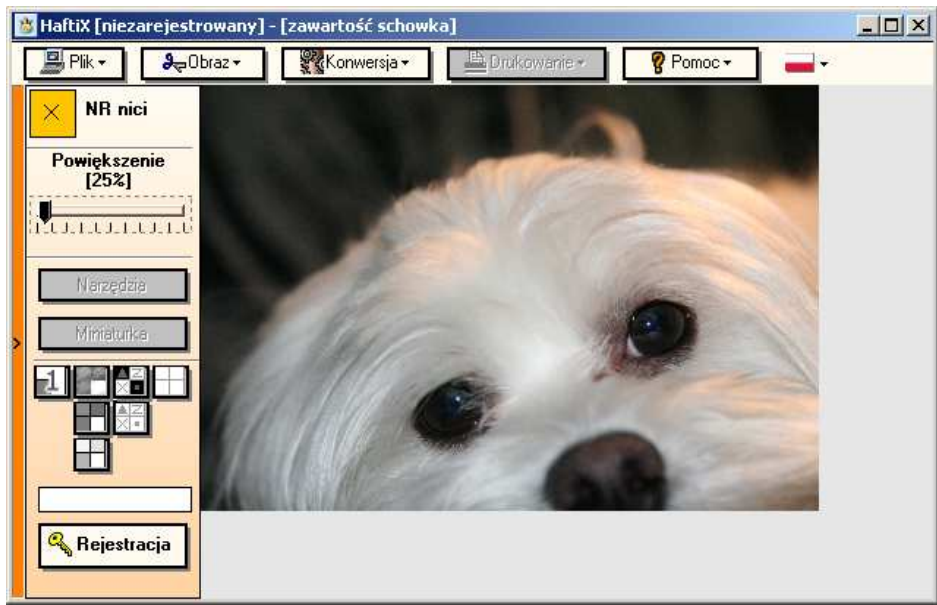


Podręcznik użytkownika programu HaftiX.

Okno główne

Po zainstalowaniu i uruchomieniu programu zobaczymy okno:



Okno główne programu HaftiX z wczytanym zdjęciem.

Znaczenie widocznych guzików jest następujące:

"Plik" - otwiera menu z opcjami wczytywania i zapisywania plików;

"Obraz" - otwiera lub zamyka okienko operacji, które można wykonać na obrazie źródłowym;

"Konwersja" - otwiera lub zamyka okienko konwersji obrazu źródłowego do postaci wzoru liczonego;

"Drukowanie" - otwiera lub zamyka okienko wydruku;









"Szybka pomoc" - otwiera lub zamyka okienko z kilkoma najważniejszymi funkcjami programu;

suwak "Powiększenie" - zmiana powiększenia widocznego obrazu;

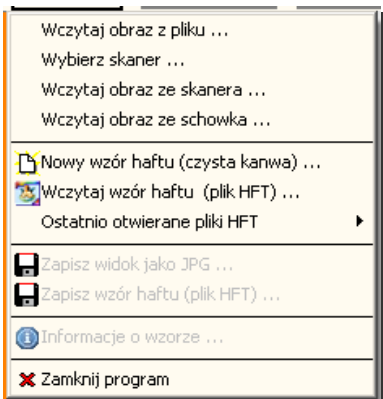
"Narzędzia" - otwiera/zamyka okienko pokazujące ile i jakich nici zostało użytych oraz zestaw narzędzi do rysowania i optymalizacji wzoru;

"Miniaturka" - otwiera/zamyka miniaturowy podgląd haftu;

guziki przełączania widoku:

	wyświetlanie jednego koloru nici. W wersji niezarejestrowanej ograniczone do pola 50 x 50 krzyżyków;
	symulacja widoku haftu;
	krzyżyki jako kolorowe, jednolite kwadraty;
	krzyżyki jako kolorowe, jednolite ale mocno rozjaśnione kwadraty;
	wybrany kolor na czarno (aktywny po wybraniu wyświetlania jednego koloru)
	rysuje czarne znaczki (symbole) odpowiadające danemu kolorowi;
	rysuje znaczki (symbole) odpowiadające danemu kolorowi. Kolor znaczka dobierany jest kontrastowo do koloru, który oznacza;
	dorysowuje siatkę;

"Rejestracja" - otwiera okno, w którym są wszelkie potrzebne informacje i narzędzia do zarejestrowania programu.



Aby rozpocząć pracę wystarczy wczytać zdjęcie lub jakiegokolwiek obraz z pliku lub urządzenia mającego zainstalowany sterownik TWAIN, np. skaner czy aparat cyfrowy. Odpowiednie funkcje wywołać możemy z menu "Plik".

Dostępne funkcje:

- **"Wczytaj obraz z pliku..."** - do otwarcia zdjęcia lub innego obrazu zawartego w pliku JPG, BMP, GIF lub TIFF;
- **"Wybierz skaner..."** - do wybrania urządzenia TWAIN, zazwyczaj jest to

skaner;

- **"Wczytaj obraz ze skanera..."** - do pobrania obrazu z urządzenia TWAIN;
- **"Wczytaj obraz ze schowka"** - po skopiowaniu do schowka systemowego obrazu w innym programie można go tą funkcją wczytać do HaftiXa;
- **"Nowy wzór haftu (czysta kanwa)..."** - do utworzenia kanwy, na której będzie można samodzielnie rysować wzór;
- **"Wczytaj wzór haftu (plik HFT)..."** - do otwarcia pliku ze wzorem utworzonym w programie HaftiX;
- **"Ostatnio otwierane pliki HFT"** – przejście do listy ostatnio otwieranych lub tworzonych wzorów;
- **"Zapisz widok jako JPG..."** - do zapisania w formie obrazka tego co aktualnie znajduje się w polu roboczym programu, może to być obraz źródłowy albo np. symulacja haftu. Nie należy używać tej opcji do zapisywania wzorów na dysk, gdyż nie da się z pliku JPG uzyskać później żadnych informacji o wzorze;
- **"Zapisz wzór haftu (plik HFT)..."** - do zapisania wzoru haftu do pliku. Należy używać tej opcji do zapisywania utworzonego wzoru. Pliki HFT pozwalają na ich ponowne otwarcie i edycję bez utraty niezbędnych informacji o wzorze;
- **"Informacje o wzorze"** - otwiera okno z informacjami o autorze, nazwie, ilości kolorów itp.;
- **"Zamknij program"** - do zakończenia pracy z programem.

Używając poleceń menu **"Wczytaj obraz z pliku..."**, **"Wczytaj obraz ze schowka"** oraz **"Wczytaj obraz ze skanera..."** wprowadzimy do programu obraz, który chcemy przetworzyć na wzór haftu.

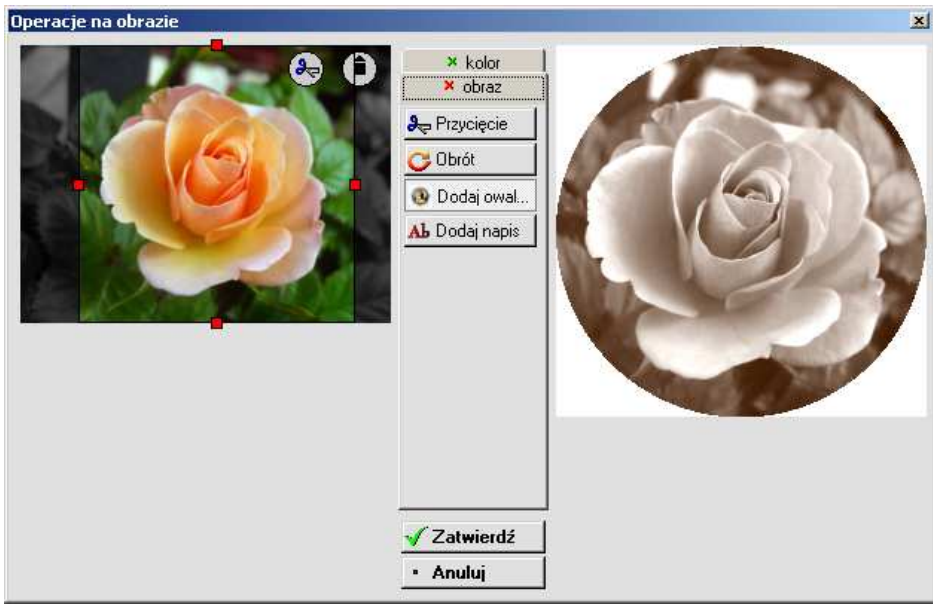
Przy pierwszym uruchomieniu funkcji wczytywania ze skanera lub aparatu cyfrowego poproszeni zostaniemy o podanie źródła TWAIN (urządzenia z którego będziemy pobierali obraz). W trakcie dalszego użytkowania możemy zmieniać źródło TWAIN wybierając z menu **"Wybierz skaner..."**.

Okno obrazu

Kiedy już mamy obrazek możemy poddać go w pewnym stopniu obróbce graficznej jeżeli tego wymaga. Nie jest to oczywiście konieczne

do przekonwertowania go na wzór haftu.

W celu skorzystania z edycji obrazu otwieramy okienko **"Operacje na obrazie"** poprzez kliknięcie guzika **"Obraz"** w oknie głównym.



Okno operacji na obrazie. Z lewej strony oryginał, z prawej poddany operacjom przycięcia, konwersji do sepia i z dodaną otoczką.

W oknie widzimy dwa obrazki. Ten z lewej strony jest obrazem źródłowym, z prawej strony widzimy rezultat przekształceń.

Na górze lewego obrazka są widoczne dwie ikony: "nożyczki" informują o dokonaniu operacji przycięcia (obraz prawy jest częścią obrazu lewego), druga ikona wskazuje o jaki kąt został obrócony wybrany kadr. Spełniają one funkcję wyłącznie informacyjną.

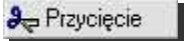
W oknie edycji obrazu mamy do dyspozycji następujące narzędzia:


„Przycięcie”, „Obrót”, „Dodaj owal...”, „Dodaj napis”


oraz na niewidocznej na powyższym obrazku zakładce **"Kolor"**:

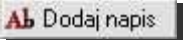
„Kontrast”, „Jasność”, „Nasycenie”, „Automatyczne dobieranie korekcji”, „Przetwarzanie obrazu na odcienie szarości”, „Przetwarzanie obrazu na kolory sepia”, „Kolorowanie obrazu jednym kolorem”.

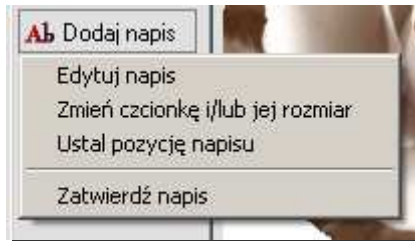
Aby zdefiniować kadr do przycięcia chwytamy kursorem myszki czer-

wone kwadraciki na obrazie z lewej strony (klikamy na nich lewym klawiszem myszy i nie puszczaemy), przesuwamy je tak aby widoczny prostokąt otaczał fragment obrazka, który chcemy przerobić na wzór do wyszywania. Następnie klikamy guzik . Po prawej stronie zobaczymy rezultat. Operację możemy powtórzyć jeżeli efekt nas nie zadawala.

Do obracania obrazu lub wybranego kadru co 90° służy guzik . Każde jego kliknięcie to obrócenie o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Na obrazku powyżej jako przykład pokazany jest efekt wykonania przycięcia, obrotu, kolorowania oraz dodania owalnej ramki. Dodać owalną ramkę możemy klikając guzik . Zostaniemy wcześniej poproszeni o wskazanie koloru ramki.

Mamy też do dyspozycji możliwość dodania napisu. Po naciśnięciu guzika  pokaże się menu podręczne, z którego wybieramy kolejne zadania.

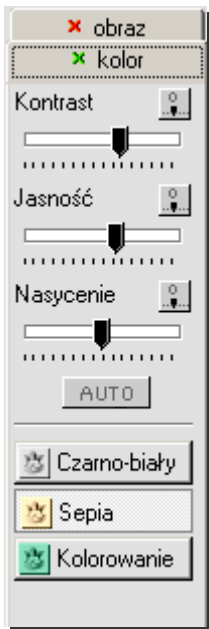



- **„Edytuj napis”** - poproszeni zostaniemy o wprowadzenie treści napisu
- **„Zmień czcionkę i/lub jej rozmiar”** - ustalimy jakiej wielkości będzie czcionka, jakiego kroju, koloru. Możemy przypisać też style, jak podkreślenie, czy pogrubienie.
- **„Ustal pozycję napisu”** - po wybraniu tego, napis będzie podążał za kursorem myszy. Przesuwamy kursor nad lewym obrazkiem i ustalamy, gdzie na obrazku ma się on znaleźć, później klikamy w tym miejscu.
- **„Zatwierdź napis”** - napis zostanie naniesiony na oryginalny obrazek

Po zatwierdzeniu napisu można dodawać następne. Należy pamięć-

tać, żeby rozmiar czcionki był stosunkowo duży w porównaniu z wielkością pojedynczego krzyżyka, aby napis był później czytelny.


Po wybraniu zakładki **"kolor"** pokażą się kolejne narzędzia:



Suwakami **„Kontrast”**, **„Jasność”**, **„Nasycenie”** możemy ręcznie skorygować odpowiednie cechy obrazu. Z prawej strony cały czas będziemy mieli podgląd zmian. Guziki  ustawiają odpowiednie suwaki w położeniu zerowym. Guzik **AUTO** automatycznie dobiera nastawy jasności i kontrastu, przy czym należy pamiętać, że nie jest to mechanizm doskonały, który potrafi odczytać intencje użytkownika. Dlatego często nastawy własne będą lepsze od automatycznych.

Trzy guziki:    powodują na monochromatyzację (zabarwienie jednym kolorem) obrazka.

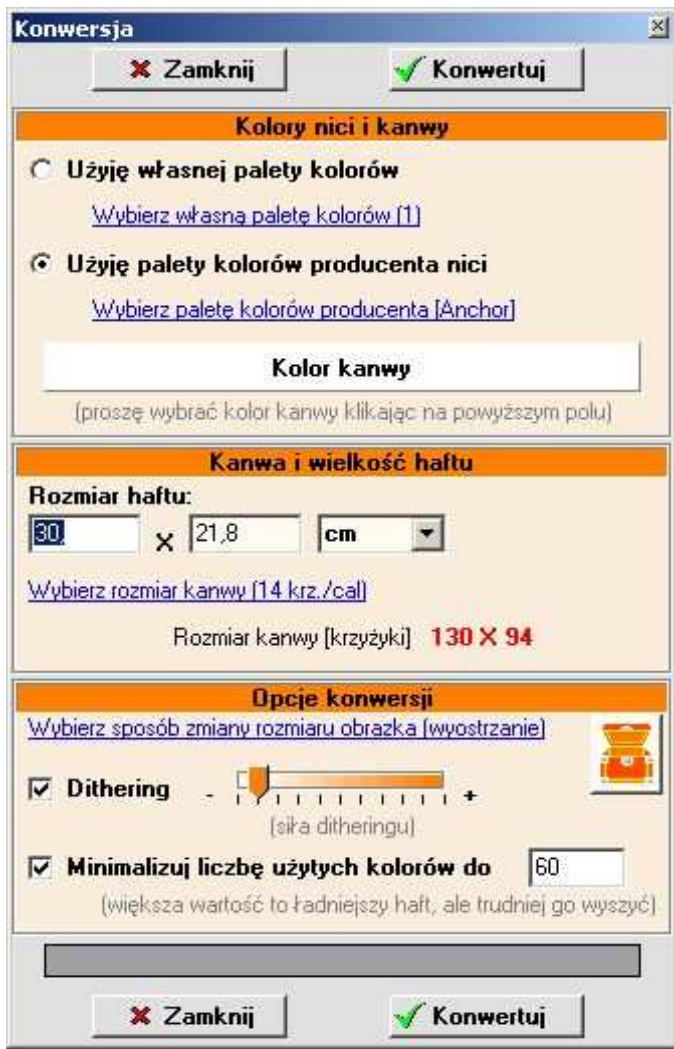
Kliknięcie **"Kolorowania"** otworzy okno dialogowe, w którym wybierzemy kolor jakim chcemy zabarwić obrazek. Najlepiej jest wybierać kolory ciemne, dają one najlepszy efekt.

Po kliknięciu guzika  operacje dokonane w tym oknie zostaną zastosowane do obrazka oryginalnego i są nieodwracalne. Program nie zmienia plików z obrazkami, jedynie własną kopię obrazu przechowywaną w pamięci. Aby wrócić do pierwotnego obrazu należy go jeszcze raz wczytać z pliku, schowka lub urządzenia TWAIN (skaner, aparat cyfrowy).

Okno konwersji

Możemy teraz przejść do konwersji wczytanego obrazu na wzór haftu krzyżkowego. Otwieramy odpowiednie okno klikając guzik **"Konwersja"** w oknie głównym programu.

W oknie tym wybieramy opcje konwersji. Możemy polecić programowi, aby użył nici jednego producenta (opcja **"Użyć palety kolorów producenta nici"**) albo też nici, które aktualnie posiadamy (**"Użyć własnej palety kolorów"**).



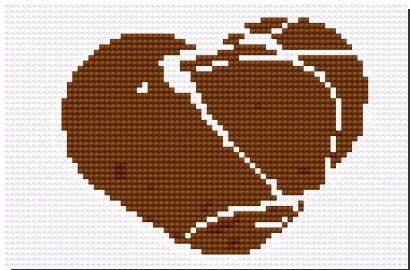
Klikając na pole **"Kolor kanwy"** możemy wybrać kolor podłoża, na którym umieścimy haft.

Czym jest opcja **„Ditheringu”** najłatwiej wyjaśnić na przykładzie. Żaden producent nie ma wystarczającej liczby kolorów, żeby odwzorować wszystkie rozróżnialne barwy. Stąd powstaje problem jakości wzoru, który trzeba wykonać przy pomocy niewystarczającej palety barw. Połowicznym rozwiązaniem jest właśnie dithering. Załóżmy, że mamy nastę-

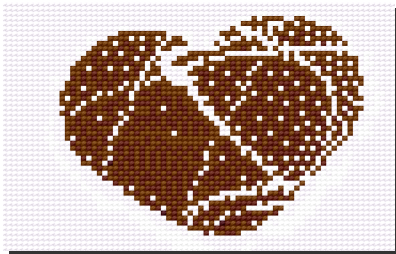
pujący obraz:



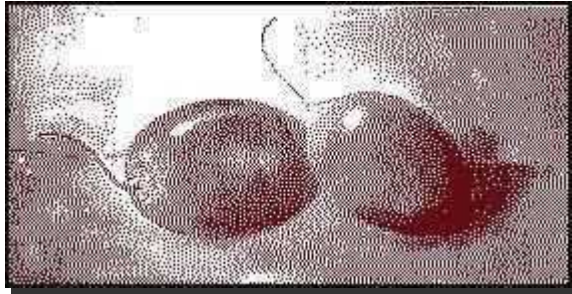
Jeżeli przekonwertujemy go na wzór haftu poprzez znalezienie najbardziej podobnych kolorów spośród posiadanych nici otrzymamy taki efekt:



Dithering nazywany jest "rozpraszaniem błędów". Pozwala on na uzyskanie efektu zwiększenia ilości barw poprzez odpowiednie ich ułożenie. Przy użyciu tej techniki pokazany powyżej fragment będzie wyglądał tak (ilość kolorów nici jest taka sama):



Proszę zobaczyć jak będzie wyglądał przykładowy wzór zrobiony przy użyciu ditheringu i tylko jednego koloru nici. Minusem jest to, że wzory takie wyglądają lepiej oglądane z dalszej odległości niż z bliska. Stąd obecność suwaka przy opcji ditheringu, którym można wyregulować siłę rozpraszania tak, aby efekt był jak najlepszy:



- kliknięcie tej ikonki otworzy okno dodatkowych opcji konwersji.





Pozwalają one na podzielenie wygenerowanego wzoru na kilka części. Każda znajdzie się w oddzielnym pliku. Ułatwia to podział wzoru do pracy dla kilku osób wyszywających jednocześnie różne części tego samego haftu.

Program pozwala na automatyczną minimalizację ilości użytych kolorów. Ich maksymalną ilość wpisuje się w polu przy opcji **"Minimalizuj liczbę użytych kolorów do"**.


W oknie **"Konwersji"** definiujemy jeszcze rodzaj kanwy (ilość krzyżyków na 10 cm lub na cal lub rozmiar krzyżyka) oraz jej wielkość. Na czerwono prezentowany jest docelowy rozmiar haftu wyrażony w krzyżykach.

Wszystkie podkreślone, granatowe napisy są jednocześnie odnośnikami do dodatkowych opcji. Ich wywoływanie następuje przez kliknięcie napisu. Napis **"Wybierz własną paletę kolorów"** otworzy okienko pozwalające definiować własne zestawy kolorów używane później przy konwersji (przy zaznaczonej opcji **"Użyj własnej palety kolorów"**):



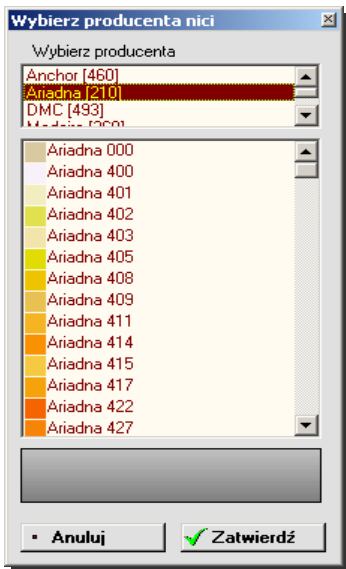
Do lewej kolumny wprowadzamy odpowiednie nici wybierając ich producenta. Listę nici, które posiadamy, lub których chcemy używać tworzymy poprzez zaznaczenie ich w lewej kolumnie i naciśnięcie guzika  lub "przeniesienie" ich **prawym klawiszem myszy** do prawej kolumny. Usunięcie jakichś nici z listy odbywa się poprzez ich zaznaczenie i naciśnięcie guzika . Guziki   służą do zapisania i wczytania zapisanej listy kolorów. Jeśli używamy tylko jednej listy nie ma potrzeby jej zapisywać. Program sam ją zapamięta.

Przy zaznaczaniu kolorów nici możemy używać klawiszy **Shift** oraz **Ctrl** w celu jednorazowego zaznaczenia więcej niż jednej pozycji.

W momencie kiedy uważamy, że lista jest kompletna naciskamy guzik  **Zatwierdź**, aby ją zachować.

Zadawanie konkretnych nici może powodować powstawanie, może niekoniecznie realistycznych, ale interesujących efektów. Przykład zaprezentowany został powyżej przy okazji opisywania ditheringu.

Kliknięcie napisu **"Wybierz paletę kolorów producenta"** otworzy okno, w którym można wybrać tego producenta, którego nici chcielibyśmy używać (np. łatwiej je kupić, są tańsze, mają więcej kolorów).




Wybieramy z górnej listy producenta lub producentów i naciskamy guzik .

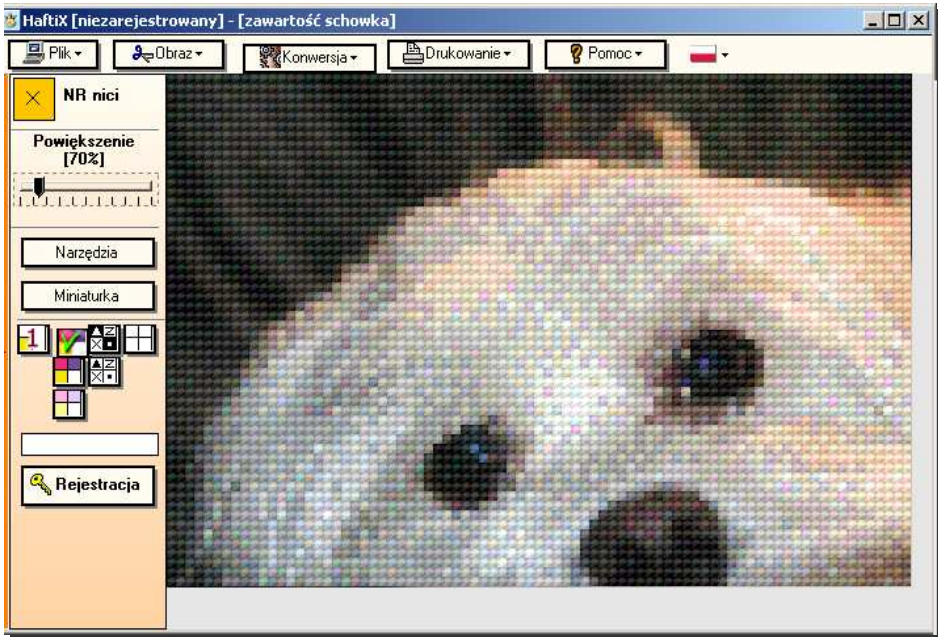
Raz zdefiniowane kolory będą używane za każdym uruchomieniem programu, dopóki ich nie zmienimy - program nie wymaga redefiniowania ich za każdym razem.

Kliknięcie napisu **"Wybierz rozmiar kanwy"** wywoła menu podręczne, z którego można wybrać rozmiar kanwy. Jeżeli na listach rozmiarów kanw nie ma jakiegoś rozmiaru wybrać należy najbliższy.

Kliknięcie napisu **"Wybierz sposób zmiany rozmiaru obrazka"** pozwoli na wybór metody spośród dwóch: wygładzanie i wyostanie. Normalnym sposobem jest wygładzanie. Wyostanie jest metodą używaną w programie w wersji 2.x i zostało przywrócone na życzenie klientów. Podczas konwersji proszę spróbować obydwu ustawień aby zobaczyć różnicę i wybrać metodę, według Państwa, lepszą.


Kliknięcie któregoś z guzików  przekształci wczytany obraz na wzór haftu krzyżykowego.

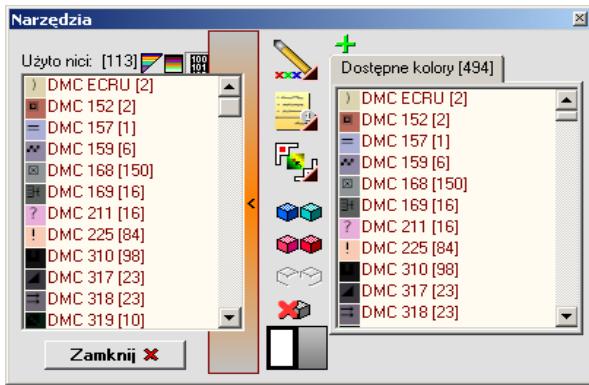
Okno główne



Symulacja widoku haftu po przekonwertowaniu.

Okno narzędzi

Kliknięcie guzika **"Narzędzia"** znajdującego się z lewej strony okna głównego otworzy okienko, w którym podana jest liczba wszystkich użytych kolorów nici, ich nazwy oraz ilość (w krzyżykach). Listę możemy sortować względem ilości krzyżyków, odcienia i numeru nici. Służą do tego trzy niewielkie guziki ponad listą ().

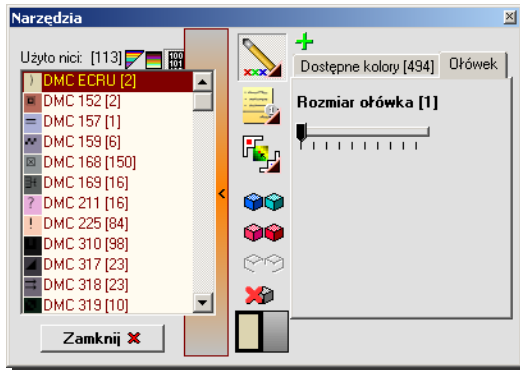


Kliknięcie prawym klawiszem myszy jednego z trzech guzików oznaczonych trójkątem z dołu prawej strony otworzy menu z wyborem narzędzi znajdujących się w danej grupie.



- po wciśnięciu guzika z ołówkiem możemy wybierać kolory z listy i korygować wzór haftu według naszych upodobań (rysujemy po obrazie). Narzędzie to można wybrać naciskając na klawiaturze klawisz **'N'**. Cofnięcie ostatniego "pociągnięcia" ołówkiem uzyskujemy wybierając z klawiatury kombinację klawiszy **Ctrl+Z**. Narysujemy linię prostą **klikając** krzyżyk początkowy linii a następnie **klikając** krzyżyk końcowy przy przytrzymanym klawiszu **Shift** na klawiaturze.

Wybranie tego narzędzia oraz niektórych innych uwidacznia zakładkę, na której znajduje się suwak rozmiaru narzędzia. Jeżeli istnieje potrzeba przejścia do prawej listy kolorów wystarczy wybrać odpowiednią zakładkę sąsiadującą z zakładką rozmiaru narzędzia.



- wypełnianie grupy jednokolorowych krzyżyków zadaniem kolorem. Narzędzie to można wybrać naciskając w klawiaturze klawisz **'K'**. Cofnięcie ostatniego "zalanie" uzyskujemy wybierając z klawiatury kombinację klawiszy **Ctrl+Z**. Przytrzymując klawisz **Ctrl** możemy przesuwac obrazek bez zalewania kolorem. Jeżeli przytrzymamy klawisze **Ctrl+Alt** i **klikniemy** na wzór, kolor z lewej kolumny zostanie wylany na wszystkie przylegające do siebie krzyżyki zatrzymując się tylko na kolorze wybranym w prawej kolumnie.



- po jego wciśnięciu możemy nanosić kontury na wzór haftu.



- narzędzie kasowania konturów.



- wspomagają rysowanie ramek. Najpierw należy wybrać kolor, później wybrać jedną z ramek. Na końcu wystarczy kliknąć na wzorze w miejsce, gdzie ma być róg ramki.





- włącza narzędzie eliminacji pojedynczych krzyżyków. Po kliknięciu krzyżyka, który nie posiada w swoim najbliższym otoczeniu (odległość 2 krzyżyków) drugiego o takim samym kolorze zostaje on zmieniony na najbliższy kolorystycznie występujący w "okolicy".



- włącza narzędzie zmiany kolorystycznej wzoru. Na listach nici wybieramy kolor a następnie klikamy na krzyżyku, który chcemy aby taki kolor przybrał. Wówczas kolorystyka całego obrazka zostanie tak zmieniona, żeby w klikniętym miejscu obraz odpowiadał jak najbardziej wybranemu kolorowi. Operacja jest nieodwracalna i odnosi także skutek dla wczytanego obrazu. Odtworzenie obrazu oryginalnego możliwe jest przez ponowne wczytanie z pliku, schowka lub skanera.



- zawiera podmenu z opcjami zmiany rozmiaru haftu (dodanie lub usunięcie kolumn i rzędów krzyżyków). Np.  - dodaj rzędy z dołu,  - kasuj rzędy z dołu. Po ich kliknięciu pokaże się okno z zapytaniem ile rzędów lub kolumn skasować lub dodać.



- otwiera okno, w którym można obliczyć szacunkową ilość zużytych nici oraz koszty zakupów. Udostępnia też funkcję sporządzenia wydruku przydatnego w sklepie przy zakupach (listę wszystkich użytych nici). Opis poniżej.



- jeżeli masz wzór kalibracyjny danego producenta możesz łatwo dodać do bazy programu jego nici lub je zaktualizować. Wzory kalibracyjne można znaleźć na stronie WWW programu HaftiX. Wzór kalibracyjny jest zwyczajnym plikiem HFT, który zawiera wszystkie kolory danego producenta.



- uaktywnia okno "Haftowanie na Ekranie". Opis w dalszej części instrukcji.



- otwiera okno "Projekt zegara". Opis w dalszej części instrukcji.



- wyszukuje i zaznacza na wzorze krzyżyki, które nie mają w swoim sąsiedztwie innego krzyżyka o takim samym kolorze. Po tej operacji, tylko zaznaczone krzyżyki można edytować.



- wyszukuje i zaznacza na wzorze krzyżyki jednego koloru. Kolor wybrany powinien być wcześniej przez zaznaczenie go na lewej liście kolorów w oknie narzędzi. Po tej operacji, tylko zaznaczone krzyżyki można edytować.



- zamienia kolory zaznaczonych poprzednio wspomnianymi narzędziami krzyżyków na najpodobniejszy kolor znajdujący się w sąsiedztwie każdego z krzyżyków. Po zamianie eliminuje zaznaczenie i cały wzór jest dostępny do edycji.



- eliminuje zaznaczenie utworzone poprzednio wspomnianymi narzędziami z tej samej grupy.

Inne narzędzia widoczne pomiędzy listami kolorów to:





- dwa guziki służące do wyszukiwania najbardziej podobnych kolorów. Górny wyszukuje najbliższy kolor do zaznaczonego na liście z lewej strony. Dolny znajduje dwa najbardziej do siebie po-

dobne. Przytrzymując klawisz **Shift** na klawiaturze i klikając któryś z podanych guzików otrzymamy listę propozycji do wybrania. Jeśli z **Shiftem** naciśniemy pierwszy guzik wyświetli się lista dziesięciu kolorów najbardziej podobnych do zadanego. Kliknięcie drugiego guzika wyświetli listę wszystkich najbardziej podobnych par kolorów uporządkowanych względem podobieństwa.

Wraz z nazwą koloru widoczna jest w nawiasie liczba krzyżyków.



 - zaznaczając kolor obecnie używany (lewa kolumna) i któryś z dostępnych kolorów (prawa kolumna) można zmienić aktualny kolor na jakiś inny w obrębie całego wzoru. Jeżeli zmienimy kolor na inny kolor użyty w hafcie, to ilość użytych kolorów zmniejszy się o jeden. Zestaw kolorów tworzony jest z nici wybranych do konwersji obrazka, co oznacza, że jeśli użyliśmy wszystkich nici jednego producenta, a wzór składa się z 20 kolorów, to i tak możemy dokonywać zmian z użyciem całej palety tegoż producenta.

 Zmniejsza ilość użytych kolorów o jeden wybierając najmniej liczny i zastępując go innym spośród pozostałych.



- pokazuje i zakrywa dodatkowe opcje edycyjne.



- kolorowe pola pokazują aktualnie wybrane kolory na obydwu listach. Kliknięcie na którymś z nich wybiera dany kolor do używania go.



- otwiera okna pozwalające dodać do aktualnej palety kolory nici z innych palet.

Działają też następujące akcje związane z klawiaturą:

- kombinacja klawiszy **Ctrl+Z** - cofnięcie ostatniej zmiany;
- kombinacja klawiszy **Ctrl+Shift+Z** – przywrócenie cofniętej zmiany;
- kombinacja klawiszy **Ctrl+Tab** - zmiana miejscami zaznaczenia kolorów (kolor zaznaczony w lewej kolumnie zostanie zaznaczony w prawej i odwrotnie pod warunkiem, że dane kolory są jednocześnie na obydwu listach);

Raport

Ilość nitkami wykonany będzie haft?

1 nitka
 2 nitki
 3 nitki
 4 - 6 nitok

Rodzaj krzyżyka

półkrzyżyk (/) pełny krzyżyk (X)

Cena za pasemko muliny (8 m; 8.7 yd) / motek muliny

Ilość kolorów: 98

DMC 934	-	1	
DMC 895	-	1	
DMC 310	-	1	
DMC 986	-	1	
DMC 3021	-	1	1
DMC 890	-	1	
DMC 3761	-	1	1
DMC 977	-	1	

- naciśnięcie klawisza **Alt i kliknięcie** na wzorze powoduje wybranie klikniętego koloru nici. Jeśli **kliknięciem lewym klawiszem myszy** kolor ten będzie wybrany w lewej kolumnie, jeśli **prawym klawiszem** - w prawej.

Okno „**Raportu**” pozwalające obliczyć zużycie nici oraz ich koszt wygląda następująco:

Przy obliczeniach zostało domyślnie przyjęte, że każde pasemko muliny składa się z sześciu nitok i ma 8 m (8,7 yd) długości. Proszę wybrać ilość nitkami będzie wyszywany wzór, rodzaj krzyżyka (pełny krzyżyk

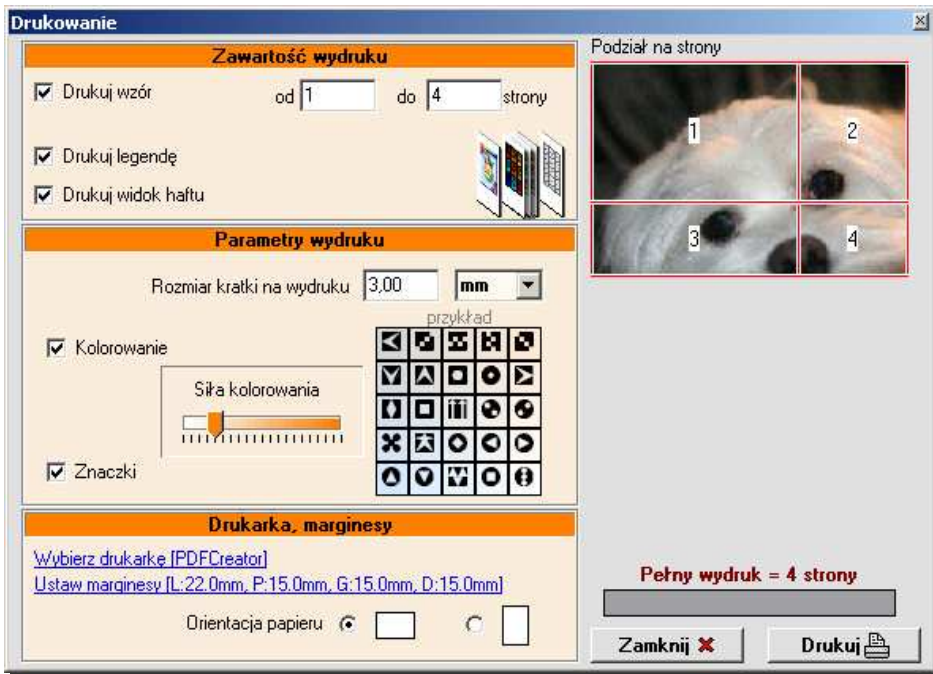
to taki, który przypomina X, półkrzyżyk to połowa X, czyli /) oraz cenę za jedno pasemko muliny. Przy cenie podać można po odstępie walutę.

Wybierając się do sklepu warto sporządzić wydruk z listą nici. Program traktuje kanwę jako jedną z nici, od Państwa zależy, czy tam gdzie

Okno drukowania

jest na wzorze kanwa pozostawicie niewyszyte miejsce, czy zapełnicie to miejsce muliną w kolorze kanwy.

Zakończeniem pracy może być sporządzenie wydruku (należy kliknąć guzik "**Drukowanie**" w oknie głównym programu).



Okno drukowania.

Program umożliwia kilka rodzajów wydruku (sekcja „**Parametry wydruku**”). Dla drukarek "czarno-białych" najlepszą opcją będzie zaznaczenie tylko "**Znaczków**", ponieważ kolory na wydruku mogą zaciemniać obraz. Także dla słabszych drukarek, albo drukujących w trybie ekonomicznym będzie to dobre rozwiązanie z technicznego punktu widzenia.

Zaznaczenie **"Kolorowania"** może być ułatwieniem do wykonania haftu. Odznaczenie obydwu opcji spowoduje zadrukowanie kartki kratką.

Suwakiem **"Siła kolorowania"** ustalamy jak intensywne mają być kolory na wydruku. Zbyt intensywne mogą zaciemniać obraz przez to, że na bardzo ciemnych kratkach znaczki będą drukowane na biało, a na jasnych na czarno. Obok suwaka znajduje się podgląd, który na bieżąco obrazuje jak może wyglądać kratka wydrukowanego wzoru.

Pole edycyjne **"Rozmiar kratki na wydruku"** zawiera wielkość pojedynczej kratki na kartce. Im większy "krzyżyk" tym wyraźniejszy wzór, ale z kolei tym więcej zajmie stron.

Wyboru drukarki dokonamy klikając na napisie **"Wybierz drukarkę"**. Jeżeli okaże się, że część wydruku nie mieści się na stronie istnieje możliwość samodzielnego ustawienia marginesów wydruku (**"Ustaw marginesy"**).

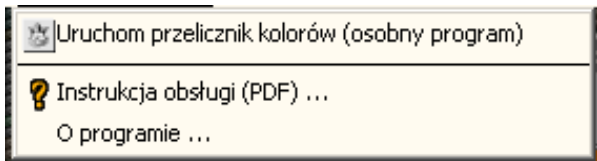
Przed rozpoczęciem drukowania zaleca się przeprowadzenie próby zmiany orientacji papieru aby zobaczyć przy jakim ustawieniu wzór zajmie mniej stron. Ilość stron można regulować zmieniając rozmiar kratki. Im mniejsza kratka tym mniej potrzeba kartek, ale za to trudniej będzie "czytać" wzór.

Napis z prawej strony informuje ile potrzeba kartek na wydrukowanie pełnego wzoru (strony z legendą nie są wliczane).

Wersja programu niezarejestrowana umożliwi wydruk tylko jednej strony (jeśli obraz należy rozłożyć na kilka kartek, będzie to ostatnia wraz z legendą).

Okno pomocy

Ostatni z guzików w oknie głównym (**"Pomoc"**) otwiera menu, z którego możemy wywołać kilka funkcji.



"Uruchom przelicznik kolorów (osobny program)" – włącza program „HaftiX – przelicznik kolorów”.

"Instrukcja obsługi (PDF) ..." - wywołuje niniejszą instrukcję.

"O programie..." - podstawowe informacje o programie HaftiX (wersja, autor, kontakt itp.).

Haftowanie na ekranie

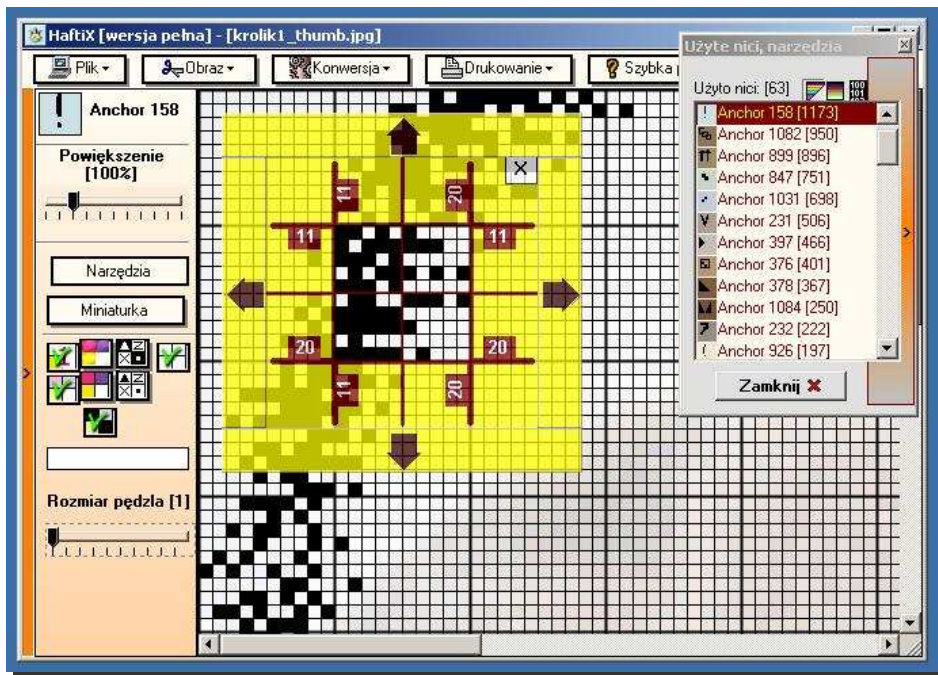
Wywołanie w oknie narzędzi funkcji "Haftowanie na Ekranie" spowoduje następujące reakcje programu:

- "zbladzenie" wszystkich kolorów...
- ...za wyjątkiem koloru wybranego na lewej liście okna narzędzi, który rysowany jest na czarno;
- wyświetlenie siatki;
- pokazanie lekko przezroczystego pola z oknem pośrodku wielkości 10x10 krzyżyków i prowadnicami z numerami kolumn i rzędów;

Okienko haftowania można chwycić kliknięciem lewym klawiszem myszy na żółtawym obszarze (nie dotyczy strzałek) i przesuwać na tle wzoru.

Kliknięcie na którąś z czterech strzałek spowoduje przesunięcie okienka na tle wzoru w wybraną stronę o 10 krzyżyków. Można w tym czasie posługiwać się też strzałkami na klawiaturze, których naciśnięcie wykonuje taką samą czynność.

Wybieranie koloru, który ma być rysowany na czarno polega na wybraniu odpowiedniego wpisu na liście kolorów w oknie narzędzi.

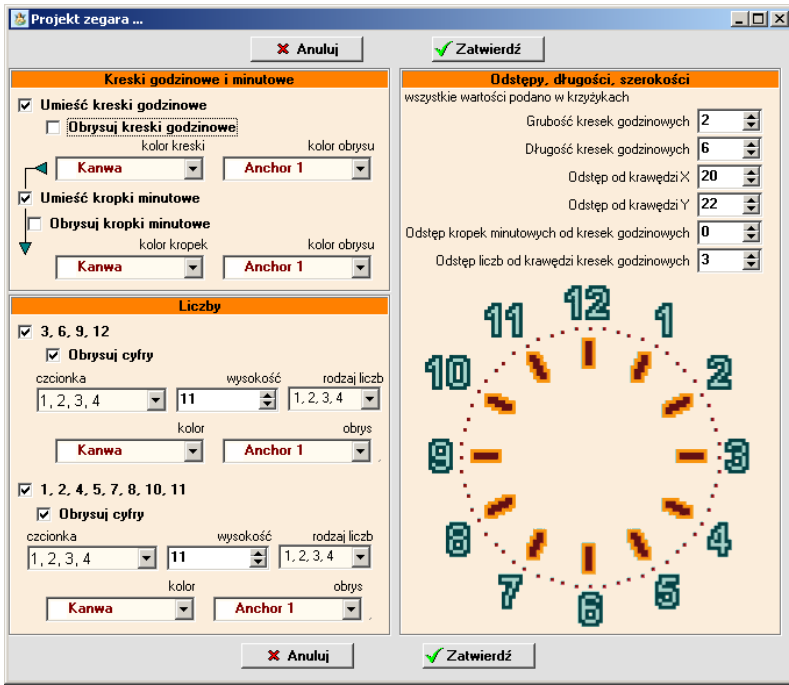


Projekt zegara

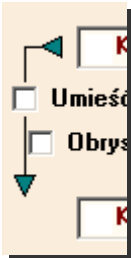
Wywołanie w oknie narzędzi funkcji "Projekt zegara" otworzy okno projektu tarczy zegarowej.

Przed przystąpieniem do projektowania trzeba wiedzieć jakiej wielkości jest tarcza mechanizmu zegarowego, do którego zechcemy włożyć haftowane tło oraz na jakiej kanwie zrobiony będzie wzór. Warto sprawdzić, czy deklaracja producenta kanwy pokrywa się z rzeczywistością, czyli zmierzyć ile faktycznie wypada krzyżyków na jednostkę długości. W ogóle najlepiej jest określić rozmiar haftu w krzyżykach, które można policzyć przykładając kanwę do tarczy zegara. Rozmiar określa się już na etapie konwersji, projekt zegara dorysowuje tylko cyferblat na istniejącym wzorze.

Okno projektowania zegara składa się z trzech części. Z lewej strony na górze definiuje się kolory kresek i kropek wskazujących pozycję godzin i minut. Poniżej kolor i rodzaj cyfr. Z prawej wzajemne odległości i rozmiary poszczególnych elementów.



Wybranie definicji kolorów kresek godzinowych i kliknięcie strzałki znajdującej się z lewej strony:



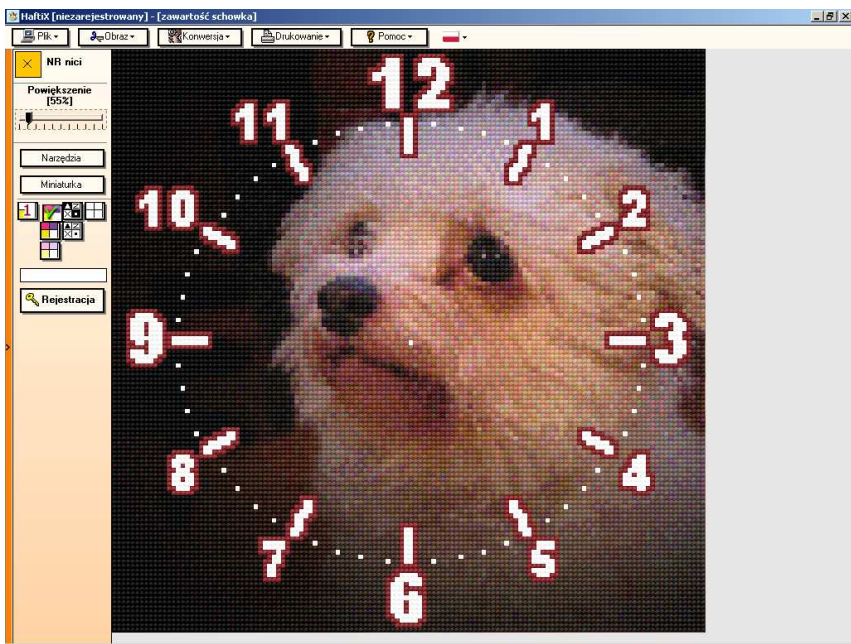
spowoduje przeniesienie wybranych kolorów do wszystkich pozostałych elementów. Wszystkie zmiany odnoszą natychmiastowy skutek na wzorze więc najlepiej jest poeksperymentować. Środek cyferblatu oznaczony będzie na wzorze jednym lub kilkoma krzyżykami bez definicji koloru (kanwa).

Pamiętać trzeba, że:

- w środku znajdują się wskazówki, więc trzeba będzie zrobić otwór w kanwie. Dlatego środkowej części nie należy wyszywać. Rozmiar

otworu zależy od grubości osi wskazówek;

- jeśli na tarczę będzie nałożona ramka, może ona zakryć część wzoru, a więc i cyfry muszą być odsunięte od krawędzi na odpowiednią odległość. Jeśli zegar zawiśnie wysoko na ścianie dolna część ramki może bardziej przesłaniać godzinę 6.







Co warto wiedzieć:

- program jest tylko narzędziem. Jakość wzoru zależy w dużej mierze od człowieka;
- HaftiX nie ma swojego gustu. Używa matematycznych przekształceń i ściśle próbuje oddać to co znajdzie na obrazie źródłowym. Jeżeli wprowadzimy zdjęcie twarzy, która jest na nim nazbyt fioletowa, program dobierze nici z dominantą fioletową, a nie w kolorze skóry;
- obrazy skanowane z gazet nie są dobrym materiałem do przetwarzania na wzór. Zdjęcia w czasopismach i książkach są zazwyczaj słabej jakości. Jeśli już chcesz go użyć wybierz opcję wygładzania podczas konwersji;
- kolory na każdym niemal monitorze wyglądają inaczej. Jeśli chcesz być pewien rezultatu porównaj wybrane kolory nici widocznych na ekranie z rzeczywistymi nićmi;
- kolory nici widziane w świetle żarówkowym wyglądają inaczej niż w świetle słonecznym. Jeśli porównujesz kolory staraj się to robić w dzień;
- przetwarzając obraz próbuj zrobić to kilka razy z różnymi ustawieniami ditheringu i sposobu zmiany rozmiaru obrazka (w oknie „**Konwersji**”) i wybierz najlepszy;
- nie zaszkodzi wejść do okna „**Obrazu**”, wywołać funkcję „**Auto**” i sprawdzić, czy obraz nie będzie wyglądał lepiej po jej użyciu;
- im więcej czasu poświęcisz na tworzenie wzoru tym mniej na jego wyszywanie. Postaraj się używać narzędzi pozwalających zmniejszyć liczbę kolorów we wzorze. Posortuj listę użytych nici pod względem ilości krzyżyków. Sprawdź, czy nie ma na samym dole listy kolorów, które można spokojnie zastąpić innymi, bardziej licznie występującymi. Użyj narzędzia szukania najpodobniejszych kolorów – może są pary kolorów, które można zastąpić jednym z nich;
- zacznij tworzenie wzoru od konwersji z ograniczeniem do liczby kolorów większej o 30% od liczby, której się spodziewasz. Następnie usuń wybrane przez Ciebie kolory używając dostępnych narzędzi do minimalizacji. Efekt często będzie lepszy niż przy konwersji z ograniczeniem do spodziewanej liczby kolorów;
- kiedy usuwasz kolory mało liczne zorientuj się, czy nie znajdują się one w newralgicznych punktach wzoru (przyda się funkcja wyświetla-

nia jednego koloru z podświetleniem). Często trzeba zostawić kolor użyty przez kilku krzyżyków ponieważ jest on ważny (np. kolor ust – mało zajmuje miejsca, ale jest wyjątkowy i odmienny niż pozostałe);

- do Ciebie należy znalezienie kompromisu między jakością a złożonością wzoru. Im więcej kolorów będzie miał wzór tym będzie zazwyczaj ładniejszy, ale tym więcej napracujesz się przy jego wyszywaniu. Podobnie z opcją ditheringu – im silniejszy tym gorzej wyszywać ale przyjemniej oglądać; oraz rozmiarem wyrażonym w krzyżykach - im większy tym lepszy efekt;

- pomocne przy ostatecznym dopracowaniu wzoru są: narzędzie eliminacji pojedynczych krzyżyków () oraz zmiana sposobu wyświetlania.

Ustawiając wyświetlanie jednego koloru () z podświetleniem () i zabarwianiem na czarno () wybranego koloru można łatwo śledzić, czy nie ma gdzieś pojedynczych krzyżyków, które sprawiają później kłopot przy wyszywaniu. Jeśli gdzieś jest samotny krzyżyk i nie stanowi ważnego elementu wzoru klikamy go narzędziem eliminacji. Program sam zastąpi go innym kolorem.

Dobrze jest sprawdzić w ten sposób wszystkie kolory wybierając je kolejno z listy użytych kolorów w oknie „**Narzędzi**”;

- haft przedstawiający twarz na jednolitym tle nie potrzebuje zazwyczaj więcej niż 30-35 kolorów;
- tworząc wzór ze zdjęcia czarno-białego liczą się z tym, że w ofercie każdego producenta jest tylko kilka - kilkanaście kolorów neutralnych (szarych). Przy tak małej liczbie program może posilkować się odcieniami niebieskawymi, zielonkawymi itp.;
- nie zapomnij zapisać gotowego wzoru na dysku. Zwłaszcza jeśli robisz jakieś zmiany, co pewien czas rób zapis. Możesz posłużyć się kombinacją klawiszy **Ctrl+S**;
- ilość stron wydruku zależy tylko od Twoich ustawień. Jeśli uważasz, że jest ich za dużo możesz zmniejszyć wielkość haftu albo rozmiar kratki na wydruku, ale wówczas ciężiej będzie czytać, bo mniejsze będą symbole. Przed wydrukowaniem sprawdź w oknie „**Drukownia**” ilość stron dla pionowego i poziomego ustawienia strony. Wyniki mogą być różne – wybierz lepsze rozwiązanie;
- wzór jest dobry wówczas, kiedy podoba się Tobie.