip bir klasör oluşturmalısınız.

Adım Adım	
>1	(C: sürücüsü hala açıkken) "Dosya/Yeni (bir menü kutusu görüntülenecektir)/Klasör" ögesini seçin. Yeni bir klasörün yaratıldığını göreceksiniz.
>2	Boşluğa (bir isim verilmesini bekleyen bölüm), yeni klasörünüzün adını yazın (belki kendi adınız da olabilir).
>3	Verilen adı onaylamak için "Giriş" tuşuna basın (klavyeden).

C: sürücüsündeki yeni klasörünüzü artık görebilirsiniz.

Dosya Kopyalama

Dosyalarınızın kopyasını veya yedeğini almak istiyorsanız, bir dosyayı kopyalamanız gerekmektedir.

Adım Adım	
>1	ekranınızın üst/sol kısmından "Geri" ögesini seçin. Bu işlem sizi bir adım geri götürecektir (C: sürücüsünden).

Devam >

Adım Adım	
>2	Disket sürücüsüne içinde nakış dosyası veya başka bir tipte dosya olan bir disket yerleştirin.
>3	A: disket sürücüsüne çift tıklatın.
>4	Disket sürücüdeki dosyalardan birine tıklayın.
>5	Dosya üzerinde sağ tuşa tıklayın.
>6	Çıkan menü kutusundan "Kopyala" öğesini seçin.

Klasör Açma

Şimdi kopyalanan dosyayı yerleştirmek istediğimiz klasörü açmalıyız.

Adım Adım	
>1	Ekranınızın üst/sol kısmından "Geri" öğesini seçin. Bu işlem sizi bir adım geri götürecektir (A: sürücüsünden).
>2	C: sürücüsünü çift tıklatın.
>3	Yeni Klasör'ü (yarattığınız) çift tıklayın.

Şimdi uygun açık bir klasörümüz bulunmaktadır:

Dosya yapıştırma

Artık kopyaladığımız dosyayı yapıştırabiliriz.

Adım Adım	
>1	Sağ tuşla tıklayarak açılan menüden "Yapıştır" öğesini seçin.

Kopyalanan dosya şimdi Yeni Klasör içerisinde görünmelidir.

Dosyaları yeniden adlandırma

Bir dosyanın birden fazla kopyasını istiyorsanız, farklı boyuta sahip bir nakış dosyası gibi, bu dosyalardan birini farklı adlandırma gerekli olabilir.

Adım Adım

- | | |
|----|---|
| >1 | Yeni klasöre yapıştırılan dosyaya sağ tuşla tıklayın. |
| >2 | Çıkan menü kutusundan "Yeniden adlandır" öğesini seçin. |
| >3 | Yeni bir ad verin (bekleyen başlık kutusuna). |
| >4 | Yeni adı onaylamak için klavyeden "Giriş" tuşuna basın. |

Dosyaları silme

Bir dosyadan temizlenmesi gereken fazladan dosyalarınız varsa:

Adım Adım

- | | |
|----|--|
| >1 | Silinecek dosya üzerinde sağ tuşa tıklayın. |
| >2 | Çıkan menü kutusundan "Sil" öğesini seçin. Silme işlemi onaylamak için "Evet" öğesini seçin. |

Dosyaları geri alma

Bir dosya kazayla silindiği takdirde geri alınabilir.

Adım Adım

- | | |
|----|---|
| >1 | Dosya/Kapat öğesini seçin. |
| >2 | Masaüstünde yer alan "Geri Dönüşüm Kutusu" öğesini çift tıklatın. |
| >3 | Biraz önce silinen dosya üzerinde sağ tuşa tıklayın. |
| >4 | Çıkan menüden veya ekranın sol yanından "Geri al" öğesini seçin. |

Silinen dosya orijinal konumuna geri alınacaktır.

Dosyaları açma

Bir dosya bu tipte bir dosyayı tanıyan uygulama tarafından açılmaktadır. Örneğin, bir Hazır Nakış Deseni açmaya çalışıyorsanız (bilgisayarda, CD'de veya bir diskette olsun) bu dosyayı "gören" bir programınız olmalıdır. Bir doküman dosyanız varsa, bu dosyanın okunması veya bu dosyaya yazmak için bir kelime işlemci programa sahip olmalısınız.

Adım Adım

- >1 Masaüstündeki simgeye veya seçtiğiniz programı temsil eden "Bilgisayarım" ögesine çift tıklayın. Bu işlem programı çalıştıracaktır.
- >2 Bir dosya açmak için "Dosya/Aç" ögesine tıklayın.

Dosyaları kaydetme/farklı adla kaydetme

Bir dosya üzerinde değişiklik yaptığınızda veya bu deseni bilgisayarınıza kaydetmek istediğinizde...

Adım Adım

- >1 "Dosya/Farklı Adla Kaydet" ögesini seçerek deseninize bir ad verin. Başlangıçtaki kayıt işleminden sonra gerçekleştirilen değişikliklerde zaten dosyanızın bir adı olduğundan yalnızca "Kaydet" komutu geçerlidir.
- >2 İsteddiğiniz takdirde programı kapatın.

Ekranlar

Ekranın bir nakış ekranı veya farklı bir program ya da dosya ekranı olması durumunda, bunların yönetilmesi amacıyla bazı ortak yöntemler bulunmaktadır.

Boş

Çoğu programda açılacak dosyaların temelini oluşturan bir "Boş" ekran bulunmaktadır.

Adım Adım

- >1 Masaüstünde yer alan "FUTURA" simgesini çift tıklayın.

>1 adımı için

Bir iletişim kutusu açılacaktır.



Açma

Boş bir ekrandan dosya açılabilir.

Adım Adım	
>1	"Dosya/Aç" ögesini seçin.
>2	"Desen Dosyası Aç" kutusunun üst kısmında, aşağıya doğru duran "Aranacak Yer" etiketi taşıyan bir (siyah) üçgen bulunmaktadır. Doğru sürücüyü (C: A: veya DJ ve klasörü bulmak için buraya bakın. Merkezde yer alan geniş dikdörtgen de tüm dosyalar görüntülenecektir. Ayrıca "Dosya Tipi" ögesini de seçmelisiniz, örn. (.DST, vb).
>3	Bir dosyaya tıklayın ve kutudan "Tamam" ögesini seçin. Desen "FUTURA" ekranında açılacaktır.

Küçültme

Adım Adım	
>1	Ekranınızın üst/sağındaki "-" ögesini seçin. Bu ekranı küçültür ve aynı anda birden fazla ekranla çalışabilmenize izin verir.

Büyütme

Adım Adım	
>1	Daha önce çalıştığınız bir ekranı genişletmek istediğinizde, ekranın alt kısmındaki istediğiniz ekranın adını taşıyan çubuğa tıklayın.

Kapatma

Adım Adım	
>1	Dosyanızı kaydettikten sonra, ekranın üst kısmında yer alan "X" ögesi ile "Kapat"ı seçin veya "Dosya/Kapat" ögesini kullanın.

İletişim Kutuları

Çoğu program iletişim kutularında ortak elemanları paylaşmaktadırlar. Bu konu içerisinde "gezer" menü kutucukları da yer almaktadır. Bu gezer kutucuklar her zaman daha fazla seçeneğin olduğunu (iletişim kutusu içinde) işaret etmektedirler.

Kutuyu Taşıma

Bir iletişim kutusu görüşünüzü engelliyorsa başka bir yere taşınabilir.

Adım Adım	
>1	Kutunun üst kısmındaki çubuğa tıklayın (ve sürüklemek için basılı tutun).
>2	Ekranda herhangi bir yere taşıyın.

Kutu seçenekleri

İletişim kutularının çoğu içinden seçim yapılabilecek seçenekler içermektedir.

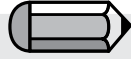
Adım Adım	
>1	Arzu ettiğiniz cevabı tıklayın.
>2	(Bazı tipteki iletişim kutularında) "Tamam" ögesini seçin.

Yazılımının kullanılması

Hoşgeldiniz Kutusu

FUTURA'ya Hoşgeldiniz

Futura'ya Hoşgeldiniz iletişim kutusu günün ilk işini çabucak hazırlamak için oldukça yararlıdır. İlgili "bağlantıya" tıklayarak **Sistem Donanımını başlat; Desen Aç; Yeni Ekran** veya **Cetvel Yönetimi** öğeleri arasından seçim yapın. Hoşgeldiniz kutusu (yalnızca) FUTURA başlatıldığında görüntülenir, bu nedenle ekranda gördüğünüz ilk şeydir.



İletişim kutusu görmek/kullanmak istemediğiniz takdirde Sistem Parametreleri içerisinden devre dışı bırakılabilir.

Makineyi ilk kez kullanan kullanıcı / örnek desen gönderme

Nakış ile ilk kez çalışıyorsanız, bu özelliği kullanarak Yazılımının otomatik olarak seçili bir SINGER deseni açmasını sağlayın ve makineye aktarıma hazır hale getirin. Tüm yapmanız gereken "Gönder" düğmesine tıklamak ve makine üzerinde "Başla" öğesine tıklayarak nakış işlemini başlatmaktır.

Desen Aç

"Desen Aç" iletişim kutusunu otomatik olarak açmak ve çalışmak için bir dikiş dosyası seçmek için Desen Aç bağlantısını seçin.



Yeni bir Desen Başlat

Harf yazmak amacıyla otomatik olarak boş bir ekran açmak için Yeni bir desen başlat öğesini seçin.


İnç veya MM ile çalışmaya ayarlama bağlantısını seçerek cetvelleri inç veya milimetreye göre ayarlayın.

Yazılımını açmak

FUTURA'yı Aç

FUTURA'yı Aç, Yazılımının çalıştırılması veya açılması için kullanılan bir fonksiyondur. Bir kez çalıştırıldığında birden fazla nakış deseni açabilirsiniz. Her biri FUTURA ekranı içerisinde ayrı bir pencerede görüntülenecektir.

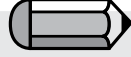
FUTURA Nasıl Açılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	 Masaüstündeki simgeyi çift tıklatın . Değişik bir biçimde, Başlat menüsünden Programlar seçeneğine gidin ve görüntülenen listeden "FUTURA" öğesini seçin.	FUTURA ekranı açılacaktır.



Resim 1
Yazılımının
açılması

Desen Aç



İnternette bulunduğunuz desenleri Yazılımında açmak için, deseni indirin ve sabit diskinize kaydedin, daha sonra "Desen Aç" fonksiyonunu kullanarak Yazılımı içerisinden açın.



"*.*" kullanarak tüm dosya tiplerini görüyor olsanız bile, yalnızca açılacak formatlar sağ tarafta listelenmiştir.

Yazılımı, desenlerin FUTURA makinesine aktarılması ve işlenmesi amacıyla desenlerin yazılıma okunması için çeşitli seçenekler sunmaktadır.

Sabit diskte veya bir CD'de saklanan bir deseni yazılım içine açmak temel seçeneklerden biridir.


FUTURA ile birçok çeşitte/modelde (formatta) nakış deseni açmak mümkündür. Hem ticari hem de ev kullanımı için birkaç nakış yazılım platformu bulunmaktadır.

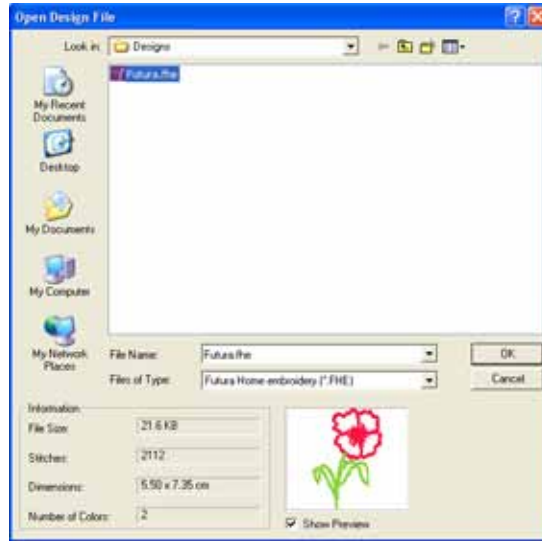
Aşağıdaki formatlar FUTURA ile açılabilir.

Format	Uzantı
FUTURA Desenleri	.FHE
PSW Desenleri	.PSW
Compucon Dikiş ve Dikim Desenleri	.CHE
Compucon Desenleri	.XXX
Brother Bernina-Babylock	.PEC
Brother Bernina-Babylock	.PES
Husqvarna Viking	.HUS
Janome	.SEW
Janome	.JEF
Melco Desenleri	.EXP
Tajima	.DST
Pfaff	.PCS
Pfaff	.VIP
Husqvarna	.SHV
*Tüm Dosyalar	*.*

Desen Aç

Bir dikiş dosyası ile çalışmak için, dosyayı FUTURA ekranında açmanız gerekmektedir.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	 Aç simgesini seçin. Diğer bir biçimde, Dosya açılır menüsünden Aç öğesini seçin.	Desen Dosyası Aç iletişim kutusu açılacaktır.
>2	Açılır listeden Aranacak yer: kutusunu ve buradan da Desenler klasörünü seçin.	
>3	Dosya Tipleri kutusundan FUTURA Design (.FHE) öğesini seçin.	Büyük kutuda Desen klasöründe yer alan tüm .FHE desenleri görüntülenecektir.
>4	Büyük kutuda bir desene tıklayın.	Desenin adı Dosya Adı kutusunda görüntülenecektir.
>5	Tamam'a tıklayın.	Dikiş dosyası ekranınızda açılacaktır.



Resim 1
Desen Aç iletişim kutusu

Deseni Kapat

Deseni Kapat

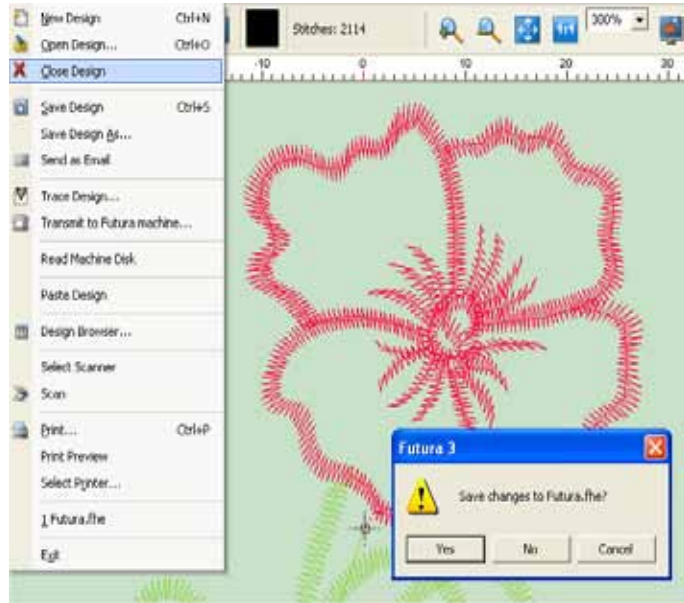
Deseni kapat, geçerli desenin kapatılması için kullanılan bir fonksiyondur.



Desen **kaydedilmemişse**, FUTURA bu işlemi gerçekleştirmek için sizi uyaracaktır. Desen **kaydedilmişse**, FUTURA kapanacaktır.

Bir Desen Nasıl Kapatılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya/Deseni Kapat öğesini seçin.	Bir "Değişiklikleri kaydet..." iletişim kutusu açılacaktır.
>2	Evet 'i seçin.	Desen kapatılacaktır.



Resim 1
Deseninizi kaydedin uyarısı

Deseni Kaydet

Yazılımı ile yaratılan veya düzenlenen bir desen veya harf grubu bilgisayarın sabit diskine **kaydedilmelidir**.

Deseni Farklı Adla Kaydet ve **Kaydet** arasında bir nakış dosyasının saklanması açısından fark bulunmaktadır.

Deseni Farklı Adla Kaydet

Bir desen yeni veya hiç kaydedilmemişse, **Deseni farklı adla kaydet** seçeneği desen orijinal adını veren seçenektir.

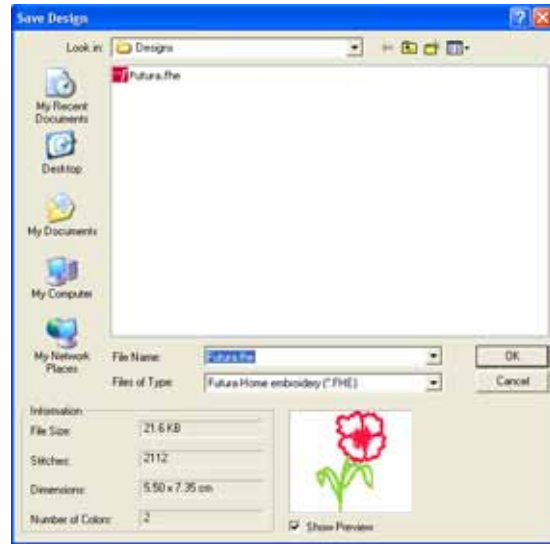
Kaydet

Desene daha önceden bir ad verilmişse (bu durumda isim/adı FUTURA ekranının üst sol kısmında görüntülenecektir), desen üzerinde yapılan herhangi bir değişikliğin veya eklentinin kaydedilmesi için yalnızca **Kaydet** yeterli olacaktır.

Deseni Farklı Adla Kaydet ögesini kullanma

Bir dikiş dosyasına ad vermek veya bu bölümün sonunda listelenen formatlardan birini atamak için **Deseni farklı adla kaydet** özelliğini kullanın.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya açılır menüsünden Deseni Farklı Adla Kaydet ögesini seçin.	Deseni Kaydet iletişim kutusu açılacaktır.
>2	Aranacak yer: açılır listesinden Desenler ögesini seçin.	Depolama amacıyla Desenler klasörü açılacaktır.
>3	Dosya Tipleri açılır listesinden .FHE 'yi seçin.	.FHE desenleri büyük beyaz kutular içerisinde görüntülenecektir.
>4	Dosya Adı kutusuna Yeni Adı yazın.	
>5	Tamam'ı seçin.	Desen kaydedilecek ve FUTURA ekranının üst sol kısmında yer alacak olan ad dosyaya verilecektir.

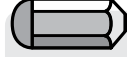


Resim 1
Deseni Kaydet iletişim kutusu

Deseni Kaydet ögesini kullanma

Bir ad verilerek "Deseni farklı adla kaydet" aşağıdaki listede bulunan formatlardan biri ile kaydedilen dikiş dosyasının üzerine yazmak için **Deseni kaydet** özelliğini kullanın. Bu özellik orijinal ad korunarak dosya üzerinde düzeltmelerin yapılması durumunda kullanılır. Desenin birden fazla versiyonuna ihtiyaç varsa, **Deseni farklı adla kaydet** fonksiyonunu gerektiği sıklıkta kullanın.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Üst araç çubuğundan Kaydet simgesine tıklayın. Diğer bir biçimde, Dosya açılır menüsünden Deseni Kaydet ögesini seçin.	Yazılım mevcut desenin üzerine yazacaktır.



Aşağıdaki alıştırmaya için ekranda bir nakış deseni bulunmalıdır.



Bir desenin herhangi bir biçimde değiştirilmesi durumunda, orijinal adının yanında bir * işareti bulunacaktır. Bu Kaydet veya Deseni farklı adla kaydet fonksiyonlarının kullanılması gerektiği anlamına gelen bir uyarıdır.

Desen Formatları

Yazılımı ile birlikte kaydedilebilecek birkaç **format** bulunmaktadır. Aşağıdaki formatlarda kayıt yapılabilir:

Format	Uzantı
FUTURA Desenleri	.FHE
Compucon Desenleri	.XXX
Brother Bernina-Babylock	.PEC
Brother Bernina-Babylock	.PES
Husqvarna Viking	.HUS
Janome	.SEW
Janome	.JEF
Melco Desenleri	.EXP
Tajima	.DST
Pfaff	.PCS
Pfaff	.VIP



Bu seçeneğin çalışması için posta olarak Microsoft 'Outlook' veya 'Outlook Express' programına sahip olmanız gereklidir.

Posta olarak yollama

Yazılıma, ekrandaki deseni otomatik olarak alıp, yeni bir posta mesajına ek biçimde ekleme seçeneğini ekler.

Buna ek olarak, eklenen desenin hangi formatta olacağını seçme şansınız vardır (Yazılımının desteklediği format aralığı içinden) ve otomatik olarak oluşturulmuş postaya eklenen dikiş tasarımının yanı sıra desenin bir de .jpg dosyası mevcuttur.

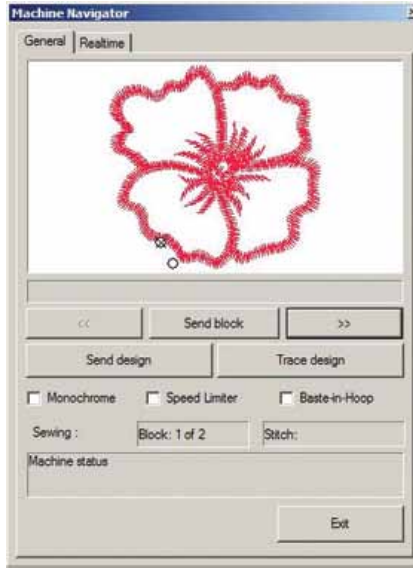
Sistem Donanımı

Artık sabit diskte veya CD’de saklanan bir deseni nasıl okuyacağınızı ve açacağınızı öğrendiniz, bir sonraki önemli adım ise seçilen desenin işlenmek üzere FUTURA makinesine nasıl aktarılacağıdır.

Deseni seçtikten ve Yazılımın penceresinde açtıktan sonra, menü seçeneklerinden “Dosya > FUTURA makinesine aktar” öğesini seçin.

Deseni FUTURA makinesine göndermenizi sağlayacak olan Sistem Donanımı iletişim kutusu açılacaktır.

Sistem Donanımı aşağıdaki seçeneklere sahiptir

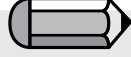


Makineye gönderilen desenin kasmağa uygun olup olmadığını daima kontrol edin.

Makineye bağlı olan kasmağın ebadını aşan tüm desenler, bir hata mesajı verecek ve makineye gönderilmeyecektir.

Desen, büyük kasmağın boyutunu aştığında Çoklu ksnak konumuna geçmek isteyip istemediğiniz sorulacaktır.

Ekranında görünen ksnaklar, desenin makinenizde bulunan kasmağın sınırları içerisinde olup olmadığını kontrol etmek amacıyla kullanılan yararlı araçlardır.



Verileri zaten makineye indirilmiş bir bloğu atlamayı seçmeniz durumunda, yazılım işlemi onaylamanızı isteyecek ve önceki verileri silecektir. Devam etmek için "Evet" ögesine tıklayın.



'Deseni gönder' seçeneğiyle makineye tek olarak gönderilen bir desen 99'e kadar renk bloğuna sahip olabilir (30 XL-400 için).

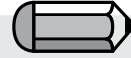
Ten daha fazla renk bloğuna sahip olması durumunda yazılım tarafından iki (veya daha çok) parça halinde gönderilecektir.

"Bloğu Gönder" ögesi görüntülenen bloğu FUTURA makinesine gönderecektir.

'<<'>>' düğmeleri, bir renk bloğuyla diğeri arasında iler/geri geçiş yapmanıza olanak tanır

'Deseni gönder', ekranda açık olan tam deseni doğrudan makineye gönderir.

Böylece renk bloklarını teker teker göndermenize gerek kalmadan tüm desen makineye bir defada iletilir ve makine hafızasında saklanır. Renk bloğu dikildiğinde makine yine durur; lütfen her seferinde iğne ipliğini değiştirin ve bir sonraki renk bloğunu dikmeye devam edin.



Dikiş süreci yanda kesilirse (güç kesintisi gibi herhangi bir nedenden dolayı), Yazılımı tekrar başlatıldığında "Kısmen dikilmiş deseni tamamlamak istiyor musunuz?" şeklinde bir mesaj görüntülenir. Bunu isterseniz desen kaldığı yerden yeniden gönderilir.

'Trace design', makinenin bir desenin kenarları etrafında bir çizgi çizmesini sağlar. Bu özellikle "Makine navigatörü" menüsüne girmeden önce ayrı olarak da kullanılabilir; diğeri detaylar için "İç Çizgi Deseni" kısmına bakın. Bu, özellikle çoklu kaskak deseni bölümlerini izlemek için faydalıdır.

'**Tek Renkli**' seçeneđi, tüm deseni tek renkli bir desen olarak göndermenize olanak tanır.

Böylece makine iğne deđişimi için ara vermez, bunun yerine tüm desen aynı renk kullanılarak tek bir seferde dikilir.

'**Hız sınırlayıcı**' seçeneđi makinenin normal hız aralığından daha düşük bir hızda dikiş uygulaması istendiđi zaman faydalı bir seçimdir, çünkü bir desen içindeki en yüksek hızı, en fazla 400 rpm olacak şekilde sınırlar (makinenin en yüksek hızı 600 rpm'dir (devir)). Desendeki karmaşık bölgeler veya hassas kumaşlar üzerinde dikiş yaparken kullanılabilir.

'**Baste-in-Hoop**' seçeneđi, daha iyi dengenin gerekli olduđu durumlarda desen dikilmeye başlanmadan önce seçilen kasmağın kullanılabilir alanının kenarından geçecek bir dikiş durdurur.

"**Çikis**" öđesi geçerli aktarımı durdurmak ve Sistem Donanımı ekranını kapatmak isteyip istemediđiniz konusunda sizi uyarır. Bu pencereyi kapatmak istiyorsanız "Evet" öđesine tıklayın.

'Machine Navigator' menüsü 'Realtime' sekmesinin altında blok numarası ve dikiş sayacı gibi uygun verileri de gösterir.

Yazılımı, FUTURA makinesinin vitrini olduğundan, makinenin işlemleri hakkında size gerçek zamanlı, değerli bilgi vermektedir. Dahası, yazılım çalışma sırasında oluşabilecek tüm hata tipleri hakkında sizi uyarmaktadır.

Olası hata mesajlarının, anlamlarının ve önerilen çözümünün listesi aşağıda verilmiştir.



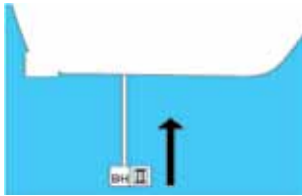
E 1
İplik mekiğe dolandığından veya dönme engellendiğinden, makine kilitlenmiş.

> Açma/kapatma düğmesini kapatın ve makinenin durmasına neden olan sorunu ortadan kaldırın.

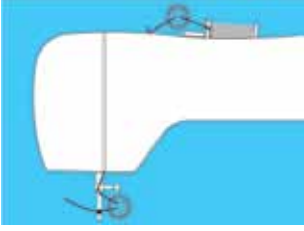


E 2
İplik mile dolandığından veya dönme engellendiğinden masura sarıcı kilitlenmiş.

> Açma/kapatma düğmesini kapatın ve masura sarıcının durmasına neden olan sorunu ortadan kaldırın.



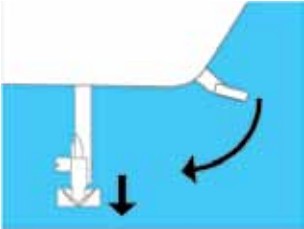
E 4
İlik açma kolu kaldırılmamış.
> Dikiş veya nakış dikerken ilik açma kolunu kaldırın.



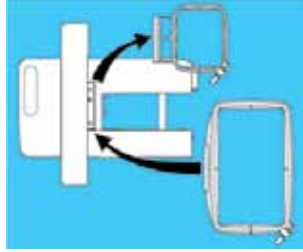
E 6
Üst iplikte kopma tespit edildi.
> Üst ipliği besleyin ve yeniden başla-
yın.



E 8
İğne indirilmişken dikiş başlamadı.
> İğneyi yukarı kaldırın ve yeniden baş-
layın.



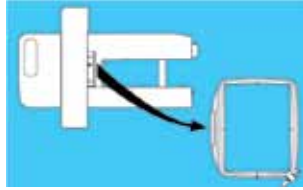
E 9
Baskı ayağı kaldırılmışken dikiş başla-
madı.
> Baskı ayağını indirin ve yeniden baş-
layın.



E 10

Kasnağın boyutu, kasnağı orijinal konuma götürmek için çok küçük.

> Açma / kapatma düğmesini kapatın ve daha büyük bir kasnak takın.



E 12

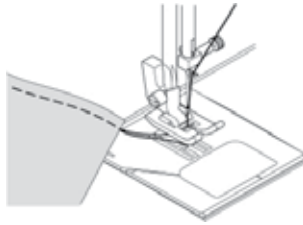
Kasnağın boyutu nakış verilerinden daha küçük.

> Uygun bir kasnak takın ve yeniden başlayın.

(görüntü yok)

Dikiş verilerinde sorun var.

> Doğru veriler gönderin.



E 16

İplik kesmede sorun var.

> Makineyi kapatın, iğneyi yukarı kaldırın ve makineyi tekrar açın.

E 1-17

Sistem hatası meydana geliyor.

> Sistem hatasının meydana gelmesine sebep olan sorunu gidermek için açma / kapatma düğmesini kapatıp yeniden açın. Hata numarası görünmezse yetkili bir servise başvurun.

Çoklu Kasnak

"Çoklu Kasnak", nakış yapılacak deseninin makinenin büyük kasnağına sığmayacak kadar büyük olduğu durumlarda kullanılabilir. Pratikte "Çoklu Kasnak", tüm deseni oluşturan parçaları sırayla dikmek için büyük kasnak ile kolayca yeniden kancalamaya olanak sağlayan bir tekniktir.

Yazılımı, makineye göndermeden önce büyük bir desen üzerinde kolay ve kapsamlı bir şekilde çalışma olanağı sağlar.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Büyük boyutlu bir desen açın.	Desen yazılımın çalışma ekranında görünecektir. Desen büyük kasnağa sığmayacağından Çoklu Kasnağa geçmek isteyip istemediğiniz soran bir mesaj görünür. (Şekil 1)
>2	'Yes' seçeneğini tıklayın.	Yazılım çoklu kasnak bölümlerini otomatik olarak hesaplar ve sunarken desen yüklenir. (Şekil 2)
>3	Hala parçaları hareket ettirerek, kopyalayıp yapıştırarak vs. her normal boyutlu desende olduğu gibi deseni düzeltebilir ve üzerinde çalışabilirsiniz.	
>4	Desenin hazır olduğunu hissettiğinizde 'Transmit to machine' seçeneğini tıklayın.	Çoklu kasnak bölümünün gönderildiğini onaylamak için bir pencere görünür. (Şekil 3)



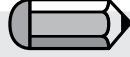
Sadece hareket ettirildiği halde desen büyük kasnağa sığmazsa çoklu kasnağa geçiş mesajı görünecektir; bu mesaj, ebatların kasnağın boyutunu aştığı anlamına gelir.



Çoklu kasnak tasarımı, büyük kasnaktan yaklaşık dört kat olan dört bölüm kadar büyük olabilir. Bundan daha büyük olması halinde, tasarım boyutunu ayarlamamız istenecektir.



Bir deseni düzenlerken çoklu kasnak bölümleri anında hesaplanır.



adım >6 için
'System Parameters' menüsünde 'Input Alignment points' opsiyonu işaretlenerek Çoklu kasnak hizalama noktaları mesajı kapatılabilir.

Ayrıca, bu opsiyon işaretlendiği halde yazılım ve makine hizalama noktalarını girmenizi istediğinde, yazılımdaki 'Cancel' opsiyonu tıklanarak hala bunu iptal edebilirsiniz.

Hizalama noktaları, her bir çoklu kasnak bölümünün kancalanmasındaki küçük bir düzeltme veya kaydırma yöntemi gibi

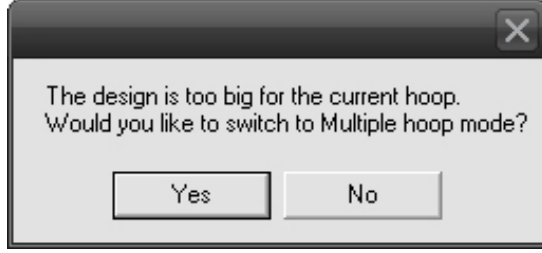


Çoklu Kasnak özelliğinin düzgün çalışması için kumaşın işaretlenmesi, sabitlenmesi ve kasnaklanması çok önemlidir. Bu işlemin doğru yapılması ile ilgili talimatlar için FUTURA makinenin kılavuzuna bakın.

>5	Yazılım Çoklu kasnak hizalama noktalarını belirlemenizi ister, bunlar makinede belirlenmelidir.	Her bir Çoklu kasnak bölümü için A, B ve C noktalarını girin. (Şekil 4) (detaylar için makinenin kullanım kılavuzuna bakın)
>6	Makineye aktarılmak üzere hazırlanan belli bir bölümü onaylamak için OK'yi tıklayın.	Çoklu kasnak bölümü blokları, herhangi bir normal boyutlu desen gibi makineye aktarılmaya hazırdır. (Detaylı inceleme için "İç Makine Navigatörü" başlığına bakın) (Şekil 5)
>7	Bir seferde göndermek için 'Send design' seçeneğini veya tek tek göndermek için 'Send block' seçeneğini seçin.	Çoklu kasnak bölümü veya parçaları makineye aktarılır ve nakış yapılmaya hazır hale gelir.
>8	Makine ile birlikte verilen talimatları takip ederek desenin ilgili bölümünü kumaşın üzerine yerleştirin ve desenin bu bölümünü diki.	Belli bir bölümün işlemi yapılır yapılmaz sonraki çoklu kasnak bölümünün onaylanması için yukarıda 4. Adımda bahsedilen pencere yeniden görünür.
>9	Çoklu kasnak tasarımınızı oluşturan tüm bölümler için 4'ten 6'ya kadar olan adımları izleyin.	Tüm çoklu kasnak bölümlerini dikmek, tasarımın tamamının dikilmesini sağlayacaktır!

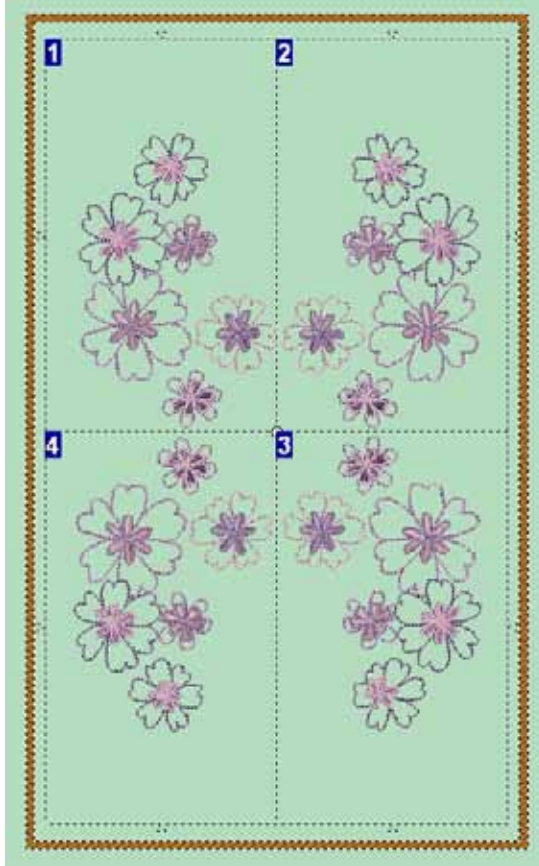
Her bir çoklu kasnak bölümünün sol üst köşesinde görünen bir numara, makineye gönderim sırasını gösterir.

Sıra ve bunun sonucunda oluşan numaralama soldan sağa veya yukarıdan aşağı doğru ayarlanabilir. Bu seçenekler 'System Parameters' diyalog kutusundan ayarlanabilir. Daha fazla detay için "İç Sistem Parametreleri" kısmına bakın.



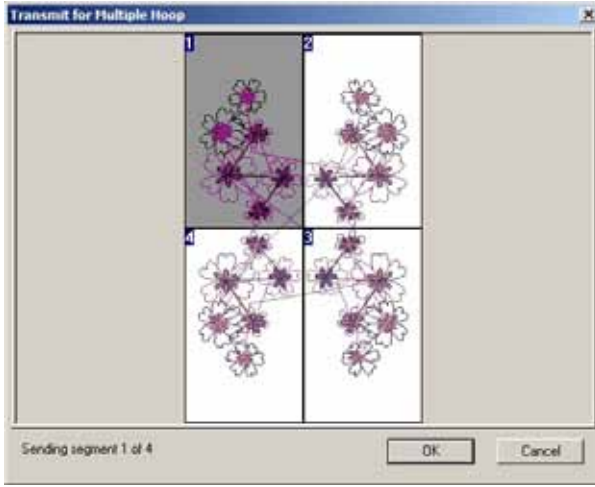
Şekil 1

Desen büyük deseninin boyutunu aştığında çoklu kasnak göstergesine geçme uyarısı.

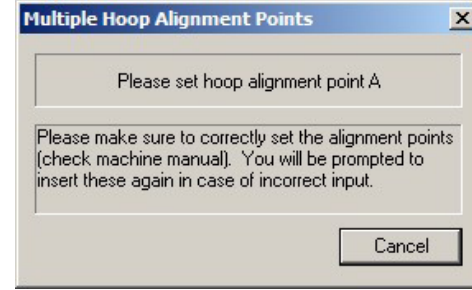


Şekil 2

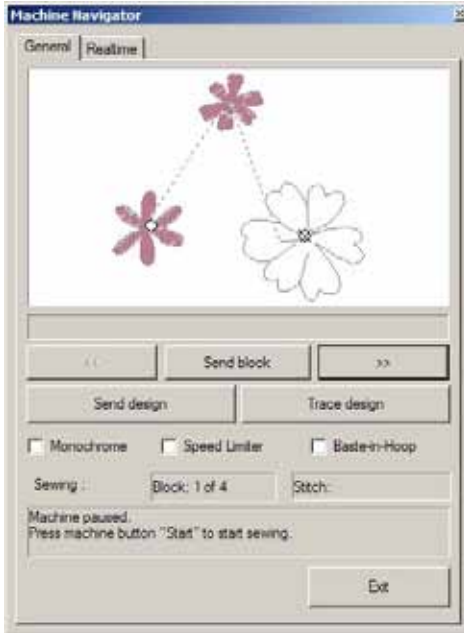
Ekrandaki desenin çoklu kasnak göstergesi. Bu noktadaki desen tamamen düzenlenebilir. Parçaları dilediğiniz pozisyona getirin.



Şekil 3
Dikiş makinesine aktarılmak üzere hazırlanacak Çoklu Kasnak kısmındaki onaylama.



Şekil 4
Makine tarafında çoklu kasnak hizalama noktalarını girmenizi isteyen mesaj.



Şekil 4
Çoklu kasnak bölümünü bir seferde veya blok blok makineye göndermek için 'Machine Navigator' diyalog kutusu.

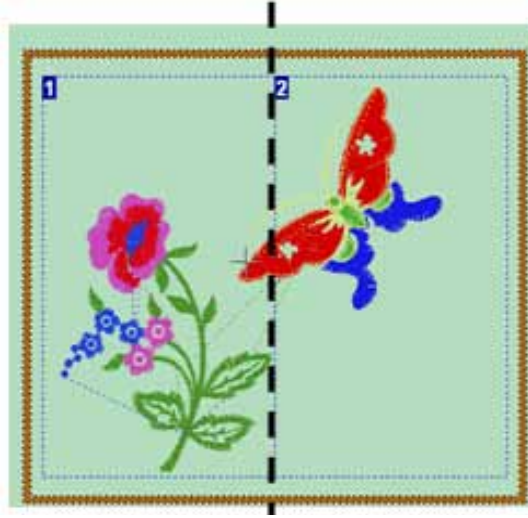
Daha fazla detay için "İç Makine Navigatörü" başlığına bakın.

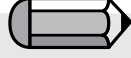
Bu noktadan itibaren, makinede çoklu kasnak deseni parçalarının dikimi ile ilgili bilgi için dikiş makinesinin kullanım kılavuzunda sunulan talimatları okuyun.

Çoklu Kasnak için Akıllı Bölme

Çoklu Kasnak, büyük kasnağa sığmayacak kadar büyük desenlerin makinenin nakış yapılacak kısımlarına gönderilmesini sağlayan bir özelliktir. Yazılım deseni, bir kasnağı diğerinden ayıran çizgi boyunca eşit bölümlere veya parçalara böler. Ayırma çizgisinin herhangi bir tarafına düşen desen kısmı ilgili kasnağa dikilecektir. Lütfen şekle bakın. Ancak bazı durumlarda, desenin bir kısmı uygun olmayan şekilde bölünecektir. Örnekte, kelebeğin kanadı bölünecek ve bir parça birinci kasnağa, diğeri ise ikincisine dikilecektir.

“Akıllı Bölme”, çoklu kasnak bölümlerini belirleme olanağı sunan bir özelliktir, böylece deseni makineye göndermenin “akıllı” bir yolunu sunar. Desenlerin yakındaki kasnaklara taşması durumunda, kasnakları ayıran çizgi bireysel desen öğesinin çevresinden geçebilir ve/veya bütün kasnak kısmı hareket ettirilebilir.

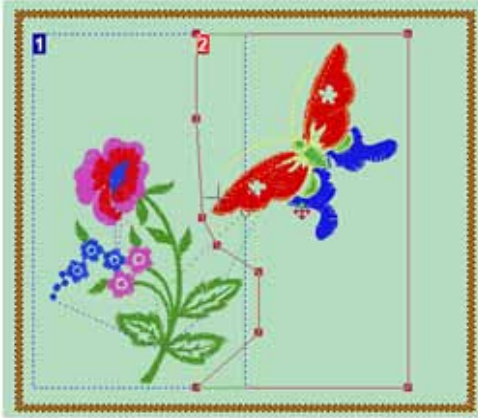




Dikiş makinesi sadece bir daireye sığan dikiş verilerini alabilecektir. Yeni belirlenen çizginin kasmağın parametreleri içinde olması gerekir ve bu yüzden çizgiler sadece kasnak kısımlarının içine kaydırılabilir.



Taşınan veya değiştirilen bölümleri "sıfırlamak" için, bölüm numarasını sağ tıklayın ve "Reset Current" (Mevcut Bölümü Sıfırla) veya "Reset All" (Tümünü Sıfırla) opsiyonunu seçin.




Ayırma Çizgisinin Noktalarını Belirleme

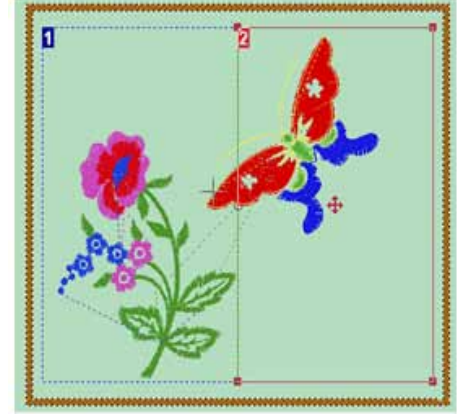
Bu durumda, bireysel desen öğesinin çevresindeki bireysel kasnak kısımlarını ayıran çizgiyi tıklamak ve sürüklemek için imleç kullanılır.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Sol alt köşedeki kasmağı veya bölüm numarasını tıklayın.	Bu, ilgili bölümün "aktif" olmasını sağlayarak çizgilerin yeniden belirlenmesini sağlayacaktır. Bu durum kasnak çizgilerinin "kırmızıya" dönmesi ile belirtilecektir.
>2	Ayırma çizgisini sol tıklayın; imlecin çizgiye temas ettiği noktanın görüneceğini ve bir çizginin esnek hale geleceğini fark edeceksiniz.	
>3	Bu noktadan tutun ve desen öğesinin etrafında sürükleyin. Bir nokta ayarlandıktan sonra imleç, çizgideki başka bir noktaya götürülebilir ve yeni bir nokta görünecektir.	
>4	Başka bir kasnak bölümünü belirlemek için, istenilen bölümün numarasını tıklayın. Ayırma çizgisini/çizgilerini daha önce olduğu gibi kaydırın.	

Bütün Kasnak Bölümünü Kaydırma

Bu durumda, bütün kasnak bölümünün yeri değişecektir.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Kasnağı aktif hale getirmek için istediğiniz kasnak bölümünün numarasını tıklayın.	
>2	İmleci aktif haldeki kasnağın ortasındaki sembolün üzerine yerleştirin. 	
>3	Kasnağı tıklayın ve yeni konuma sürükleyin.	



Desenin Nakşedilmesi

Futura Kılavuzundaki Çoklu Kasnak Nakışı sayfalarına bakın. Kumaşın işaretlenmesi ve kasnaklanması, desenin makineye gönderilmesi ve nakşedilmesi için kılavuzdaki açıklamaları takip edin.

Bu bölümün konumu değiştirilemeyeceğinden birinci kasnak veya bölüm için kumaşın kasnaklanması işlemi daima aynı olacaktır. Ancak, kalan bölümleri kaydırmak mümkündür. Bir bölümün/bölümlerin taşındığı durumlarda, sonraki bölümlere otomatik olarak "köşe" işaretleri eklenecek ve dikilecektir. Bu "köşe" dikişleri kumaşı kasnak içinde hizalamak için kullanılacaktır. Bir bölüm kaydırılmıyorsa, hizalama için kumaş üzerindeki çapraz çizgileri kullanın.

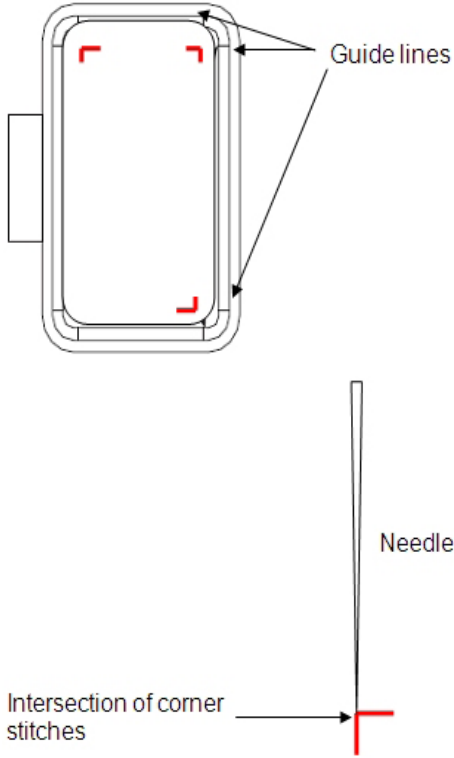
Örneğin: Sadece 4. bölümün kaydırıldığını düşünelim, o zaman kumaş üzerine işaretlenen çapraz çizgiler kullanılarak 1, 2, ve 3. bölümün kumaşı kasnakta hizalanacaktır. Sadece 4. bölüm, önceki kısımlara dikilen "köşe" işaretleri kullanılarak kasnakta hizalanacaktır.



1 numaralı bölüm kilitlenmıştır ve taşınmayabilir; ancak, ayırma çizgi(ler)i hala desen öğelerinin etrafından geçirilebilir.

Kumaşı Kasnağı Yerleřtirmek için “Köře” Dikiřlerinin Kullanılması

“Köře” dikiřleri, nakıř iřlemi sırasında kumařta oluřturulur. Bu dikiřler geici dikiřlerdir ve nakıř iřlemi tamamlandıktan sonra ıkarılmalıdır. Köře dikiřleri sadece bir bölüm ıkarıldıėında eklenilecektir. Bir bölüme birkaç “köře” iřaretinin eklenmesi mümkündür. Her bir köře iřareti farklı bir bölümü belirleyecektir. Köře dikiřinin baktıėı yön, hangi bölümü tanımladıėını belirleyecektir.



Adım	Eylem	Sonuç
>1	Köře dikiřini, köře iç kasnak üzerindeki kılavuz çizgi iřaretleriyle hizalanacak şekilde kasnaėa yerleřtirin.	
>2	Kumař kasnaėa yerleřtirildikten sonra, “Makineye aktarım” kısmına gein ve normal desen dikme iřlemini takip edin. Kumař üzerindeki apraz çizgi bir köře iřareti ile yer deėiřtirmiře, A, B ve/veya C noktalarını girmek için köře dikiřlerini kullanın. İėneyi köře dikiřlerinin keřiřtiėi noktanın üstüne yerleřtirin ve her bir ilgili nokta için makinedeki OK düėmesine basın.	

Desen Çizme

Bu seçenek, makinenin desen sınırlarına bir kenar çekmesini sağlar.

Bir desenin kenarlarında çizilen “dikdörtgenin” dört köşe noktası makineye aktarılır. Makinedeki “Start” (Başlat) düğmesine basma bu dört köşe noktasına ilerlemenizi sağlar ve böylece bir desenin çevresini (dikdörtgen) belirler.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Bir desen açın.	Desen, yazılıym çalıştırma ekranında görüntülenir. Desenin ekrandaki kasağa oturduğundan emin olun.
>2	Araç çubuğundaki “Kenar Deseni” düğmesine tıklayın.	Mavi renkle vurgulanacaktır.
>3	Makine üzerindeki başlatma düğmesine tıklayın.	Makine, desenin sınırları çevresine bir kenar çekecektir.
	Desen kaydırıldıysa (sayfa 64’teki “Kaydırmak için desen seçin” bölümüne bakın),	
>4	“Kenar Deseni” düğmesine tıklayın.	Mavi vurgulama ortadan kalkacaktır.
>5	“Kenar Deseni” düğmesine tekrar tıklayın.	Mavi renkle vurgulanacaktır.
>6	Makine üzerindeki başlatma düğmesine tıklayın.	Makine, kaydırılan desenin sınırları çevresine bir kenar çekecektir.



Ayrıca, bir deseni makineye aktarmadan hemen önce ‘Machine Navigator’ menüsünde ‘Trace Design’ seçeneği görünecektir.



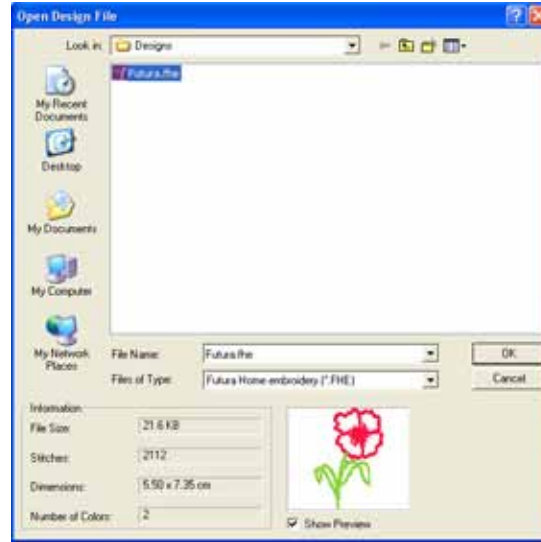
Yazılımdan ‘Desen Çizme’ işlevi seçildikten sonra makine üzerindeki yeşil başlatma düğmesine basmak, desenin çerçeve sınırlarını görmeye olanak tanır. Yeşil başlatma düğmesine dilediğiniz kadar basabilirsiniz. Bu kapasite bir desen veya desen parçasının ‘Machine Navigator’a iletilmesine kadar kullanılabilir.

Desen yapıştırma

'Desen yapıştırma' özelliği bir desenin tümünü, ekrandaki geçerli desenin üstüne yapıştırmaya olanak tanır

Ana menüden 'File', 'Paste Design' öğesini tıklayın ve diyalog kutusundan deseni seçin.

Ardından, başlangıçta hala istenilen konuma hareket ettirilebilen bir "gölge" çerçeve biçiminde sunulan desen, aktif taslak üzerine yapıştırılır ve aynı zamanda yatay/dikey olarak da çevrilebilir.



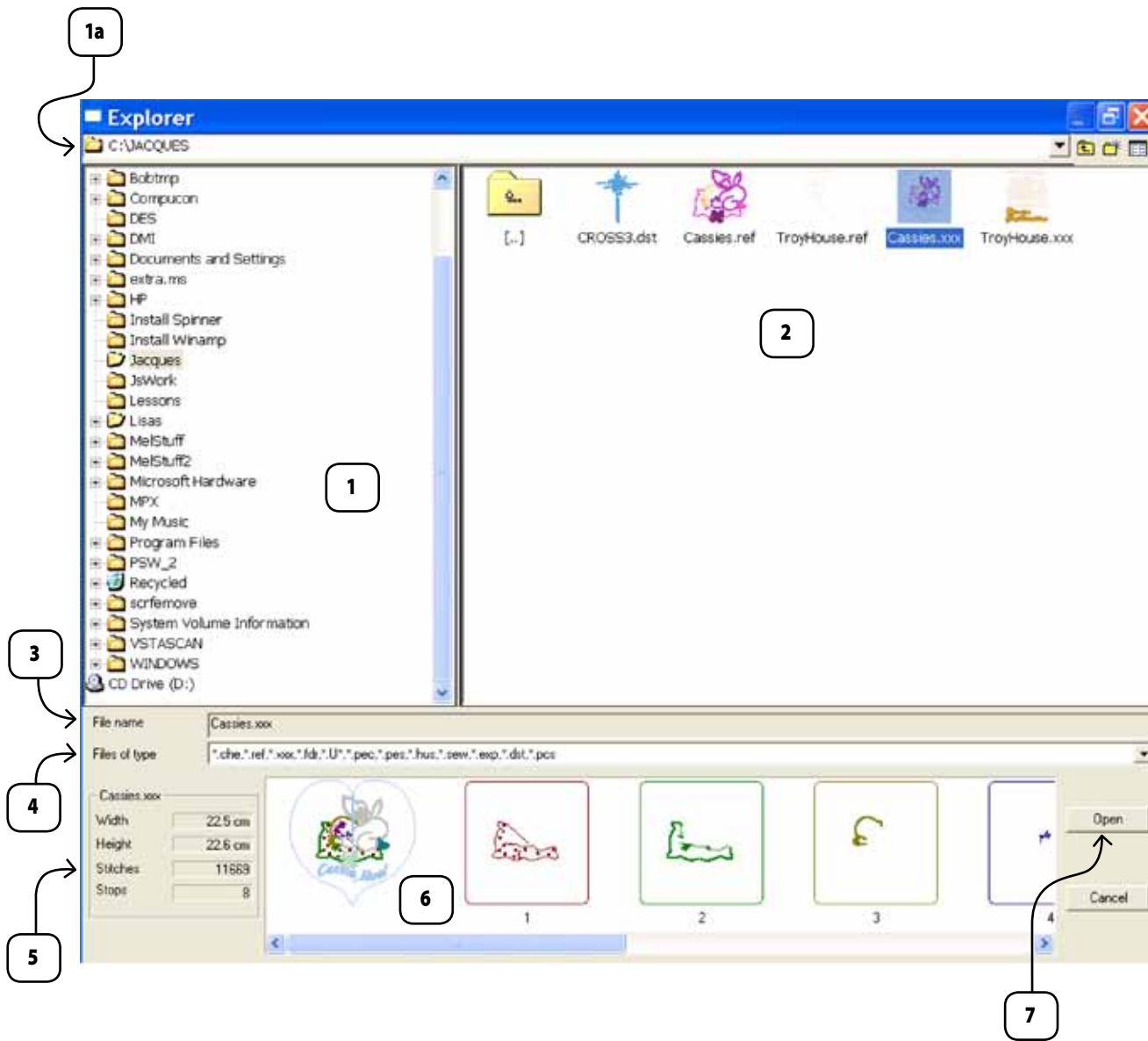
Desen Tarayıcısı

Desen Tarayıcısı dikiş dosyalarına erişmenin hızlı ve kolay bir yoludur. **Dikiş sayısı, boyutlar ve renk değişimi sayıları** gibi bilgiler **Desen tarayıcı penceresinden** görülebilir.

Desen Tarayıcı İletişim Kutusu

Aşağıdaki tablo **Resim 1** ile (sonraki sayfada) ilişkilidir ve Desen Tarayıcısı'nın her bölümünü ve fonksiyonunu tanımlar.

No#	Tanımlama	Eylem
>1	Bilgisayar içeriği (genellikle C); ve diğer sürücüler ile depolama cihazları.	Sol yandaki sütundan bir sürücüyü ve klasörü seçin.
>1a	Seçili klasör adı .	
>2	Seçili klasörün içeriği (desen dosyaları)	Sağ taraftan bir desen seçin.
>3	Desen Adı görüntülenir.	
>4	Dosya tipi görüntülenir.	İstenen dosya tipini sağdaki siyah üçgenle ayırın.
>5	Desen bilgisi görüntülenir. >Boyutlar >Dikiş sayısı > STOP (Dur) kodlarının sayısı (renk değişikliklerini gösteren)	
>6	Görüntülenen seçili desene ait tek bloklar	
>7	Bir desen onayı açın .	Belirginleştirilen desene çift tıklatın veya "Aç" öğeyi tıklayarak açın.



Deseni Yazdır

Deseni Yazdır

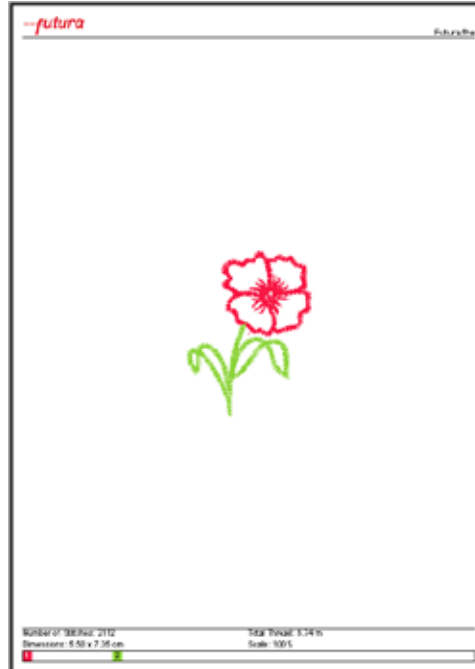
Deseni Yazdır, **Yazılımı içerisinde açık olan (ekranda) deseni yazdırmak** için kullanılan bir fonksiyondur. Bu işlem kayıt tutma ve desenin iplik renklerini görmek gibi konularda yararlı olabilir.

Ekrandaki Bir Desen Nasıl Yazdırılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya açılır menüsünden Yazdır ögesini seçin.	Bir Yazdırma iletişim kutusu açılacaktır.
>2	Yazıcınızın kurulum prosedürünü izleyin.	Ekrandaki desenin bir baskısı yapılacaktır.



Desenin yazdırılmadan önce nasıl görüneceğini görmek için "Yazdırma Ön İzleme" ögesini seçin.



Resim 1

Deseninize ait yazdırma ön izlemesi

FUTURA'dan Çıkış

FUTURA'dan Çıkış

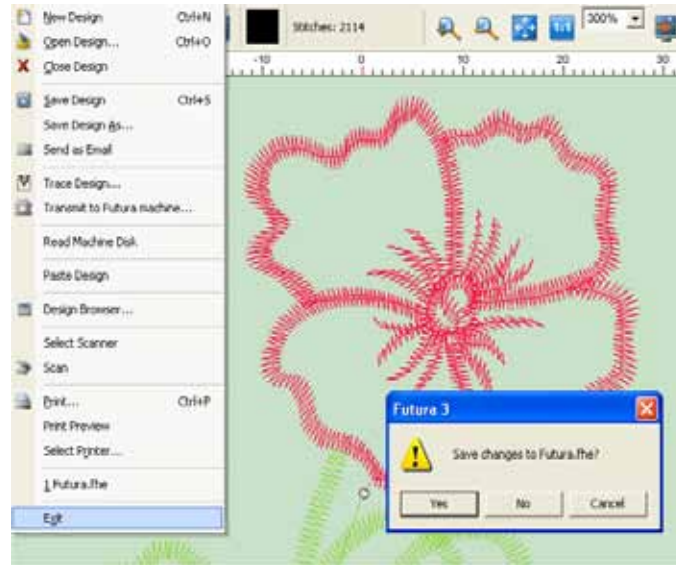
FUTURA'dan Çıkış, **Yazılımdan çıkmak** için kullanılan bir fonksiyondur. **Farklı** desenler üzerinde çalışmak için FUTURA'dan **çıkılmak** gerekli değildir. FUTURA ekranı içerisinde **birden fazla** pencere birlikte açılabilir.

FUTURA Nasıl Açılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya açılır menüsünden Çıkış ögesini seçin.	FUTURA ekranı kapanacaktır.



Açık olan pencerelerden herhangi birinde bulunan bir desenin kaydedilmemiş olması durumunda bir mesaj görüntülenecektir.



Resim 1

Açık olan pencerelerden herhangi birinde bulunan bir desenin kaydedilmemiş olması durumunda görüntülenen mesaj

Geri Al/Yeniden Uygula

Geri Al/Yeniden Uygula

Geri Al/Yeniden Uygula gerçekleştirilen son işlemin geri alınmasını sağlayan bir fonksiyondur. Geri Al kullanılırsa, Geri Al fonksiyonunun kullanıldığı işlemin geri alınması için Yeniden Uygula seçilebilir.



Geri Al Nasıl Kullanılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Desenin (herhangi) bir bölümüne tıklayarak Seçin ve taşıyın.	Desen farklı bir biçimde görünecektir.
>2	Geri al simgesine tıklayın.	Son yapılan işlem (taşınan bir parça) geri alınacaktır.

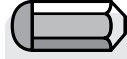


Yeniden Uygula Nasıl Kullanılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Yeniden Uygula simgesine tıklayın.	Geri al gerçekleştirilen işlemi geri alacaktır.

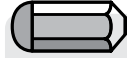


Geri al fonksiyonunu kullanabilmek için, ekranda bir desen bulunmalıdır.



>1 adımı için

Bazı işlemler "Geri al" kullanılmaya hazır olmadan önce gerçekleştirilmelidir



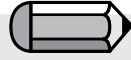
"Yeniden uygula" kullanılmaya hazır olmadan önce "Geri al" işlemi gerçekleştirilmelidir

Gerçekçi Görünüm

Gerçekçi Görünüm

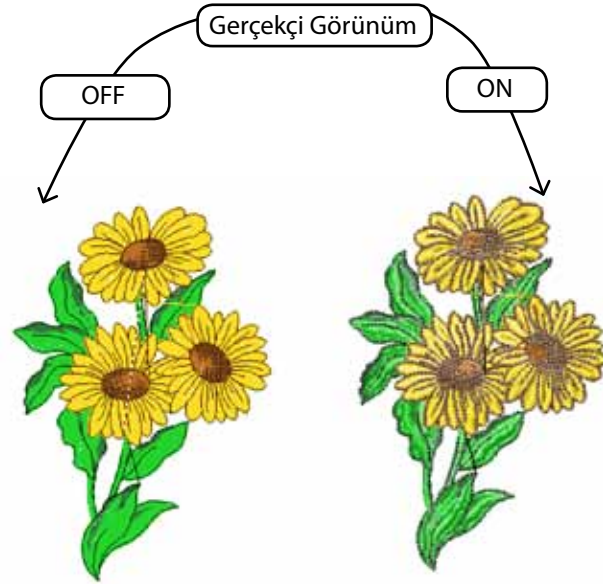
Gerçekçi Görünüm nakış deseninin **Gerçekçi** veya **3-Boyutlu benzetimle** görmek için kullanılan bir fonksiyondur. Bazı durumlarda örneğin özel dikiş tipleri kullanılırken deseni Gerçekçi Görünüm ile izlemek yarar sağlamaktadır.

Gerçekçi Görünüm Nasıl Kullanılır



Gerçekçi Görünümün kullanılabilmesi için bir nakış desenini ekranda bulunması gerekmektedir.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Görünüm açılır menüsünden Gerçekçi Görünüm ögesini seçin.	Desen gerçekçi görünüm içerisinde gösterilecektir.



Resim 1
Gerçekçi Görünüm çalışırken

Deseni Yeniden Çiz

Deseni Yeniden Çiz

Deseni Yeniden Çiz, Yazılımı içerisinde **ekranda bulunan deseni yeniden çizmek** ("dikiş") için kullanılan bir fonksiyondur. Bu özellik özellikle **hazır desenlerin** nasıl birleştiğini, renk değişikliklerini vb. görmek için oldukça yararlıdır.

Desen Nasıl Yeniden Çizilir

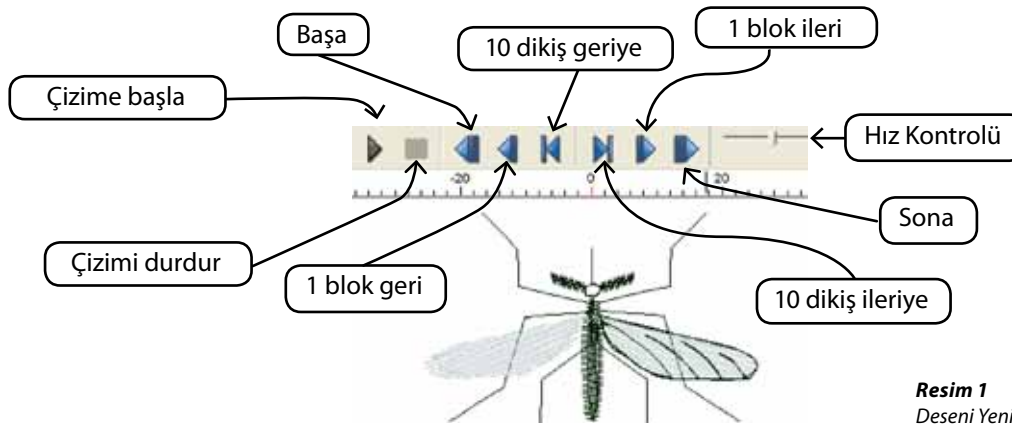
Adım	Eylem	Sonuç
>1	Deseni Yeniden Çiz simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Görünüm açılır menüsünden Deseni Yeniden Çiz ögesini seçin.	Yeniden Çiz iletişim kutusu açılacaktır.
>2	Yeniden çizmek için Yeşil Üçgen 'e tıklayın.	Desen ekranda tam olarak işleneceği şekliyle görüntülenecektir.
>3	Yeniden çizim işlemi sonlandırmak için klavyenizdeki Çıkış tuşuna tıklayın.	Yeniden çizim kutusu kaybolacaktır.



Deseni yeniden çiz fonksiyonunun kullanılabilmesi için bir nakış desenini ekranda bulunması gerekmektedir.



Yeniden çizim işlemi yavaşlatmak veya hızlandırmak için kutunun sağ tarafında bulunan sürgülü çubuğu hareket ettirin.



Resim 1
Deseni Yeniden Çiz seçenekleri

Yakınlaştırma

Yakınlaştırma resmin veya nakış deseninin farklı görünüm gereksinimleri açısından yeniden boyutlandırılması için kullanılan yararlı bir özelliktir. Yakınlaştırma özelliklerini rahat bir şekilde kullanabilmek gözü en az biçimde yoracak bir görüntü oluşturabilmek açısından oldukça önemlidir. **Yakınlaş** (bir alanı büyütme için), **Uzaklaş** (bir alandan uzaklaşmak için), **Tüm Ekranı büyüt** (daha geniş açılı bir görüntü almak amacıyla ekranı ayarlamak için), **Yakınlaştırma 1:1** (desen ve/veya resmin gerçek görüntüsü için) ve **Yakınlaştırma %** (bir Yakınlaştırma % seçmek için). Özelliklerini kullanmak mümkündür.

Yakınlaş

Bir desen düzenlenirken, resme **yakınlaşmak** noktaların doğru bir biçimde yerleştirilebilmesi açısından zorunludur. Görüntüyü çalıştığınız alana yakınlaştırma alışkanlığını edinmeye çalışın.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Yakınlaştırma simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Görünüm açılır menüsünden Yakınlaştırma.../Yakınlaş öğesini seçin.	İmleç Yakınlaştırma simgesi haline dönecektir.
>2	Tıklayın, sürükleyin ve Yakınlaştırma penceresini büyütülecek alanı içine alacak duruma geldiğinde bırakın.	Desen ve/veya resim Yakınlaştırma penceresi içerisinde büyütülecektir.

Uzaklaş

Desenin daha büyük bir bölümünü görmek istiyorsanız, Uzaklaş size bu konuda yardımcı olacaktır.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Yakınlaştırma simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Görünüm açılır menüsünden Yakınlaştırma.../Uzaklaş öğesini seçin.	Yakınlaştırma yüzdesi Uzaklaş öğesine her tıklayışta ½ ölçek küçülecektir.

Tam Ekran Görüntüsü

Tam Ekran Görüntüsü özelliği, ekranın görüntü alanını işgal eden bazı araç çubuklarını saklayarak nakış deseninin daha fazla bir kısmını görmenizi sağlar.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Tam Ekran simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Görünüm açılır menüsünden Yakınlaştırma.../Tam Ekran öğesini seçin.	Araç çubuğu kaybolacaktır.
>2	Kapatmak için Tam Ekran simgesini seçin.	Ekran normal ekran haline dönecektir.

1:1 Yakınlaştırma

1:1 Yakınlaştırma deseni gerçek boyutunda size sunar. Uygun sütun genişliklerini, dikiş tiplerini ve desenin genel dinamiklerini istenilen dikiş boyutunda görmek amacıyla zaman zaman bu yakınlaştırma özelliğini kullanmak önemlidir.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	1:1 Yakınlaştırma simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Görünüm açılır menüsünden 1:1 Yakınlaştırma öğesini seçin.	Yakınlaştırma yüzdesi %100 olacaktır – gerçek boyut.

Ekran boyutuna uydur

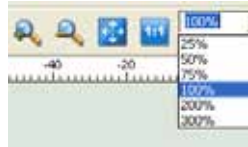
Ekran boyutuna uydur özelliği deseni tam ekran boyutunda sunar.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Ekrana Uydur simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Görünüm açılır menüsünden Yakınlaştırma.../Ekran Uydur öğesini seçin.	Desen ekrana uydurulacaktır (doldurulacaktır).

Set % (Yakınlaştırma yüzdesi ayarı)

%25, %50, %75, %100, %200 ve %300 ölçeklik yakınlaştırma dereceleri kesin bir görüntü boyutu sunar. Daha küçük görünüşler bazen ekrandan daha büyük bir deseni görebilmenize izin verir. %300 gibi daha büyük görünüşler, sayısallaştırma işlemi sırasında **sürekli** bir Yakınlaştırma % kullanmanıza izin verir. Bu durum, noktaları yerleştirme ve bu gibi konularda bir "hissin" korunmasına yardımcı olur.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya açılır menüsünden Yakınlaştırma öğesini seçin.	Yakınlaştırma penceresi açılacaktır.
>2	%300 ölçeğini seçin. Diğer bir durumda, aşağıyı gösteren üçgeni kullanarak 300% kutusunu tıklayın.	Yakınlaştırma yüzdesi %300 olacaktır.



Resim 1

Set % (Yakınlaştırma yüzdesi ayarı)

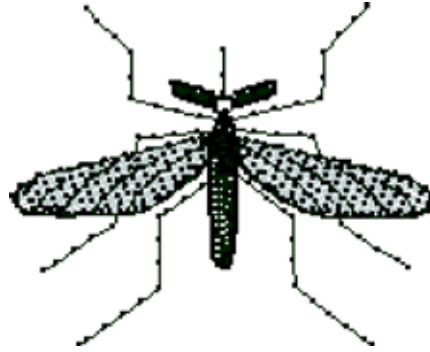
Dikiş Noktaları

Dikiş Noktaları

Dikiş noktaları, bir nakış desen üzerindeki **iğne giriş** görüntüsünün açılıp/kapanması için kullanılan bir fonksiyondur. **Kilitlenme-ri kontrol** gibi bazı durumlarda, dikiş noktalarını görmek yarar sağlayabilir.

Dikiş Noktaları Nasıl Kullanılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Görünüm açılır menüsünden Dikiş Noktalarını Göster/Gizle ögesini seçin.	Desen her dikişte "noktala" ile gösterilecektir.



Dikiş Noktalarının kullanılabilmesi için bir nakış deseninin ekranda bulunması gerekmektedir.



Dikiş Noktalarını görmek için, "Gerçekçi Görünüm" devreden çıkartılmalıdır.

Resim 1
Dikiş Noktaları gösterimde

Kasnak



Önemli!
Yazılımın çalışması için, FUTURA makinesinin daima açık olmasını, nakış için ayarlanmasını ve bilgisayara bağlı olması gerektiğini unutmayın.



Önemli!
Desenin ekranda görülen görsel kasnaktan büyük olması veya desenin kasnak dışına taşıyor olması durumunda yazılım size bir uyarı mesajı görüntüleyecektir.

Kasnak nakış deseninizin ekranda bulunan ve FUTURA nakış makinesi için özel olarak tasarlanmış gerçek kasnakların boyutlarına sahip bir "**Kasnak**" içinde görülmesi fırsatını sağlayan bir özelliktir. FUTURA makinesi varsayılan biçimde iki farklı ölçüde kasnak ile birlikte gelmektedir, küçüğü 100x100 mm ve geniş olanı 160x260 mm.

"Çoklu Kasnak" modunda, aslında büyük bir kasnağın çoklu desenlerle çalışmaya benzer bir seçenek de bulunur. Daha fazla bilgi için "İç Çoklu Kasnak" kısmındaki talimatlara bakın.

Yazılımı çalıştırılırken, makineye takılı olan kasnağı otomatik olarak tanıyıp ve ekranda görüntüler. Ekranda görüntülenen kasnağı kolayca seçebilirsiniz.

Kasnağın Değiştirilmesi

Nakış deseninizi **uygun ebat içerisinde** görmek için Kasnak özelliğini kullanın, bu FUTURA makinesi ile birlikte verilen kasnakları temel alan, bir desen için mümkün olan en küçük ebatlıdır. Yazılımı makine tarafında takılı olan kasnağı otomatik olarak görüntüler, bununla birlikte **kasnak** değiştirmek istemeniz durumunda yalnızca aşağıda listelenen adımları izlemeniz gerekmektedir.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Araçlar açılır menüsünden Kasnak Seç öğesini seçin.	Kasnak iletişim kutusu açılacaktır.
>2	FUTURA makinesi için Küçük veya Büyük Kasnak seçimini yapın.	
>3	Tamam 'a tıklayın.	

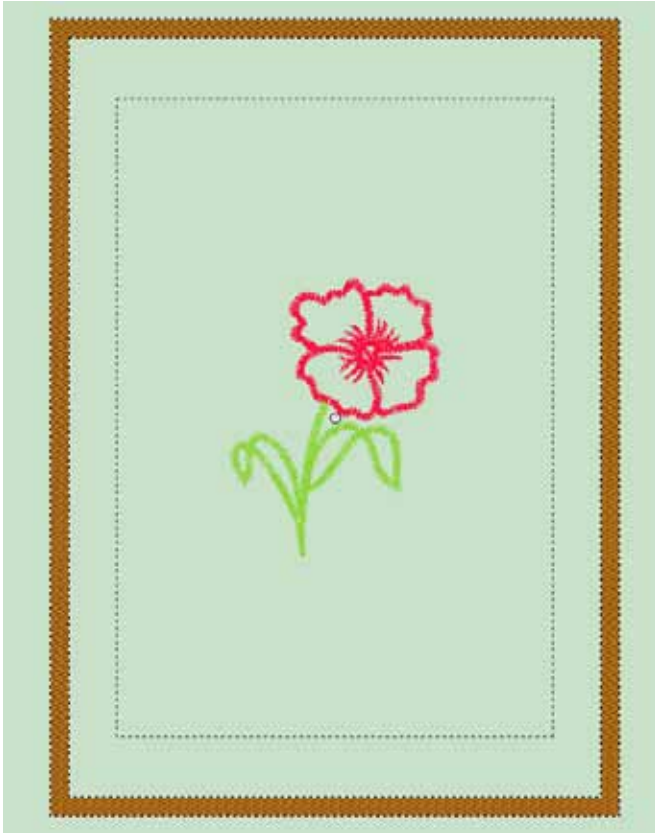
Kasnak Görünümü

Artık seçtiğiniz kasnağın görüntüsünü açıp kapatabilirsiniz.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Görünüm açılır menüsünden Kasnağı Göster/Gizle Seç öğesini seçin.	(Daha önceden) seçilmiş olan kasnak ekranda açılacaktır.



Kalın kasnak çizgisi kasnağın gerçek ebadını gösterirken, kesik çizgi gerçek nakış alanını göstermektedir.



Izgara

Izgara

Izgara hem sayısallaştırma hem de düzenleme için kullanışlı bir araçtır. Izgara, **harfler ve yapıştırılan nesnelere** gibi elemanların yerleştirilmesine yardımcı olması amacıyla **istendiği zaman** açılabilir. **Izgara** aynı zamanda gereksinimlerinize göre boyutlandırılabilir.

Izgara Nasıl Açılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Görünüm açılır menüsünden Izgarayı Göster/Gizle öğesini seçin.	Ekranda bir Izgara görüntüsü belirecektir.

Izgara Boyutu Nasıl Belirlenir

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Araçlar açılır menüsünden Izgarayı Boyutunu Ayarla öğesini seçin.	Izgara Özellikleri iletişim kutusu açılacaktır.
>2	"Izgara Özellikleri X" kutusuna 50 değerini yazın. >3 Tamam'a tıklayın.	
>3	Click OK .	Ekranda 5mm'lik bir ızgara görüntülenecektir.



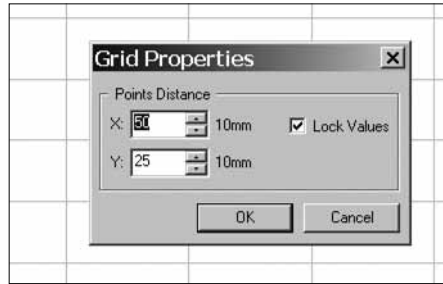
Izgara varsayıldığı biçimde 10 mm'lik kareler halinde ayarlanmıştır. Ölçü birimi **Sistem Parametreleri**'nde belirlenen ölçüye uygundur.



İpucu! Izgaranın tek bir boyutunu değiştirmek için "**Değerleri Kilitle**" kutusunun işaretini kaldırın.

Resim 1

Izgara Özellikleri kutusu



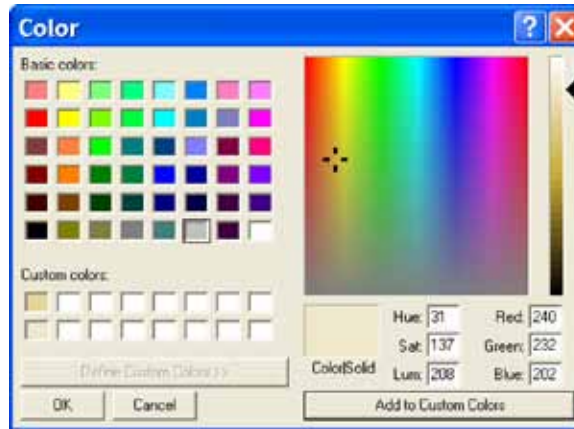
Ekran Renkleri

Ekran Renkleri

“Ekran Renkleri”, **ekranın renginin değiştirilmesi** için kullanılan bir fonksiyondur. Parlak renkler yerine gri, siyah veya beyaz gibi doğal renklerin kullanılması gözleri daha az yoracaktır.

Ekran Rengi Nasıl Değiştirilir

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Görünüm açılır menüsünden Ekran Rengi ögesini seçin.	Geniş bir renk paleti açılacaktır.
>2	İletişim kutusunun sol tarafındaki renk bloklarından bir seçim yapın. Diğer bir biçimde, sağ taraftaki gökkuşaklı alanına tıklayın.	
>3	Daha açık veya daha koyu bir değere ayarlamak için Değer çubuğundan seçim yapın.	
>4	Tamam 'a tıklayın.	Ekran rengi yeni renkte olacaktır.



Temel renklerde olmayan bir renk oluşturduysanız, daha sonra kullanmak için “İsteğe Bağlı Renklere Ekle” ögesine tıklayın.

Resim 1
Ekran renkleri paleti

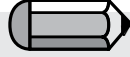
Desen Kütüphanesi

Desen Kütüphanesi

FUTURA Desen Kütüphanesinde bulunan 125 ücretsiz nakış deseni ile birlikte gelmektedir!

Harika nakışlar yaratmak için bu desenlerden herhangi birini kullanabilirsiniz!

Desen Kütüphanesinde yer alan tüm desenler, her zaman mükemmel kaliteyi verecek biçimde tamamen büyütülüp küçültülebilir.



Desen Kütüphanesindeki desenler üç kategoriye ayrılır; "küçük" FUTURA kasağına sığan küçük desenler, "büyük" FUTURA kasağına sığan büyük desenler ve FUTURA özel kategorisinde bulunan çok büyük desenler.

Desen Kütüphanesi Nasıl Kullanılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Yarat açılır menüsünden Desen Kütüphanesi... öğesini seçin.	Desenlerin yer aldığı Desen Kütüphanesi açılacaktır.
>2	Sol sütundaki listeden bir kategori seçin.	Sağ taraftaki kutuda bir desen grubu görüntülenecektir.
>3	Sağ taraftaki listedeki bir deseni belirgin hale getirin.	
>4	Tamam' ı seçin.	Desen ekranda " hayalet bir çerçeve " açacaktır.
>5	Sağ tuşa tıklayın ve Uygula öğesini seçin. Diğer bir biçimde, desenin dışında başka bir yere tıklayın.	Desen dikiş ile doldurulacaktır.



Arzu ettiğiniz iplik renklerini seçiminize göre ayarlayabilirsiniz. "Deseni Yeniden Çiz" öğesi renk sıralamasını görmenize yardımcı olacaktır.



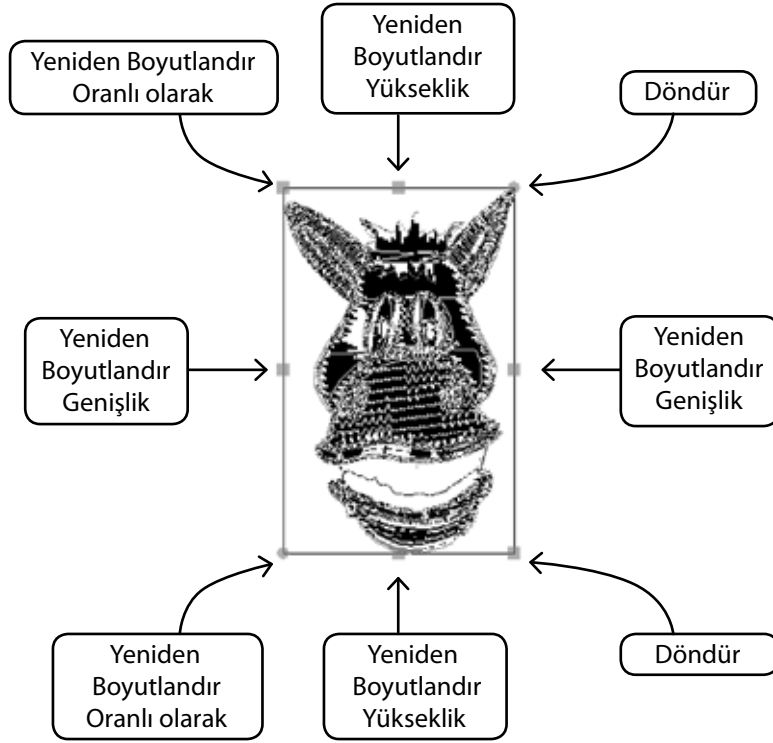
İpucu!

"Hayalet çerçeve" içerisindeyken desenle çalışın.

Resim 1

Desen Kütüphanesi penceresi





Resim 1

Desen "hayalet çerçeve" içerisindeyken nasıl Yeniden Boyutlandırılır ve Döndürülür.

Boyut Deęiřtir

FUTURA'nın **Boyut Deęiřtir** özellięi, **boyut deęiřtirme**, **döndürme** ve/veya bir desenin **iřlenmesi** konusunda yarar sağlamaktadır. **Geniřletilmiş bir** ("hazır") **desen (örn., .dst, .pes, .xxx vb.) veya desen bloęu (örn. .che, .psw)** olsun, bir nakıř deseninin **boyutunu deęiřtirmek** mümkündür.

Nasıl Boyut Deęiřtirilir

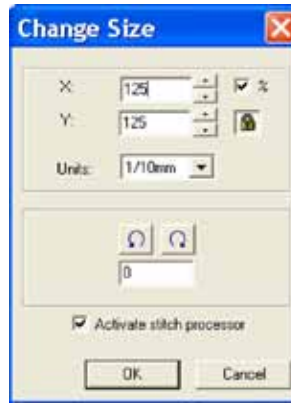
Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya/Deseni Aç menüsünden bir desen seçin.	
>2	Tamam öęesini seçin.	Desen açılacaktır.
>3	Desen açılır menüsünden Boyut Deęiřtir öęesini seçin.	Boyut Deęiřtir iletişim kutusu açılacaktır.
>4	% kutusunu iřaretleyin.	Desen artık % olarak deęiřtirilebilir.
>5	İki boyut kutusuna da 125 yazın ve Tamam öęesine tıklayın.	Desen %125 oranında büyütülecektir, bu orijinalden %25 daha büyüktür.

Ölçü birimini, "Birimler" kutusundan inç olarak deęiřtirebilirsiniz.

>5 adımı için
"Asma kilit" etkin ise iki boyut da (Yükseklik ve Geniřlik) deęiřtirilecektir.

Boyutları tam olarak gereken deęerleri girerek de deęiřtirebilirsiniz.

Resim 1
Boyut Deęiřtir iletişim kutusu

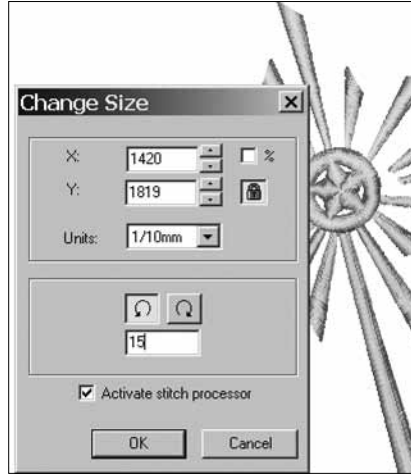


Hücrelerdeki deęerler, geniř Kasnaęın Yükseklik ve Geniřlięi ile sınırlanmıştır.

Bir Deseni Döndürmek

Bir desen Boyut Değiştir iletişim kutusu içerisinde çalışılırken döndürülebilir.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Yön kutusunu kontrol edin.	Desen seçim yönünde döndürülecektir.
>2	Döndürme değeri kutusuna 15 yazın.	
>3	Tamam ögesini seçin.	Desen 15° döndürülecektir.



Yazılımı içinde bir desen oluşturulduğunda ve desenin boyutu büyütüldüğünde veya küçültüldüğünde, dikişlerin adım sıklığı otomatik olarak korunacaktır. Ancak, bir dış desen Yazılımına aktarıldığında ve desenin boyutu değiştirildiğinde, yalnızca Change Size (Boyut Değiştir) diyalog kutusunda "Activate stitch processor" (Dikiş İşlemcisi etkinleştir) ögesi seçilirse dikişin adım sıklığı korunacaktır. Ancak, bunun da bir sınırlaması vardır; yalnızca boyut %51'in altına ve %199'ün üstüne değiştirilmediğinde yeniden dikişler hesaplanacaktır.

Resim 1
Boyut Değiştir iletişim kutusu

Renge göre yeniden düzenle

Bu özellik, sadece bir çoklu kasnak deseninin değil, herhangi bir desenin renklerini yeniden düzenleyecektir. Sık iplik değişikliklerini önlemek için renkler birleştirilir.

Deseni Ortala

Deseni Ortala

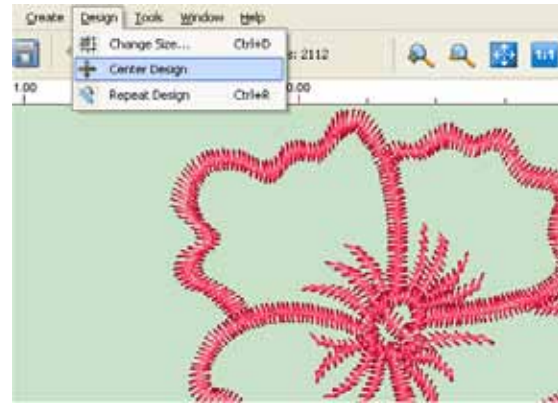
Bir desenin genel olarak kullanılan "Başlangıç Noktası" **Merkez**'dir. Bu desenin tamamının, harfler de dahil olmak üzere uygulanır olduğu durumlarda, mükemmel bir matematiksel merkezde başlayıp bitmesi anlamına gelmektedir. Hazır bir desenin **merkezi** bir başlangıç noktası olduğu görülse bile, tüm desenlerin merkezini **yeniden belirlemeyi** alışkanlık haline getirmek akıllıca bir harekettir.



Deseni Ortala fonksiyonunun kullanılabilmesi için bir nakış desenini ekranda bulunması gerekmektedir.

Bir Desen Nasıl Ortalanır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Desen açılır menüsü içerisinde Deseni Ortala öğesini seçin.	Desen artık mükemmel bir Merkezi Başlangıç Noktası'na sahip olacaktır.



Resim 1

Desen açılır menüsü içerisinde Deseni Ortala öğesini seçme

Desen Tekrarlama

'Tekrar' diyalog kutusunu, bir desenin katlarını oluşturmaya yönelik, örneğin kenar çizgileri, nakışlar ve benzeri için kullanın.

Tüm deseni yatay ve/veya dikey olarak tekrarla.

Tekrarlar arasındaki uzaklığı ayarlama ve ayrıca yatay ve dikey konumda yansıtma seçeneği bulunur.

Tüm bu seçenekler, oluşturulacak blokların görsel sunumuyla desteklenir.

'Renk sırası' seçeneği, desen akarken tekrar edilecek renk bloklarının sıralı şekilde mi yoksa, kontrol edildiyse, tek bir seferde renkleri otomatik olarak yeniden sıralayacak şekilde mi dikileceğini belirler.

Dikiş Renkleri

Dikiş Renkleri

"İplik renklerinin" (bir desende kullanılacak renkleri temsil eden ekran renkleri) desene uygun olması veya konuyla ilgili gerçekçi renklerin kullanımıyla sayısallaştırma işlemi daha hoş giden bir deneyim olacaktır. Hazır desenleri kaydederken bile, **Dikiş Renklerinin değiştirilmesi**, desen ile birlikte kaydedileceklerinden, oldukça yararlıdır.

Dikiş Renklerini Değiştir

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Dosya açılır menüsünden Deseni Aç ögesini seçin.	Desen ekranda açılacaktır.
>2	Araçlar açılır menüsünden Dikiş Renkleri ögesini seçin.	Taşınabilir Dikiş Renkleri iletişim kutusu açılacaktır.



Bir dikiş dosyasını Dikiş Rengini değiştirmek için, dikiş dosyasını FUTURA ekranında açmanız gerekmektedir.



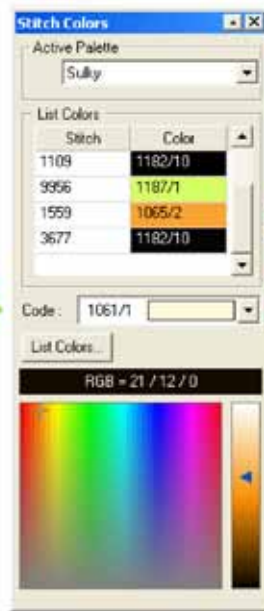
İpucu!

Dikiş sıralamasında renkli kutuların desen renkleri ile ilişkili olduğunu unutmayın.

>3	Aktif Palet Kutusundan bir iplik paleti seçin.	
>4	Liste Renkleri ögesini seçin.	Seçilen iplik paletinin taşınabilir renk tablosu açılacaktır.
>5	Değiştirmek istediğiniz herhangi bir renge tıklayın.	
>6	Değişik bir biçimde, RGB renk alanından herhangi bir renge tıklayarak seçebilirsiniz.	
>7	Geri kalan tüm renkler yerine göz alıcı renkler seçerek 6. adımı tekrar edin.	
>8	Renk Tablosunu kapatmak için X'e tıklayın.	



Resim 1
Taşınabilir Dikiş Renkleri paleti



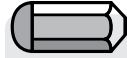
Cetvel

Cetvel

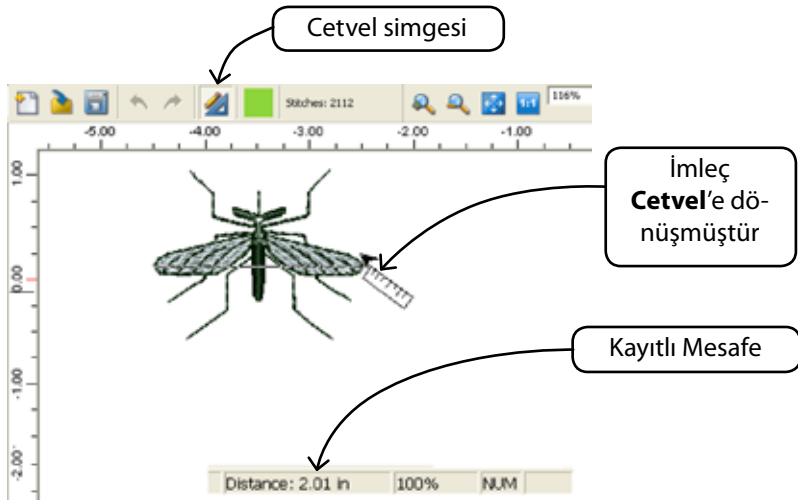
"Cetvel" ekranda bulunan **herhangi iki nokta arasını, istediği-niz zaman** ölçmek için kullanılan bir fonksiyondur. Bazı durumlarda, **Harf sütunlarının genişliğini ölçerken**, Cetvel kullanımı oldukça yararlıdır.

Cetvel Nasıl Kullanılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Cetvel simgesini seçin. Değişik bir biçimde, Araçlar açılır menüsünden Cetvel öğesini seçin.	İmleç Cetvel haline dönüşecektir.
>2	Ölçülecek nesne üzerinde 1. noktayı seçin.	
>3	Ölçülecek 2. noktaya doğru dan sürükleyin ve bırakın.	Mesafe bilgi çubuğunun sağ alt kısmına kaydedilecektir.



Cetvelle birşey ölçülürken bir nakış deseni veya resim ekranda bulunmalıdır.



Cetvel ölçüyü Sistem Parametreleri içerisinde belirlenen ölçü biriminde gösterecektir – **milimetre** veya **inç**.

Renk Bloğu Listesi

Renk Bloğu Listesi, desenin tüm renklerini makineye gönderilme ve işlenme sırasıyla göstermektedir.

Desenin renk bölümlerinin genel bir görünümünü makineye gönderilme sırasıyla size veren kullanışlı bir fonksiyondur.

Her renk bloğunun üzerinde bulunan küçük işaretler o renk bloğunun başlangıç ve bitiş noktalarını gösterir, bu renk bloğunun ilk dikişinin başladığı yerin (halka) ve son dikiş yerinin (üstü çizili halka) konumudur.

Bunlara ek olarak, renk bloğu listesi, kolayca bir veya birden fazla renk bloğunu seçip tıklayarak ve istenilen konuma sürükleyerek, bir desenin renk bloğunu yeniden sıralamaya izin verir.

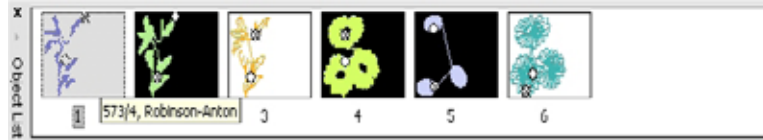
Alternatif olarak, nesne listesine taşınacak belirli renk bloklarını seçebilirsiniz ve farenin sağ menüsünden 'Yeniden Sırala' seçeneğini seçip başlangıca, sona veya listedeki belirli bir konuma kaydırabilirsiniz.



Bloğun rengine (koyu veya açık) bağlı olarak, bloğun daha iyi bir kontrasta ve izlenebilirliğe sahip olması için simgelerin zemini siyah veya beyaz renkte çizilecektir.



Mouse'u listedeki renk blokları üzerinde gezdirdiğinizde bir araç otomatik olarak görünerek belli bir bloğun iplik rengi kodunu belirtir.



Seç

Bir deseni FUTURA kasmağının içerisinde taşıma gereksinimi duyacağınız durumlar olacaktır.

Bunu Yazılımında gerçekleştirmek çok kolaydır, FUTURA size ayrıca belli bir bloğu seçme ve hareket ettirme, rengini değiştirme ve hatta silme becerisi vermektedir.

Taşınacak Deseni Seçin

Bir deseni seçmek ve ekran üzerinde başka bir konuma taşımak için, tüm yapmanız gereken fare ile ekranın herhangi bir yerine sağ tuşla tıklamak ve "Taşınacak Deseni Seç" ögesini seçmektir.

Desenin tümü otomatik olarak seçilecek ve ekran üzerinde arzu ettiğiniz yere taşıyabileceksiniz.

Aynı şekilde, arzu edilen başka bir konuma taşımak için yalnızca farenin sağ tuşu ile tıklayın ve "Uygula" ögesini seçin.

Desen yeni konumda yeniden oluşturulacaktır.



Blokları seçin

Yazılımı deseni yalnızca kısmi veya bloklar halinde seçme yeteneğini size sunmaktadır.

Yalnızca seçilecek **bloğa** tıklayın. Klavyedeki Ctrl tuşuna basılı tutulması seçime daha fazla blok ekleyebilmenizi sağlayacaktır.

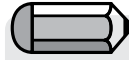
Aynı şekilde, seçimi arzu ettiğiniz başka bir konuma taşımak için yalnızca farenin sağ tuşu ile tıklayın ve "Uygula" ögesini seçin.

Bloklar yeni tanımlanan konumda tekrardan oluşturulacaktır.



Önemli!

Desenin ekranda görülen görsel kasnaktan büyük olması veya desenin kasnak dışına taşıyor olması durumunda yazılım size bir uyarı mesajı görüntüleyecektir.

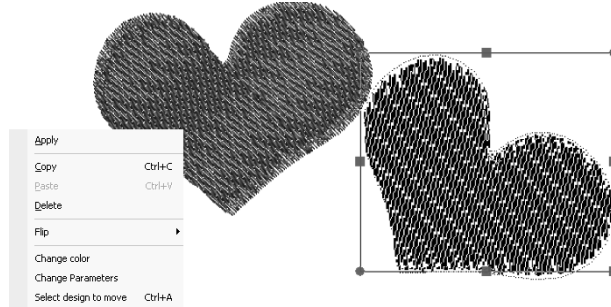


Birden fazla Blok Seçimi için "CTRL" tuşunu basılı tutun.

Taşımak için

Seçili bölümleri **Taşıyabilirsiniz.**

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Blok öğesini veya yukarıda tarif edildiği gibi Tümünü Seç öğesini seçin.	
>2	Tıklayın ve Seçimi arzu ettiğiniz konuma sürükleyerek bırakın.	Seçim (geçici olarak) yeni konuma ayarlanacaktır.
>3	Sağ tuşla tıklayarak açılan menüden Uygula öğesini seçin.	Seçim dikiş ile doldurulacaktır.

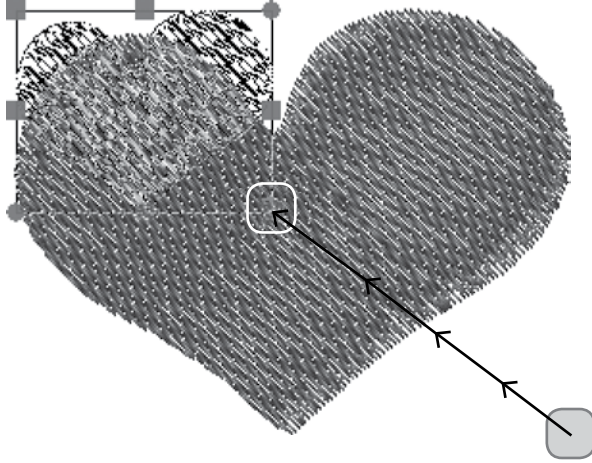


Resim 1
Tıkla ve Taşımak için Sürükle

Yeniden Boyutlandırma

Seçili bölümleri Yeniden Boyutlandırabilirsiniz.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Blok öğesini veya yukarıda tarif edildiği gibi Tümünü Seç öğesini seçin.	Seçim çerçeve içerisine alınacaktır.
>2	Tıklayın ve seçili çerçeve üzerindeki Kareyi sürükleyerek yeni boyutuna getirin ve bırakın.	
>3	Sağ tuşla tıklayarak açılan menüden Uygula öğesini seçin.	Seçim dikiş ile doldurulacaktır.



Hangi tutamacın kullanılacağını gösterir, Başlangıç ve Bitiş konumları ile Karenin hareketi.

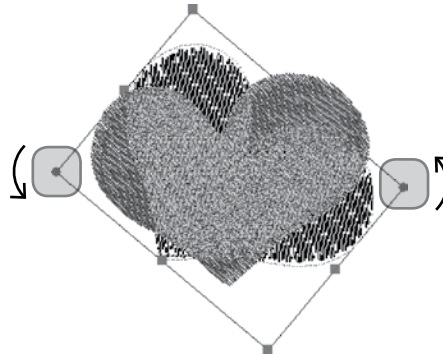
**>2 adımı için**

İçeri doğru sürükleme boyutu küçültecek ve dışa doğru sürükleme artıracaktır.

Döndürmek için

Seçili bölümleri **Döndürebilirsiniz.**

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Blok öğesini veya yukarıda tarif edildiği gibi Tümünü Seç öğesini seçin.	
>2	Üst sağdaki veya sol çerçevenin sol altındaki Daireyi tıklayın ve sürükleyin.	Seçim seçili yöne Döndürülecektir.
>3	Sağ tuşla tıklayarak açılan menüden Uygula öğesini seçin.	Seçim dikiş ile doldurulacaktır.



Döndürme işlemi ve çerçevenin hareket yönünü belirlemek için hangi tutamaçların kullanılacağını gösterir.

Resim 1
Dairelerle Döndürme

Kopyala/yapıştır seçeneklerini belirleme

Bu işlem seçili bloğu, daha sonra yerine yapıştırabilmek için, bir bellek konumuna kopyalar.

Kopyalamak istediğiniz parça veya alanı seçmeniz yeterlidir. Farenin sağ düğmesine tıklayın ve 'Kopyala' seçeneğini belirleyin.

Kopyalanan herhangi bir parça, farenin sağ düğmesine tıklayarak ve Yapıştır seçeneğini belirleyerek desene geri yapıştırılabilir.

Ardından, başlangıçta hala istenilen konuma hareket ettirilebilen bir “gölge” çerçeve biçiminde sunulan bloklar, aktif taslak üzerine yapıştırılır ve aynı zamanda yatay/dikey olarak da çevrilebilir.

Cevir seçeneklerini belirleme

Desenin seçilen herhangi bir parçası veya alanı yatay ve dikey olarak çevrilebilir (yansıtılabilir).

Yansıtmak istediğiniz parça veya alanı seçin, farenin sağ düğmesine tıklayıp görüntülenen seçeneklerden yatay ya da dikey olarak çevir seçeneğini seçin.

Farenin sağ düğmesine tekrar tıklayın ve ‘Uygula’ seçeneğini belirleyin.

Silmek

Seçili bölümleri Silebilirsiniz.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Blok ögesini veya yukarıda tarif edildiği gibi Tümünü Seç ögesini seçin.	
>2	Klavye üzerinde Sil tuşuna basın.	Seçim ekrandan silinecektir.

Renk Değiştir

Ayrıca rengi de seçili olan bir Renk Bloğuna değiştirebilirsiniz.

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Blok ögesini seçin.	
>2	Fare ile sağ tuşla tıklayın ve “Renk Değiştir” ögesini seçin.	Renk seçim penceresi görüntülenecektir.
>3	Blok için herhangi bir renk seçin.	Bloğun rengi değişecektir.

Harf Yazımı

Yazılımı içerisinde **Harf Yazımı** özelliğini kullanmak oldukça kolaydır. Bir nakış desenine yazı eklemek veya kişi adlarını işlemek olsun, kısa süre sonunda **"A, B, C"** kadar kolay bir işlem haline gelecektir. Harf yazma işleminin düzenlenmesi için yerine getirilmesi gereken görevlerin sıralaması önemli olmamasına rağmen, **Adım Adım** izleme "formülü" programın öğrenilmesinde yardımcı olacaktır. Aşağıda gösterilen **Ders, Harf Yazım araç çubuğu**'nu soldan sağa doğru izleyerek temel Yazı yazma işlemini düzenlemektedir.

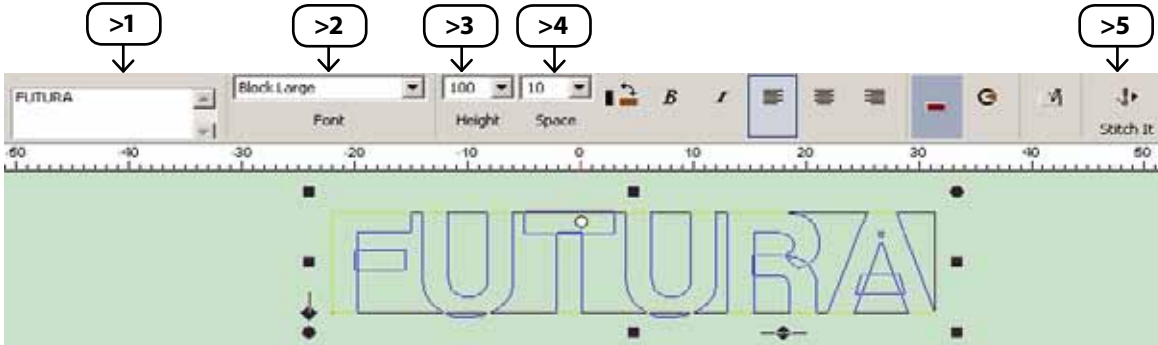
Adım Adım Yazı Yazma

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Harf Yazım simgesini seçin.	Harf Yazımı araç çubuğu açılacaktır.
>2	Metin kutusu içine tıklayın ve [İsmi] yazın.	Harfler ekranda bir çerçeve içerisinde görüntülenecektir.
>3	Yazı Tipi stili kutusundan Yazı Tipi seçin.	Çerçeve içerisindeki harfler seçili yazı tipine dönüşecektir.
>4	Açılan listeden Yazı Yüksekliği öğesini seçin.	Harfler seçili yazı tipi yüksekliğine ayarlanacaktır.
>5	Açılan listeden Yazı Aralığı öğesini seçin.	Harfler seçili yazı aralığına ayarlanacaktır.
>6	İşle simgesini seçin.	Harfler dikiş ile doldurulacaktır.

Sonraki ders için boş bir FUTURA ekranı açın.

Resim 1 Adım Adım Yazı Yazma

- >1 İsmi Yaz
- >2 Yazı Tipi Seç
- >3 Yazı Tipi Yüksekliğini Ayarla
- >4 Harf Aralığını Ayarla
- >5 Harfleri İşle



Metin Kutusu

Metin Kutusu bir daktilo gibi çalışmaktadır. Yalnızca adı girin, ikinci bir satır açmak için **Giriş** tuşuna basın (eğer ek satıra gerek duyuyorsanız. Bir defada birden fazla satırın buraya yazılabilmesine rağmen, bazen ayrı satırlarla çalışmak daha kolaydır.

Yazı Tipi

Bu açılır liste yazılımınızda mevcut olan tüm yazı tiplerini içerecektir. **Yazı Tipi Stili** kutusunda **kullanılan** son font görüntülenir halde kalır.

Yazı Tipi Yüksekliği

Yazı Tipi Yüksekliği kutusunda, açılan listeden harflerin arzu edilen **yüksekliğini** seçin. Ayrıca **Yazı Tipi** kutusunu da belirgin hale getirerek **Harf Yüksekliğini** girebilirsiniz. Çerçeveadaki harfler yeni boyutu gösterir şekilde otomatik olarak ayarlanacaktır.

Aralık

Yazı aralığı kutusunda, açılan listeden harfler arasında istenen **yüksekliği** seçin. Ayrıca **Boşluk** kutusunu da belirgin hale getirerek **Harf Aralığını** girebilirsiniz. Aşağıda yer alan "İleri Yazı Aralığı" bölümün de bakın.

Kalın

Bu ikona, harf çerçevesindeki metni kalın yapmak için tıklayın.

İtalik

Harf çerçevesi içerisindeki metni otomatik olarak yatık hale getirmek için bu simgeye tıklayın.

Yaslama

Nakış harfleriniz bir daktilodaki gibi düzenlenebilirler. **Sola, ortaya** veya **sağa yaslama** seçeneklerinden birini seçin. Bu özellik birden fazla satırla çalışılırken kullanışlıdır.



İpucu!

Aralık için standart olarak kullanılan değer harfler arasındaki sınırlar hariç 10'dur.



Harflerin daha az veya fazla yatık olması için, dikdörtgen çerçeve hakkındaki bölüme bakın.

Çerçeveler

Çerçeveler metinle “tasarım” konusunda seçim yapabileceğiniz birkaç stil sunmaktadır. Harfler çerçevenin içinde olmasına rağmen çerçevelerin civarında bulunan daireler ve kareler şekil üzerinde oynamak için kullanılabilir. **Farklı tipte tüm çerçeveler, taşınabilir, yeniden boyutlandırılabilir ve döndürülebilir.** Herhangi bir çerçeveyi taşımak için, yalnızca merkezine tıklayınız ve arzu ettiğiniz koma sürükleyin.

Çerçevelerin yeniden boyutlandırılması ve döndürülmesi için aşağıdaki ilave bilgilere bakın.

Dikdörtgen Çerçeve

Dikdörtgen Çerçeve metnin değiştirilmesi (“normal” bir çizgiden düz çizgiye) açısından birçok yeteneğe sahiptir. Çerçeve herhangi bir yerine **tıklanarak** istenilen yere sürüklenerek taşınabilir.

Çerçeveyi Yeniden Boyutlandır Adımı
için Sol/Sağ/Üst/Alt kısımdaki kareler (orta) kutunun boyutunu bir yöne doğru ayarlayacaktır (yükseklik veya genişlik).



Adım	Eylem	Sonuç
Yataylaştırma Harfler	Çerçevenin sol kısmındaki elmas şekline tıklayın ve istenilen eğim yönünde sürükleyin.	Harfler tabanın çekildiği yönde eğilecektir.
Geri Adım	Sağ çerçevenin alt sağındaki elmas şekline tıklayın ve dışa doğru sürükleyin.	Harfler çapraz olarak küçülecektir.
Çerçeveyi Yeniden Boyutlandırma	Çerçevenin alt sağındaki veya üst solundaki kareye tıklayın ve dışa doğru sürükleyin.	Harfler orantılı olarak yeniden boyutlandırılacaktır.
Döndür	Üst sağ veya sol altta yer alan daire şekline tıklayın.	Harflerin tabanı yeni belirlenen yöne dönecektir.

Daire Çerçevesel

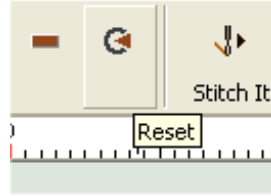
Tüm çerçevelerde bulunan sembollerin **-daire ve kare-** bir amacı bulunmaktadır. En iyi yöntem çerçevelerin her biri ile noktaları tıklayıp sürükleyerek deneyler yapmak ve sunulan değişikliğin görsel olarak temsilini izlemektir.

Köprü Çerçevesel

Bu çerçeveler, **geleneksel köprü** de dahil olmak üzere, çok yönlülüğe sahiptir. Harfler daima yatay kalır.

Sıfırlama

Bir çerçevenin herhangi bir biçimde değiştirilmesi durumunda, Sıfırla simgesi kullanarak harfler çerçeve içerisindeki orijinal konumlarına geri döndürülebilirler.



Harfleri İşle

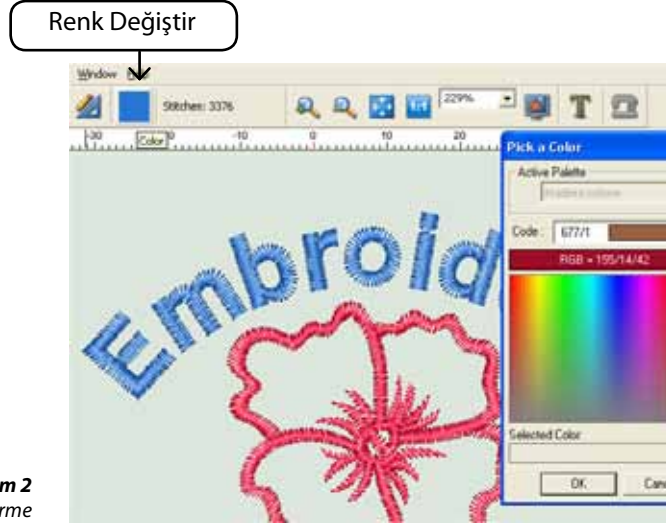
Harfleri doldurmak için **işle** simgesini seçin.



Resim 1
Bitmiş Harf Yazım İşlemi

Harflerin rengini deęiřtirme

Harflerle alıřırken, iřlenecek harflerin renginin son kullanılan renkten daha farklı bir renkte olmasını isteyebilirsiniz. Aktif rengi deęiřtirmek iin yalnızca ara ubuęu üzerindeki renk simgesine tıklayın.



Resim 2
Harflerin rengini deęiřtirme

Sistem Parametreleri

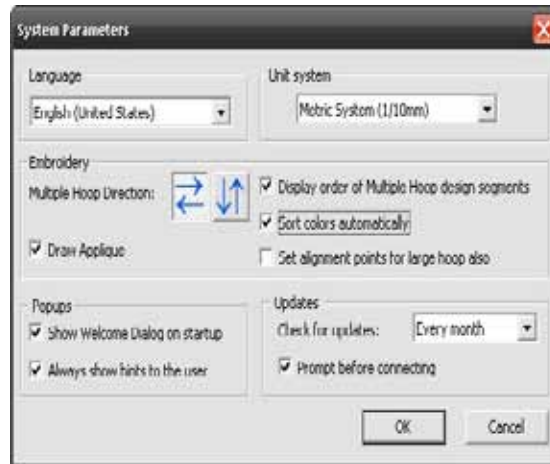
Sistem Parametreleri

Sistem Parametreleri, FUTURA ortamının (ekran) **kişiselleştirilmesi** için kullanılan bir fonksiyondur. Hala ölçü birimi olarak **inç** kullanmak isteyenler için, Sistem Parametreleri bu ayarın yapılacağı yerdir.

Tabii ki, **milimetre kullanımı varsayılan ayardır**.

Sistem Parametreleri Nasıl Kullanılır

Adım	Eylem	Sonuç
>1	Araçlar açılır menüsünden Sistem Parametreleri öğesini seçin.	Sistem Parametreleri iletişim kutusu açılacaktır.
>2	Birim Sistemi açılır listesinden İngiliz sistemi 'ni (inç) tıklayın.	Ekran cetveli İnç olarak görüntülenecektir.
>3	Dil açılır menüsünden Türkçe öğesini seçin.	Menü dili Türkçe olacaktır.
>4	TAMAM düğmesine tıklayın.	Değişiklikler uygulanacaktır.



Resim 1
Sistem Parametreleri iletişim kutusu

Diğer Sistem Parametreleri

Sistem Parametreleri içerisindeyken “Hoşgeldiniz İletişim Kutusunu Göster” ve “Kullanıcı İpuçları” kutularının **işaretini kaldırmak** mümkündür.

Çoklu Kasnak Yönü

Buradan çoklu kasnak deseni parçalarının makineye aktarılacağı sırayı soldan sağa veya yukarıdan aşağı sırasıyla belirleyebilirsiniz.

‘Display order of Multihoop design parts’ seçeneği, çoklu kasnak parçalarının numaralarını her bir çoklu kasnak bölümünün sol üst köşesinde görüntüleyip görüntülemeyeceğini belirlemenizi sağlar.

‘Renkleri otomatik olarak sınıflama’ aynı renkleri birleştirmek için çoklu kasnak bölümlerinin renkleri yeniden düzenlenerek sık sık iplik değiştirmenizi önleyecektir.

‘Hizalama noktalarını normal kasnak için de ayarlamak’, yazılımı, normal bir büyük kasnak tasarımı için bile makinedeki kasnak hizalama noktalarını harekete geçirmek için ayarlayacaktır. Tasarım, çoklu kasnak için olmasa bile hizalama için çok kullanışlıdır.

Draw Applique

İşaretlendiğinde Applike kumaşın yerleştirileceği alanda bir renk örneğini gösterir.

Hoşgeldin diyalogunu göster

Yazılım kullanıcıya aşağıdakiler gibi temel görevler konusunda kılavuzluk eden bir b”başlangıç” penceresine sahiptir. bir desen açma, yeni **bir densen yaratma, kasnak tanımlama** vb. Bu özellik bu seçeneğin kapatılıp açılmasıyla (iletişim kutusu) veya **Sistem Parametreleri** içerisinde değiştirilebilir.

Kullanıcı alışkanlıklarını göster

Bu seçenek bir desen FUTURA makinesine gönderilirken nakış gerginliğinin daima makine üzerinde “E” olarak ayarlanması gerektiğini bildiren uyarı mesajını devreden çıkartır

Güncellemeler

Bu seçenek, ‘güncellemeler için kontrol et’ ve ‘bağlanmadan önce

Arayüzü sıfırlama

Yazılımda çalışırken, kaydırma yaparken, araç çubuklarını açarken ve kaparken oluşabilecek herhangi bir görünüş sorununu hemen düzeltmek için tüm araç çubuklarını ilk hallerine sıfırlar.

Yardım

FUTURA yazılım ile çalışırken size **yardımcı** ve **destek** olacak **yerleşik yardım özelliklerine** sahiptir.

Bu konular Yardım açılır menüsünde mevcuttur.

Yardım Dizini

FUTURA, yazılımın **özellikleri** ve **fonksiyonları** hakkında değerli bilgiler sunan **çevrimiçi bir Yardım özelliği** ile birlikte gelmektedir.

- > Hakkında yardım istediğiniz herhangi bir özelliği seçtikten sonra **klavye deki F1** tuşuna basın, program derhal ilgili **Yardım konusunu** görüntüleyecektir.
- > Genel yardım için **Yardım>İçindekiler** ögesini seçin. İçindekiler seçeneğine tıklama programın **Yardım özelliğini** etkinleştirir ve **mevcut yardım konularını** içeren bir menü penceresi görüntülenecektir.
- > **Yardım>Arama** ögesini seçin ve **özel bir konu adı yazın.** Mevcut konular tabloda gösterilecektir.

“Nasıl Yapılır” Öğreticisi

“Nasıl Yapılır” Öğreticisi şaşırtıcı sonuçlar elde etmek için yazılımın doğru bir biçimde nasıl kullanılacağı konusunda size hızlı bir biçimde kılavuzluk edecek ek bir Yardım özelliğidir. Standart Yardım bölümü yazılımın özellik ve fonksiyonlarının ne olduğu konusuna yoğunlaşırken, “Nasıl Yapılır” Öğreticileri yazılım ile çalışılırken bazı işlemlerin nasıl yapılacağını gösterme amacını taşımaktadır. Öğretici sayfasından üzerinde çalışmak istediğiniz konuyu seçin ve bir fonksiyonun veya Yazılımına ait özelliğin nasıl kullanılacağına dair ayrıntılı adım adım talimatları izleyin.

“Makine Kurulum” Öğreticisi

Nakış işlemi için FUTURA ile çalışmaya başlamadan önce, öncelikle FUTURA makinesini nakış işlemi için kurmanız gerekmektedir. Bu Öğretici makinenin nakış işlemi için doğru bir biçimde nasıl kurulacağını adım adım göstermektedir.



Yazılım açılırken bu pencerenin açılmasını istiyorsanız, “Açılıştaki İpuçlarını Göster” seçeneğinin işaretini kaldırın.

Günün İpucu

Günün İpucu FUTURA'nın eğlenceli ve kolay kavranabilir özelliğidir. Gününüze iyi bir başlangıç yapmanızı sağlayacak birçok yararlı ipucu bulunmaktadır.

Daha fazla ipucu görmek için “İleri” veya pencereyi kapatmak için “Kapat” ögesine tıklayın.

Günün İpucu FUTURA'nın çok basit bir özelliği olmasına rağmen, daha fazla bilgi için “Günün İpucu Nasıl Kullanılır” konusunu bakın.

Klavye Haritası

Klavye Haritası, açılan menülerde bulunan konulara ait **klavye kısayolları** ve tanımlamaları gösteren kullanışlı bir **Yardım tablosudur**.

Klavye Haritası FUTURA'nın çok basit bir özelliği olmasına rağmen, daha fazla bilgi için “**Klavye Haritası Nasıl Kullanılır**” konusunu bakın.

Yazılım Güncelleme

Kendimizi yazılım programlarını sürekli geliştirmeye adanmış olduğumuzdan zaman zaman Yazılımın yeni güncellemeleri olacaktır.

- Yazılımınızı güncellemek için, internete bağlanın ve Help menüsünden “Software Live update” opsiyonunu seçin.
- Yazılım otomatik olarak uyumlu siteye bağlanacaktır; yeni güncelleme olup olmadığını kontrol edin ve eğer varsa, otomatik olarak bilgisayarınıza yüklenecektir. Yükleme işlemi tamamlandıktan sonra, FUTURA’yı kapatmanız gerekecektir.
- Yazılımı kapattıktan hemen sonra, yeni güncellemeyi kurmak için kurulum işlemi başlayacaktır.
- Adım adım işlemleri takip edin.

Şimdi yeni güncel özellikler içeren Yazılımını yeniden başlatmaya hazırsınız.

Makineyi Güncelleme

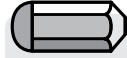
Aynı zamanda, makine yazılımının da güncellemeleri olabilir (makinenin içinde kayıtlı bir yazılım vardır ve bu yazılım bütün işlemleri yönetir). FUTURA makinenin internet bağlantısı aracılığıyla güncelleme yapma kabiliyeti vardır.

İşlem, Yazılım güncellemede olduğu gibi oldukça basittir.

- Makine güncellemek için, internete bağlanın ve Help menüsünden “Machine Live update” opsiyonunu seçin.
- Yazılım otomatik olarak uyumlu siteye bağlanacaktır; yeni güncelleme olup olmadığını kontrol edin, eğer varsa, otomatik olarak bilgisayarınıza yüklenecektir.
- Yükleme işlemi tamamlandıktan sonra, yazılım otomatik olarak kurulumu başlayacaktır.
- Makine yazılımını güncellemek için adım adım işlemleri takip edin.



Bu özelliği kullanabilmek için öncelikle bilgisayarınızın İnternet’e bağlı olduğundan emin olun.



“Makine Güncelleme” işlemi sırasında, makine fişinin takılı, makinenin açık olduğundan ve açık bir bilgisayara bağlı olduğundan emin olun.



Bu özelliđi kullanabilmek için öncelikle bilgisayarınızın Internet'e bađlı olduđundan emin olun.

FUTURA destek sitesinden daha fazlasını elde edin

www.futura-support.com heyecan verici FUTURA ürünü kullanıcılarına destek sağlamak için hazırlanmış bir çevrimiçi destek sitesidir.

Bunu kendiniz görmek için, Yazılımı içerisinde **“Yardım”** -> **“Destek sitesine bağlan”** öđesine tıklayın. _

FUTURA Hakkında

“FUTURA Hakkında” fonksiyonu yazılım hakkında temel bilgi veren bir Pencere görüntüler.



SINGER®