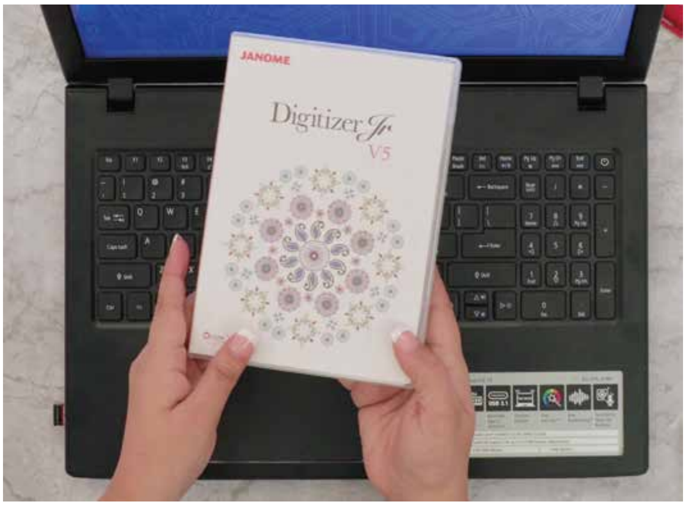
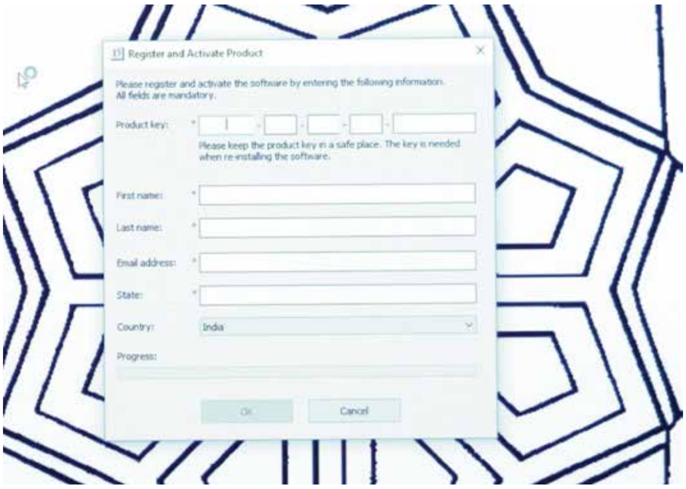
ಡಿಜಿಟೈಸರ್

ಉಷಾ ಜಾನೋಮ್ ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ಗೆ ಸ್ವಾಗತ, ಇದು ಕೆಲವೇ ಕ್ಲಿಕ್ಗಳಲ್ಲಿ ಅದ್ಭುತ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

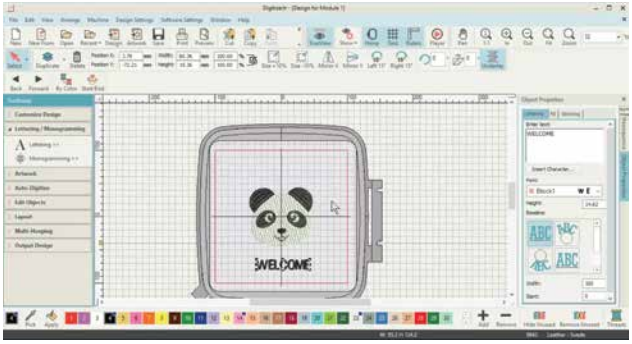


ಬಾಕ್ಸ್, ವಿಂಡೋಸ್ ಆಧಾರಿತ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ನಲ್ಲಿ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಅನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲು ಒಂದು ಡಿವಿಡಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಡಿವಿಡಿಯನ್ನು ಡಿವಿಡಿ ಡ್ರೈವ್ನಲ್ಲಿ ಲೋಡ್ ಮಾಡಿ. ಯೂಸರ್ ಅಕೌಂಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಡೈಲಾಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಸ್ವಯಚಾಲಿತವಾಗಿ ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಮೇಲೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಸೆಟ್ ಅಪ್ ಲಾಂಚರ್ ಅನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲು "ಯಸ್" ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಹೊಸ ಡೈಲಾಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ "ಸೆಟ್ ಅಪ್ ಟೈಪ್" ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ನೀವು ಕಂಪ್ಲೀಟ್ ಮತ್ತು ಕಸ್ಟಮ್ ಇನ್ಸ್ಟಾಲೇಷನ್ ಗಳ ನಡುವೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಕಂಪ್ಲೀಟ್ ಇನ್ಸ್ಟಾಲೇಷನ್ ಅನ್ನು ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ನೆಕ್ಸ್ಟ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಬೈ ಡಿಫಾಲ್ಟ್ ಆಗಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ನಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಭಾಷೆ ನಂತರ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ; ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ನೀವು ಇಲ್ಲಿಂದ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು ಮತ್ತು ನಂತರ ನೆಕ್ಸ್ಟ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಆಗ ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ನಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ.



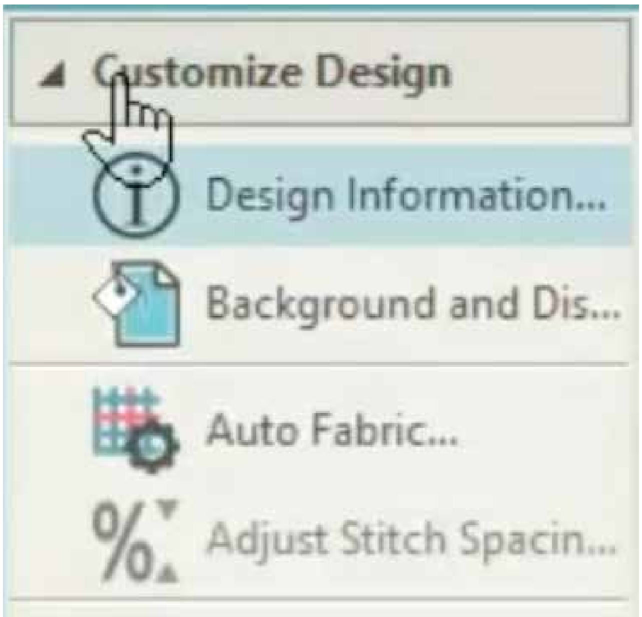
ಅಳವಡಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣವಾಗಿಸಲು, ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅನ್ನು ರೀಸ್ಟಾರ್ಟ್ ಮಾಡಬೇಕು. ನೀವು ರೀಸ್ಟಾರ್ಟ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕೀಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು ಮತ್ತು ಫಿನಿಷ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಒಮ್ಮೆ ರೀಸ್ಟಾರ್ಟ್ ಆದ ನಂತರ, ಪ್ರೊಡಕ್ಟ್ ಅನ್ನು ನೋಂದಾಯಿಸಲು ಮತ್ತು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲು ಹೊಸ ಡೈಲಾಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ನೀವು ಪ್ರೊಡಕ್ಟ್ ಕೀಯನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ, ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಬಾಕ್ಸ್ನ ಒಳಗಿನ ಫ್ಲಾಪ್ನಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುವಂತೆ. ಅಗತ್ಯವಿರುವಂತೆ ಇತರ ವಿವರಗಳನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಬೇಕು. ನಂತರ, ಓಕೆ ಕೀ ಆರಿಸಿ.

ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ವಿನ್ಯಾಸ ಅಥವಾ ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಪರಿಣತಿಯ ಮಟ್ಟ ಏನೇ ಇರಲಿ, ಅದು ಬಳಸಲು ಸುಲಭವಾದ ಇಂಟರ್ಫೇಸ್ ಅನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೀವು ನೋಡುತ್ತೀರಿ. ನಿಮಗೆ ಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಲಿಕೆ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಸೃಜನಶೀಲತೆ.



TOP TOOL BAR

SIDE TOOL BAR



ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಅನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಬಳಸಲು, ನಾವು ಈ ವೀಡಿಯೋವನ್ನು ನೋ ಯುವರ್ ಡಿಜಿಟೈಸರ್, ನಂತರ 6 ಮಾಡ್ಯೂಲ್ಗಳು ಮತ್ತು 2 ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿದ್ದೇವೆ. ನೋ ಯುವರ್ ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಪ್ರಮುಖ ಟೂಲ್ಸ್, ನಂತರ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ನ ಮೂಲಭೂತ ಬಳಕೆ, ಮೊನೊಗ್ರಾಮಿಂಗ್, ಕಸ್ಟಮ್ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ, ಲೈನ್ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು, ಆಫ್ಸೆಟ್ನೊಂದಿಗೆ ನಕಲು ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ ಲೇಯೌಟ್ ಮೇಕಿಂಗ್ ಮಿರರ್ ಕುರಿತ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ಗಳ ಮುಖಾಂತರ ನಿಮ್ಮನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಎರಡು ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳು ಅಪ್ಲಿಕೆ ತಯಾರಿಕೆ ಮತ್ತು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಎಡಿಟ್ ಮಾಡುವುದರ ಕುರಿತು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

ನಿಮ್ಮ ಡಿಸ್ಪೋಸಲ್ನಲ್ಲಿರುವ ಟೂಲ್ಸ್ ಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದರೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸೋಣ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಐಕಾನ್ ಅನ್ನು ಅವುಗಳ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯವಾಗುವಂತೆ ಮೇಲಿನ ಟೂಲ್ ಬಾರ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಲೇಬಲ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಎಡ ಟೂಲ್ ಬಾರ್ ವಿವಿಧ ಟೂಲ್ಸ್ ಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡಲು ತೆರೆಯುತ್ತದೆಯಾದರೂ ಸರಳ ಬಳಕೆಗಾಗಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಲೇಬಲ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಈ ಸೆಷನ್ನಲ್ಲಿ ನಾವು ನಿಮ್ಮನ್ನು ವಿವಿಧ ಟೂಲ್ಸ್ ಳ ಮೂಲಕ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಕರೆದೊಯ್ಯುತ್ತೇವೆ.

ಎಡ ಟೂಲ್ ಬಾರ್ ನಲ್ಲಿರುವ ಕಸ್ಟಮೈಡ್ ಡಿಸೈನ್ ಅನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ, ಇದರ ಕೆಳಗಿರುವ ಟೂಲ್ಸ್ ಳನ್ನು ನೋಡಿ.

ಡಿಸೈನ್ ಇನ್ಫಾರ್ಮೇಷನ್ ಐಕಾನ್ ವಿನ್ಯಾಸದ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನಮಗೆ ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಎಷ್ಟು ಹೊಲಿಗೆಗಳು, ಬಣ್ಣ, ಬಣ್ಣ ಬದಲಾವಣೆಗಳ ಅಗತ್ಯತೆ, ಬಟ್ಟೆಯ ವಿಧ, ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸ್ಟೆಬಿಲೈಸರ್ಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ. ಈ ಟೂಲ್ ಅನ್ನು ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 1 ರಲ್ಲಿ ನಂತರ ವೀಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ಮತ್ತಷ್ಟು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಬ್ಯಾಕ್ಗ್ರೌಂಡ್ ಕಲರ್ ಮತ್ತು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಫೀಚರ್ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ನ ಸ್ಕ್ರೀನ್ನ ಬ್ಯಾಕ್ಗ್ರೌಂಡ್ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

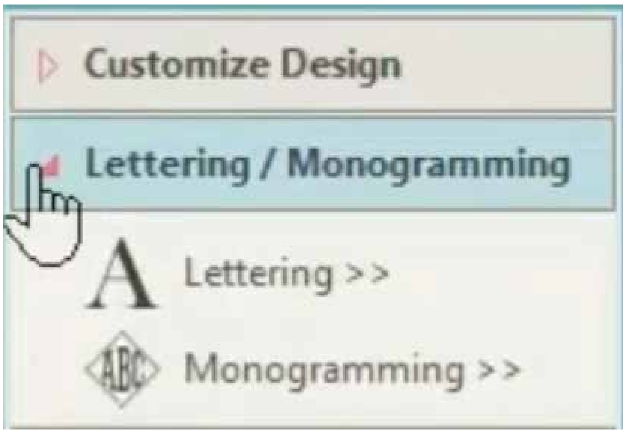
ಆಟೋ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್, ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಮಾಡಲಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ವಿಭಿನ್ನ ಬಟ್ಟೆಗಳಿಗೆ ಹೊಲಿಗೆ ಸಾಂದ್ರತೆಯು ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಹೊಲಿಗೆ ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಟಾಪಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಬ್ಯಾಕಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲೂ ಸಹ ಸಲಹೆ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಬಟ್ಟೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತದೆ.

ಅಡ್ಜಸ್ಟ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಸ್ಪೇಸಿಂಗ್: ಈ ಟೂಲ್ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಹೊಲಿಗೆ ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಅನುವು

ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಚೇಂಜ್ ಡಿಸೈನ್ ಕಲರ್: ಈ ಟೂಲ್ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿನ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್ ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಕೀ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಬ್ರೌಸಿಂಗ್ ವಿಂಡೋ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನಂತರ ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಿಂದ ಬಯಸಿದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ನೀವು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು.



ಲೆಟರಿಂಗ್ ಟೂಲ್ ಕಾಣುವ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಬಾಕ್ಸನ್ನು ತೆರೆಯುತ್ತದೆ, ಅಲ್ಲಿ ಒದಗಿಸಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನೀವು ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಎಂಟರ್ ಮಾಡಬಹುದು, ನಿಮ್ಮ ಡಿಸೈನ್ಗೆ ಸೇರಿಸಿ. ಬರಹವನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಲು ವಿಭಿನ್ನ ಫಾಂಟ್ಗಳು ಮತ್ತು ಫಾಂಟ್ ಗಾತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಟೂಲ್ ನಿಮಗೆ 2 ರಿಂದ 3 ಲೆಟರ್ ಮೋನೋಗ್ರಾಮ್ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತದೆ. ವಿಭಿನ್ನ ಫಾಂಟ್ಗಳಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಮತ್ತು ಲಭ್ಯವಿರುವ ಪ್ರಿಸೆಟ್ಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಬಹುದು.

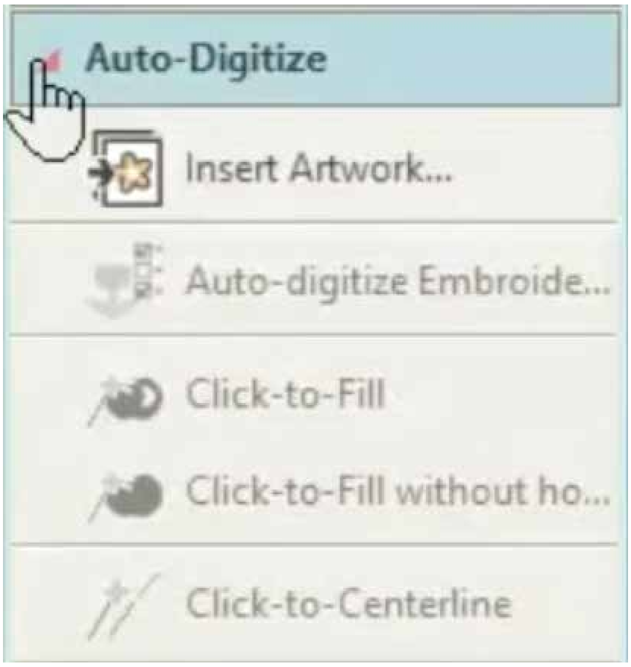
ಈ ವೀಡಿಯೋದ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 2 ರಲ್ಲಿ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿರುವ ಈ ಎರಡೂ ಟೂಲ್ಗಳನ್ನು ನಾವು ತೋರಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಅಂಡರ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್- ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ನಿಮಗೆ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್/ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಿಂದ ಇಂಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಒಮ್ಮೆ ಐಕಾನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ, ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಬ್ರೌಸಿಂಗ್ ವಿಂಡೋ ಮೂಲಕ ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ವೀಡಿಯೋದ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 3 ನಿಮ್ಮನ್ನು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಮೂಲಕ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಿಪೇರ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ಫಾರ್ ಎಂಬ್ರಾಯ್ಡರಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿ ಉತ್ತಮ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಅನುಕೂಲ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಚಿತ್ರ ದೊಡ್ಡ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಬಣ್ಣಗಳು ಅಥವಾ ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದ ಹಲವು ಶೇಡ್ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಟೂಲ್ ಬಣ್ಣಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಒಂದು ಸೂಕ್ತ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಇಳಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಬಣ್ಣಗಳ ಕಡಿತವನ್ನು ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ಅಥವಾ ಮ್ಯಾನುವಲ್ ಆಗಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಈ ವೀಡಿಯೋದ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 3 ನಿಮ್ಮನ್ನು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಕರೆದೊಯ್ಯುತ್ತದೆ.

ಸೇವ್ ಆರ್ಟ್ ವರ್ಕ್ ಅನ್ನು ಇದರ ಹೆಸರೇ ಸೂಚಿಸುವಂತೆ ನಿಮ್ಮ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಡಿಮ್ ಆರ್ಟ್ ವರ್ಕ್, ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಡಿಮ್ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿದೆ, ಇದರಿಂದ ಹೊಲಿಗೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಅನ್ಲಾಕ್, ಲಾಕ್ ಆದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅನ್ಲಾಕ್ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿದೆ.



ಆಟೋ ಡಿಜಿಟೈಸಿಂಗ್ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಫೀಚರ್ ಐಕಾನ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವಾಗ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

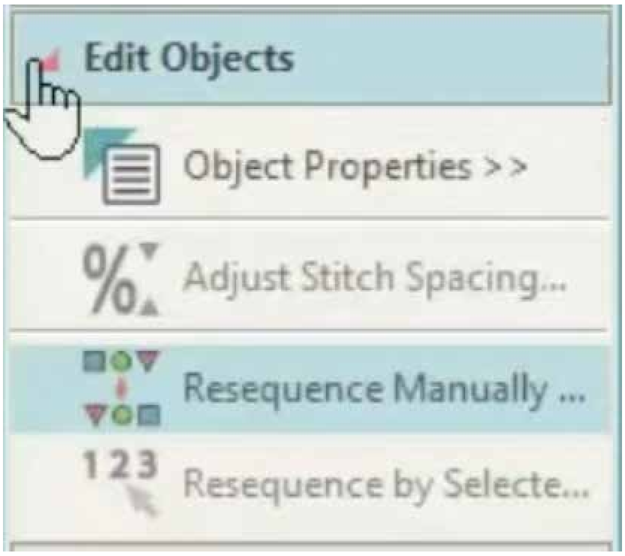
ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ನಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿಯ ಗುಣಮಟ್ಟವು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡಲಾದ ಚಿತ್ರದ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ಅವಲಂಭಿಸಿರುವುದರಿಂದ, ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕೆಂದು ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಫಿಲ್, ಉತ್ತಮ ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಬಾರಿ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಆರಿಸಿಕೊಂಡ ವಸ್ತುವಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಖಾಲಿ/ ಇನ್ನೊಂದು ವಸ್ತು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ ಖಾಲಿಯಿರದಂತೆ ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಲಿಕ್ ವಿದೌಟ್ ಹೋಲ್ ಅನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ.

ಎರಡು ಕ್ಲಿಕ್ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 3 ರಲ್ಲಿ ಇನ್ನಷ್ಟು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಸೆಂಟರ್ ಲೈನ್, ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಸ್ತುವಿನ ಸೆಂಟರ್ ಲೈನ್ ಅನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಿಡುತ್ತದೆ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿಗಾಗಿ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 4 ನ್ನು ನೋಡಿ.

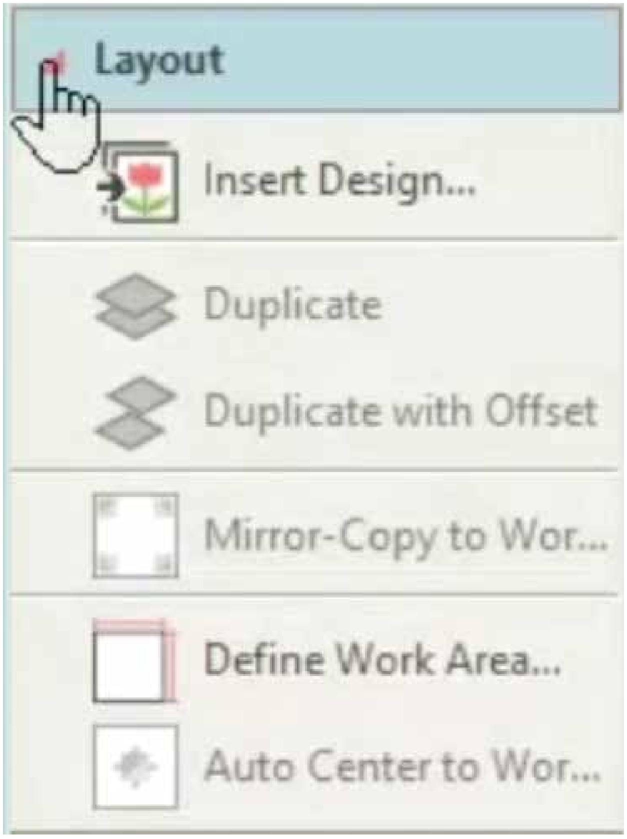


ಎಡಿಟ್ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ಸ್ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟೀಸ್ ಒಂದು ಮುಖ್ಯವಾದ ಟೂಲ್, ಇದು ಫಿಲ್ ಟೈಪ್ನ್ನು ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕ, ಅಂದರೆ ವೀವ್, ಸ್ಯಾಟಿನ್, ಎಂಬೋಸ್ಡ್. ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಸ್ಟೈಲಿಂಗ್, ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಲೈನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಮತ್ತು ಅಂಡರ್ ಲೇಯನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ತೆಗೆಯುವುದೂ ಕೂಡ.

ಸ್ಟಿಚ್ ಸ್ಪೇಸಿಂಗ್ನ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ನಿಮಗೆ ಹೊಲಿಗೆಯ ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ಬದಲಿಸಲು ಬಿಡುತ್ತದೆ.

ರಿಸೀಕ್ವೆನ್ಸ್ ಮಾನ್ಯುವಲಿ: ಒಂದು ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ವಸ್ತುಗಳು ಹೊಲಿಗೆಯ ಕ್ರಮವನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ. ಮೊದಲಿಗೆ, ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚನೆ ಮಾಡಲಾಗಿತ್ತೋ ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೊಲಿಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ರಿಸೀಕ್ವೆನ್ಸ್ ಡಾಕರ್ ಬಳಸಿ ನಾವು ಆಯ್ದ ವಸ್ತುವಿನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ನಾವು ಬದಲಿಸಬಹುದು. ಸಾಮಾನ್ಯ ನಿಯಮದಂತೆ, ಹೊಲಿಗೆಯ ಕ್ರಮವನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಖ್ಯ, ಏಕೆಂದರೆ ಎದುರುಬದಿಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೊಲಿಯುವ ಮೊದಲು ಹಿಂಬದಿಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೊಲಿಯಬೇಕು. ನೀವು ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು, ಅಥವಾ ವಿನ್ಯಾಸದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರೆ ನೀವು ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಜೊತೆಗೆ ಹೊಲಿಯಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಆಯ್ಕೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಲು ರಿಸೀಕ್ವೆನ್ಸ್ ಬೈ ಸೆಲೆಕ್ಟೆಡ್ ಆರ್ಡರ್ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಟೂಲ್, ಸುಲಭವಾಗಿ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು



ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
ಲೇಯೌಟ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಟೂಲ್ ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್, ನಿಮಗೆ ಈಗಿನ ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕುಸುರಿ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಅನುವುಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಡಿಸೈನ್ ಪ್ಯಾಲೆಟ್ಗಳು ಜೊತೆಗೂಡುತ್ತವೆ.

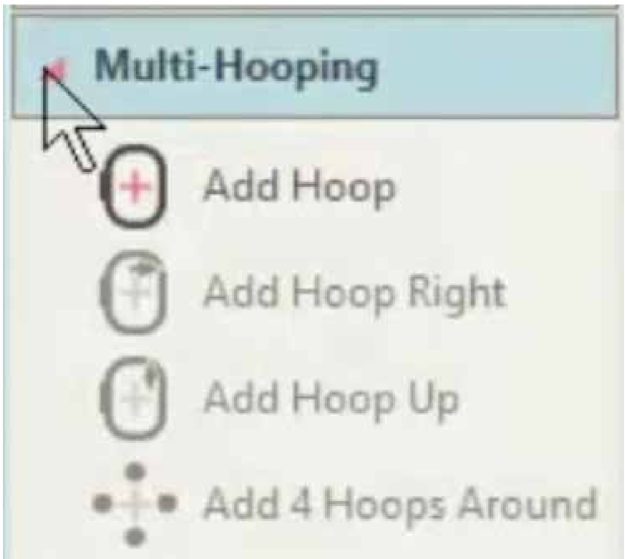
ಅದೇ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ವಸ್ತುವಿನ ಪ್ರತಿಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ನಕಲು ಪ್ರತಿಯು ಹೊಲಿಗೆ ಕ್ರಮದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.

ಆಫ್ಸೆಟ್ನಲ್ಲಿ ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್, ಒಂದು ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಟೂಲ್ನಂತೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ, ಆದರೆ ವಸ್ತುಗಳ ನಕಲುಗಳನ್ನು ಮೂಲದೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಸೆಟ್ನಂತೆ ಜೋಡಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಲೆಟರಿಂಗ್ನಲ್ಲಿ ಡ್ರಾಪ್ ಶ್ಯಾಡೋಸ್ ಅಥವಾ ಸ್ಟೆಪ್ಸ್ನಂತಹ ಇತರ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಲು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಮಿರರ್ ಕಾಪಿ ಟು ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಾಪಿ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾದ ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರತಿಬಂಬವನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾದ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಃ ಡಿಸೈನ್ ಲೇಯೌಟ್ನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಮೊದಲು, ಮೊದಲು ನೀವು ಹೊಲಿಗೆಗೆ ಬಳಸಲಿಚ್ಚಿಸುವ ವಸ್ತು ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತಹ ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಬೇಕು. ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾವನ್ನು ಆಯತಾಕಾರದ ಅಥವಾ ಗೋಳಾಕೃತಿಗಳ ಮೂಲಕ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಬಹುದು. ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ನಿಮಗೆ 3 ಮೀಟರ್* 3 ಮೀಟರ್ ಅಳತೆಯವರೆಗಿನ ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಅನುವುಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

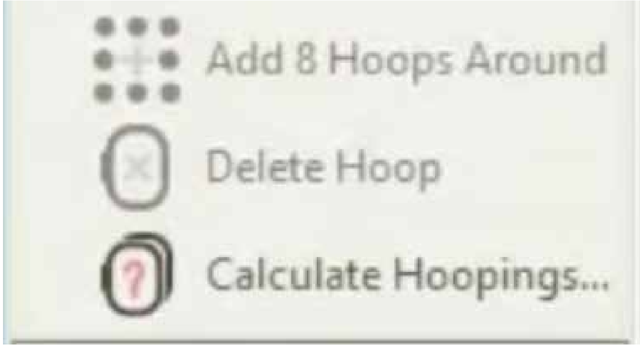
ಅಟೋ ಸೆಂಟರ್ ಟು ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾ, ಹೆಸರೇ ಹೇಳುವಂತೆ ಈ ಟೂಲ್ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ತರಲು ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ.



ನಿಮ್ಮ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿಯು ತುಂಬಾ ದೊಡ್ಡದಾಗಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನ ಸುತ್ತಲೂ ಅನೇಕ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ಅನೇಕ ಹೂಪಿಂಗ್ಸ್ಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲು ನೀವು ಮಲ್ಟಿ-ಹೂಪಿಂಗ್ ಟೂಲ್ಬಾಕ್ಸನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದೂ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳ ಒಂದು ಗುಂಪನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಹೂಪಿಂಗ್ನ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಲಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಸತತವಾಗಿ ಒಂದು ಪೂರ್ಣ ವಿನ್ಯಾಸ ರಚನೆಯಾಗುವವರೆಗೂ ಹೊಲಿಯಬಹುದು.

ಆ್ಯಡ್ ಹೂಪ್ ರೈಟ್ ಆರಿಸಿದ ಹೂಪ್ನ ಬಲಬದಿಗೆ ಹೊಸ ಹೂಪ್ ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಇರಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಹೊಲಿಗೆ ಸ್ಥಳಗಳ ನಡುವೆ 10 ಮಿಮೀ ಅತಿಕ್ರಮಿಸುವ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡಲು ಮರೆಯದಿರಿ.

ಆ್ಯಡ್ ಹೂಪ್ ಅಪ್ ಆರಿಸಿದ ಹೂಪ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊಸ ಹೂಪ್ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಇರಿಸಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ.
ಆ್ಯಡ್ 4 ಹೂಪ್ಸ್ ಎರೌಂಡ್ ಆರಿಸಿದ ಹೂಪ್ನ ಪರಿಧಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ನಾಲ್ಕು ಹೂಪ್ ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

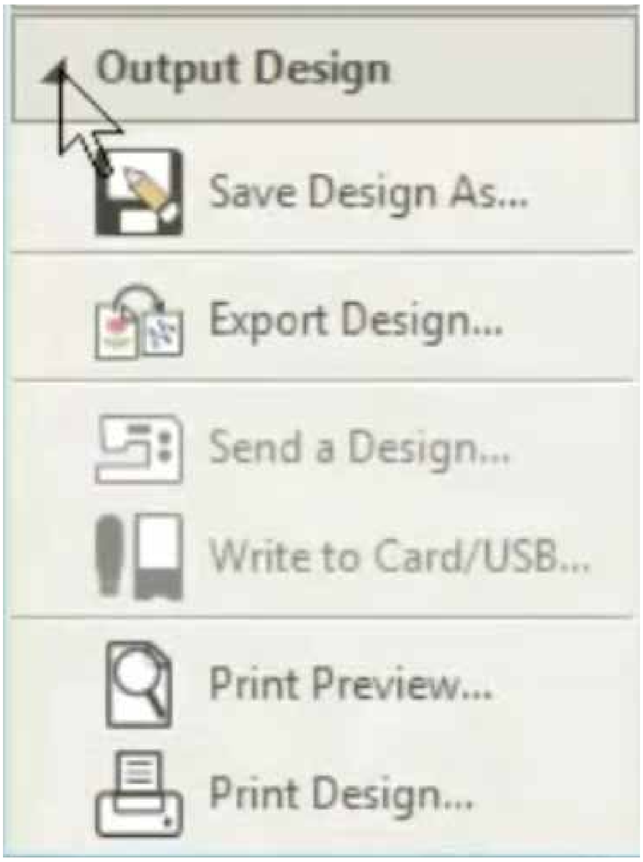


ಅದೇ ರೀತಿ ಆ್ಯಡ್ 8 ಹೂಪ್ಸ್ ಎರೌಂಡ್ ಅನ್ನು ಆರಿಸಿದ ಹೂಪ್ನ ಪರಿಧಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ಎಂಟು ಹೂಪ್ ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಡಿಲೀಟ್ ಹೂಪ್ ಯಾವುದೇ ಅನಗತ್ಯ ಹೂಪ್ ಅನ್ನು ಅಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಕ್ಯಾಲುಕ್ಯುಲೇಟರ್ ಹೂಪಿಂಗ್ಸ್ ಅನ್ನು ಪ್ರಸ್ತುತ ಹೂಪ್ ವಿನ್ಯಾಸದಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಹೂಪಿಂಗ್ಸ್‌ಅನ್ನು ಮೌಲ್ಯಮಾಪನಗೊಳಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಲೆಕ್ಕಮಾಡಿದ 'ಹೂಪಿಂಗ್' 'ಹೂಪ್ ಸ್ಥಾನ'ದಂತೆಯೇ ಇರಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದು ನೆನಪಿರಲಿ.

ಅಂಡರ್ ಔಟ್ಪುಟ್ ಡಿಸೈನ್: ನೀವು ನಿಮ್ಮ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಎರಡು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು- 'ಔಟ್ಲೈನ್' ಅಥವಾ 'ಸ್ಟಿಚ್'. ಇಎಂಬಿ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ನ ಮೂಲ ಔಟ್ಲೈನ್ ಸ್ವರೂಪ. ಜೆಎಎನ್ ನಂತಹ ಇತರೆ 'ಆಲ್-ಇನ್-ವನ್' ಡಿಸೈನ್ ಫೈಲ್ ಫಾರ್ಮಾಟ್ಗಳೂ ಲಭ್ಯವಿದೆ. ಈ ಸ್ವರೂಪಗಳು ಭವಿಷ್ಯದ ಎಡಿಟಿಂಗ್ಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತದೆ.



ಯೂಸ್ ಎಕ್ಸ್ಪೋರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್ ಅನ್ನು ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿಗಾಗಿ ಬಳಸಬಹುದಾದ ಫೈಲ್ ಫಾರ್ಮಾಟ್ ಅನ್ನು ಹೋಲಿಯಲು ತೆರೆದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ರಫ್ತು ಮಾಡಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಜೆಪಿಎಕ್ಸ್, ಜೆಇಎಫ್, ಎಸ್ಇಡಬ್ಲ್ಯೂ, ಡಿಎಸ್ಟಿ, ಇಕ್ಸ್ಪಿ, ಮತ್ತು ಇತರ ಹಲವು ಹೊಲಿಗೆ ಸ್ವರೂಪಗಳನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸುತ್ತದೆ.

ಸೆಂಡ್ ಡಿಸೈನ್- ಯುಎಸ್ಬಿ ಕೇಬಲ್ನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಲ್ಯಾಪ್ಟಾಪ್ಗೆ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದಾದ ಕೆಲವೊಂದು ಮಾದರಿಗಳಿವೆ. ಈ ಫೀಚರ್ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಮೆಷಿನ್ಗೆ ಕಳುಹಿಸಲು ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಿದೆ.

ರೈಟ್ ಟು ಕಾರ್ಡ್/ ಯುಎಸ್ಬಿ, ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಯುಎಸ್ಬಿ ಕೀಗೆ .ಜೆಇಎಫ್ ಫಾರ್ಮಾಟ್ನಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಿಂಟ್ ಪ್ರಿವ್ಯೂ ಸ್ಕ್ರೀನ್ನ ಮೇಲೆ ವಿನ್ಯಾಸದ ಪೂರ್ವಭಾವಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಲು ನಿಮಗೆ ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ.

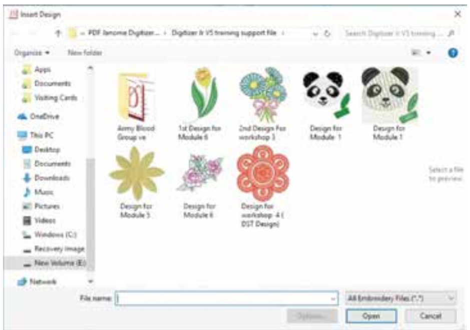
ಪ್ರಿಂಟ್ ಡಿಸೈನ್ ನಿಖರವಾದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಮತ್ತು ಬಹು-ಹೂಪಿಂಗ್ಗಾಗಿ ಟೆಂಪ್ಲೆಟ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲೂ ಸಹ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಒಮ್ಮೆಗೇ ಎಲ್ಲಾ ಟೂಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ನಿಮಗೆ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ ಚಿಂತಿಸದಿರಿ, ನೀವು ಎಲ್ಲದರಲ್ಲಿಯೂ ಪರಿಣತಿ ಹೊಂದುವವರೆಗೆ, ನೀವು ಯಾವಾಗಲೂ ಈ ವೀಡಿಯೋಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಬಹುದು.

ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ನ ಮೂಲಭೂತ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ನಾವೀಗ ನಮ್ಮ ಮೊದಲ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ಅನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 01: ಮೂಲಭೂತ ಅಂಶಗಳು

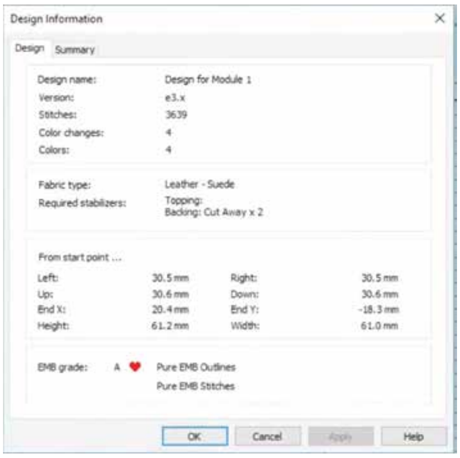
ಈ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ನಿಮಗೆ ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್‌ನ ಮೂಲಭೂತ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಅನುಕೂಲಕರವಾಗಿರಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಕೆಲವು ಪ್ರಮುಖ ವಿಶಿಷ್ಟ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನೂ ಸಹ ಒತ್ತಿಹೇಳುತ್ತದೆ.



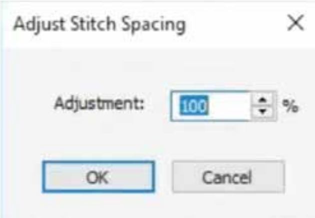
ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗೆ ಡಿಸೈನ್‌ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡುವುದೆಂದು ಕಲಿಯುವುದರ ಮೂಲಕ ನಾವು ಪ್ರಾರಂಭಿಸೋಣ.

ಇಲ್ಲಿನ ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್ ಕೀಯನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ, ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾದ ಡಿಸೈನ್ ಅನ್ನು ಇರಿಸಲು ಬ್ರೌಸಿಂಗ್ ವಿಂಡೋ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆರಿಸಿದ ಡಿಸೈನ್ನ ಮೇಲೆ ಡಬಲ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಡಿಸೈನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನಲ್ಲಿ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನೋಡಿ, ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗೆ ಡಿಸೈನ್‌ಗಳನ್ನು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡುವುದು ಬಹಳ ಸರಳ.

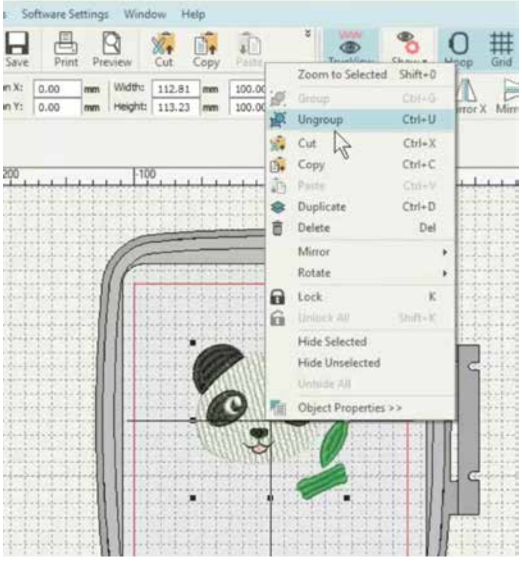
ನಿಮಗೆ ಡಿಸೈನ್ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಣಾತ್ಮಕ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಡಿಸೈನ್ ಇನ್ಫಾರ್ಮೇಶನ್ ಕೀಯನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಡಿಸೈನ್ ಬಗೆಗಿನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸ್ಕ್ರೀನ್ ನ ಮೇಲೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಡೈಲಾಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಮೂಲಕ ನೋಡಬಹುದು.



ಡಿಸೈನ್ನಲ್ಲಿನ ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ನೀವು ಇಚ್ಛಿಸಿದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಅಡ್ಜಸ್ಟ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಸ್ಪೇಸಿಂಗ್ ಕೀಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಸ್ಕ್ರೀನ್ನ ಮೇಲೆ ಡೈಲಾಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನಾವು % ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸಿದರೆ ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ನಾವು % ಸಾಂದ್ರತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿದರೆ ಆಗ ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

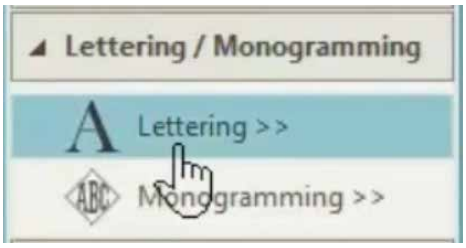


ಡಿಸೈನ್‌ಅನ್ನು ಮೂಲೆಗಳ ಪಾಯಿಂಟ್ಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಮೂಲಕ ಮರುಗಾತ್ರಗೊಳಿಸಬಹುದು, ಕರ್ಸರ್‌ಅನ್ನು ಮೂಲೆಯ ಪಾಯಿಂಟ್ನಲ್ಲಿರಿಸಿ; ಎಡ ಮೌಸ್ ಕೀಯನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ ಮತ್ತು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ ಹಾಗೂ ಹೂಪ್ನಲ್ಲಿನ ಕೆಂಪು ಬಾರ್ಡರ್‌ನೊಳಗೆ ಎಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಮರುಸ್ಥಾಪನೆಗೊಳಿಸಿ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಡಿಸೈನ್‌ಅನ್ನು ಹೂಪ್ನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬೇಕಾದರೆ ಆಟೋ ಸೆಂಟರ್ ಟೂಲ್‌ಅನ್ನು ಬಳಸಿ.

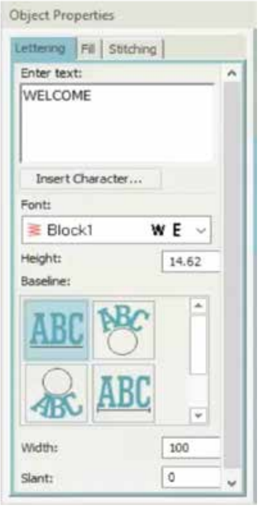


ಡಿಸೈನ್ ಅನ್ನು ಮಾರ್ಪಾಡುಗೊಳಿಸಲು ಡಿಸೈನ್ನ ಮೇಲೆ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ನಂತರ ಡ್ರಾಪ್ಡೌನ್ನಿಂದ ಅನ್ಗ್ರೂಪ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಒಮ್ಮೆ ಅನ್ಗ್ರೂಪ್ ಮಾಡಿದರೆ ಕಸೂತಿಯ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು. ನಾವೀಗ ಲೀಫ್ನ್ನು ಡಿಲೀಟ್ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಡಿಸೈನ್ ಅನ್ನು ಮಾರ್ಪಾಡುಗೊಳಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಈಗ, ಹೂಪ್ನ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಡಿಸೈನ್ ಅನ್ನು ತರಲು ಆಟೋ ಸೆಂಟರ್‌ಅನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ.

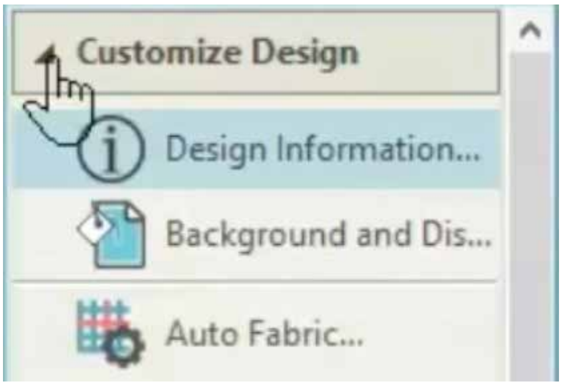


ಈ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿಯಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು, ಲೆಟರಿಂಗ್ ಟೂಲ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಒಂದು ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ ಬಾಕ್ಸ್ ಸ್ಕ್ರೀನ್ನ ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಕೆಳಗಿನ ಐಕಾನ್ಗಳಿಂದ ವಿವಿಧ ಶೈಲಿಗಾಗಿ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ದಿ ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು. ನಾವು ನಮ್ಮ ಅಕ್ಷರಗಳು ನೇರ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಆಗುವಂತೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ್ದೇವೆ. ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಇಚ್ಛಿಸಿದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ. ಈಗ ಅದನ್ನು ಹೂಪ್ ಏರಿಯಾದಲ್ಲಿ ಇರಿಸೋಣ. ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಲು, ಅಕ್ಷರಗಳ ಮೇಲೆ ಕರ್ಸರ್‌ಅನ್ನು ಇರಿಸಿ ಮತ್ತು ಎಡ ಮೌಸ್ ಕೀಯನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ ಮತ್ತು ಹಿಡಿಯಿರಿ. ನೀವು ಈಗ ಅದನ್ನು ಬಯಸಿದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಎಳೆಯಬಹುದು ಮತ್ತು ಇರಿಸಬಹುದು. ಫಾಂಟ್ ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿನ ಫಿಗರ್‌ಅನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಫಾಂಟ್ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಮಾರ್ಪಾಡುಗೊಳಿಸಬಹುದು.



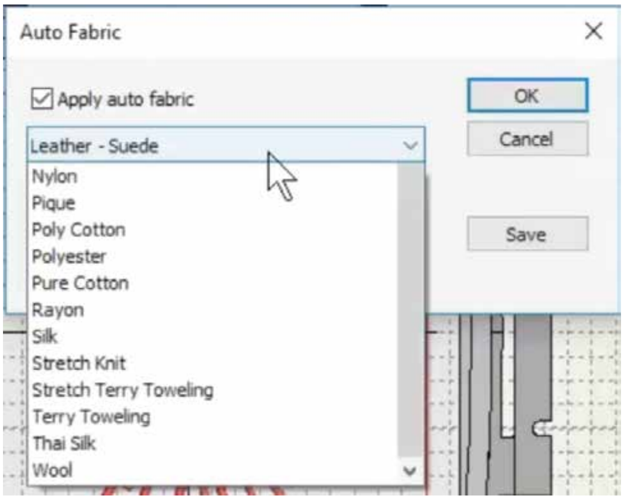
ವಿವಿಧ ಐಕಾನ್ಗಳ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಅಕ್ಷರದ ಬೇಸ್ಲೈನ್‌ಅನ್ನು ನೀವು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ಆರ್ಕ್ ಅಥವಾ ಇತರೆ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಆಯ್ಕೆಗಳಂತೆ ಅದನ್ನು ತೋರಿಸಲು, ಅಕ್ಷರದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಕೆಳಗಿನ ಕಲರ್ ಐಕಾನ್ಗಳ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ.

ಒಮ್ಮೆ ನೀವು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದರೆ, ಹೂಪ್ ಒಳಗೆ ಕಂಪ್ಲೀಟ್ ಡಿಸೈನ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಬಲ ಮೌಸ್ ಕೀಯನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ. ಡಿಸೈನ್ನ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಲಾಕ್ ಮಾಡಲು ಡ್ರಾಪ್ಡೌನ್ನಿಂದ ಗ್ರೂಪ್ ಅನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ.

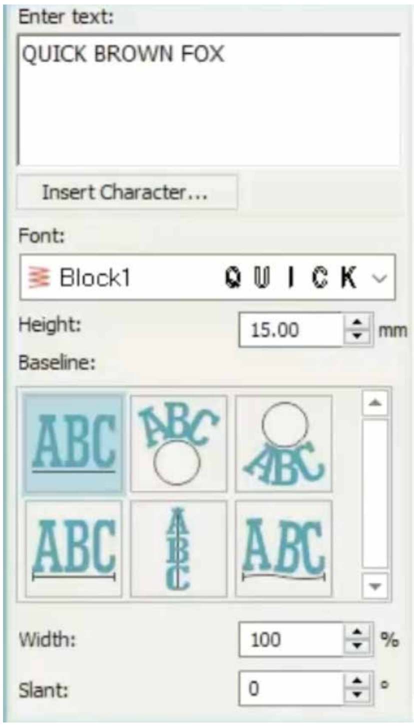


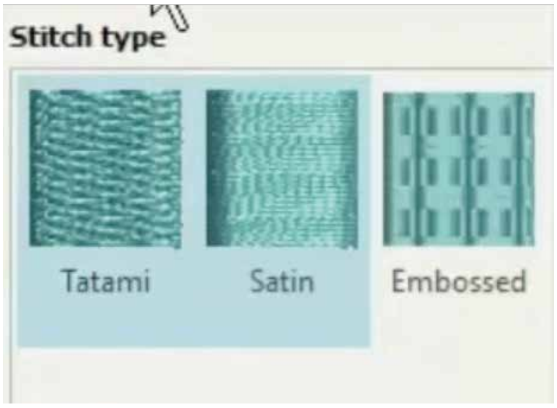
ವಿವಿಧ ಬಟ್ಟೆಗಳಿಗೆ ವಿವಿಧ ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ಗಳು ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತವೆ. ಆಟೋ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ ಆರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಬಳಸಲಾದ ಬಟ್ಟೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಾವು ಡಿಸೈನ್ ನ ಅನುಕೂಲತೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

ಆಟೋ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ, ಒಂದು ಬಾಕ್ಸ್ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಆಗುತ್ತದೆ, ಅಲ್ಲಿ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಚರ್ಮ- ಸ್ವೀಡ್ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ಗಾಗಿ ತಯಾರಿಸಲಾಗಿದೆಯೆಂದು ನೀವು ನೋಡಬಹುದು, ಅಲ್ಲದೆ ಇದು ಬಳಸಬೇಕಾದ ಫ್ಯೂಸಿಂಗ್ನ ವಿಧವನ್ನೂ ಸಹ ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.



ನೀವು ಇಲ್ಲಿನ ಡ್ರಾಪ್ಡೌನ್ನಿಂದ ಬಟ್ಟೆಯ ವಿಧವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಆಟೋ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ದೊಡ್ಡ ಸೆಲೆಕ್ಷನ್‌ಅನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ, ನಾವು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಶುದ್ಧ ಕಾಟನ್ಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಅದೇ ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯೂ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಳಗೆ ನೋಡಿ ಈಗ ಫೂಟರ್ 15300 ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡಿದೆ. ಇದು ಸರಳವಲ್ಲವೇ? ಮೂಲಭೂತ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಕಲಿತ ನಂತರ, ಈಗ ಲೆಟರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಟೂಲ್ಸ್ ಳನ್ನು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು ಮುಂದಿನ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ಗೆ ಸಾಗೋಣ.





ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 2: ಲೆಟರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್

ಈ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ನಿಮಗೆ ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ವರ್ಶನ್ 5 ರ ಲೆಟರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಟೂಲ್ಸ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಹೊಂದಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಲಿದೆ.

ಲೆಟರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಟೂಲ್ ಬಾಕ್ಸ್ ನ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ಡಿಸ್ಪೋಸಲ್ನಲ್ಲಿರುವ ಎರಡು ಟೂಲ್ಗಳನ್ನು ಬಹಿರಂಗಪಡಿಸಲು ಬಾಕ್ಸ್ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಲೆಟರಿಂಗ್ ಟೂಲ್ ಅನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಸ್ಕ್ರೀನ್ನ ಬಲಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ ಬಾಕ್ಸ್ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನೀವು ಬಯಸಿದ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿ ಟೈಪ್ ಮಾಡಬಹುದು. ನೀವು ಬಯಸುವ ಫಾಂಟ್ ಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಇಲ್ಲಿನ ಫಾಂಟ್‌ಅನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಆಯ್ಕೆಗಳಿವೆ. ಹೈಟ್ ಬಾಕ್ಸ್ನ ವಿರುದ್ಧ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡಲಾದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ಫಾಂಟ್ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

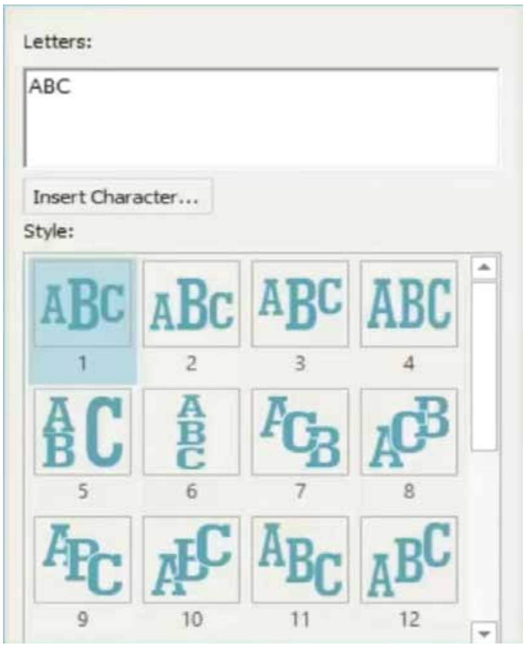
ಬೇಸ್ಲೈನ್ ನ ಕೆಳಗಿನ ಐಕಾನ್ಗಳು ಅಕ್ಷರಗಳ ಬೇಸ್ಲೈನ್ ಅನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ನಿಮಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ, ಸ್ಟ್ರೈಟ್ ನಿಂದ ಆರ್ಕ್ ವರೆಗೆ ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ,

ಇಲ್ಲಿರುವ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ಪ್ರತೀ ಅಕ್ಷರದ ಅಗಲವನ್ನೂ ಸಹ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು... ಅದೇ ರೀತಿ ನೀವು ಕೆಳಗಿನ ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿ ಓರೆಯಾದ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.

ಈಗ ಈ ಫೀಚರ್ಗಳನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸೋಣ.

ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ. ಈಗ ಇಲ್ಲಿ ಎತ್ತರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಮೂಲಕ ಫಾಂಟ್ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸೋಣ.

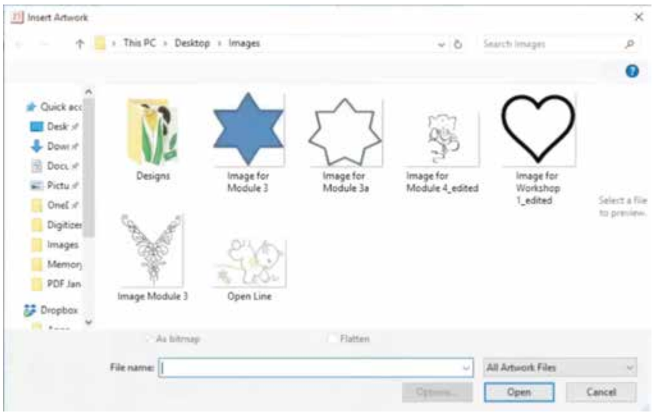
ಎಡ ಟೂಲ್ ಬಾರ್ನಿಂದ ಆಟೋ ಸೆಂಟರ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಹೂಪ್ನಲ್ಲಿನ ನಿಮ್ಮ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರಿಸಿ. ಒಮ್ಮೆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿದರೆ ಫಿಲ್ ಟೈಪ್‌ಅನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ನಂತರ ಮೂರು ಲಭ್ಯವಿರುವ ಆಯ್ಕೆಗಳಿಂದ ಫಿಲ್ ಟೈಪ್ ಆರಿಸಿ, ಸ್ಯಾಟಿನ್, ಟಟಾಮಿ, ಎಂಬೋಸ್ಡ್.



ಲೆಫ್ಟ್ ಟೂಲ್ ಬಾರ್‌ನಿಂದ ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿರಿ.

ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಸ್ಕ್ರೀನ್ನ ಎಡಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮೇಲಿನ ಮೋನೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಟೆಕ್ಸ್ಟ ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿ ಎರಡರಿಂದ ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ಅಲ್ಫಾಬೆಟ್ ನಿಯೋಜನೆಗಾಗಿ 23 ಪ್ರೀಸೆಟ್ಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನಾದರೂ ನೀವು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು.

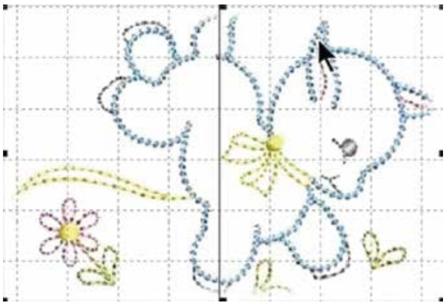
ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡೋಣ, ಮತ್ತು ಬಯಸಿದ ಎಫೆಕ್ಟ್ ಪಡೆಯಲು ನಿಯೋಜನೆಯ ಆಯ್ಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡೋಣ. ಅಡ್ವಾನ್ಸ್ಡ ಪ್ರಾಪರ್ಟೀಸ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಒಂದು ಹೊಸ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ ಬಾಕ್ಸ್ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನೀವು ಈ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಅಕ್ಷರಗಳ ಒಳಗಿನ ಫಿಲ್ ಟೈಪ್ಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು.



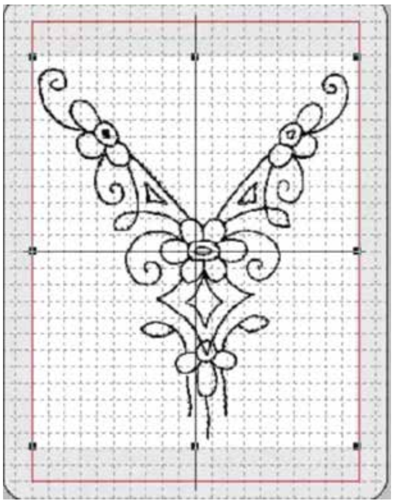
ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 3: ಕಸ್ಟಮ್ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ರಚಿಸುವುದು

ಇಲ್ಲಿ ನೀವು ಕಸ್ಟಮ್ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ತಯಾರಿಸಲು ಕಲಿಯಲಿದ್ದೀರಿ, ಆದರೆ ನಾವು ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು...ಕೆಲವೊಂದು ಮಾಡಬೇಕಾದ್ದು ಮತ್ತು ಮಾಡಬಾರದ್ದು...

ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಒಂದು ವಸ್ತು ಆಧಾರಿತ ಎಂಬ್ರಾಯ್ಡರಿ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ, ಬ್ಲೂ ಸ್ಟಾರ್ನಂತಹ ಕಸೂತಿ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು, ಮೇಲೆ ತೋರಿಸಲಾದಂತೆ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾದ ವಸ್ತುಗಳ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

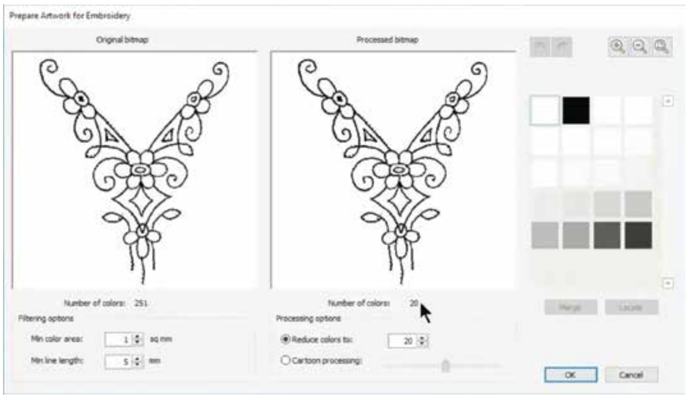


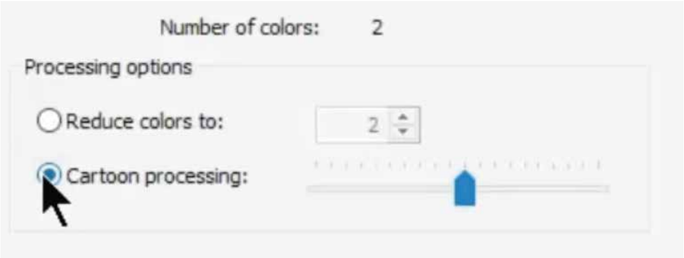
ಸ್ಟಾರ್ನ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆಯ ಇಂತಹ ಸ್ಪಷ್ಟ ಮತ್ತು ಮುಚ್ಚಿದ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆಗಳೂ ಸಹ ಸರಿಹೊಂದುತ್ತವೆ. ಬಾಹ್ಯರೇಖೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಮುಚ್ಚಿರುವುದು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ನೋಡಿದಂತೆ, ಈ ರೀತಿಯ ಮುಚ್ಚದ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆಗಳಿದ್ದರೆ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಕಸೂತಿ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

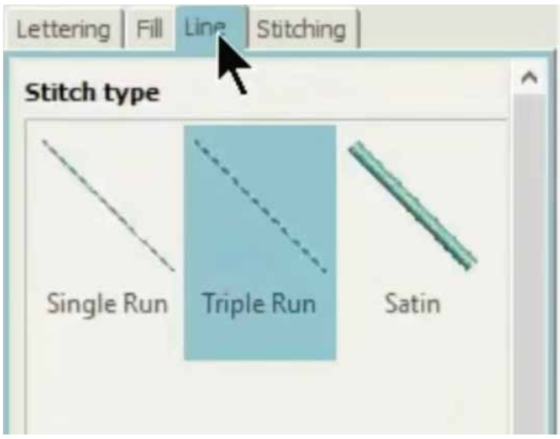


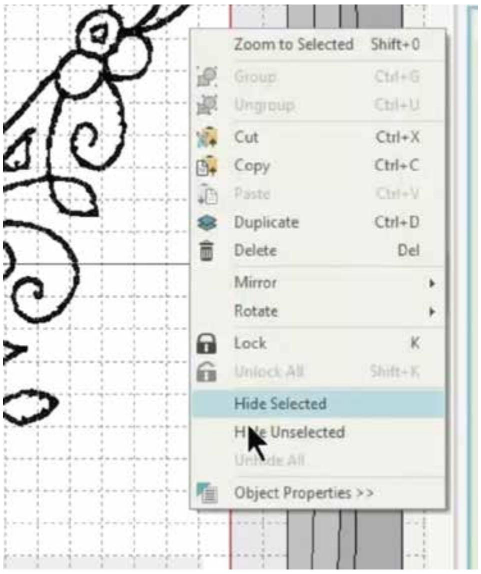
ಕಸ್ಟಮ್ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಮಾಡುವ ಒಂದು ಸರಳ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ ಕಸೂತಿ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಟ್ರೇಸ್ ಮಾಡುವುದು ಅಥವಾ ಕಸೂತಿ ವಿನ್ಯಾಸದ ಔಟ್ಲೈನ್‌ಅನ್ನು ಡೌನ್ಲೋಡ್ ಮಾಡುವುದು. ಯಾವುದೇ ಅಂತರಗಳು ಅಥವಾ ಕಡಿತವಿಲ್ಲದೆ ರೇಖೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿವೆ ಮತ್ತು ದಪ್ಪವಾಗಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ರೇಖೆಯ ದಪ್ಪವು ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆಯೂ ಒಂದೇ ರೀತಿ ಇವೆ ಎಂದೂ ಸಹ ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

'ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ಕೀ' ಮತ್ತು ನಂತರ 'ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಕೀ' ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್‌ಗೆ ಚಿತ್ರ ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡಿ. ಹೂಪ್ನ ಒಳಗಿನ ಕೆಂಪು ಬಾರ್ಡರ್‌ನೊಳಗೆ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆ ಇವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ,









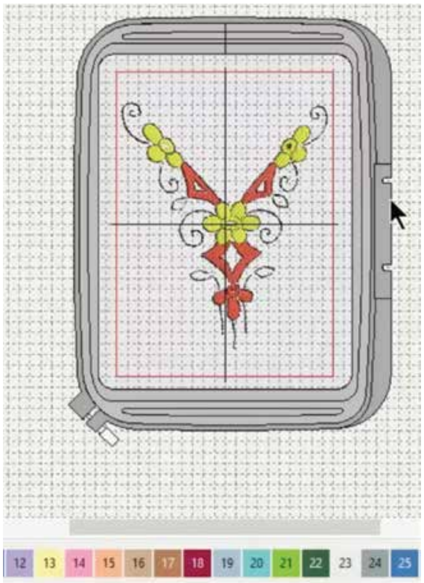
ಅದನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರೀಪಾರ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ಫಾರ್ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಟೂಲ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ

ಮತ್ತು ಟೂಲ್ ನ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ನಿಮ್ಮ ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಎರಡು ಬಾಕ್ಸ್ ಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಪಾಪ್-ಅಪ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಎಡ ಬಾಕ್ಸ್ ಮೂಲ ಬಿಟ್ಮ್ಯಾಪ್ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಲರ್ನ ಸಂಖ್ಯೆಯೊಂದಿಗೆ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ; ಬಲ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಲರ್ನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಲಾದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರವೂ, ಚಿತ್ರ ಇನ್ನೂ 20 ಶೇಡ್ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಬಲ ಕಲರ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾದ ಕಲರ್ಗಳ ಶೇಡ್ಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಬೇಕು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ- ಔಟ್ಲೈನ್ ಮತ್ತು ಬೇಸ್ ಕಲರ್.

ಪ್ರೊಸೆಸ್ಡ್ ಇಮೇಜ್ ಅಡಿಯಲ್ಲಿನ ಕಾರ್ಟೂನ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಆರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸೋಣ. ಬಣ್ಣಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎರಡಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿರುವುದನ್ನು ನೀವು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಕಾರ್ಟೂನ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯ ನಂತರದ ಸ್ಲೈಡರ್ ಅನ್ನು ಚಿತ್ರದ ಕಾಂಟ್ರಾಸ್ಟ್ ಅನ್ನು ಹೊಂದಿಸಲು ಅದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮಾಡಲು ಬಳಸಬಹುದು. ಚಿತ್ರ ತೃಪ್ತಿಕರವಾಗಿದ್ದರೆ ಓಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ.

ಈಗ, ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಸೆಂಟರ್ ಲೈನ್ ಟೂಲ್ಗೆ ತೆರಳಿ. ಟೂಲ್ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ, ಸಿಂಗಲ್ ರನ್ ಸ್ಟಿಚ್, ಟ್ರಿಪಲ್ ರನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಮತ್ತು ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಗಳ ಮೂರು ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟೀಸ್ ಬಾಕ್ಸ್ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಟ್ರಿಪಲ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಝೂಮ್ ಇನ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಲು ಕಲಾಕೃತಿಯ ಕಪ್ಪು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ. ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅದು ಅದರ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬಿಳಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಆರಿಸಿ. ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರ, ಕಲಾಕೃತಿಯ ಬಿಳಿ ಪ್ರದೇಶದ ಮೇಲೆ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಡ್ರಾಪ್ಡೌನ್ನಿಂದ ಆಯ್ಕೆಮಾಡಲಾದ ಹೈಡ್ ಅನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಇದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮರೆಮಾಚುತ್ತದೆ, ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳು ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಂಡಿವೆಯೇ ಎಂದು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ.

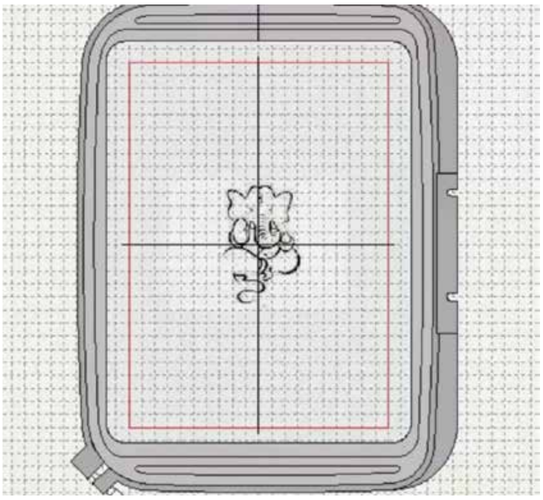
ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿದ ನಂತರ, ಕಲಾಕೃತಿಯು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕಾಣಲು, ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾದ ಮೇಲೆ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅನ್ಹೈಡ್ ಆಲ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ನಂತರ ಆಟೋ ಡಿಜಿಟೈಸ್ ಗೆ ಹೋಗಿ ಮತ್ತು “ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಫಿಲ್ ಟೂಲ್” ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಎಲ್ಲಾ ಸುತ್ತುವರಿದ ಪ್ರದೇಶಗಳನ್ನು ಬಯಸಿದಂತೆ ವೀವ್ ಫಿಲ್ ಅಥವಾ ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಫಿಲ್ ನೊಂದಿಗೆ ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ.



ಹೇಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಸುತ್ತುವರಿದ ಪ್ರದೇಶಗಳು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾದ ಹೊಲಿಗೆಗಳಿಂದ ಭರ್ತಿಯಾಗಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೀವು ನೋಡಬಹುದು.

ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು, ನಿಮ್ಮ ಕೀಬೋರ್ಡ್ನಲ್ಲಿ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಒತ್ತಿರಿ ಮತ್ತು ನೀವು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಇಚ್ಛಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಮತ್ತು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಯಸಿದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಆರಿಸಿ. ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲಾದ ಎಲ್ಲಾ ವಸ್ತುಗಳ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ, ನೀವು ನಿಮ್ಮ ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅನೇಕ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ, ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಹೈಡ್ ಸೆಲೆಕ್ಟೆಡ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ನೀವಿಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣ ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ನೋಡಬಹುದು.

ವೆಲ್ ಡನ್! ನೀವು ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ನ ಒಳಹುರುಳನ್ನು ಕಲಿತಿದ್ದೀರಿ. ಮುಂದಿನ ಮಾಡ್ಯೂಲ್, ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ನೊಂದಿಗೆ ಲೈನ್ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದನ್ನು ನಿಮಗೆ ಕಲಿಸುತ್ತದೆ.



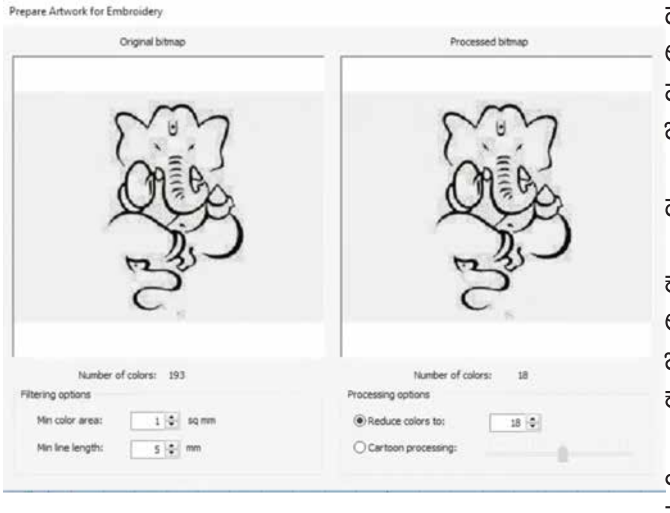
ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 4: ಲೈನ್ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು

ವಿಭಿನ್ನ ದಪ್ಪದ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಆಕಾರಗಳಿಗೆ ಬಾರ್ಡರ್ಗಳು, ಔಟ್ಲೈನ್ಗಳು ಮತ್ತು ವಿವರಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ವಿಭಿನ್ನ ದಪ್ಪ ಮತ್ತು ಶೈಲಿಗಳ ಔಟ್ಲೈನ್ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಟೂಲ್ಸ್ ಗಳನ್ನು ನಿಮಗೆ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ನಿಮ್ಮ ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ಅಂದವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾದ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್‌ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುವುದೆಂದು ಕಲಿಯೋಣ.

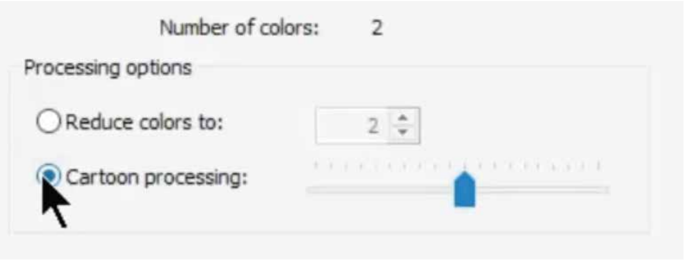
ತೋರಿಸಿದಂತೆ, ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ಟೂಲ್ನೊಂದಿಗೆ ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ಕಾರ್ನರ್ ಪಾಯಿಂಟ್ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಎಳೆಯಿರಿ. ಲೇಔಟ್ ಮೆನುವಿನಲ್ಲಿರುವ ಆಟೋ ಸೆಂಟರ್ ಟೂಲ್ ಬಳಸಿ ಮತ್ತು ಹೂಪ್ನ ಒಳಗಡೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರಿಸಲು ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕೀಬೋರ್ಡ್ನಲ್ಲಿನ ಎಂಟರ್ ಒತ್ತಿರಿ.

ಹತ್ತಿರದಿಂದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಲು ಝೂಮ್ ಇನ್ ಕೀ ಬಳಸಿ.

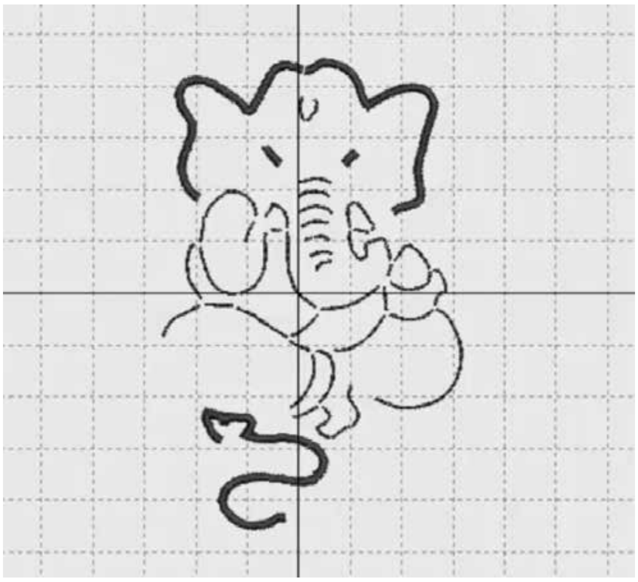


ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರೀಪಾರ್ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ಟೂಲ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಎರಡು ಬಾಕ್ಸ್ ಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಪಾಪ್-ಅಪ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ, ನಿಮ್ಮ ಕಲಾಕೃತಿ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಎಡ ಬಾಕ್ಸ್ ಮೂಲ ಬಿಟ್ಮ್ಯಾಪ್ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಲರ್ನ ಸಂಖ್ಯೆಯೊಂದಿಗೆ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ; ಬಲ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಲರ್ನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಲಾದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ನಂತರವೂ, ಚಿತ್ರ ಇನ್ನೂ 18 ಶೇಡ್ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

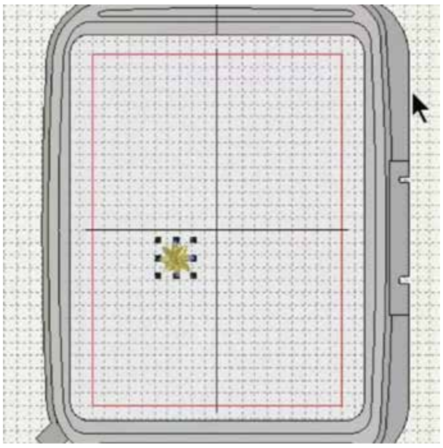


ಬಲ ಕಲರ್ ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾದ ಕಲರ್‌ಗಳ ಶೇಡ್‌ಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಬೇಕು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ- ಔಟ್ಲೈನ್ ಮತ್ತು ಬೇಸ್ ಕಲರ್.



ಪ್ರೊಸೆಸ್ಡ್ ಇಮೇಜ್ ಅಡಿಯಲ್ಲಿನ ಕಾರ್ಟೂನ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಆರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸೋಣ. ಬಣ್ಣಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎರಡಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿರುವುದನ್ನು ನೀವು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಕಾರ್ಟೂನ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯ ನಂತರದ ಸ್ಲೈಡರ್ ಅನ್ನು ಚಿತ್ರದ ಕಾಂಟ್ರಾಸ್ಟ್ ಅನ್ನು ಹೊಂದಿಸಲು ಅದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮಾಡಲು ಬಳಸಬಹುದು. ಚಿತ್ರ ತೃಪ್ತಿಕರವಾಗಿದ್ದರೆ ಓಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ.

ಈಗ, ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸಲು ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಸೆಂಟರ್ ಲೈನ್ ಟೂಲ್ಗೆ ತೆರಳಿ. ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟೀಸ್ ಬಾಕ್ಸ್ ತೆರೆಯಲು ಟೂಲ್ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ, ಲೈನ್ ಟ್ಯಾಬ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಇದು ಸಿಂಗಲ್ ರನ್ ಸ್ಟಿಚ್, ಟ್ರಿಪಲ್ ರನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಮತ್ತು ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಗಳ ಮೂರು ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಲೈನ್ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಆರಿಸಿ. ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಲು ಚಿತ್ರದ ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಆರಿಸಿ. ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳು ಕವರ್ ಆಗಿವೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು, ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಮೌಸ್‌ಅನ್ನು ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡಲು ಡ್ರಾಪ್ಡೌನ್‌ನಿಂದ ಹೈಡ್ ಇಮೇಜ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ವಿವಿಧ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವ ಮತ್ತು ಸಿಂಗಲ್ ರನ್, ಟ್ರಿಪಲ್ ರನ್ ಮತ್ತು ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಗಳ ನಡುವೆ ಅವುಗಳ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ನೀವು ನಿಮ್ಮ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ, ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಲೈನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೆಳಗಿರುವ ವಿಡ್ತ್ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ತೆಳು ಅಥವಾ ದಪ್ಪಗಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

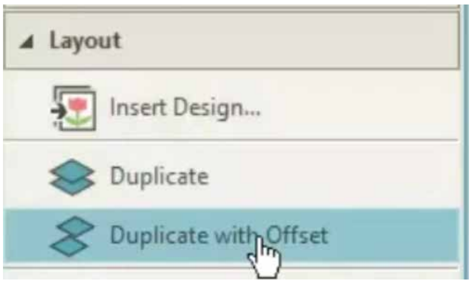


ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 5: ಆಫ್‌ಸೆಟ್‌ನೊಂದಿಗೆ ನಕಲು ಮಾಡುವುದು

ಈ ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ನಲ್ಲಿ, ನೀವು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಹೇಗೆ ನಕಲು ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಆಫ್‌ಸೆಟ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡುವುದೆಂದೂ ಸಹ ಕಲಿಯುವಿರಿ. ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್ ಟೂಲ್ ಬಳಸಿ.

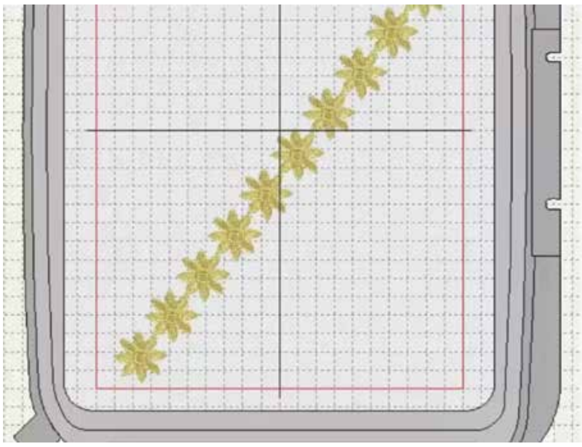
ಕೆಳಗೆ ನೋಡಲಾದಂತೆ, ಈ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಿನ್ಯಾಸವು 3984 ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಆರಿಸಿ ಮತ್ತು ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಟೂಲ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಹಳೆಯ ವಿನ್ಯಾಸದ ಮೇಲೆ ನಕಲು ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು 7958 ಹೊಲಿಗೆಗಳಿಗೆ ದ್ವಿಗುಣಗೊಂಡಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

ವಿನ್ಯಾಸದ ಮೇಲೆ ಲೆಫ್ಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ... ಹಿಡಿಯಿರಿ ಮತ್ತು ಬಯಸಿದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸರಿಸಲು ಅದನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ. ಆಫ್ಸೆಟ್ ಟೂಲ್‌ನೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ವಿನ್ಯಾಸವು ಸ್ಲೈಟ್ ಆಫ್‌ಸೆಟ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಆಗುತ್ತದೆ.



ಗೆರೆಗಳೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಪ್ರಯೋಗ ನಡೆಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಹೊಲಿಗೆ ವಿಧವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ. ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಾಣುವುದರಿಂದ ಈ ತಂತ್ರವು ಉತ್ತಮವಾಗಿದೆ.

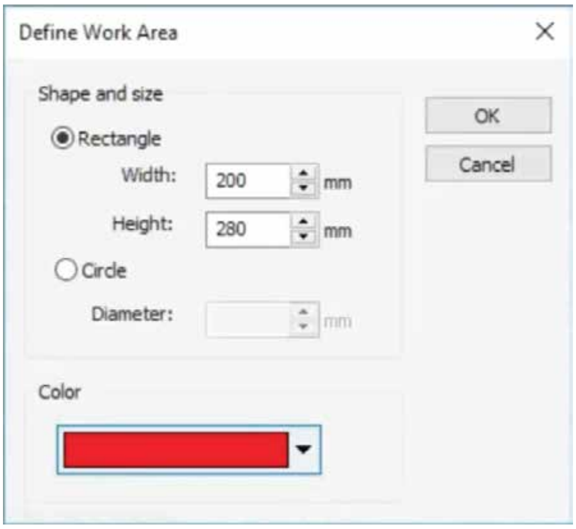
ನೀವು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಕ್ಲೋನ್ ಸಹ ಮಾಡಬಹುದು. ಕ್ಲೋನಿಂಗ್ಗಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸದ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಮುಂದೆ ಅದು ಎಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ನೀವು ಬಯಸುತ್ತಿರೋ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಅದನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ. ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಇರಿಸಿದ ನಂತರ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಅನ್ನು ರಿಲೀಸ್ ಮಾಡಿ.



ಕ್ಲೋನ್ ಅನ್ನು ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಮಾಡಲು ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಅಗತ್ಯವಿದೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಬಾರಿ ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ವಿದ್ ಆಫ್ಸೆಟ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಅಂದವಾದ ಪಾಟರ್ನ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಕ್ಲೋನ್ ಮತ್ತು ಆಫ್ಸೆಟ್ಗಳೊಂದಿಗೆ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯನ್ನು ಪಡೆಯಿರಿ.

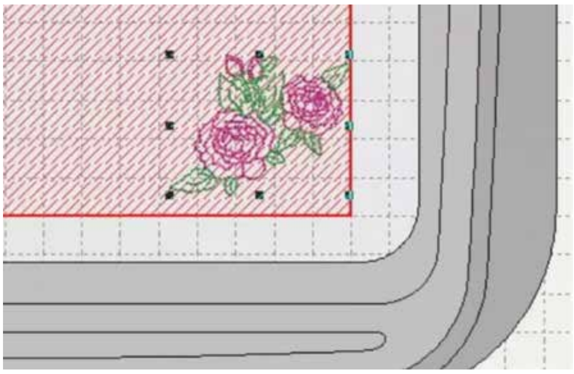
ಮಾಡ್ಯೂಲ್ 6: ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ ಲೇಯೌಟ್ ಮೇಕಿಂಗ್ ಮಿರರ್

ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಆಯತಗಳು/ ಚೌಕಗಳ ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ ಅಥವಾ ಗೋಳಾಕಾರದ ಅಂಚಿಗೆ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಹೊಂದಿಸುವುದು ತುಂಬಾ ಮುಖ್ಯ. ಇದನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ನಮ್ಮ ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಯೋಣ. ಲೇಯೌಟ್ ಟೂಲ್ನ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಡಿಫೈನ್ ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾವನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ.



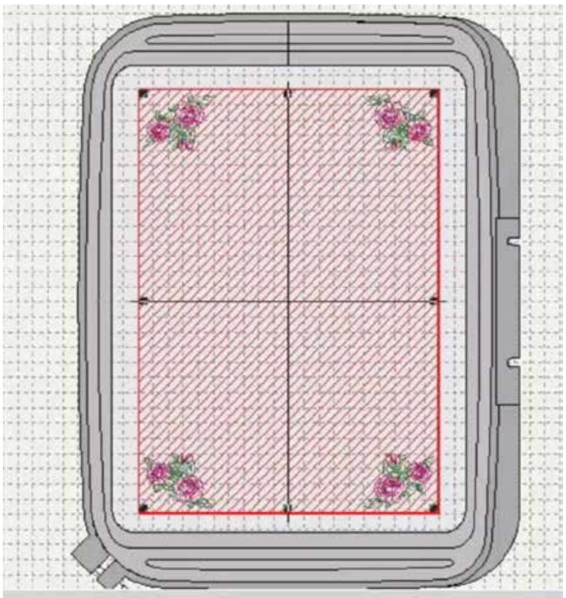
ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರದ ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಒಂದು ಪಾಪ್-ಅಪ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನೀವಿಲ್ಲಿ ಚೌಕ, ಆಯತ ಮತ್ತು ಗೋಲಾಕಾರವನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಎಮ್ಸಿ 450 ಇ ಯ ಹೂಪ್ ಸೈಝ್ಗೆ ಸಮಾನಾದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಫಿಕ್ಸ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳೋಣ, ಅಂದರೆ 200 ಮಿಮೀ x 280 ಮಿಮೀ. ನೀವು ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾಗೆ ನಿಮಗೆ ಸೂಕ್ತವಾಗುವ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮಾಡಿಯಾದ ಬಳಿಕ ಓಕೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ.



ಶೋ ಆನ್ ದ ಟಾಪ್ ಟೂಲ್ ಬಾರ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಡ್ರಾಪ್ ಡೌನ್ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾ ಸ್ವಯಂ ಚಾಲಿತವಾಗಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೆ, ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ನಾವು ಹಿಂದೆ ಆರಿಸಿಕೊಂಡ ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಎದ್ದುಕಾಣುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಕಾಣಿಸುವಂತೆ, ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್ ಟೂನ್ ಮುಖಾಂತರ ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾಗೆ ವಿನ್ಯಾಸವೊಂದನ್ನು ಇಂಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ. ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಇದನ್ನು ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಿ. ವಿನ್ಯಾಸ ಸರಿಯಾಗಿ ಕೂತಿದೆಯೇ ಎಂದು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಝೂಮ್ ಇನ್ ಮಾಡಿ. ನಿಮ್ಮ ಮೌಸ್ನಿಂದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಹೊಂದಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ ಎನಿಸಿದರೆ, ನಿಮ್ಮ ಕೀಬೋರ್ಡ್ನಲ್ಲಿರುವ ಏರೋ ಕೀಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಒಮ್ಮೆ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ಕೂರಿಸಿದ ನಂತರ, ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾದ ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ ಮಿರರ್ ಕಾಪಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮ ಕೀಬೋರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಂಟರ್ ಪ್ರೆಸ್ ಮಾಡಿ. ವಿನ್ಯಾಸ ಪ್ರತಿಫಲನವಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಗುರುತಿಸಿದ ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾದ ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಡಲ್ಪಡುತ್ತದೆ.

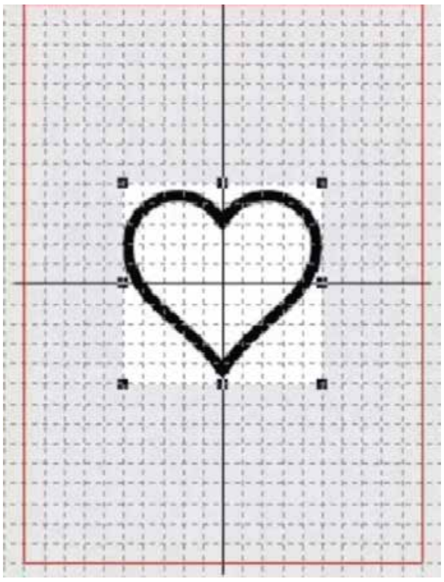


ಈಗಿನವರೆಗೆ ನೀವು, ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್‌ನ ಕೆಲವು ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದೀರಿ. ನೆನಪಿಡಿ, ಈ ಟೂಲ್ಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚೆಚ್ಚು ಬಳಸಿದಷ್ಟು ನೀವು ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತೀರಿ. ಹಾಗಾಗಿ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ.

ಮುಂದೆ ನಾವು ನಿಮಗಾಗಿ ಎರಡು ಉತ್ತಮ ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದೇವೆ, ಒಂದು ಅಪ್ಲಿಕೆ ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಹೇಗೆ ಎಡಿಟ್ ಮಾಡುವುದು ಎಂಬುದರ ಕುರಿತಾಗಿ. ನಾವು ಅಪ್ಲಿಕೆ ಕಾರ್ಯಾಗಾರದೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಕಾರ್ಯಾಗಾರ: ಅಪ್ಲಿಕೆ ಡಿಸೈನ್

ಅಪ್ಲಿಕೆ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಸೂಜಿ ಕೆಲಸವಾಗಿದ್ದು, ಇದರಲ್ಲಿ ವಿನ್ಯಾಸ ಅಥವಾ ಮಾದರಿಯನ್ನು ರಚಿಸಲು ಬಟ್ಟೆಯ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ದೊಡ್ಡ ತುಣುಕಿಗೆ ಹೊಲಿಯಲಾಗುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಅಂಟಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದೊಂದು ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಮ್ಯಾನುವಲ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿದ್ದು, ಇದಕ್ಕೆ ಕೌಶಲ್ಯ ಮತ್ತು ಸಮಯ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಡಿಜಿಟೈಝಿಂಗ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಈಗ ಸುಲಭವಾಗಿ ಅಪ್ಲಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.

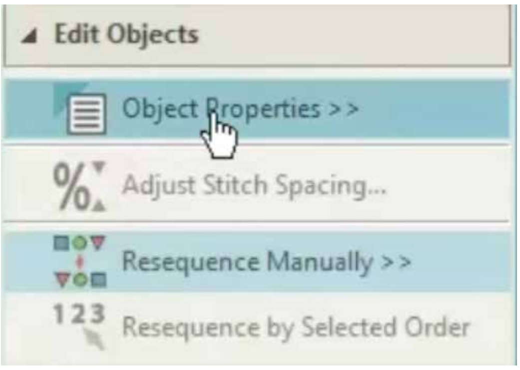


ಆರ್ಟ್‌ವರ್ಕ್ ಟ್ಯಾಬ್ ಬಳಸಿ ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಿಂದ ಬಯಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ನಂತರ ಕಾರ್ನರ್ ಪಾಯಿಂಟ್ಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಒಮ್ಮೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ, ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ತರಲು ಆಟೋ ಸೆಂಟರ್ ಟು ವರ್ಕ್ ಏರಿಯಾ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ನಂತರ, ನೀವು ಆರ್ಟ್‌ವರ್ಕ್ ಮೆನುವಿನಿಂದ ನೇಮ್ಸೇಕ್ ಕೀಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿಗಾಗಿ ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಬೇಕು. ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಮಾತ್ರ ಈ ಕೀ ಸಕ್ರಿಯಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ಕಲಾಕೃತಿಯನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಎರಡು ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಪಾಪ್-ಅಪ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಎಡ ಬಾಕ್ಸ್ ಮೂಲ ಬಿಟ್ಮ್ಯಾಪ್ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಲರ್‌ ಸಂಖ್ಯೆಯೊಂದಿಗೆ ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ; ಬಲ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಲರ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಲಾದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ನಂತರವೂ, ಚಿತ್ರ ಇನ್ನೂ 18 ಶೇಡ್ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ.

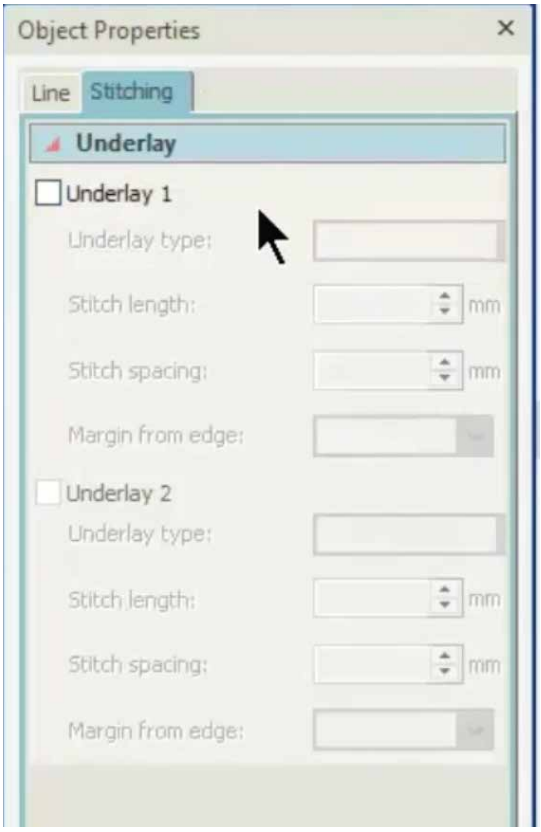
ಬಲ ಕಲರ್ ಬಾಕ್ಸ್ ಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾದ ಕಲರ್ಗಳ ಶೇಡ್ಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಈ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಬಾಹ್ಯರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಎರಡು ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಬೇಕು, ಉದಾಹರಣೆಗೆ- ಔಟ್ಲೈನ್ ಮತ್ತು ಬೇಸ್ ಕಲರ್.

ಪ್ರೊಸೆಸ್ಡ್ ಇಮೇಜ್ ಅಡಿಯಲ್ಲಿನ ಕಾರ್ಟೂನ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯನ್ನು ಆರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸೋಣ. ಬಣ್ಣಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎರಡಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿರುವುದನ್ನು ನೀವು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಕಾರ್ಟೂನ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯ ನಂತರದ ಸ್ಲೈಡರ್ ಅನ್ನು ಚಿತ್ರದ ಕಾಂಟ್ರಾಸ್ಟ್ ಅನ್ನು ಹೊಂದಿಸಲು ಅದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮಾಡಲು ಬಳಸಬಹುದು. ಚಿತ್ರ ತೃಪ್ತಿಕರವಾಗಿದ್ದರೆ ಓಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ.



ನಿಮ್ಮ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಉತ್ತಮ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಸೆಂಟರ್ಲೈನ್ ಕೀಯನ್ನು ಬಳಸಿ.

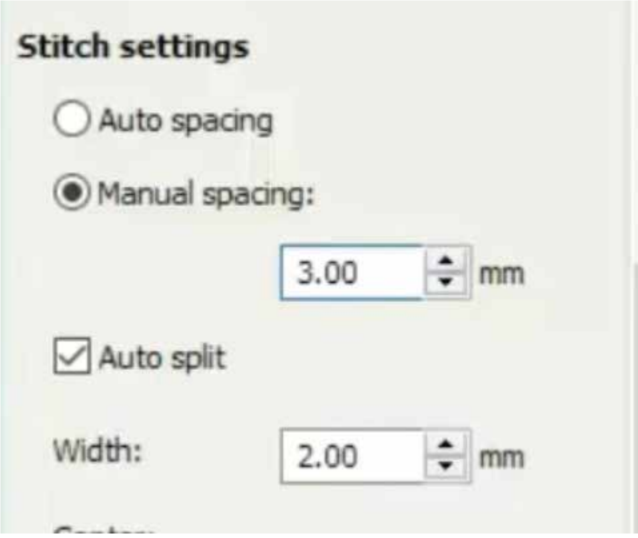
ನಂತರ, ಎಡಿಟ್ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ಸ್ ಅಡಿಯಲ್ಲಿನ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ ಬಾಕ್ಸ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಪಾಪ್-ಅಪ್ ಬಾಕ್ಸ್ ನಿಮಗೆ ಮೂರು ಆಯ್ಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ- ಸಿಂಗಲ್ ರನ್ ಸ್ಟಿಚ್, ಟ್ರಿಪಲ್ ರನ್ ಸ್ಟಿಚ್ ಮತ್ತು ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಸ್ಟಿಚ್. ಸಿಂಗಲ್ ರನ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಳಿಸಲು ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ನ ಬ್ಯಾಕ್ಲೈನ್ ಅನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅದು ಬಿಳಿಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.



ಗೆರೆಗಳು ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಂಡ ನಂತರ, ಕ್ಲಿಕ್ ಟು ಸೆಂಟರ್ಲೈನ್ ಮೆನುವಿನಿಂದ ಎಕ್ಸಿಟ್ ಆಗಲು ಕೀಬೋರ್ಡ್ನಲ್ಲಿನ esc ಕೀಯನ್ನು ಎರಡು ಬಾರಿ ಒತ್ತಿರಿ. ಈಗ ಆರ್ಟ್ವರ್ಕ್ ಪ್ರದೇಶದ ಮೇಲೆ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಹೈಡ್ ಸೆಲೆಕ್ಟೆಡ್ ಆರಿಸಿ, ಚಿತ್ರ ಮರೆಯಾಗುತ್ತದೆ, ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಂಡ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಹಿರಂಗಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳು ಡಿಜಿಟಲೀಕರಣಗೊಂಡಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಖಾತ್ರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಝೂಮ್ ಇನ್ ಮಾಡಿ.

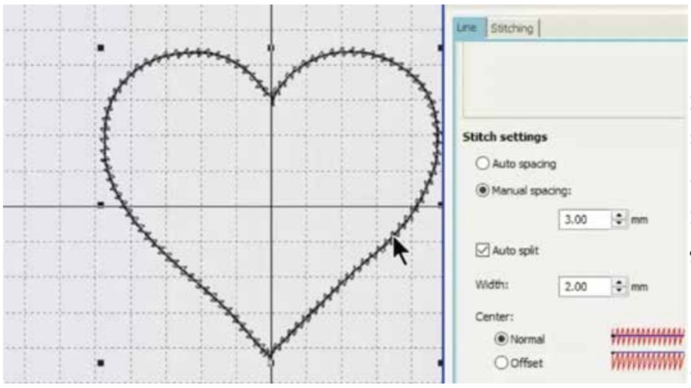
ರೀ-ಸಿಕ್ವೆನ್ಸ್ ಮೆನು ತೆರೆಯಲು ರೀ-ಸಿಕ್ವೆನ್ಸ್ ಕೀಯನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ರೀ-ಸಿಕ್ವೆನ್ಸ್ ಮೆನುವಿನಲ್ಲಿ, ಮೊದಲ ಬಾಕ್ಸ್ ಹಿಡನ್ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯದು ಡಿಜಿಟೈಸ್ಡ್ ಹಾರ್ಟ್. ಡಿಜಿಟೈಸ್ಡ್ ಹಾರ್ಟ್ನೊಂದಿಗೆ ಎರಡನೆಯ ಬಾಕ್ಸ್ ಆರಿಸಿ ಮತ್ತು ಲೇಔಟ್ ಮೆನುವಿನಿಂದ ಡುಪ್ಲಿಕೇಟ್ ಕೀಯನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ಮೂರು ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಹೊಲಿದ ಹಾರ್ಟ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡ ನಂತರ, ಎಡಿಟ್ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ಸ್ ಅಡಿಯಿಂದ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟೀಸ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಬಳಸಬಹುದಾದ ಎಲ್ಲಾ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಡಿಸ್ಪ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಪ್ರಾಪರ್ಟಿ ಬಾಕ್ಸ್ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ.

ಅಪ್ಲಿಕೆ ಮಾಡಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಹಂತಗಳೊಂದಿಗೆ ನಾವು ಈಗ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇವೆ. ನೆನಪಿಡಿ. ಮೊದಲ ಹಂತವೆಂದರೆ ಬೇಸ್ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ನಲ್ಲಿ ಅಪ್ಲಿಕೆ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ ಅನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸುವುದು, ಈ ಹೊಲಿಗೆ ನೇರ ಹೊಲಿಗೆ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಎರಡನೆಯ ಹಂತವೆಂದರೆ ಬೇಸ್ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ನಲ್ಲಿ ಅಪ್ಲಿಕೆ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಇಡುವುದು, ಈ ಹೊಲಿಗೆ ಸಹ ನೇರ ಹೊಲಿಗೆಯಾಗಿದೆ.

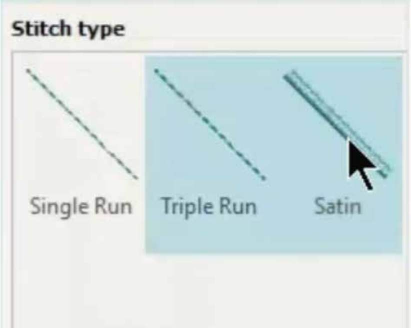


ಮೂರನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಝಿಗ್ಝಾಗ್ ಹೊಲಿಗೆ ಇರುತ್ತದೆ, ಇದು ಅಪ್ಲಿಕೆ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್‌ಅನ್ನು ಬೇಸ್ ಫ್ಯಾಬ್ರಿಕ್ನ ಮೇಲೆ ದೃಢವಾಗಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಕವರ್ ಸ್ಟಿಚ್ (ಸ್ಯಾಟಿನ್ ಸ್ಟಿಚ್) ಅನ್ನು ಅಪ್ಲಿಕೆಗೆ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾದ ಮುಕ್ತಾಯವನ್ನು ನೀಡಲು ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಸ್ಟಿಚಿಂಗ್ ಟ್ಯಾಬ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅಂಡರ್ಲೇ ಚೆಕ್ ಬಾಕ್ಸ್‌ಅನ್ನು ಡಿಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ.

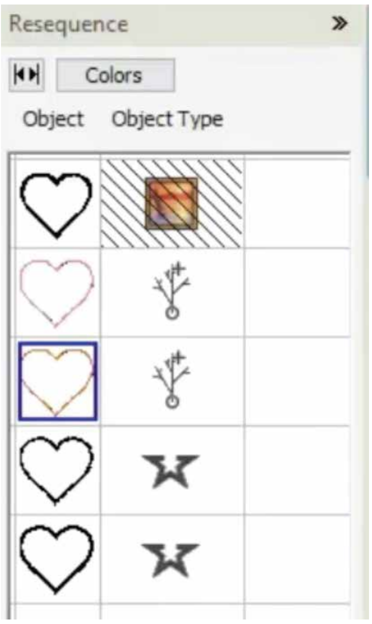
ಸ್ಟಿಚ್ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ ನ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾನುವಲ್ ಸ್ಪೇಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ. ಹೊಲಿಗೆ ಸ್ಪೇಸ್‌ಅನ್ನು 0.36 ಮಿಮೀ ನಿಂದ 3.0 ಮಿಮೀ ಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಮತ್ತು ಎಂಟರ್ ಒತ್ತಿರಿ. ಝಿಗ್ಝಾಗ್ ಲೈನ್ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.”
ನಾಲ್ಕನೆಯ ಬಾಕ್ಸ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಸ್ಟಿಚ್ ಟೈಪ್‌ಅನ್ನು ಸ್ಯಾಟಿನ್ಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ.



ನಾವೀಗ ಔಟ್ಲೈನ್ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ವಿಭಿನ್ನ ಹೊಲಿಗೆ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಪ್ರತಿ ಲೈನ್ನ ನಂತರ ನಾವು ಮೆಷಿನ್ ಅನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಒಂದು ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಾಕ್ಸ್ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಹೊಲಿಗೆಗೆ ವಿಭಿನ್ನ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿ. ಪ್ರತಿ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾವಣೆಯ ನಂತರ ಮೆಷಿನ್ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ.

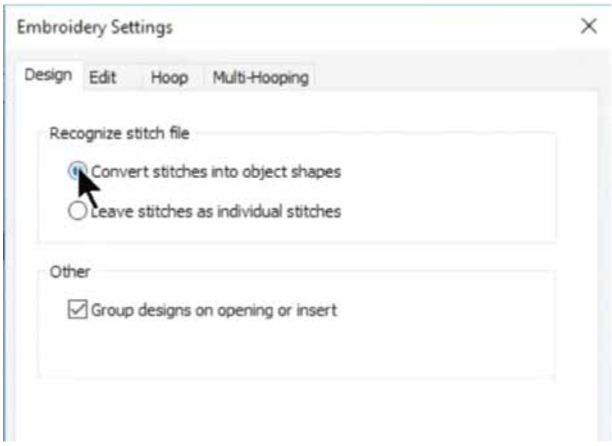


ಅಪ್ಲಿಕೆಯನ್ನು ಕೇವಲ ಒಂದು ನೂಲಿನ ಬಣ್ಣದಿಂದ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಚೇಂಜ್ ಕಲರ್ ಕಮಾಂಡ್ ಕೇವಲ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಹೊಲಿಗೆಯ ನಡುವೆ ಯಂತ್ರವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲು ಮಾತ್ರ. ಕೀಬೋರ್ಡ್ನಲ್ಲಿ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಕೀಯನ್ನು ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಸ್ಟಿಚ್ ಟೈಪ್ನ ಎಲ್ಲಾ ಬಾಕ್ಸ್ಗಳನ್ನು ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಒಮ್ಮೆ ಎಲ್ಲಾ ಬಾಕ್ಸ್ಗಳು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಆದ ಬಳಿಕ ಕರ್ಸರನ್ನು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಬಾಕ್ಸ್ನ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಮೌಸ್ನಲ್ಲಿ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಬಂಧಿಸಲು “ಗ್ರೂಪ್” ನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ. ಪ್ರತಿ ಬಾಕ್ಸ್ನ ಮುಂದೆ ಹೊಲಿಗೆಗಳು ಗ್ರೂಪ್ ಆಗಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಈ ರೀತಿ ಒಂದು ಐಕಾನ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.. ಗ್ರೂಪಿಂಗ್ ಎಲ್ಲಾ ರೀತಿಯ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿಡಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

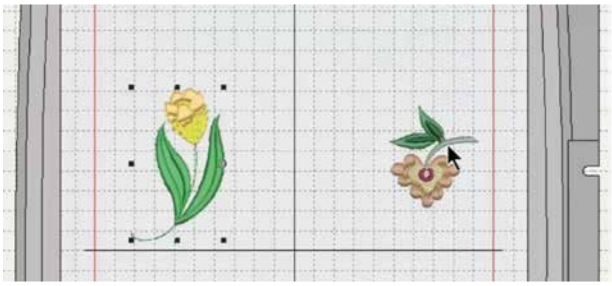


ಅಪ್ಲಿಕೆ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಲು, ಔಟ್ಪುಟ್ ಡಿಸೈನ್ನಲ್ಲಿ ಎಕ್ಸ್ಪೋರ್ಟ್ ಡಿಸೈನನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ನಿಮ್ಮ ಡೆಸ್ಕ್‌ಟಾಪ್ನಲ್ಲಿ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು .ಜೆಇಎಫ್ ಪಾರ್ಮೆಟ್ನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿ.

ಕಾರ್ಯಾಗಾರ 2: ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಎಡಿಟ್ ಮಾಡುವುದು

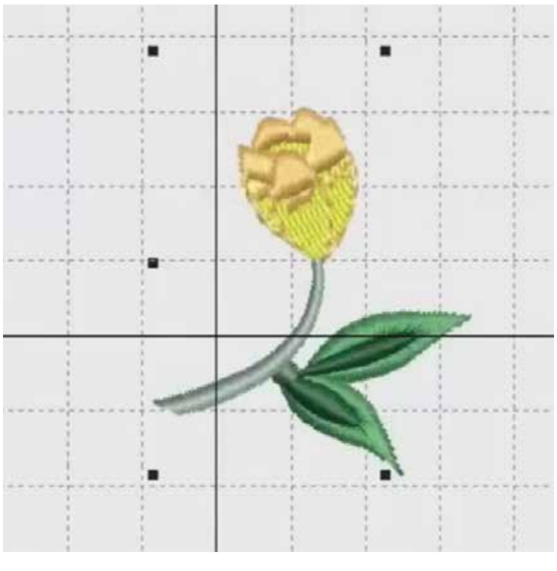


ಈ ಟ್ಯುಟೋರಿಯಲ್ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಇರುವ ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅಥವಾ ನೀವು ಖರೀದಿಸಿರಬಹುದಾದ ನಮೂನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಹೇಗೆ ಹೊಸ ಕಸೂತಿಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಲಿಯಬಹುದು. ನೀವು .ಜೆಇಎಫ್ ಅಥವಾ .ಇಎಮ್ಬಿ ಫಾರ್ಮೆಟ್ನಲ್ಲಿರುವ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. .ಇಎಮ್ಬಿ ಫಾರ್ಮೆಟ್ ಸೂಕ್ತ, ಏಕೆಂದರೆ ಇದು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ವಸ್ತುಗಳಾಗಿ ಸೇವ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತಿದನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಬಹುದು. ನಾವು ಆರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಮುನ್ನ, ನಾವು ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಸೆಟ್ಟಿಂಗನ್ನು ಸೆಟ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಸಾಫ್ಟ್ವೇರ್ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್ನಲ್ಲಿ ಎಂಬ್ರಾಯಡರಿ ಸೆಟ್ಟಿಂಗನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಪಾಪ್-ಅಪ್ ಬಾಕ್ಸ್ನಲ್ಲಿ ಕನ್ವರ್ಟ್ ಸ್ಟಿಚಸ್ ಇಂಟು ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಶೇಪ್ಸ್ ಅನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಓಕೆಯನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ. ನೀವು ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಬಯಸುವ ವಿನ್ಯಾಸ ಅಥವಾ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಡಿಸೈನ್ ಟೂಲ್ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮಾಡಿ.



ಇಲ್ಲಿ ನಾವು ಇರುವ ವಿನ್ಯಾಸದ ಹೂವು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದರ ಕಾಂಡದಿಂದ ಹೊಸ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಯತ್ನಿಸೋಣ.

ಮೊದಲು, ಆರಂಭದ ವಿನ್ಯಾಸದ ಮೇಲೆ ಮೌಸ್ನ್ನು ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅನ್ಗ್ರೂಪ್ನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅನ್ಗ್ರೂಪ್ ಮಾಡಿ. ವಿನ್ಯಾಸದ ಭಾಗಗಳು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ವಸ್ತುಗಳಾಗಿ ಬೇರ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಮೌಸ್ನ ಎಡ ಕೀಯನ್ನು ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಿ ಮತ್ತು ಈ ರೀತಿ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಹೂವಿನ ಸುತ್ತಲೂ ಒಂದು ಒಂದು ಬಾಕ್ಸ್ ರಚಿಸಿ. ಹೂವು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಆಗುತ್ತದೆ. ಹೂವನ್ನು ಕಾಪಿ ಮಾಡಲು ಅದರ ಮೇಲೆ ಕರ್ಸರ್ ಮೇಲಿಟ್ಟು ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿ. ನಕಲು ಹೂವಿನ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಎಳೆದು ಬೇಕಾದಲ್ಲಿಗೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ. ಕಾಪಿ ಆಗಿರಬಹುದಾದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಹೊಲಿಗೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಎಚ್ಚರವಿರಲಿ. ಯಾವುದಾದರೂ ಇದ್ದರೆ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಅಳಿಸಿಬಿಡಿ. ಅದರಂತೆ, ನೀವು ಬಳಸಲಿಚ್ಛಿಸುವ ಮುಂದಿನ ವಿನ್ಯಾಸದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಇಲ್ಲಿ ನಾವು ಎರಡನೇ ವಿನ್ಯಾಸದಿಂದ ಕಾಂಡವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ನೀವು ಭಾಗಗಳ ಮೇಲೆ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು ಝೂಮ್ ಕೀಯನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.



ಹೆಚ್ಚಿನ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಡಿಲೀಟ್ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ, ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮೂಲಕ ಸಂಪೂರ್ಣ ಕಾಂಡವನ್ನು (ಹೊಲಿಗೆಯ) ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಿ. ಗ್ರೂಪ್ನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡು ಎಲ್ಲಾ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಜೊತೆಗೆ ಲಾಕ್ ಮಾಡಲು ಗ್ರೂಪ್ನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

ನೀವು ಮೆನು ಬಾರ್ನ ಮೇಲಿರುವ ರೊಟೇಟ್ ಐಕಾನ್ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಬಹುದು. ಎಳೆದು ಎರಡು ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನು ಜೊತೆಗಿರಿಸಿ. ಸಂಪೂರ್ಣ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಜೊತೆಯಾಗಿಸಿ ಗ್ರೂಪ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿದಿರಿ! ನೀವು ಡಿಜಿಟೈಸರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಸಾಫ್ಟ್ವೇರನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಬಳಸಲು ಎಲ್ಲಾ ಟೂಲ್ಗಳನ್ನು ಕಲಿತಿರುವಿರಿ. ಅಭ್ಯಾಸದೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಇನ್ನಷ್ಟು ಪರಿಣತಿ ಪಡೆಯುತ್ತೀರಿ. ಸೃಜನಶೀಲರಾಗಿ ಮತ್ತು ಹೊಸ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ. ಹ್ಯಾಪಿ ಸಿವಿಂಗ್!