

Punto Stipple



Aprire un nuovo foglio di lavoro New File

- Click sull'icona New o Selezionare *File > New*.



- Click dx su *Show Hoop*. Selezionare artista 255 x 145 Oval. Attivare *Display Hoop*. Click OK.



Creare oggetti con riempimenti Stipple

- Selezionare l'icona *Stipple Run*.
- Selezionare lo strumento *Rectangle*. Disegnare un rettangolo che occupi tutto il telaio.
- Selezionare *File/Insert Design*.
- Navigare fino alla cartella *Floral*.
- Selezionare NZ651. Aprire il disegno.
- Selezionare *File/Save As* e navigare alla cartella in cui si vuole salvare il disegno.
- Rinominare il disegno *Stippling* e *Save*.



Generare i punti Stipple

- Selezionare *Design View*.
- Selezionare il girasole e click su *Remove Overlaps* per eliminare i punti sottostanti al disegno.
- Selezionare lo stipple e aprire *Object Properties* con un click mouse dx sul disegno stipple.
- Cambiare la lunghezza del punto (*Stitch Length*) a 3 e l'ampiezza del movimento (*Loop Spacing*) a 5.
- Cambiare *Inset Step* a 2. Click OK.



- Con lo stipple selezionato, click su *Reshape*.
- Selezionare un punto di riferimento e muoverlo trascinandolo e tenendo premuto il mouse.
- Premere invio (enter) per confermare le modifiche.

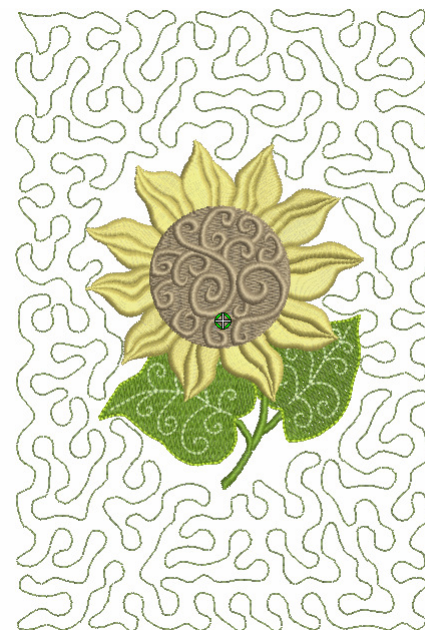


Ristabilire la sequenza colori

- Aprire *Color Film*.



- Selezionare i punti stipple e poi *Sequence to End*.
- Salvare il file.



Note:

Lo Stippling crea un riempimento con motivi tondeggianti all'interno di un'area.

Risagomare lo stipple sistemando i punti di controllo intorno al margine. Il valore "Inset Step" modifica la distanza tra lo stipple e il disegno.

Run Count stabilisce il numero delle battute d'ago e incide sul volume del punto. Si può aumentare questo parametro quando si intende utilizzare un filo molto sottile.

