

Futura Embroidery Software



Manual de Usuário



SINGER[®]

Futura[™]



Manual de Usuário

Marcas Registradas

A COMPUCON reuniu todos os esforços possíveis para fornecer informação a respeito de marcas registradas, nomes de companhias, produtos e serviços mencionados neste manual.

As marcas registradas indicadas abaixo foram obtidas de várias fontes:

COMPUCON é uma marca registrada de COMPUCON Computer Applications S.A.

SINGER é uma marca registrada de The Singer Company Ltd ou de suas afiliadas.

MS-Windows é uma marca registrada de Microsoft Corporation.

Windows, Windows ME, Windows 2000, Windows XP and Windows Vista são marcas registradas de Microsoft Corporation.

MS-DOS é uma marca registrada de Microsoft Corporation.

PC é uma marca registrada de International Business Machines Corporation.

Todos os demais logotipos, marcas e nomes de produto são marcas registradas de suas respectivas companhias.

Contrato de Licença

Ao usuário:

Este é um contrato de licença entre o usuário e a Compucon S.A., com sede em 9th Klm Thessaloniki / Thermi Road, P.O. Box: 445, P.C.: 57001 THERMI, THESSALONIKI, GRÉCIA, que lhe garante o direito de uso deste software, vendido sob a marca registrada “Compucon”.

Ao comprar este pacote de software, o usuário aceita irrevogavelmente os termos indicados a seguir.

1. A COMPUCON S.A. concede ao usuário o direito não exclusivo, não transferível de usar uma cópia do produto de Software COMPUCON (“Software”), adquirido com esta Licença, em um único computador. Caso o usuário deseje instalar o Software em um servidor de rede deverá adquirir um número de Licenças de Software igual ao número de computadores para os quais o Software será distribuído e usado, ou uma licença de grupo. Neste caso, o número de pessoas que utilizem (simultaneamente) o Software não deverá exceder o número de Licenças concedidas ao usuário. O software está em uso em um computador, quando se encontra residente na memória (RAM) instalado em um disco rígido ou em outro dispositivo de armazenamento. Software instalado em um servidor para o único e exclusivo fim de ser transferido às estações de trabalho ou terminais não é considerado “em uso” consoante esta licença.
2. O Software é de propriedade da COMPUCON S.A. e está protegido pelas Leis Internacionais de Direitos Autorais, Tratados Internacionais e pela Lei da Grécia sobre Direitos Autorais (Lei 2121/1994). O usuário reconhece a característica de direitos autorais do software.
3. O usuário não tem permissão de copiar ou de qualquer forma reproduzir o manual do Produto ou outros materiais escritos de suporte ao software.
4. O direito do usuário de uso do programa somente permite que se faça a instalação e a execução do programa consoante seu propósito intencionado. O usuário não tem permissão de adaptar, traduzir ou de outra forma alterar o programa, distribuí-lo por quaisquer meios ou eletronicamente, nem de alugá-lo, arrendá-lo ou licenciá-lo. Nenhum outro direito é cedido ao usuário além dos mencionados especificamente neste instrumento.
5. O usuário não está autorizado a contornar, burlar ou remover qualquer meio de proteção de cópias.
6. O usuário não pode fazer uso de engenharia reversa

ou de descompilação do software, já que este contém conhecimentos secretos e valiosos pertencentes a seu proprietário por direito. Isto não afeta seus direitos consoante qualquer legislação que implemente a Diretriz da EEC sobre a Proteção Legal de programas de Computador.

7. A violação dos artigos 1,2 e 4 dá ao direito ao licenciador a rescindir este contrato sem qualquer aviso adicional, bem como qualquer contrato acessório com o licenciado relativo à manutenção deste software. No caso de rescisão o licenciado deverá apagar ou destruir os disquetes originais ou devolvê-los ao licenciador, devolver a chave de proteção ao licenciador, apagar qualquer outra cópia do programa e devolver a documentação completa do software.
8. O usuário do programa não poderá reproduzir nem distribuir o programa ou parte dele para fins particulares ou comerciais. O licenciado não tem o direito de remover ou alterar quaisquer direitos proprietários do programa, como o aviso de direitos autorais ou o logotipo da COMPUCON.
9. Em nenhuma circunstância a COMPUCON será responsável por danos diretos, indiretos ou conseqüentes, ou qualquer outro dano ou perda de dados oriundos da incapacidade de usar o Software ou a documentação de usuário, mesmo que tenha sido avisada da possibilidade de ocorrência de tais danos.

No caso de que a lei local aplicável não permita a exclusão de responsabilidade por qualquer tipo de danos, a responsabilidade da COMPUCON em nenhum caso poderá exceder o valor pago pelo usuário pela licença de Software sob a condição de que o usuário devolva todos os disquetes originais, equipamento e dispositivos de hardware, incluindo a chave de proteção, devolva ainda todos os documentos fornecidos por COMPUCON e apague todas as cópias existentes do programa em qualquer meio de armazenamento possível. A COMPUCON garante que o software funcionará substancialmente de acordo com o Manual de Usuário que o acompanha. Qualquer hardware e dispositivos eletrônicos fornecidos pela COMPUCON que acompanhem o Software estarão livres de defeitos de material sob uso e serviço normal. A COMPUCON, no entanto, não dá qualquer outra garantia de qualquer espécie, seja expressa ou implícita, de que o programa esteja livre de erros. Nenhum revendedor, distribuidor, agente ou empregado da COMPUCON está autorizado a fazer qualquer alteração ou modificação nas provisões de garantia ou de responsabilidade

Índice

Instalação	1	Arquivos e Pastas	16
Estrutura do Manual	2	<i>Como está organizado seu computador</i>	16
Requisitos do Sistema	2	<i>Criar Nova Pasta</i>	17
Instalação do software	3	<i>Copiar arquivos</i>	17
Obtenha mais no Site de Suporte FUTURA	9	<i>Abrir pasta</i>	18
Usando o Manual de Usuário do Software		<i>Colar arquivos</i>	18
FUTURA	10	<i>Renomear arquivos</i>	18
Recursos Internos de Ajuda	11	<i>Excluir arquivos</i>	19
Índice da Ajuda	11	<i>Restaurar arquivos</i>	19
Tutorial “Como Fazer”	12	<i>Abrir arquivos</i>	19
Tutorial “Configuração da máquina”	12	<i>Salvar/Salvar Como arquivos</i>	20
Informações Gerais sobre como trabalhar		Telas	20
com o PC e o software	13	<i>Em Branco</i>	20
Tarefas Gerais do Windows	14	<i>Abrir</i>	21
Ações Básicas com o Mouse	16	<i>Minimizar</i>	21
<i>Duplo clique (com o botão da esquerda)</i>	16	<i>Maximizar</i>	21
<i>Clicar</i>	16	<i>Fechar</i>	21
<i>Clicar com o Botão da Direita</i>	16	Caixas de Diálogo	22
<i>Botão de rolagem de página</i>	16	<i>Mover Caixa</i>	22
		<i>Opções da Caixa</i>	22

Usando o Software FUTURA	23		
Por Dentro da Caixa de Boas Vindas	25		
Bem Vindo a FUTURA	25		
<i>Usuário novato da máquina / enviando</i>			
<i>um desenho de amostra</i>	25		
<i>Abrir Desenho</i>	25		
<i>Começar um Desenho Novo</i>	25		
<i>Ajustar para trabalhar com Polegadas ou MM</i>	25		
Abrir o software FUTURA	26		
Abrir o software FUTURA	26		
Como Abrir o software FUTURA	26		
Por Dentro de Abrir Desenho	27		
Abrir Desenho	28		
Por Dentro de Fechar Desenho	29		
Fechar Desenho	29		
Como Fechar o Desenho	29		
Por Dentro de Salvar Desenho	30		
<i>Usar Salvar Desenho Como</i>	31		
<i>Usar Salvar Desenho</i>	32		
Formatos de Desenho	33		
Por Dentro de Enviar como e-mail	33		
Por Dentro do Navegador da Máquina	34		
Por Dentro de Reconhecer Área do			
Bordado	38		
Por Dentro de Colar Desenho	39		
Por Dentro de Navegador de Desenho	40		
Caixa de Diálogo do Navegador de Desenho	40		
Por Dentro de Imprimir Desenho	42		
Imprimir Desenho	42		
Como Imprimir o Desenho da tela	42		
Por Dentro de Sair de FUTURA	43		
Sair de FUTURA	43		
		Como Sair de FUTURA	43
		Por Dentro de Desfazer/Refazer	44
		Desfazer/Refazer	44
		Como Usar Desfazer	44
		Como Usar Refazer	44
		Por Dentro de Visualização Real	45
		Visualização Real	45
		Como Usar Visualização Real	45
		Por Dentro de Redesenhar Desenho	46
		Redesenhar Desenho	46
		Como Redesenhar Desenho	46
		Por Dentro do Zoom	47
		Aumentar Zoom	47
		Reduzir Zoom	48
		Zoom de Tela Inteira	48
		Zoom 1:1	48
		Zoom Ajustado à Tela	49
		Zoom (ajustar) %	49
		Por Dentro dos Pontos de Costura	50
		Pontos de Costura	50
		Como Usar Pontos de Costura	50
		Por Dentro do Bastidor	51
		Trocar Bastidor	51
		Visualizar Bastidor	52
		Por Dentro da Grade	53
		Grade	53
		Como Ativar a Grade	53
		Como Ajustar o Tamanho da Grade	53
		Por Dentro de Cor da Tela	54
		Cor da Tela	54
		Como Alterar a Cor da Tela	54
		Por Dentro da Biblioteca de Desenhos	55
		Biblioteca de Desenhos	55
		Como Usar a Biblioteca de Desenhos	55

Por Dentro de Alterar Tamanho	57	Molduras em Ponte	72
<i>Como Alterar o Tamanho</i>	57	<i>Restabelecer</i>	72
<i>Girar um Desenho</i>	58	<i>Costurar Letras</i>	72
Por Dentro de Centralizar Desenho	59	<i>Alterando a cor das Letras</i>	73
Centralizar Desenho	59	Por Dentro dos Parâmetros do Sistema	74
Como Centralizar o Desenho	59	Parâmetros do Sistema	74
Por Dentro de Repetir Desenho	60	Como Usar Parâmetros do Sistema	74
Por Dentro de Cores de Ponto	60	Outros Parâmetros do Sistema	75
Cores de Ponto	60	<i>Mostrar Caixa de Diálogo de Boas Vindas</i>	75
<i>Alterar as Cores de Ponto</i>	60	<i>Mostrar Dicas para o Usuário</i>	75
Por Dentro da Régua	62	<i>Atualizações</i>	75
Régua	62	Por Dentro da Interface Restaurar	75
Como Usar a Régua	62	Por Dentro da Ajuda	76
Lista de Blocos de Cor	63	Índice da Ajuda	76
Selecionar	64	Tutorial “Como Fazer”	76
Selecionar Desenho a Mover	64	Tutorial “Configuração da Máquina”	77
Selecionar blocos	64	Dica do Dia	77
<i>Mover</i>	65	Mapa do Teclado	77
<i>Alterar Tamanho</i>	66	Atualização Online (Live Update) do Software	78
<i>Girar</i>	67	Atualização Online (Live Update) da Máquina	78
<i>Copiar/Colar</i>	67	Obtenha mais no site de suporte FUTURA	79
<i>Inverter</i>	68	About FUTURA	79
<i>Excluir</i>	68		
<i>Alterar Cor</i>	68		
Por Dentro de Letras	69		
Letras Passo a Passo	69		
Caixa de Texto	70		
Estilo de Fonte	70		
Altura de Fonte	70		
Espaçamento	70		
Negrito	70		
Itálico	70		
Alinhamento	70		
Molduras	71		
<i>Moldura Retangular</i>	71		
<i>Molduras Circulares</i>	72		

Instalação

O software FUTURA é um software desenvolvido especialmente para sua máquina de costura FUTURA.

O software FUTURA foi especialmente desenvolvido como uma potente combinação da máquina de costura FUTURA e o software FUTURA.

O software FUTURA é a “porta de acesso” a sua máquina de costura que lhe permite transferir facilmente qualquer tipo de desenho de bordado para a máquina FUTURA.

Além disso, o software FUTURA inclui várias possibilidades de edição que lhe permitem editar e manipular seu desenho antes de transferi-lo para a máquina para ser bordado.

Nas páginas deste manual você aprenderá a obter o máximo do software & máquina FUTURA, o que resultará em excelente resultado de costura.

Esperamos que goste de usar a FUTURA!

Estrutura do manual

Para ajudar a aprender com facilidade como usá-lo, o software FUTURA é fornecido com **este manual**, dividido nas seguintes seções:

1. Seção “Começar/Instalar o Software...”

que ajudará a instalar o software e a entender o conceito geral do produto antes de utilizá-lo.

2. Seção “Por Dentro de...”

desenvolvida para proporcionar informações e explicações a respeito da funcionalidade completa (detalhada) de FUTURA.

Requisitos do Sistema

A seguir há uma **lista de especificações de seu PC** (computador pessoal).

Você deve instalar e usar o software em um PC que atenda pelo menos esta lista de especificações.

- > PC (computador pessoal) com processador PENTIUM III ou mais veloz
- > Sistema Operacional Windows: Windows 2000 / ME / XP / Vista
- > 128MB de RAM (ou mais, recomendado)
- > Drive de CD-ROM
- > 500 MB (ou mais, recomendado) de espaço disponível no disco rígido para a instalação
- > Padrão de cor (1024X768 pixels, 65.000 cores) adaptador VGA conectado a um monitor em cores VGA
- > Mouse compatível com Microsoft
- > USB 1.1 / 2.0

Instalação do software

Para poder começar a usar o software em seu PC é preciso antes instalar o conteúdo do CD no computador. Este procedimento é denominado **“procedimento de instalação”**. **Siga as instruções abaixo para instalar o software FUTURA em seu computador pessoal com sucesso.**

O software FUTURA é fornecido em um disco de CD-ROM. Na maioria dos computadores pessoais o drive padrão de CD-ROM é o drive “D”

Insira o CD-ROM do FUTURA no drive de discos CD-ROM de seu PC.

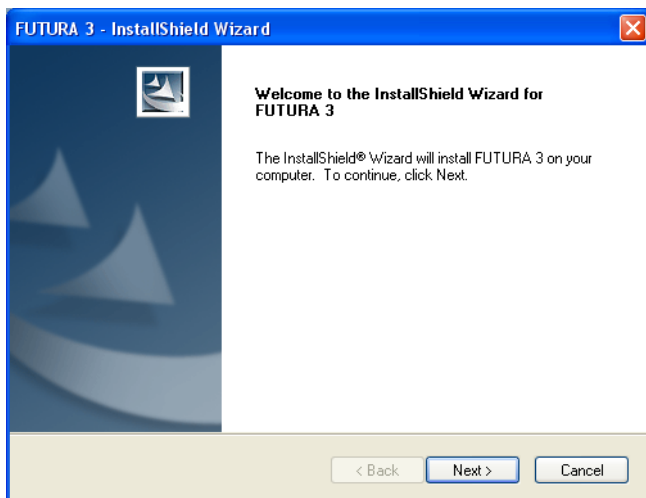


 **SINGER** | Futura.

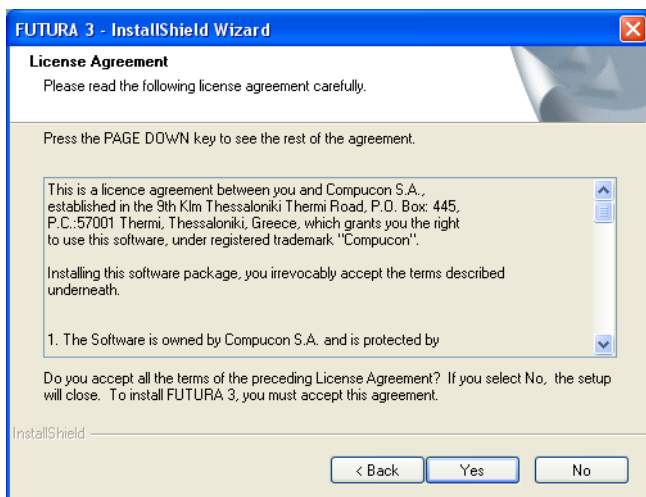
Dentro de alguns segundos, o procedimento de Instalação do software será iniciado automaticamente.

Caso isto não ocorra em alguns segundos, você pode executar o procedimento de instalação manualmente; para tanto vá até a opção “Iniciar” do Windows, selecione “Executar”, digite “D:\FuturaStart..exe” e clique em OK.

Depois de alguns segundos a instalação passo a passo do software se iniciará com a **Janela de Boas Vindas**. Você poderá sempre interromper o procedimento de instalação clicando no botão **“Cancelar”**.

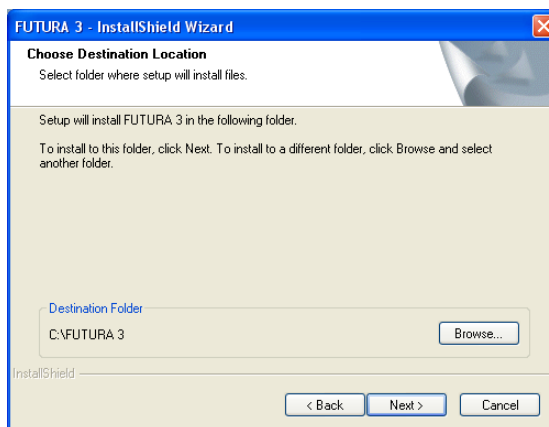


Clique no botão “Continuar” para ir para a tela seguinte.



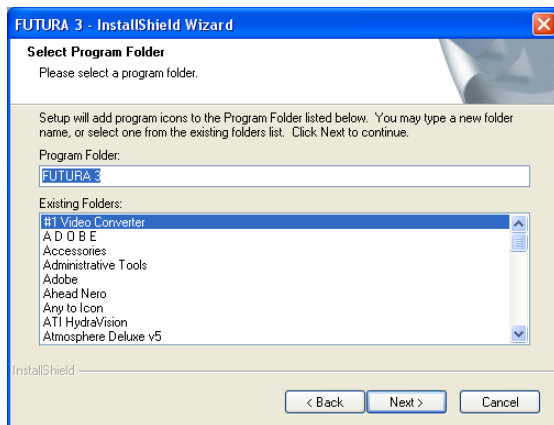
Depois de ler e concordar com os termos do Contrato de Licença, clique em “Sim”,

clique novamente em **Continuar** e selecione o diretório no qual o software deve ser instalado. **É recomendável usar o diretório padrão sugerido.**



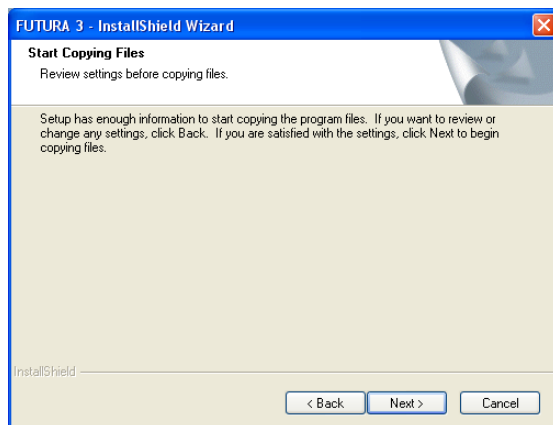
Simplesmente clique em **“Continuar”** para seguir adiante.

Agora o programa de instalação solicitará que se selecione a **Pasta de Programa** na qual o atalho para o software será salvo.



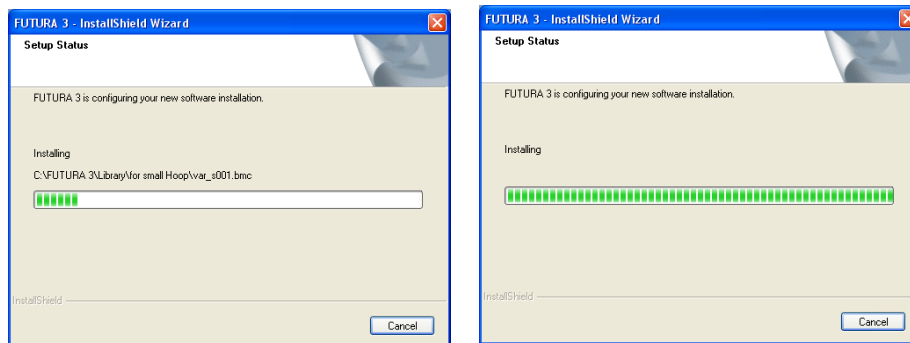
Simplesmente clique em **“Continuar”** para seguir adiante.

Finalmente será solicitado que você confirme todas as seleções feitas durante a configuração de instalação.



Ao pressionar o botão “**Continuar**” finalmente ocorrerá o **início da cópia e instalação dos arquivos do software FUTURA** no disco rígido, no diretório selecionado.

Uma **barra de progresso** indicará o estágio em que se encontra o procedimento de instalação. O procedimento terá terminado



O procedimento de instalação finaliza todas as ações requeridas e se fechará automaticamente após o término. Aguarde uns momentos até que isto ocorra.

Se o utilitário de instalação identificar **falta de espaço disponível no disco rígido**, uma **mensagem de erro** alertará para que algum espaço seja liberado no disco rígido antes de continuar com a instalação.

O procedimento de instalação pode ser interrompido a qualquer momento clicando em “**Cancelar**”.



Dica!

Dica: Se por qualquer motivo deseja desinstalar o software, Selecione “Iniciar” -> “Configurações” -> “Painel de Controle” -> “Adicionar/Remove Programs”. Na janela exibida faça a busca rolando os nomes dos programas até encontrar a opção FUTURA e clique no botão “Adicionar/Remove”.



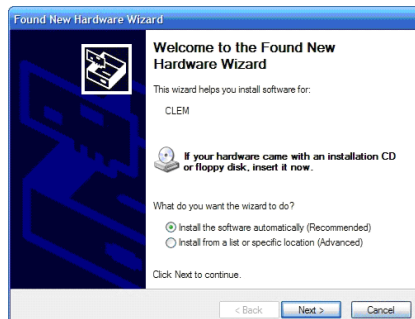
After finish of installation and when turning on the machine, Microsoft Windows might automatically prompt you to finalize the installation by installing the special USB driver for connection to the machine.

Depois do término da instalação e ao ligar a máquina, o Microsoft Windows poderá automaticamente alertar para finalizar o processo, instalando o driver USB especial para conexão com a máquina.

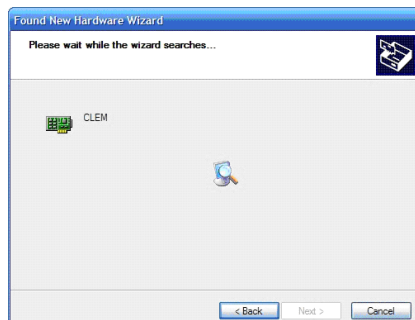
Siga as etapas simples do wizard da Microsoft “Adicionar Novo Hardware” para instalar o driver. Ao ser perguntado onde buscar o driver, simplesmente escolha buscar no driver do CD-ROM.

► Especialmente para o Windows XP, os passos são os seguintes:

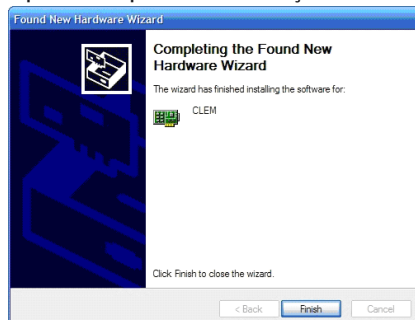
- Após a instalação, ligar a máquina e o Microsoft Windows XP irá mostrar automaticamente a instalação do driver do cabo USB, finalizando a instalação do software.



- Selecione “Instalar o software automaticamente” e pressione avançar.



- Aguarde até que o Windows encontre o driver da máquina.
- Depois de alguns instantes, a tela seguinte irá aparecer. Clique em Concluir para completar a instalação do driver.





Usando CD-ROMs

CD-ROMs are an excellent media for holding information.

A typical CD can hold up to 650 MB of storage space and access time is relatively fast.

Os CD-ROMs são um meio excelente para armazenar informações.

Um CD típico tem capacidade de até 650 MB de espaço de armazenamento e o tempo de acesso é relativamente rápido.

No pouco provável caso de encontrar alguma dificuldade ao instalar o programa do CD, assegure-se de que o Drive de CD está em boas condições de funcionamento.

Além disso, verifique se a parte de trás do CD (onde se armazenam os dados e onde não há nada impresso) está perfeitamente limpa e livre de sujeira, poeira e marcas gordurosas, inclusive impressões digitais.

Nota Importante :

Para executar e usar o software FUTURA, a máquina FUTURA tem que estar ajustada para bordar e também tem que estar conectada ao PC através do cabo serial que é fornecido com o produto.

O software FUTURA não funcionará se a máquina estiver ajustada para costura e/ou se não estiver conectada ao PC.

Depois de terminar o procedimento de instalação, o software perguntará se deseja ver o Tutorial “Configuração da Máquina”, com instruções passo a passo sobre como configurar sua máquina corretamente para bordar.

Selecione “Sim” se deseja ver o tutorial ou “Não” para pular essa parte.

Obtenha mais informações no Site de Suporte FUTURA

O site www.futura-support.com é um site de suporte online projetado para proporcionar suporte aos usuários do produto FUTURA.

Para comprovar, dentro do software FUTURA simplesmente clique em **“Ajuda” -> “Conectar ao Site de Suporte”**.

Usando o Manual do Usuário da FUTURA

Nas páginas a seguir você receberá explicações detalhadas sobre o funcionamento e uso de todas as funções e recursos que fazem parte do software FUTURA.

Leia o manual cuidadosamente e aprenda a usar e a obter o máximo deste produto de software;

Recursos Internos de Ajuda

FUTURA contém recursos internos de ajuda para **ajudar e dar-lhe suporte** enquanto estiver trabalhando com o software. Pode-se acessar todos os recursos da Ajuda no Menu Ajuda do software.

Índice da Ajuda

FUTURA tem um recurso de **Ajuda online** que proporciona informações valiosas a respeito dos recursos e funções da FUTURA.

- >Pressione o **botão F1** no teclado depois de selecionar o recurso sobre o qual deseja obter ajuda e o programa imediatamente exibirá o tópico de Ajuda relacionado.
- >Para ajuda em geral, escolha **Ajuda>Conteúdo**. Ao clicar na opção Conteúdo o programa ativa o recurso Ajuda e exibe uma janela de menu com os tópicos de ajuda disponíveis.
- >Selecione **Ajuda>Buscar** e digite o nome de um assunto específico. Os tópicos disponíveis estão relacionados em uma tabela.

Tutorial “Como Fazer”

O **Tutorial “Como Fazer”** é um recurso adicional de Ajuda que orienta o usuário rapidamente sobre como usar o software corretamente para obter resultados surpreendentes. Enquanto a seção padrão de Ajuda está mais focada em que consiste cada recurso e função do software, o **Tutorial “Como Fazer”** tem a finalidade de mostrar **“como fazer”** coisas enquanto trabalha com o software.

Na Página Tutoriais, simplesmente selecione o tópico que deseja estudar e siga as instruções passo a passo a respeito de como usar uma função ou um recurso do software FUTURA.

Tutorial “Configuração da Máquina”

Para começar a bordar com a FUTURA, é preciso antes configurar a máquina FUTURA para trabalhar em bordados.

Este tutorial apresenta um procedimento passo a passo sobre como configurar a máquina corretamente para executar bordados.

Informações gerais sobre trabalhar com seu PC e software

Boas vindas ao instigante mundo de produtos de software !

Caso esta seja a primeira vez que está tentando trabalhar com um software, é muito possível que tenha muita precaução e algum receio deste novo campo de atividade.

Mas não tenha receio, não é tão difícil quanto pode parecer. Pouco a pouco descobrirá que os computadores e softwares são excelentes ferramentas para ajudar em seu trabalho. Neste caso o software FUTURA é uma ferramenta surpreendente para ajudar a desenhar e produzir seus bordados personalizados.

No campo do bordado considere sua máquina de costura como se fosse uma “impressora” e o software FUTURA como a ferramenta que proporcionará o poder de desenhar qualquer coisa que tenha em mente e que deseje “imprimir”, ou seja, costurar em sua máquina. Não há limites para o que se pode imaginar e fazer.

No entanto, como todo campo de atividade novo, este requer algum tempo para ajustar-se e para aprender gradativamente.

Examine todas as seções deste software, siga os exemplos e verá que muito antes do que pensa terá condições de usar o software com facilidade. Não tenha receio de tentar e de fazer experiências, já que esta é uma parte importante do processo de aprendizagem em geral.

Antes de abordar as seções que cobrem o que o software oferece e como você poderá usá-lo, permita-nos fazer uma breve introdução a respeito de tarefas gerais relacionadas ao sistema operacional com o qual seu PC está operando, o famoso Microsoft Windows.

Tarefas Gerais do Windows

Seja qual for a versão de Microsoft Windows sendo executada em seu PC, Windows ME, Windows 2000, Windows XP ou Windows Vista (e o software FUTURA funciona nelas todas), esse é o sistema operacional do PC. Isto significa que o Windows efetivamente “executa” e coordena todas as partes de hardware das quais um PC está composto. Explicado de forma simples é como o cérebro da máquina, enquanto todas as partes são bastante “burras” se seu funcionamento não for conduzido pelo sistema operacional.

Todos os outros produtos de software são executados através deste sistema operacional, em nosso caso o Microsoft Windows e isto ocorre também com o software FUTURA.

É preciso familiarizar-se com as funções básicas do Windows para ter uma interação mais fácil com seu PC, bem como para usar FUTURA de forma produtiva.

Há uma série de tarefas comuns usadas em computadores com Windows (sistema operacional do computador). Apesar de haver muitas versões diferentes de Windows, os procedimentos para os assuntos relacionados abaixo são basicamente os mesmos para todas elas. As explicações e exercícios poderão ajudar a ganhar confiança antes mesmo de iniciar seu software de bordado. Os usuários que já estão acostumados a trabalhar com produtos de software podem ignorar este capítulo e passar para o seguinte, lembrando no entanto que a “repetição é a mãe do conhecimento” caso desejem examiná-lo uma vez.

Leia e pratique as seguintes ações seguindo os Passos:

Ações básicas com o mouse

Duplo clique (com o botão da esquerda do mouse)

Clicar

Clique com o Botão da Direita

Rolar a página

Arquivos e Pastas

Como está organizado seu computador

Criar uma Nova Pasta

Copiar arquivos

Abrir pasta

Colar arquivos

Renomear arquivos/pastas

Excluir arquivos/pastas

Restaurar arquivos/pastas

Abrir arquivos

Salvar/Salvar Como os arquivos

Telas

Abrir

Minimizar

Maximizar

Fechar

Caixas de Diálogo

Mover caixas

Opções da Caixa

Ações Básicas com o Mouse

Há algumas ações bastante básicas pelas quais o “Mouse”, a pequena unidade de plástico com dois botões, um botão giratório (em alguns modelos) e um fio ligado a ele (na maioria dos modelos) que se conecta ao computador.

Duplo clique (com o botão da esquerda)

Isto significa dois cliques rápidos. É possível que seja necessário praticar para acostumar-se à velocidade dos cliques. Em geral, o duplo clique é usado para abrir alguma coisa (como uma pasta), ou para executar algo (como um programa). A maior parte das vezes a opção de dar um duplo clique é o 1º passo de uma tarefa.

Clicar

Este é um clique curto e leve usando o botão da esquerda do mouse.

Em geral, é usado para selecionar ou para escolher alguma coisa. Também pode ser usado para confirmar uma seleção feita. Na maior parte das vezes o clique é a 2ª opção de uma tarefa.

Clique com o Botão Direito

Este clique curto e leve do botão da direita do mouse em geral abre opções adicionais. Uma caixa “suspensa” aparecerá dando opções relativas ao ponto que foi clicado com o botão direito.

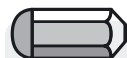
Botão de Rolagem

Este botão é usado para fazer rolar a página para cima ou para baixo em qualquer tela.

Arquivos e Pastas

Como está organizado seu computador

Seu computador contém muitos programas (como o seu software de bordado), pastas e arquivos. Se dedicar algum tempo a desenvolver algumas habilidades básicas para manipular arquivos, terá condições de realizar seu trabalho com facilidade. **Vamos começar.**



Você pode usar o clique com o botão direito (botão direito do mouse) para abrir a opção “Abrir” (ou escolher entre outras opções na caixa suspensa) em vez de usar a opção duplo clique.



Para selecionar uma opção nas caixas flutuantes, use um clique.

Na área de trabalho (a tela que se abre quando se liga o computador), há um ícone (um símbolo gráfico com o título de um programa ou recurso) denominado “Meu Computador”. Dentro dele se encontra todo o conteúdo de seu computador! Você poderá escolher desde o drive do disco rígido (na maior parte das vezes o drive C:); o drive de disquete (geralmente o drive A:). ou o drive de CD Rom (em geral o drive D:)

Vamos dar uma olhada:

Passo a Passo	
>1	Faça duplo clique em “Meu Computador”.
>2	Faça duplo clique no drive C:

Aqui você pode ver todos os arquivos e pastas que foram armazenados anteriormente em seu computador e que nos levam a:

Criar Nova Pasta

Antes de tentar salvar desenhos de bordado em seu computador, deve criar uma pasta com um nome que possa depois reconhecer.

Passo a Passo	
>1	(Com o drive C: ainda aberto) selecione “Arquivo/Novo (uma caixa suspensa se abrirá)/Pasta”. Você verá uma nova pasta criada.
>2	No espaço (que está esperando um título) digite o nome de sua nova pasta (talvez seu próprio nome).
>3	Pressione a tecla “Enter” (no teclado) para confirmar o nome.

Agora deve ser possível visualizar sua nova pasta no drive C: .

Copiar arquivos

Se deseja duplicar arquivos ou cópias reserva (backup), será necessário copiar o arquivo.

Passo a Passo	
>1	Selecione “Voltar” na parte superior à esquerda de sua tela. Isto faz voltar um passo (do drive C:).

Continua >

Passo a Passo

- | | |
|----|---|
| >2 | Coloque um disco com um arquivo de bordado ou outro tipo de arquivo no drive de disquete. |
| >3 | Faça duplo clique no drive A: |
| >4 | Clique em um dos arquivos do Disquete. |
| >5 | Clique com o botão da direita no arquivo. |
| >6 | Selecione "Copiar" na caixa suspensa. |

Abrir pasta

Agora é preciso abrir a pasta na qual desejamos colocar o arquivo copiado.

Passo a Passo

- | | |
|----|--|
| >1 | Selecione "Voltar" na parte superior esquerda de sua tela. Isto retrocede um passo (do drive A:). |
| >2 | Faça duplo clique no drive C: |
| >3 | Faça duplo clique na Nova Pasta (que você criou). |

Agora que temos a pasta apropriada aberta:

Colar arquivos

Agora podemos colar o arquivo do qual foi feita cópia.

Passo a Passo

- | | |
|----|--|
| >1 | Clique com o botão da direita e escolha "Colar" na caixa suspensa. |
|----|--|

O arquivo copiado deve aparecer agora na Nova Pasta.

Renomear arquivos

Se deseja mais de uma versão de um arquivo, como um tamanho diferente de um desenho de bordado, pode ser necessário renomear um dos arquivos.

Passo a Passo

- >1 Clique com o botão da direita no arquivo que foi colado na nova pasta.
- >2 Selecione "Renomear" na caixa suspensa.
- >3 Digite um novo nome (na caixa de título em espera).
- >4 Pressione "Enter" no teclado para confirmar o novo nome.

Excluir arquivos

Quando há arquivos em excesso que precisam ser eliminados de uma pasta.

Passo a Passo

- >1 Clique com o botão direito no arquivo a ser eliminado.
- >2 Escolha "Excluir" na caixa suspensa. Responda "Sim" para conformar a eliminação.

Restaurar arquivos

Pode-se restaurar um arquivo quando este tenha sido apagado acidentalmente.

Passo a Passo

- >1 Selecione "Arquivo/Fechar" para sair da pasta.
- >2 Faça duplo clique na "Lixeira" da área de trabalho.
- >3 Clique com o botão direito no arquivo que acaba de ser apagado.
- >4 Selecione "Restaurar" na caixa suspensa ou na esquerda da tela.

O arquivo que havia sido apagado foi restaurado no local original.

Abrir arquivos

Os arquivos têm que ser abertos com um programa que reconheça o tipo de arquivo. Por exemplo, se está tentando abrir um Desenho de Bordado Normal (tanto se ele se encontra no computador, em um CD ou em um disquete), é preciso haver um programa aberto que seja capaz de "ver" o arquivo. Ou se tiver um arquivo de documento, um programa Processador de Textos deverá estar aberto para poder ler e escrever no arquivo.

Passo a Passo

- >1 Faça duplo clique no ícone que representa o programa de sua escolha na Área de Trabalho ou em “Meu Computador”. Isto executa o programa.
- >2 Clique em “Arquivo/Abrir” para abrir um arquivo.

Salvar/Salvar Como arquivos

Quando forem feitas alterações em um arquivo, ou deseja salvar este desenho em seu computador ...

Passo a Passo

- >1 Selecione “Arquivo/Salvar/Salvar Como” para dar um nome a seu desenho. As alterações feitas depois da primeira vez em que o arquivo é salvo somente precisam da ação “Salvar” já que o arquivo já tem um nome.
- >2 Feche o programa se desejar.

Telas

Há algumas formas comuns de manipular telas, tanto uma tela de desenho de bordado quanto de outro tipo de programa ou arquivo.

Em Branco

Na maioria dos programas existe uma tela “Em Branco” que é a base para abrir arquivos.

Passo a Passo

- >1 Faça duplo clique no ícone “FUTURA” na área de trabalho.

para o **passo >1**

Uma caixa de diálogo se abrirá



Abrir

Desde a tela Em Branco, pode-se abrir um arquivo.

Passo a Passo

- >1 Selecione "Arquivo/Abrir".
- >2 Na parte superior da caixa "Abrir Arquivo de Desenho", há um Rótulo "Buscar Em" com um triângulo (preto) voltado para baixo. Navegue aí para localizar o drive correto (C: A: ou D) e a pasta. O retângulo branco grande no centro exibirá todos os arquivos. É preciso também selecionar o "Tipo de Arquivo" i.e. (.DST, etc.).
- >3 Clique em um arquivo, e escolha "OK" na caixa. O desenho se abrirá em sua tela do "FUTURA".

Minimizar

Passo a Passo

- >1 Clique em "-" na parte superior direita da tela. Isto minimiza a tela, permitindo trabalhar com várias telas ao mesmo tempo.

Maximizar

Passo a Passo

- >1 Quando deseje aumentar uma tela com a qual tenha trabalhado antes, clique na barra na parte inferior da tela que contenha o nome da tela desejada.

Fechar

Passo a Passo

- >1 Depois de salvar seu arquivo, selecione "Fechar" o que pode ser feito tanto com o "X" na parte superior direita da tela, ou selecionando "Arquivo/Fechar".

Caixas de Diálogo

A maioria dos programas têm também pontos comuns nas caixas de diálogo. Neste tópico também se incluem as caixas “Suspensas”. Essas caixas suspensas quase sempre significam que há mais opções disponíveis (na caixa de diálogo).

Mover caixa

Se uma caixa de diálogo estiver bloqueando sua visão, ela pode ser movida.

Passo a Passo

- >1 Clique (e segure para arrastar) a barra na parte superior da caixa.
- >2 Mova-a para qualquer lugar da tela.

Opções da Caixa

A maior parte das caixas de diálogo contém opções (seleções) dentre as quais se podem escolher.

Passo a Passo

- >1 Clique para selecionar a resposta desejada.
- >2 (Em alguns tipos de caixa de diálogo) selecione “OK”.

Usando o Software da FUTURA

Por dentro da Caixa de Boas Vindas



A caixa pode ser **desabilitada** em *Parâmetros do Sistema* se você preferir não vê-la / usá-la.

Boas Vindas a FUTURA

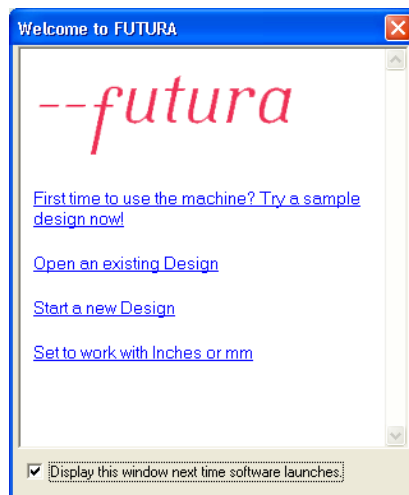
A caixa de diálogo **Boas Vindas a FUTURA** pode ser útil para configurar rapidamente seu primeiro trabalho do dia. Escolha em **Iniciar o navegador da máquina**; **Abrir Desenho**; **Nova Tela** ou **Medição com régua** clicando no “link” correspondente. A caixa de Boas Vindas abre (somente) quando **se executa** o software FUTURA, portanto essa é a primeira coisa que se visualiza na tela.

Usuário da máquina novato / enviar um desenho de amostra

Se esta é a primeira vez que trabalha com bordado, use este recurso para que o software da FUTURA abra automaticamente um desenho SINGER selecionado e para deixá-lo pronto para enviar à máquina. Tudo o que você precisa fazer é clicar no botão “Enviar” e em seguida clicar em “Iniciar” na máquina para começar o bordado!

Abrir Desenho

Use o link **Abrir Desenho** para abrir automaticamente a caixa de diálogo “Abrir Desenho” e escolha um arquivo de ponto com o qual deseje trabalhar.



Começar um novo Desenho

Use o link **Começar um novo Desenho** para abrir automaticamente uma tela em branco para trabalhar com Letras.

Ajustar para trabalhar com Polegadas ou MM


Use o link **Ajustar para trabalhar com Polegadas ou MM** para trocar as régua para **polegadas** ou **milímetros**.

Abrir o software da FUTURA

Abrir FUTURA

Abrir FUTURA é uma função usada para **abrir** ou para **iniciar o software FUTURA**. Uma vez aberto, você poderá abrir múltiplos desenhos de bordado. Cada um deles terá uma Janela diferente dentro da tela do programa FUTURA.

Como Abrir FUTURA

Passo	Ação	Resultado
>1	Faça duplo clique no ícone  na Área de Trabalho . Se preferir, clique no menu "Iniciar" do Windows , vá a "Programas" e na lista exibida selecione a opção "FUTURA" .	A tela de FUTURA se abrirá.

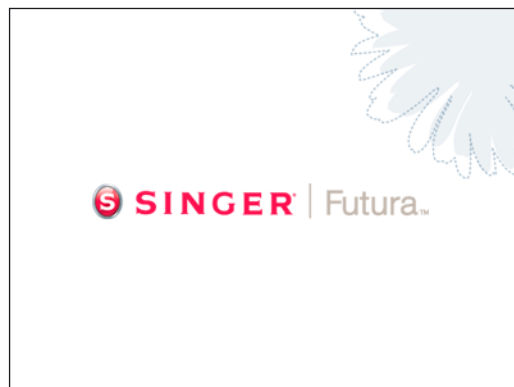


Imagem 1
Abrindo o Software FUTURA

Por dentro do Desenho Aberto



Para abrir desenhos da Internet no software FUTURA, faça o download e salve os desenhos em seu disco rígido e depois leia-os no FUTURA usando a função "AbrirDesenho".



Apesar de ser possível ver todos os tipos de arquivo usando "./*", os únicos formatos possíveis de abrir estão listados à direita.*

O software FUTURA oferece uma série de opções de leitura de desenhos no software para que estes possam ser transmitidos para a máquina FUTURA e bordados.

Uma das principais opções é a de abrir no software um desenho gravado no disco rígido ou em um CD.


É possível abrir muitos tipos (formatos) de desenhos de bordado com o software FUTURA. Há vários formatos disponíveis tanto na plataforma de software para bordado comercial ou doméstico.

Os seguintes formatos podem ser abertos com o software FUTURA:

Formato	Extensão
Desenhos FUTURA	.FHE
Desenhos PSW	.PSW
Desenhos Compucon Stitch & Sew	.CHE
Desenhos Compucon	.XXX
Brother Bernina-Babylock	.PEC
Brother Bernina-Babylock	.PES
Husqvarna Viking	.HUS
Janome	.SEW
Janome	.JEF
Desenhos Melco	.EXP
Tajima	.DST
Pfaff	.PCS
Pfaff	.VIP
Husqvarna	.SHV
*Todos os Arquivos	*.*

Abrir Desenho

Para trabalhar com um arquivo de pontos é preciso abri-lo na tela do programa FUTURA.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Abrir  . Alternativamente, selecione Abrir no menu suspenso de Arquivo.	Alternativamente, selecione Abrir no menu suspenso de Arquivo.
>2	Escolha a pasta Desenhos na caixa Procurar Em da lista suspensa	
>3	Selecione Desenhos FUTURA (.FHE) na caixa Arquivos do Tipo.	A caixa maior exibirá todos os desenhos com a extensão .FHE da pasta de Desenhos.
>4	Clique em um desenho na caixa maior.	O nome do desenho será exibido na caixa Nome do Arquivo .
>5	Clique em Ok .	O arquivo de pontos será aberto em sua tela.



Uma **Visualização Prévia** será exibida na caixa de diálogo **Abrir Arquivo de Desenho** somente se o desenho estiver no formato nativo **.FHE** ou alternativamente no formato de bordado Doméstico Compucon **.CHE** e formato Compucon **.XXX**.

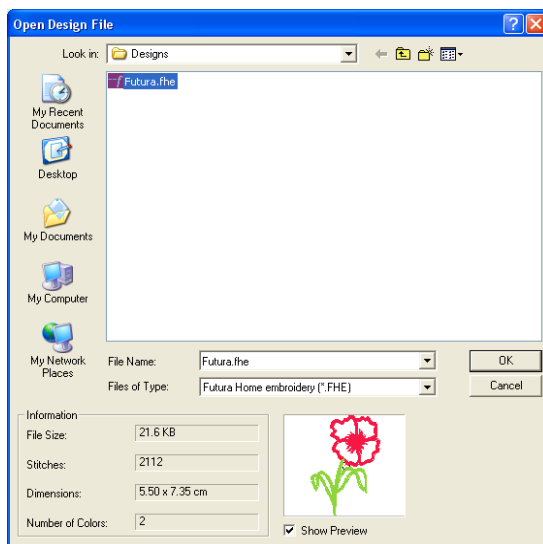


Imagem 1
Caixa de diálogo Abrir Desenho

Por dentro do Desenho Fenchar

Fechar Desenho

Fechar Desenho é uma função usada para **fechar o desenho atual**.

Como Fechar o Desenho

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Arquivo/Fechar Desenho	Uma caixa de diálogo "Salvar alterações..." Abrirá o Desenho.
>2	Selecione Sim .	O desenho se fechará.



Se o desenho **não tiver sido salvo**, FUTURA o alertará para que o faça.
Se o desenho **tiver sido salvo**, FUTURA simplesmente se fechará.

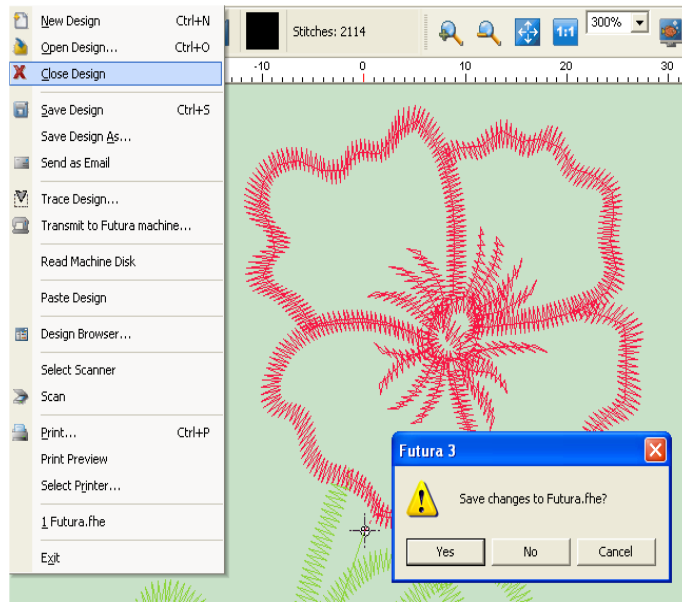


Imagem 1

Alerta para salvar seu desenho

Por dentro de Salvar Desenho

Um desenho ou desenho de letras criado ou alterado com o software FUTURA deve ser **salvo** no disco rígido do computador.

Há uma diferença entre **Salvar Desenho Como** e **Salvar** ao salvar um arquivo de bordado.

Salvar Desenho Como

Se o desenho for novo – ou nunca tiver sido salvo, **Salvar Desenho Como** é a opção que determina o nome original do desenho.

Salvar

Se um nome já tiver sido designado para o desenho anteriormente (neste caso o nome aparecerá na parte superior à esquerda da tela do programa FUTURA) – somente é preciso usar a função **Salvar** para salvar quaisquer alterações ou adições feitas no desenho

Use Salvar Desenho Como

Use o recurso **Salvar Desenho Como** para determinar um nome para um arquivo de ponto em um dos formatos listados no final desta seção.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Salvar Desenho Como no menu suspenso de Arquivo.	A caixa de diálogo Salvar Desenho se abrirá.
>2	Escolha Desenhos na lista suspensa Procurar Em.	A pasta Desenhos se abrirá para salvar o desenho.
>3	Escolha .FHE da lista suspensa Arquivos do Tipo.	A lista dos desenhos .FHE aparecerá na caixa branca grande.
>4	Digite Novo Nome na caixa Nome do Arquivo.	
>5	Selecione OK .	O desenho será salvo e o nome atribuído aparecerá na parte superior à esquerda da tela do FUTURA.

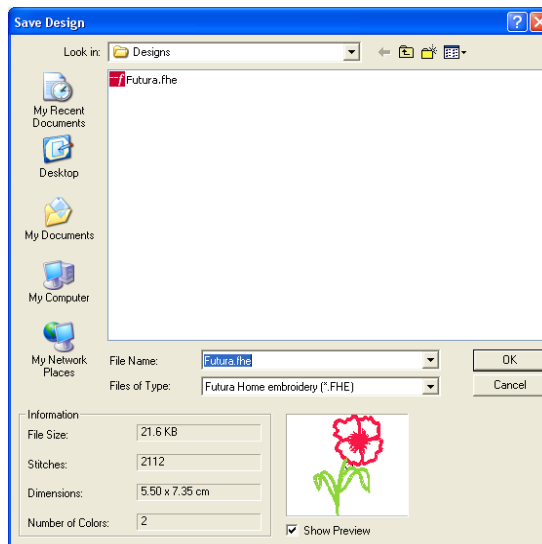


Imagem 1
Caixa de diálogo Salvar Desenho

Use **Salvar Desenho**

Use o recurso **Salvar Desenho** para sobrescrever um arquivo de ponto que já tenha sido nomeado (“Salvar Desenho Como”) em um dos formatos listados abaixo. Este recurso é usado quando há necessidade de fazer alterações e o nome original é mantido. Se houver necessidade de mais de uma versão do desenho, simplesmente use a função **Salvar Desenho Como** tantas vezes quantas seja necessário.

Passo	Ação	Resultado
>1	Clique no ícone Salvar na barra de ferramentas da parte superior da tela. Alternativamente, selecione Salvar Desenho no menu suspenso de Arquivo .	O software salvará por cima do desenho existente.



É preciso haver um desenho de bordado na tela para o exercício seguinte.



Se um desenho tiver sido modificado de alguma forma, um * aparecerá ao lado do nome original. Este é um “alerta” de que há necessidade de Salvar, ou Salvar Desenho Como.

Formatos de Desenho

Há vários **formatos** que podem ser salvos com o software FUTURA. Os seguintes formatos podem ser salvos:

Formato	Extensão
Desenhos FUTURA	.FHE
Desenhos Compucon	.XXX
Brother Bernina-Babylock	.PEC
Brother Bernina-Babylock	.PES
Husqvarna Viking	.HUS
Janome	.SEW
Janome	.JEF
Melco Designs	.EXP
Tajima	.DST
Pfaff	.PCS
Pfaff	.VIP



Para que esta opção funcione, você precisa ter o 'Outlook' ou 'Outlook Express' da Microsoft configurado como seu servidor de e-mail.

Por dentro do Enviar como e-mail

Acrescenta a opção para que o software automaticamente anexe o desenho que está na tela a uma nova mensagem de e-mail

Além disso, você tem a opção de escolher o tipo de formato para o desenho a anexar (fora da gama de formatos suportados pelo software FUTURA), e juntamente com o desenho do ponto, também é gerado automaticamente um arquivo .jpg do desenho que se anexa ao e-mail.

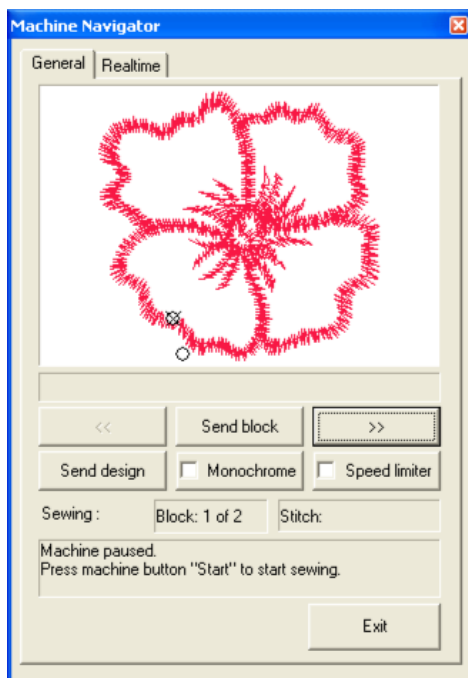
Por dentro do Navegador da Máquina

Agora que você já aprendeu a ler e abrir um desenho salvo no disco rígido ou no CD, o próximo passo importante é ver como transmitir este desenho selecionado para a máquina FUTURA para bordá-lo.

Depois de selecionar o desenho e de abrir na tela do software FUTURA, escolha na opção menu “Arquivo” > “Transmitir para a máquina FUTURA”.

A caixa de diálogo do **Navegador da Máquina** se abrirá permitindo-lhe enviar o desenho para a máquina FUTURA.

O Navegador da Máquina tem as seguintes opções



“**Enviar Bloco**” enviará para a máquina FUTURA o bloco exibido.

“<<”>>” estes botões permitirão que você alterne para a frente/para trás de um bloco de cor para outro.



Verifique sempre se o desenho que vai ser enviado para a máquina cabe no bastidor. Qualquer desenho que exceda o tamanho do bastidor instalado na máquina gerará uma mensagem de erro e não será enviado para a máquina.

Os bastidores visíveis na tela podem ser uma ferramenta muito útil para verificar se os limites de um desenho cabem dentro dos limites do bastidor de sua máquina.

Atenção!

Um desenho enviado como uma unidade para a máquina a través da opção ‘Enviar Desenho’ pode ter até 24 blocos de cor.

Caso tenha mais de 24 blocos de cor, o desenho será administrado pelo software para ser enviado em duas (ou mais) partes.



No caso de fazer-se a seleção de pular um bloco cujos dados já tiverem sido transferidos para a máquina, o software pedirá que você confirme a ação e que descarte os dados anteriores. Clique em "Sim" para continuar.



Caso o processo de costura seja interrompido durante a execução (por qualquer motivo, falta de energia, etc.), na seguinte inicialização do software FUTURA é exibida uma mensagem com a pergunta "Deseja terminar o desenho parcialmente costurado?"

If yes then the design is resent from the point where it had stopped.

Caso a resposta seja sim, o desenho é reenviado a partir do ponto onde houve a interrupção.

'**Enviar desenho**' enviará o desenho completo, que se encontra aberto na tela, diretamente à máquina

Neste caso não será necessário enviar cada bloco de cor, o desenho completo será transmitido de uma vez e gravado na memória da máquina.

A máquina continuará parando quando um bloco de cor tenha sido costurado; tenha o cuidado de mudar a linha da agulha a cada vez e depois continue a costurar o seguinte bloco de cor.

A opção '**Monocromática**' permite que se envie um desenho completo como um desenho de uma só cor.

Neste caso, a máquina não parará para mudança da agulha e o desenho completo será costurado de uma só vez usando a mesma cor.

A opção '**Limitador de Velocidade**' pode ser usada para os casos em que se deseja que a máquina costure em velocidade inferior à normal, já que restringe a velocidade máxima de costura em um determinado desenho a 400 rpm (a velocidade máxima da máquina é de 600 .rpm – rotações por minuto).

Isto pode ser aplicado em caso de áreas complicadas em um desenho ou ao bordar um desenho em tecidos delicados, ou bordados criados através do software PhotoStitch (opcional).

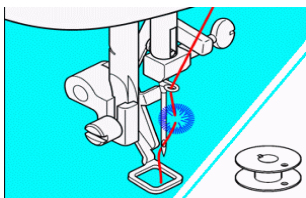
"**Sair**" permite que se termine a transmissão em andamento e se feche a janela do "navegador da Máquina". Clique em "Sim" se deseja fechar esta janela.

Além disso, o 'Navegador da Máquina' tem a capacidade adicional de mostrar em 'tempo real' a costura em andamento na máquina, através da opção 'Tempo Real' na mesma janela.

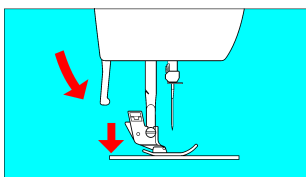
O software FUTURA é a **interface** de sua máquina FUTURA, que proporciona informações valiosas em tempo real a respeito das ações da máquina.

Além disso, o software alertará com vários tipos de mensagens de erro que possam ocorrer durante a operação.

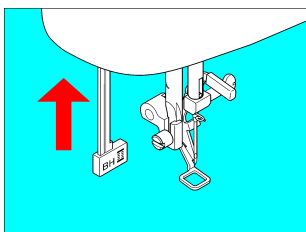
A lista de possíveis mensagens de erro e as ações propostas estão relacionadas a seguir.



E 1
Foi detectada quebra da linha da agulha ou linha superior passada de forma errada.
> Verificar a passagem da linha.

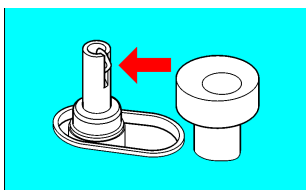


E 2
O pé calcador não está abaixado
> Abaixar o pé calcador descendo a alavanca do pé calcador.

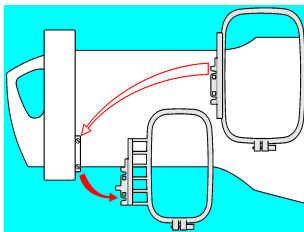


E 3
A alavanca do caseador não está abaixada ou levantada.
> Abaixar a alavanca do caseador ao costurar casas.
> Levantar a alavanca do caseador ao costurar pontos de desenho.

E 4 – Dispositivo de segurança ativado (nenhuma imagem exibida)
A máquina está travada devido a linha presa na caixa de bobina ou a interrupção forçada da rotação.
> Desligue a máquina da tomada e elimine o problema que causou a parada da máquina.



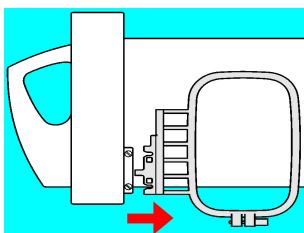
E 5
O enchedor de bobina move-se para a direita (posição de operação) durante a costura.
> Verifique o enchedor de bobina e mova-o para a esquerda.



E 6

O bastidor pequeno é instalado quando se transmite desenho para o bastidor grande.

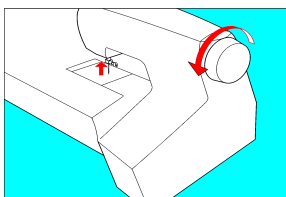
> Desligue a máquina e instale o bastidor grande.



E 9

A unidade de bordado está instalada com o bastidor pequeno.

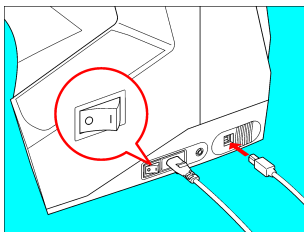
> Retire a unidade de bordado e o bastidor pequeno e volte a instalar a unidade de bordado ou retire o bastidor pequeno e desligue e ligue o interruptor de força.



E A

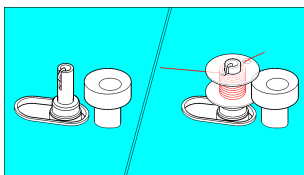
A agulha está em posição baixa ao começar a costura de bordado.

> Levante a agulha girando o volante em sua direção.



Verifique o cabo elétrico e o interruptor de força

> Certifique-se que o cabo USB esteja conectado e que o interruptor esteja na posição de ligado.



O enchedor de bobina está em operação.

Por Dentro de Reconhecimento de Área do Bordado

Esta opção permite que a máquina faça um traçado ao redor dos limites de um desenho.

Isto é feito pela máquina mediante a transmissão dos quatro cantos de um retângulo desenhado ao redor do contorno de um desenho; clicando no 'botão iniciar' da máquina executa o movimento a esses 4 pontos nos cantos, delineando assim a área do perímetro (retangular) do desenho.

Passo	Ação	Resultado
>1	Abra um desenho.	O desenho aparecerá na tela do programa. Verifique se o desenho está dentro da área do bastidor na tela do computador.
>2	Clique em "Reconhecer Área do Bordado" nas opções do menu Arquivo.	A opção ficará azul.
>3	Ligue a máquina.	A máquina irá traçar o perímetro máximo ao redor da área do bordado.
	Se o desenho for movido (ver "Selecionar Desenho para Mover" na página 64)	
>4	Clique em "Reconhecer Área do Bordado".	A marca em azul irá desligar.
>5	Clique em "Reconhecer Área do Bordado" novamente.	A opção ficará azul.
>6	Ligue a máquina.	A máquina irá traçar o perímetro máximo ao redor da área do bordado.



Depois de selecionada a função 'Reconhecer Área do Bordado' no software, clicar no botão verde de acionamento na máquina permitirá visualizar o traço do limite da área do desenho. Pode-se acionar o botão verde de acionamento tantas vezes quanto se deseje repetir.

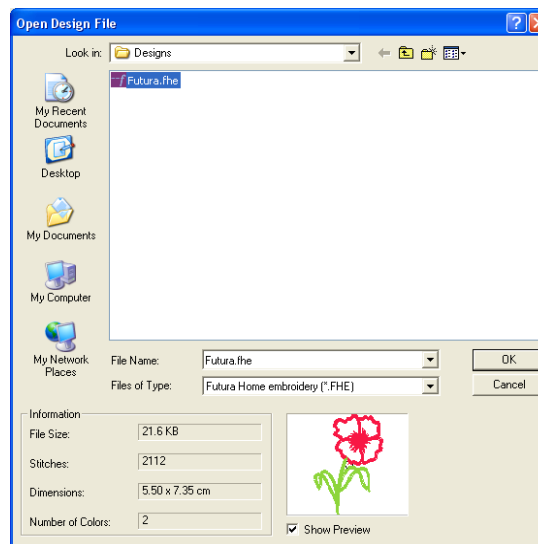
Esta capacidade até o ponto de transmitir um desenho ou parte dele através do 'Navegador da Máquina'.

Por Dentro de Colar Desenho

O recurso '**Colar desenho**' permite colar um desenho completo no desenho atualmente aberto na tela.

Uma caixa de diálogo semelhante à janela 'Abrir Arquivo' aparece, desde a qual se pode selecionar o desenho (de todos os formatos de arquivo suportados).

O desenho é então colado na tela ativa, inicialmente apresentado na forma de uma silhueta móvel do desenho como uma 'sombra' que pode ser levada a qualquer posição desejada, podendo também ser invertida no sentido horizontal e vertical.



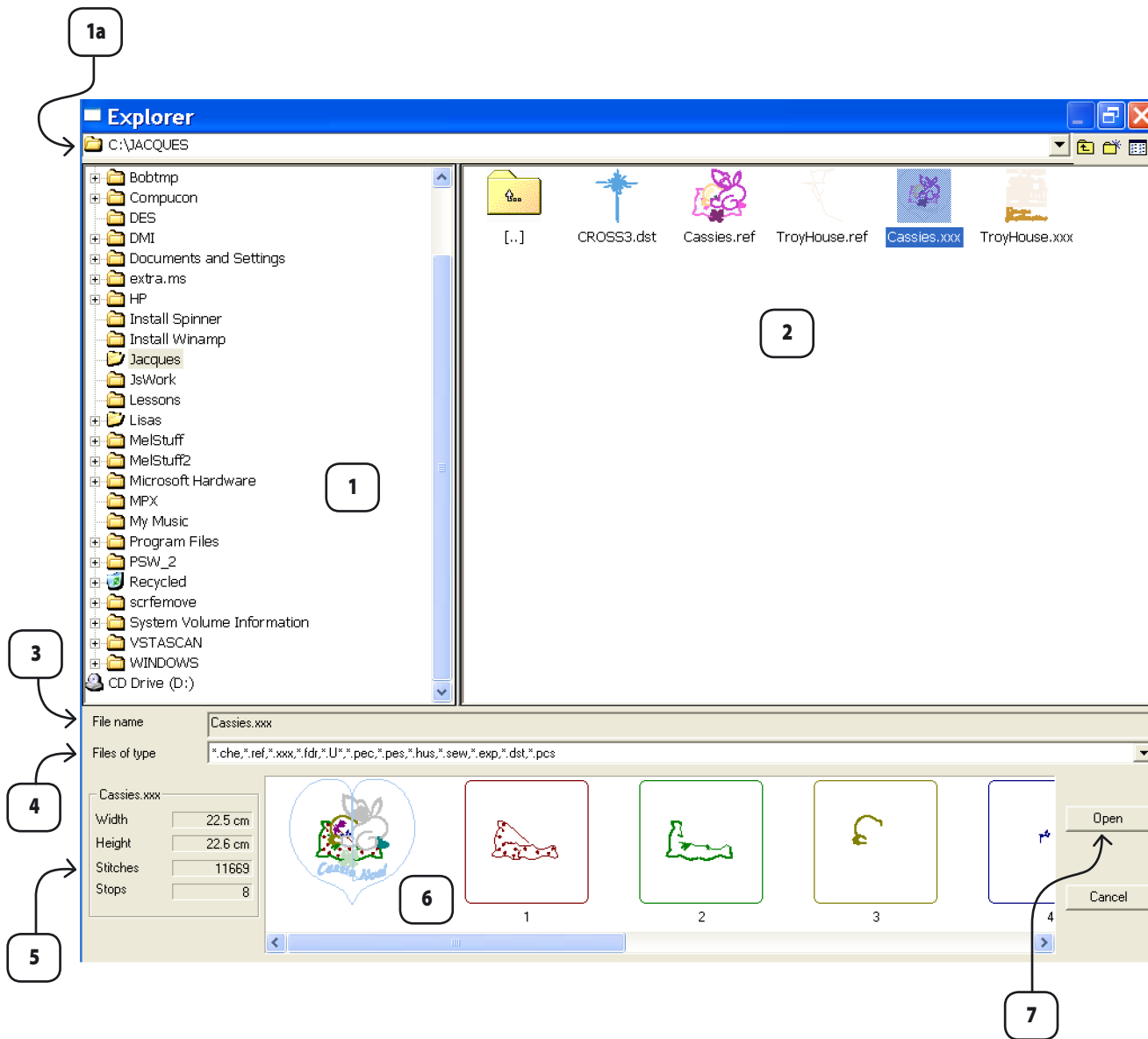
Por Dentro do Navegador de Desenho

O **Navegador de Desenho** é uma maneira rápida e fácil de acessar arquivos de pontos. Informações como **contagem de pontos**, **dimensões** e **número de trocas de cor** podem ser visualizadas na janela do **Navegador de Desenho**.

Caixa de Diálogo do Navegador de Desenho

A tabela abaixo corresponde à **Imagem 1** (da próxima página), e define cada seção do **Navegador de Desenho** e sua função.

No#	Definição	Ação
>1	Conteúdo do computador (geralmente o drive C); e outros drives e dispositivos de armazenamento.	Escolha um drive e pasta na coluna à esquerda.
>1a	Nome da pasta selecionada.	
>2	Conteúdo (arquivos de desenho) da pasta selecionada .	Clique em um desenho na coluna da direita.
>3	Nome do desenho exibido.	
>4	Tipo de arquivo exibido.	Isole para o tipo de arquivo desejado com o triângulo preto à direita.
>5	Informação a respeito do desenho exibida. >Dimensões >Contagem de pontos >Número de códigos de PARADA (que indicam as trocas de cor)	
>6	Blocos individuais do desenho selecionado exibidos.	
>7	Abrir confirmação do desenho.	Clique em 'Abrir' ou faça duplo clique no desenho em destaque.



Por Dentro da Impressão de Desenho

Imprimir Desenho

Imprimir Desenho é a função usada para **imprimir o desenho aberto (na tela) no software FUTURA**. Isto pode ser útil para manter o registro e para ver as cores das linhas no desenho.

Como Imprimir o desenho da tela

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Imprimir no menu de opções de Arquivo .	Uma caixa de diálogo de Imprimir se abrirá.
>2	Siga os procedimentos de configuração de sua impressora.	O desenho da tela será impresso.



Selecione "Visualizar Impressão" para ver Como ficará a impressão antes de imprimir.

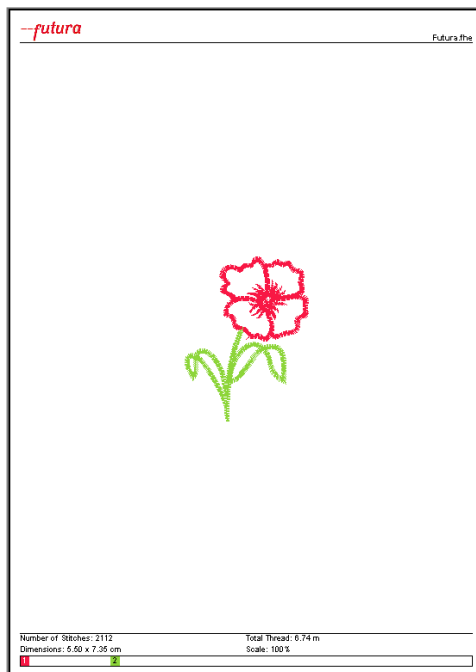


Imagem 1

Uma visualização prévia da impressão de seu desenho

Por Dentro de Sair da FUTURA

Sair da FUTURA

Sair da FUTURA é uma função usada para **sair** do software **FUTURA**. Não há necessidade de **Sair** da FUTURA para trabalhar em **diferentes** desenhos. Podem-se abrir **múltiplas** janelas ao mesmo tempo dentro da tela da FUTURA.

Como Sair d FUTURA

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Sair no menu de opções de Arquivo .	A tela da FUTURA se fechará.



Aparecerá uma mensagem se um desenho em qualquer janela aberta não tiver sido salvo.

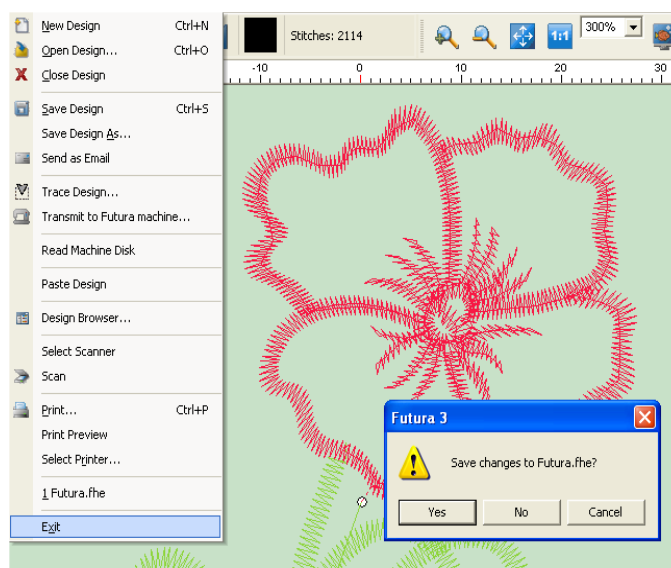


Imagem 1

Esta é a mensagem que aparece se um desenho em qualquer janela aberta não tiver sido salvo.

Por Dentro de Desfazer/Refazer

Desfazer/Refazer

Desfazer/Refazer é uma função usada para Desfazer a última ação realizada. Se a função Desfazer tiver sido utilizada, pode-se depois selecionar Refazer para restaurar a ação onde se utilizou o Desfazer.



Como Usar Desfazer

Passo	Ação	Resultado
>1	Clique em (qualquer) parte do desenho para Selecioná-la e movê-la.	O desenho será exibido diferentemente.
>2	Clique no ícone Desfazer .	A última ação (um segmento mudado de lugar) será desfeita (restaurado).



Como Usar Refazer

Passo	Ação	Resultado
>1	Clique no ícone Refazer .	Desfazer restaurará a ação realizada.



Para usar o recurso Desfazer, é preciso haver um desenho na tela.



para o **passo >1**
Alguma ação deve ser realizada **antes** que "Desfazer" esteja disponível.



"Desfazer" deve ser realizado **antes** que "Refazer" esteja disponível.

Por Dentro de Visualização Real

Visualização Real

A Visualização Real é uma função usada para visualizar um desenho de bordado em uma **simulação em "3-D"** ou **Real**. Em alguns casos, tais como ao usar tipos de ponto especiais, pode ser vantajoso visualizar um desenho com a Visualização Real.

Como Usar a Visualização Real



É preciso que haja na tela um desenho de bordado para usar a Visualização Real.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Visualização Real no menu de opções de Visualizar	O desenho será mostrado com visualização real.

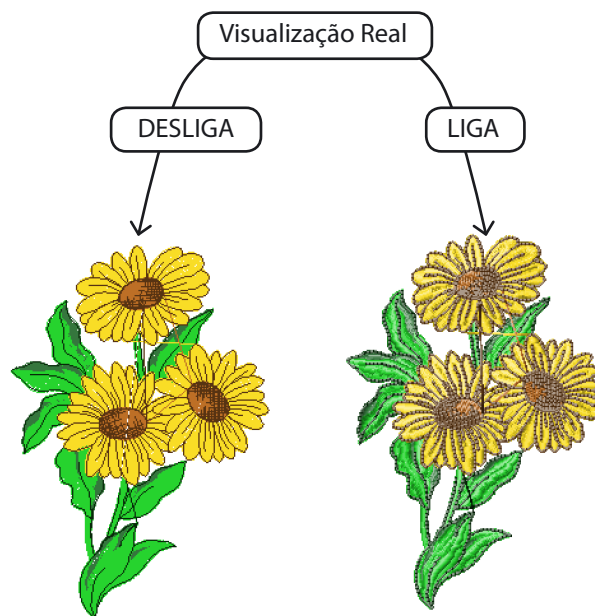


Imagem 1
Visualização Real em ação

Por Dentro de Redesenhar Desenho

Redesenhar Desenho

Redesenhar Desenho é uma função usada para **redesenhar** (“costurar”) **o desenho na tela** no software FUTURA. Este recurso é especialmente útil para “costurar” **desenhos comuns** para ver como se comportam ao movê-los, mudanças de cor, etc.

Como Redesenhar um Desenho

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Redesenhar Desenho . Alternativamente escolha Redesenhar Desenho do menu de opções de Visualizar .	A caixa de diálogo Redesenhar se abrirá.
>2	Clique no Triângulo Verde para iniciar operação de redesenhar.	O desenho será redesenhado na tela exatamente como se fosse costurado.
>3	Pressione Esc no teclado para finalizar a função Redesenhar .	A caixa de redesenhar desaparecerá.



É preciso haver um desenho de bordado na tela para usar a função Redesenhar Desenho.



Movimente a barra de rolagem do lado direito da caixa para reduzir a velocidade ou acelerar o redesenho.

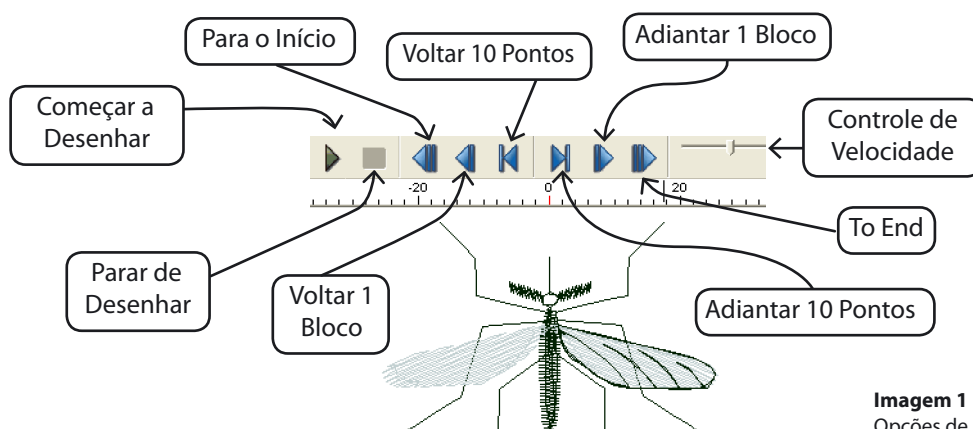


Imagem 1
Opções de Redesenhar Desenho

Por Dentro do Zoom

O **Zoom** é um recurso útil para alterar o tamanho da imagem ou do desenho de bordado para diferentes necessidades de visualização. É importante adquirir prática com os recursos do Zoom para que sua experiência de digitalização seja tranqüila e para não forçar a vista. Pode-se aplicar **Aumentar Zoom** (ampliar uma área); **Reduzir Zoom** (“afastar” uma área); **Zoom de Tela Inteira** (ajusta a tela para uma visualização maior); **Zoom 1:1** (tamanho real do desenho e/ou imagem); e **Zoom %** (escolher % de Zoom).

Aumentar Zoom

Ao editar um desenho é necessário aplicar **Aumentar Zoom** aproximando a imagem para poder visualizá-la com a clareza suficiente para colocar os pontos de forma precisa. Tente adquirir o hábito de fazer zoom muito próximo da área em que está trabalhando.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Zoom . Alternativamente , selecione Zoom.../ Aumentar Zoom no menu de opções de Visualizar .	O cursor mudará para o ícone de Zoom.
>2	Clique, arraste e solte a janela de Zoom ao redor da área a ampliar.	O desenho e/ou imagem será aumentado para o tamanho da janela de Zoom.

Reduzir Zoom

Se você precisa ver uma parte maior da imagem ou desenho, usar Reduzir Zoom ajudará a conseguir.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Zoom - . Alternativamente , selecione Zoom.../ Reduzir Zoom no menu de opções de Visualizar .	A % do Zoom se reduzirá $\frac{1}{2}$ a cada clique em Reduzir Zoom.

Zoom de Tela Inteira

O recurso de **Tela Inteira** permite visualizar uma parte maior do desenho do bordado escondendo algumas das barras de ferramentas que ocupam espaço de visualização na tela.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Tela Inteira . Alternativamente , selecione Zoom.../ Tela Inteira do menu de opções de Visualização .	As barras de ferramentas desaparecerão.
>2	Clique no ícone Tela Inteira para fechar.	A tela voltará para o formato normal de tela.

Zoom 1:1

O recurso **Zoom 1:1** apresenta o desenho em seu tamanho real. É importante usar este Zoom de vez em quando para calibrar as larguras de coluna apropriadas, tipos de ponto e a dinâmica em geral do desenho, visualizando-o no tamanho de bordado que se deseja fazer.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Zoom 1:1 . Alternativamente , selecione Zoom.../ 1:1 no menu de opções de Visualização .	A % do Zoom estará em 100% - tamanho real.

Zoom Ajustar à Tela

O recurso **Zoom ajustado à tela** mostra o desenho no tamanho total da tela..

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Zoom Ajustado à tela . Alternativamente , selecione Zoom.../ Zoom Ajustado à tela no menu de opções de visualizar .	O desenho será ajustado para (encher) a tela.

Zoom (ajustar) %

As porcentagens de **Zoom** 25%, 50%, 75%, 100%, 200%, e 300% permitem que se ajuste um tamanho de visualização preciso. Às vezes as visualizações menores permitem ver um desenho cujo tamanho é maior do que o da tela. As visualizações maiores, como 300%, permitem que se use uma % de **Zoom constante** enquanto se digitaliza. Isto pode ser muito útil para manter a “sensação” de onde colocar os pontos, e situações semelhantes.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Zoom no menu de opções de Visualizar.	Uma janela pop-out do Zoom se abrirá.
>2	Escolha 300% . Alternativamente , clique na caixa de 300% usando o triângulo virado para baixo	A % do Zoom estará em 300%

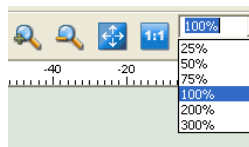


Imagem 1
Zoom (ajustar) %

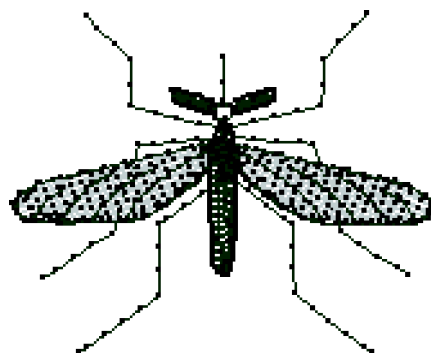
Por Dentro dos Pontos de Costura

Pontos de costura

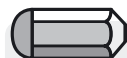
Pontos de Costura é uma função usada para **ativar/desativar** a visualização de **penetração da agulha** em um desenho de bordado. Em alguns casos, como **ao verificar pontos travados**, pode ser vantajoso visualizar os pontos de costura.

Como Usar a Função Pontos de Costura

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Mostrar/Ocultar Pontos de Costura no menu de opções de Visualizar .	O desenho será mostrado com "pontinhos" em cada ponto.



É preciso que haja um desenho de bordado na tela para visualizar os Pontos de Costura.



Para visualizar os Pontos de Costura, é preciso **desabilitar** a "Visualização Real".

Imagem 1
Pontos de Costura mostrados.

Por Dentro do Bastidor



Importante!
Lembre-se, a máquina FUTURA tem que estar sempre ligada, ajustada para bordado e conectada ao PC para que o software FUTURA seja executado.



Importante!
O software alertará com uma mensagem de advertência caso um desenho seja maior que o bastidor visual exibido na tela, ou se o desenho está sendo levado para fora do bastidor.

O **Bastidor** é um recurso que dá a oportunidade de visualizar na tela o desenho do bordado em um “**Bastidor**” com as dimensões dos bastidores reais especialmente projetados para a **máquina de bordar FUTURA**.

A máquina FUTURA é entregue normalmente com dois tamanhos diferentes de bastidor, o pequeno que mede 80x120mm e o grande medindo 115x170mm.

Ao ser executado, o software FUTURA automaticamente identifica o bastidor que se encontra instalado na máquina e o mostra na tela. É fácil fazer a escolha de trocar o bastidor que aparece na tela.

Trocar o Bastidor

Use o recurso Bastidor para ver o desenho do bordado **dentro do tamanho adequado**, que é o menor tamanho possível para o desenho com base nos bastidores fornecidos com a máquina FUTURA.

O software FUTURA automaticamente mostra o bastidor instalado na máquina; no entanto, caso deseje trocá-lo siga os passos relacionados a seguir.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Selecione Bastidor no menu de opções de Ferramentas.	A caixa de diálogo de Bastidor se abrirá.
>2	Escolha o Bastidor Pequeno ou Grande para a máquina FUTURA.	
>3	Clique em Ok .	

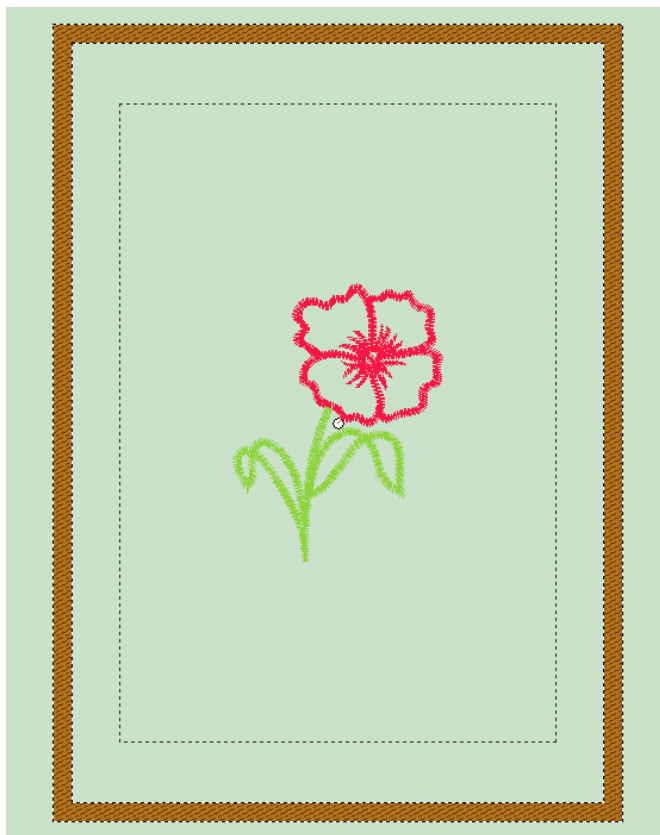
Visualizar Bastidor

Agora pode ativar/desativar a visualização do bastidor selecionado.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Mostrar/Ocultar Bastidor no menu de opções de Visualizar.	O Bastidor (anteriormente) selecionado se abrirá na tela.



A linha mais escura do bastidor indica o tamanho real do bastidor enquanto a linha pontilhada mostra a área real do bordado.



Por Dentro da Grade

Grade

A **Grade** é uma ferramenta útil para digitalizar e para editar. Pode ser ativada a **qualquer momento** para ajudar a posicionar elementos como **desenhos de letras e objetos colados**. As medidas da **Grade** podem ser ajustadas de acordo com as necessidades.

Como ativar a Grade

Passo	Ação	Resultado
>1	Clique em Mostrar/Ocultar Grade no menu de opções de Visualizar.	Uma Grade preencherá a tela.

Como Configurar as Medidas da Grade

Passo	Ação	Resultado
>1	Clique em Configurar Medida da Grade no menu de opções de Ferramentas .	A caixa de Propriedades da Grade se abrirá.
>2	Digite 50 na caixa "Medida da Grade X".	
>3	Clique em OK .	Uma grade de 5mm aparecerá na tela.



Os blocos da Grade têm um tamanho **padrão** de 10mm quadrados. A unidade de medida é relevante para a escolha em **Parâmetros do sistema**.



Dica!
Desmarque a caixa "**Fixar Valores**" para alterar uma dimensão da grade.

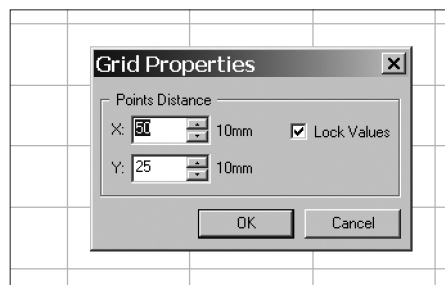


Imagem 1
Caixa de propriedades da Grade.

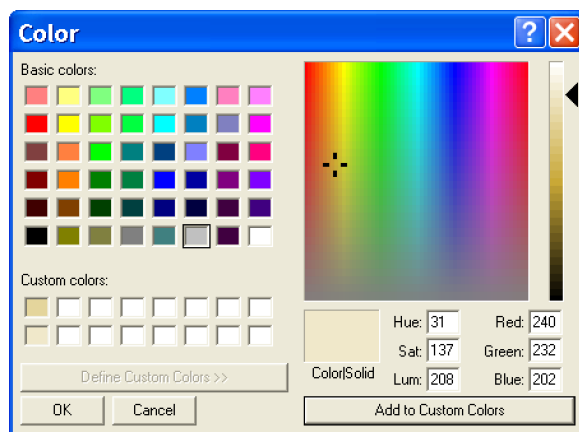
Por Dentro de Cor da Tela

Cor da Tela

"Cor da Tela" é uma função usada para **trocar a cor da tela**. Usar uma cor neutra, como cinza, preto ou branco é melhor do que usar cores vivas, já que essas cores descansam mais a vista.

Como Trocar a Cor da Tela

Passo	Ação	Resultado
>1	Clique em Cor da Tela no menu de opções de Visualizar .	Uma grande paleta de cores se abrirá.
>2	Faça sua escolha em blocos de cor à esquerda da caixa de diálogo. Alternativamente, clique no campo do arco íris à direita.	
>3	Escolha na Barra de valor para determinar um valor mais claro ou mais escuro.	
>4	Clique em Ok .	A cor da tela exibirá uma nova cor.



Caso tenha criado uma cor que não consta das cores Básicas, clique em "Adicionar a Cores Personalizadas" para uso futuro.

Imagem 1
Paleta de Cor de Tela

Por Dentro da Biblioteca de Desenhos

Biblioteca de Desenhos

A FUTURA conta com uma variedade de 120 desenhos de bordado gratuitos através da Biblioteca de Desenhos!

Use qualquer um desses desenhos para criar lindos resultados de bordado!

Todos os desenhos existentes na Biblioteca de Desenhos podem ter seu tamanho alterado assegurando qualidade de bordado excepcional em todas as ocasiões.

Como Usar a Biblioteca de Desenhos

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Biblioteca de Desenhos... no menu de opções de Criar.	A Biblioteca de Desenhos se abrirá.
>2	Selecione uma categoria na lista da coluna à esquerda.	Um grupo de desenhos aparecerá na caixa à direita.
>3	Destaque um desenho da lista à direita	
>4	Selecione Ok	O desenho se abrirá em uma caixa de "moldura fantasma" na tela.
>5	Clique com o botão da direita do mouse e escolha Aplicar . Alternativamente, clique em qualquer lugar do desenho.	O desenho se encherá de pontos.



Os desenhos da **Biblioteca de Desenhos** estão divididos em duas seções baseadas em seu tamanho.

Desenhos "Pequenos" que cabem no bastidor Pequeno da FUTURA.

Desenhos "Grandes" que cabem No bastidor Grande da FUTURA



Você poderá determinar as cores de linha desejadas nos desenhos escolhidos.

"Redesenhar o Desenho" ajudará a visualizar a seqüência de cores.



Dica!

Trabalhe no desenho enquanto ainda estiver na "moldura fantasma".

Imagem 1

Janela da Biblioteca de Desenhos



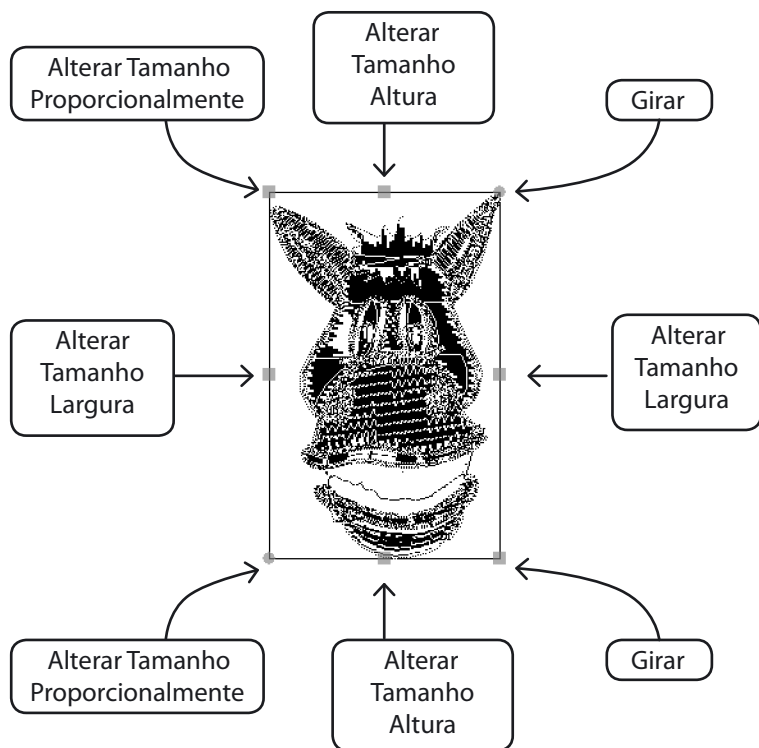


Imagem 1
Como Alterar Tamanho e Girar o Desenho enquanto estiver na “Moldura Fantasma”.

Por Dentro de Alterar Tamanho

O recurso **Alterar Tamanho** da FUTURA ajuda a **alterar tamanho**, **girar**, e/ou fazer o **processamento de pontos** de um desenho. É possível **alterar o tamanho** de um desenho de bordado, tanto se for um **desenho** (“normal”) **expandido** (i.e. **.dst**, **.pes**, **.xxx etc**), ou **desenho em bloco** (i.e. **.che**, **.psw**).

Como Alterar o Tamanho

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione um desenho em Arquivo/Abrir Desenho	
>2	Escolha Ok .	O desenho se abrirá.
>3	Selecione Alterar Tamanho no menu de opções de Desenho .	A caixa de diálogo Alterar Tamanho se abrirá.
>4	Marque a caixa % .	O desenho agora pode ser alterado por %.
>5	Digite 125 em qualquer uma das caixas de dimensões e clique em Ok .	O desenho será ampliado para 125 % , ou seja, 25% maior que o original.



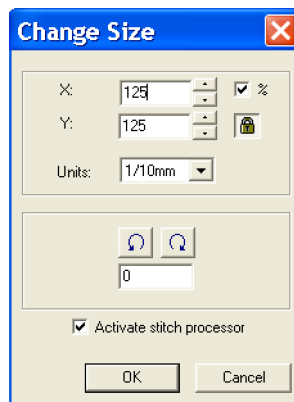
A **unidade de medida** pode ser alterada para polegadas na caixa “**Unidades**”.



para o **passo >5**
Ambas as dimensões (Altura e Largura) mudarão se o “**Cadeado**” estiver habilitado



Você também pode alterar as dimensões digitando os valores requeridos exatos



Os valores nas células estão restringidos à Altura e Largura do bastidor grande

Imagem 1
Caixa de diálogo Alterar Tamanho.

Girar um Desenho

Pode-se girar um desenho enquanto se trabalha dentro da caixa de diálogo Alterar Tamanho.

Passo	Ação	Resultado
>1	Marque a caixa direcional .	O desenho será girado na direção da seleção.
>2	Digite 15 na caixa valor rotacional .	
>3	Escolha Ok .	O desenho será girado a 15° .

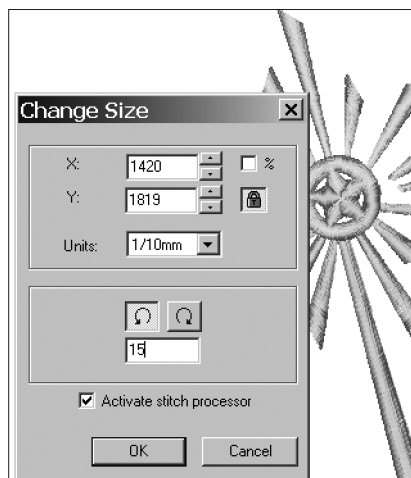


Imagem 1
Caixa de diálogo Alterar Tamanho.

Por Dentro de Centralizar Desenho

Centralizar Desenho

O "Ponto de Origem" mais comum para um desenho é **Centralizar/Centro**. Isto significa que o desenho completo, mais as letras, se aplicável, **começa e termina** no centro matemático exato. Mesmo se um desenho Comum parece ter um ponto de origem **centralizado**, é prudente fazer da **re-centralização** de todos os desenhos um hábito.



É preciso haver um desenho de bordado na tela para usar a função Centralizar Desenho

Como Centralizar Desenho

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Centralizar Desenho no menu de opções de Desenho .	O desenho agora terá um Ponto Centralizado de Origem exato.

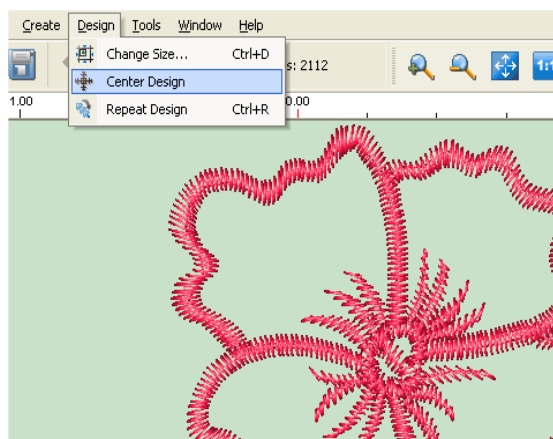


Imagem 1

Selecionando Centralizar Desenho no menu de opções de Desenho

Por Dentro de Repetir Desenho

Use a caixa de diálogo 'Repetir' para criar múltiplos de um desenho, por exemplo para bordas, emblemas e coisas assim.

Repita o desenho complete, horizontalmente e/ou verticalmente.

Existe a opção de também determinar a distância entre as repetições, bem como espelhá-las horizontalmente e verticalmente. Todas estas opções são suportadas por uma representação visual dos blocos que serão criados.

A opção '**Seqüência de cor**' determina se os blocos de cor a repetir serão configurados sequencialmente à medida que o desenho se desenvolve ou, se marcada, reorganiza as cores automaticamente para que sejam costuradas de uma só vez.

Por Dentro de Cores de Ponto

Cores de Ponto

A digitalização é uma experiência mais agradável se as "cores de linha" (cores na tela que representam a linha que será pespontada em um desenho_ combinam com as imagens ou são adequadamente realistas para o tema. Mesmo ao salvar desenhos comuns, é vantajoso **alterar as Cores de Ponto** da forma como serão salvas com o desenho.

Alterar Cores de Ponto

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Abrir um desenho no menu de opções de Arquivo, e escolha Ok .	O desenho se abrirá na tela.
>2	Selecione Cores de Ponto no menu de opções de Ferramentas	A caixa de diálogo Cores de Ponto flutuante se abrirá.



Para Alterar Cores de Ponto é preciso ter um arquivo de ponto aberto na tela da FUTURA.



Dica!

Observe que as caixas de cores estão relacionadas às cores no desenho na **seqüência de costura**

- | | | |
|----|---|--|
| >3 | Selecione uma paleta de linhas na caixa paleta Ativa. | |
| >4 | Escolha Listar Cores. | O gráfico de cores flutuante da paleta de linhas selecionada se abrirá. |
| >5 | Clique em qualquer cor que deseje alterar. | |
| >6 | Alternativamente pode clicar e selecionar qualquer cor na área de cores RGB. | |
| >7 | Repita o passo #6 para todas as cores restantes, escolhendo cores atraentes. | |
| >8 | Clique em X no Gráfico de Cores para fechar. | |

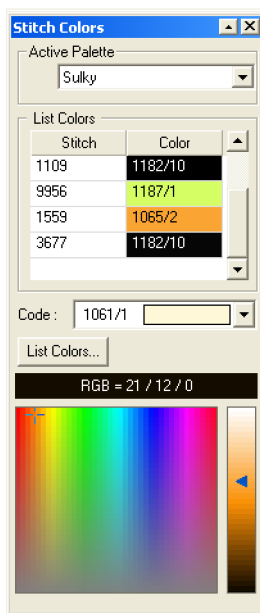
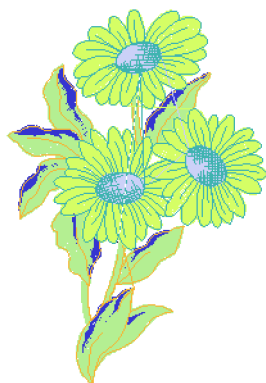


Imagem 1
Paleta flutuante de Cores de Ponto.

Por Dentro da Régua

Régua

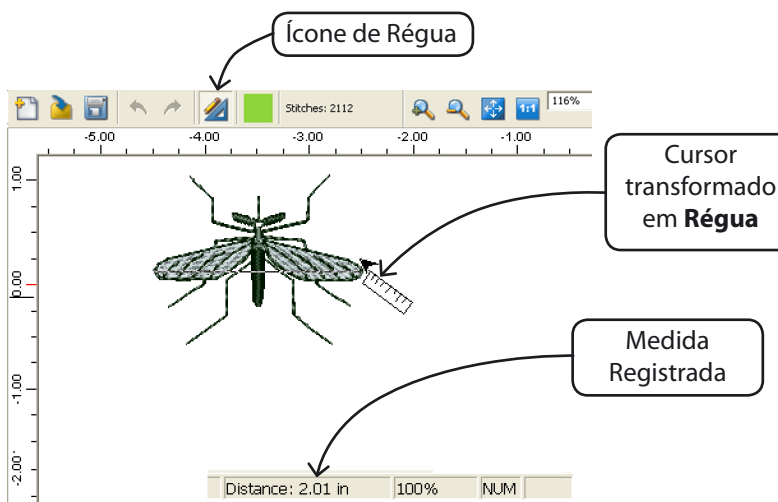
A "Régua" é uma função usada para **medir quaisquer dois pontos, a qualquer tempo** na tela. Em alguns casos, como por exemplo **medindo a largura de um ponto acetinado em Desenho de Letras**, é muito útil usar a Régua.

Como Usar a Régua

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Régua . Alternativamente, selecione Régua no menu de opções de Ferramentas .	O cursor se transformará em uma Régua .
>2	Selecione o 1º ponto no objeto a ser medido...	
>3	Arraste (segure) firme até o 2º ponto a ser medido e solte.	A distância será registrada na parte inferior à direita da barra de informações.



Tem que haver um desenho ou imagem de bordado na tela para ter alguma coisa a ser medida com a Régua.



A função Régua anotará a medida no tipo de unidade – **milímetros ou polegadas** – que estiver configurado nos Parâmetros do Sistema.

Lista de Blocos de Cor

A Lista de Blocos de Cor mostra todos os blocos de cores do desenho na seqüência em que estes serão enviados para a máquina e serão bordados.



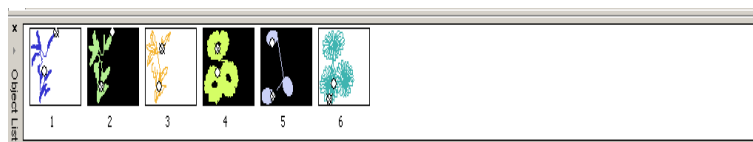
Dependendo da cor do bloco (escura ou clara), o fundo dos ícones será preto ou branco, com o intuito de proporcionar um melhor contraste e visualização do bloco.

Esta é uma função útil que lhe proporciona uma visão geral instantânea dos segmentos de cor no desenho, da forma que os mesmos serão enviados sequencialmente para a máquina.

As pequenas marcas em cada bloco de cor indicam o ponto de início e de término de cada bloco de cor, ou seja, a posição em que o primeiro ponto daquele bloco de cor se inicia (círculo) e o último ponto no qual o bloco de cor termina (círculo com cruz).

Além disso, a lista de blocos de cor permite reorganizar os blocos de cor do desenho, simplesmente selecionando e clicando em um ou mais blocos de cor, arrastando-os para a posição desejada.

Como alternativa você pode selecionar os blocos de cor específicos que deseja mover na lista de objetos e move-los selecionando 'Reorganizar' no menu que se abre com o botão direito do mouse e enviando-os tanto para o início ou para o fim de uma posição específica da lista.



Selecionar

Haverá casos nos quais será necessário mover um desenho dentro dos limites do bastidor da FUTURA.

Fazer isto no software da FUTURA é muito fácil, ao mesmo tempo em que a FUTURA também lhe proporciona a possibilidade de selecionar e mover somente um bloco específico, mudar sua cor, e até eliminá-lo!

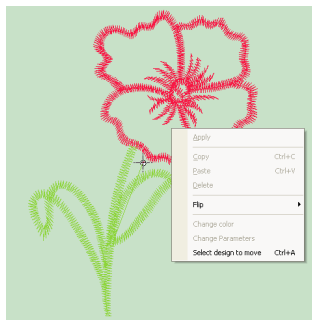
Selecionar Desenho a Mover

Para selecionar um desenho e movê-lo na tela para outra posição, tudo o que precisa ser feito é clicar com o botão direito do mouse em qualquer lugar da tela e escolher “Selecionar Desenho a Mover”.

O desenho inteiro será selecionado automaticamente e ele poderá ser levado a qualquer ponto desejado na tela.

Depois de levado para a posição desejada, simplesmente pressione o botão direito do mouse e selecione “Aplicar”.

O desenho será reconstruído na nova posição definida.



Selecionar blocos

O software da FUTURA também oferece a possibilidade de selecionar apenas partes ou blocos do desenho.

Simplesmente clique no **bloco** a ser selecionado. Segurando a tecla Ctrl pressionada será possível adicionar mais blocos à seleção.

Novamente, quando a seleção tiver sido levada à posição desejada, basta clicar no botão direito do mouse e selecionar “Aplicar”.

O(s) bloco(s) será (ão) reconstruído(s) na nova posição definida.



Importante!

O software dará uma mensagem de advertência caso um desenho seja maior que o bastidor visual, ou se o desenho estiver sendo movido para fora do bastidor.



Mantenha a tecla “CTRL” pressionada para Seleção de Vários Blocos.

Para Mover

Você pode **Mover** o(s) segmento(s) selecionado(s).

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Bloco ou Selecione Todos, conforme descrito anteriormente.	
>2	Clique e arraste a Seleção para o local desejado e solte .	A seleção será ajustada (temporariamente) para o novo local.
>3	Clique com o botão direito do mouse e escolha Aplicar no menu pop-up.	A seleção será preenchida com pontos.

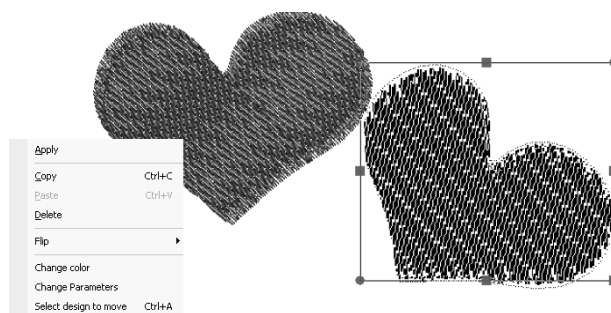


Figura 1
Clique e Arraste para Mover.

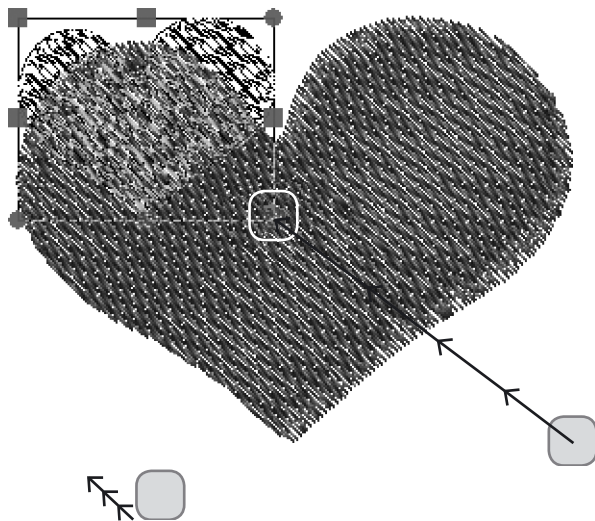
Para Alterar o Tamanho

Pode-se **Alterar o Tamanho** do(s) segmento(s) selecionado(s).

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Bloco ou Selecionar Todos conforme descrito anteriormente.	A seleção serão colocada em uma moldura.
>2	Clique e arraste para um Quadrado na moldura de seleção para o novo tamanho e Solte .	
>3	Clique com o botão direito do mouse e escolha Aplicar no menu pop-up.	A seleção será preenchida com pontos.



para o **passo >2**
Arrastando para dentro o tamanho será reduzido e para fora será aumentado.

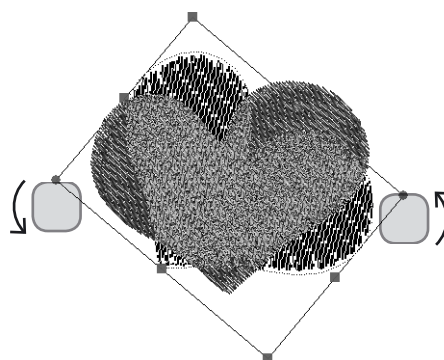


Mostra que indicador usar,
as Posições Início e fim e o
movimento do Quadrado.

Para Girar

Você pode **Girar** o(s) segmento(s) selecionado(s).

Step	Action	Result
>1	Select Block or Select All as described above.	
>2	Click and drag on Circle on top-right, or bottom left of frame.	The selection will Rotate to the chosen direction.
>3	Right-click and choose Apply from the pop-up menu.	The selection will be filled with stitches.



Mostra que indicadores usar para Girar e as direções do movimento para girar a moldura.

Figura 1
Girar com círculos.

Para Copiar/Colar

Esta função copia o bloco selecionado para uma posição na memória, que lhe permite depois colar a imagem de volta.

Selecione a parte ou a área que deseja **copiar**.
Clique com o botão direito do mouse e escolha 'Copiar'

Qualquer parte copiada pode ser colada de volta no desenho clicando o botão direito do mouse e escolhendo **Colar**.

O(s) bloco(s) é então colado na tela ativa, inicialmente ainda mostrado como um esboço tipo 'sombra' do bloco que pode ser movido para qualquer posição desejada, podendo também ser invertido horizontalmente/verticalmente.

Para Inverter o Desenho

Qualquer parte ou área do desenho selecionada pode ser invertida (espelhada) no sentido horizontal e vertical.

Selecione a parte ou área que deseja **espelhar**, clique no botão direito do mouse e nas opções exibidas escolha **inverter** horizontalmente ou verticalmente.

Clique novamente com o botão direito do mouse e escolha '**Aplicar**'

Para Excluir

Você pode **Excluir** o(s) segmento(s) selecionado(s).

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Bloco ou Selecionar Tudo conforme descrito anteriormente.	
>2	Pressione a tecla Del no teclado.	A seleção será removida da tela.

Mudar a Cor

Você também pode mudar a cor de um Bloco de cor selecionado.

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Bloco .	
>2	Clique com o botão direito do mouse e escolha "Mudar cor".	A seleção de cor será exibida.
>3	Escolha qualquer cor para o bloco.	A cor do bloco será alterada.

Por Dentro das Letras

É fácil usar a função **Letras** no software FUTURA. Tanto para acrescentar letras a um desenho de bordado, como formando nomes individuais, isto logo se tornará uma tarefa tão fácil quanto o “**A, B, C**”!

Apesar de que a seqüência das tarefas executadas para fazer letras não é importante, seguir uma “formula” **Passo a Passo** ajudará enquanto o programa estiver sendo aprendido. A **Lição** mostrada vai da esquerda para a direita na **Barra de Ferramentas de Letras** para ajustar os passos básicos necessários para produzir Letras.



Para a lição seguinte, abra uma tela em branco no programa FUTURA.

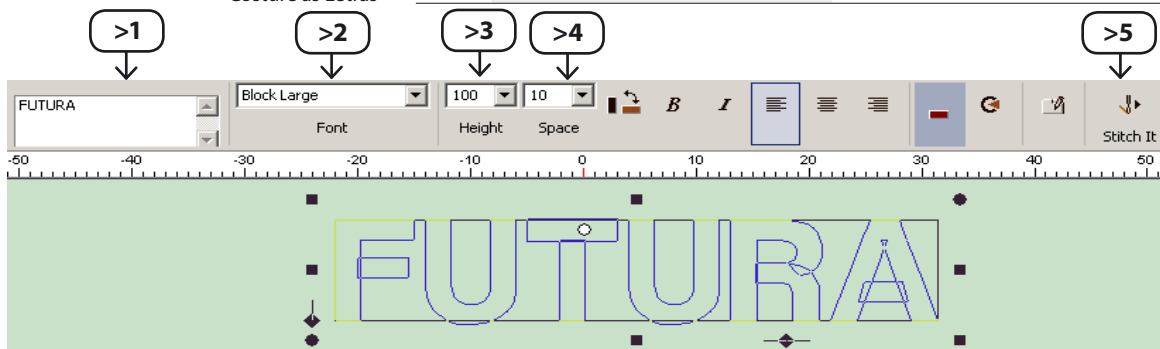
Imagem 1

Letras Passo a Passo

- >1 Digite o Nome
- >2 Escolha a Fonte
- >3 Determine a Altura da Fonte
- >4 Ajuste o Espaçamento das Letras
- >5 Costure as Letras

Letras Passo a Passo

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione o ícone Letras .	A barra de ferramentas de Letras se abrirá.
>2	Clique em caixa de texto e digite [Nome].	As letras serão mostradas na moldura da tela
>3	Selecione Fonte na caixa Estilo de Fonte .	As letras na moldura mudarão para a fonte selecionada.
>4	Escolha Altura da Fonte na lista pendente.	As letras mudarão para a altura selecionada.
>5	Escolha Espaçamento na lista pendente.	As letras se ajustarão no espaçamento selecionado.
>6	Selecione o ícone Borde .	A letras serão preenchidas com pontos



Caixa de Texto

A **Caixa de Texto** funciona da mesma forma que uma máquina de escrever. Você simplesmente digita um nome dentro dela e pressiona **Enter** para passar para a segunda linha (no caso de precisar de linhas adicionais). Apesar de ser possível digitar várias linhas de uma vez, às vezes é mais fácil trabalhar com linhas de texto individuais.

Estilo da Fonte

Esta lista pendente inclui todas as fontes disponíveis em seu software. A **última fonte usada** é sempre a que é mostrada na caixa **Estilo da Fonte**.

Altura da Fonte

Na caixa **Altura da Fonte**, escolha na lista pendente a **altura** desejada para as letras. Também se pode digitar a **Altura da Letra** destacando a caixa **Altura da Fonte**. As letras da moldura serão atualizadas automaticamente no novo tamanho.

Espaçamento

Na caixa **Espaçamento**, escolha na lista pendente o **espaçamento desejado entre** (todas) as letras. Pode-se também digitar **Espaçamento das Letras** destacando a caixa **Espaço**. Consulte também a Seção sobre “Espaçamento Avançado” mais adiante.

Negrito

Clique neste ícone para deixar o texto da moldura de texto **negrito**.

Itálico

Clique neste ícone para deixar o texto da moldura de texto **itálico**.

Alinhamento

Suas letras bordadas podem ser manipuladas exatamente da mesma forma que em uma máquina de escrever. Selecione **Alinhamento à esquerda, centro** ou **à direita**. Este recurso é especialmente útil quando se trabalha com várias linhas.



Dica!

O melhor valor padrão a usar no **Espaçamento** é 10 para evitar bordas entre as letras.



Caso se deseje mais ou menos inclinação, consulte a seção sobre moldura retangular

Molduras

As **Molduras** oferecem vários estilos dentre os quais escolher para “criar desenhos” com texto. Enquanto as letras estiverem dentro da moldura, os círculos e quadrados no perímetro das molduras podem ser usados para manipular seu formato. **Todos os diferentes tipos de moldura podem ser movidos, ter seu tamanho alterado e girados.** Para mover uma moldura, simplesmente clique no centro dela e arraste-a para a posição desejada.

Veja informações adicionais mais adiante para alterar o tamanho e para girar molduras.

Moldura Retangular

A **Moldura retangular** oferece muitas possibilidades de alterar texto (desde uma linha “normal”, reta). A moldura pode ser **movida** ao **clicar** em qualquer lugar da moldura e arrastá-la para uma nova posição.

para o **passo >Alterar Tamanho da Moldura**



Os quadrados no (centro) Esquerda/Direita/Topo/Base alterarão o tamanho da caixa em um sentido (altura ou largura).

Passo	Ação	Resultado
Inclinando Letras	Clique no diamante na parte inferior esquerda da moldura e arraste em direção à inclinação desejada.	As letras se inclinarão na direção em que a linha de base for puxada.
Abaixando Letras	Clique no diamante na parte inferior direita da moldura e arraste para baixo.	As letras se abaixarão diagonalmente.
Alterar Tamanho da Moldura	Clique no quadrado na parte inferior direita da moldura e arraste para cima ou para baixo.	As letras mudarão de tamanho proporcionalmente.
Girar	Clique no círculo na parte superior direita ou inferior esquerda e gire.	A linha de base das Letras girará na nova direção.

Moldura em Círculo

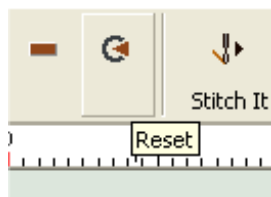
Em todas as molduras, os símbolos – **círculos e quadrados** – da moldura têm uma finalidade. É melhor experimentar com cada uma das molduras **clikando e arrastando** os pontos para ter uma representação visual da manipulação proposta.

Moldura em Ponte

Estas molduras têm muita versatilidade, incluindo a **ponte** tradicional. As letras sempre permanecem na posição vertical.

Restabelecer

Se a moldura foi manipulada de alguma forma, usar o ícone Restabelecer colocará as letras de volta na configuração original dentro da moldura.



Costurar as Letras

Selecione o ícone **Borde** para preencher as letras com pontos.



Imagem 1
Letras Terminadas

Mudando a cor das Letras

Ao trabalhar com Letras você pode desejar trocar a cor das palavras que vai bordar para uma cor diferente da última usada. Simplesmente clique no ícone de cor na barra de ferramentas para trocar a cor ativa.

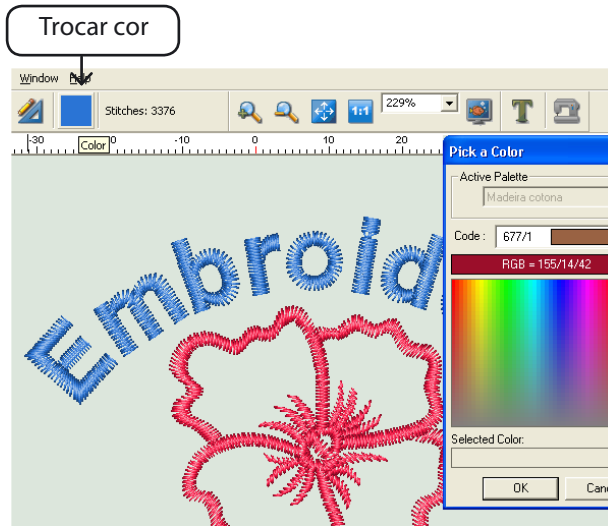


Imagem 2
Trocar a cor das Letras

Por Dentro dos Parâmetros do Sistema

Parâmetros do Sistema

Parâmetros do Sistema é uma função usada para **personalizar o ambiente** (tela) do software **FUTURA**. Para os que ainda desejam fazer as medições em **polegadas**, Parâmetros do Sistema é o lugar certo para fazer esse ajuste.

Naturalmente, o **uso de milímetros é o ajuste padrão**.

Como Usar Parâmetros do Sistema

Passo	Ação	Resultado
>1	Selecione Parâmetros do Sistema no menu de opções de Ferramentas .	A caixa de diálogo Parâmetros do Sistema se abrirá.
>2	Clique em Sistema Inglês (polegadas) na lista pendente de Unidade do Sistema .	As réguas na tela aparecerão em polegadas.
>3	Selecione Inglês na lista pendente de Idioma .	Os menus serão exibidos no idioma inglês (padrão).
>4	Clique em Ok .	As mudanças serão realizadas.

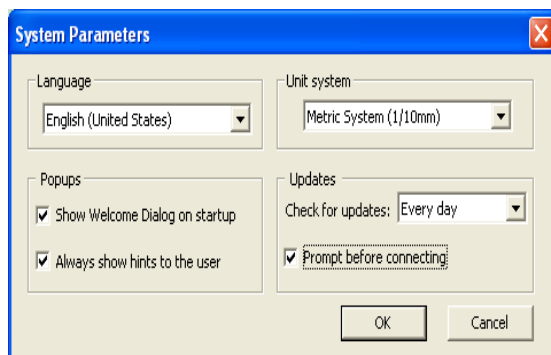


Imagem 1
Caixa de diálogo de Parâmetros do sistema

Outros Parâmetros do Sistema

Também é possível **desmarcar** as caixas de “Mostrar Diálogo de Boas Vindas”, e “Dicas para o Usuário” enquanto estiver dentro da seção **Parâmetros do Sistema**.

Mostrar Diálogo de Boas Vindas

O software tem uma caixa de diálogo “inicial” para orientar o usuário sobre tarefas básicas ao iniciar o trabalho, como: **abrir um desenho, começar um novo desenho, definir o bastidor**, e mais. Esta caixa pode ser ativada ou desativada desta seleção (a caixa de diálogo) ou dentro de **Parâmetros do Sistema**.

Mostrar Dicas para o Usuário

Isto desativa a mensagem de advertência ao enviar um desenho para a máquina FUTURA de sempre ajustar a tensão do bordado na máquina para “E”.

Atualizações

Esta opção permite definir as ‘regras’ dos recursos do ‘Atualizações Online’, determinar a hora de ‘verificar se há novas atualizações’ bem como ‘alertar antes de fazer a conexão’.

Por Dentro da Interface Restaurar

Restaura todas as barras de ferramentas a sua posição original, a fim de acertar instantaneamente qualquer problema de aparência que possa surgir enquanto se trabalha com o software e movendo, fechando e abrindo barras de ferramentas.

Por Dentro da Ajuda

O software FUTURA inclui **recursos de ajuda internos** para **ajudar** e dar **suporte** ao usuário enquanto trabalha com o software. Esses tópicos estão disponíveis no menu de opções de Ajuda.

Índice da Ajuda

O software FUTURA tem um **recurso de Ajuda online** para proporcionar informações valiosas a respeito dos **recursos** e **funções** de FUTURA.

- > Pressione a **tecla F1 no teclado** depois de selecionar qualquer recurso sobre o qual precise de ajuda, e o programa imediatamente exibirá o **tópico de Ajuda** relacionado.
- > Para ajuda geral, escolha **Ajuda>Conteúdo**. Clicando-se na opção Conteúdo o programa ativa o **recurso de Ajuda**, e exibe uma janela de menu com os **tópicos disponíveis de ajuda**.
- > Selecione **Ajuda>Buscar** e **digite um nome de assunto específico**. Os assuntos disponíveis são exibidos em uma tabela.

Tutorial “Como fazer”

O **Tutorial “Como fazer”** é um recurso adicional da Ajuda que rapidamente orientará como usar o software corretamente para obter resultados surpreendentes. Enquanto a seção de Ajuda normal se concentra mais em que consiste cada recurso e função do software, os **Tutoriais “Como fazer”** têm a finalidade de mostrar **“como fazer”** coisas usando o software. Na Página Tutoriais, simplesmente selecione o tópico que gostaria de estudar e siga as instruções completas passo a passo sobre como usar uma função ou recurso do software FUTURA.



não deseja que esta janela se abra ao iniciar o software, desmarque a opção “Mostrar Dicas ao Iniciar”.



*Para usar este recurso
Verifique antes se o computador está
Conectado à Internet*

Tutorial “Configuração da Máquina”

Para começar a trabalhar com o software da FUTURA para bordado, é preciso primeiro configurar a máquina FUTURA para bordado.

Este tutorial apresenta em um procedimento passo a passo como configurar a máquina corretamente para bordar.

Dica do Dia

A **Dica do Dia** é um recurso divertido e fácil de entender no FUTURA. Ele contém muitas dicas úteis que podem fazer seu dia começar bem!

Clique em “**Continuar**” para ver mais dicas ou em “**Fechar**” para fechar a janela.

A Dica do Dia é uma função muito simples do software FUTURA, consulte “**Como Usar a Dica do Dia**” para obter mais informações.

Mapa do Teclado

O **Mapa do Teclado** é um útil **Gráfico da Ajuda** para visualizar **atalhos de teclado** e **definições** dos tópicos encontrados nos **menus de opções pendentes**.

O Mapa do Teclado é uma função muito simples do software FUTURA, consulte “**Como Usar o Mapa do Teclado**” para obter mais informações.

Atualização Online do Software

Estamos dedicados ao contínuo desenvolvimento de nossos programas de software e, periodicamente, haverá novas atualizações disponíveis para o software FUTURA.

- Para atualizar seu software, conecte-se à Internet e selecione a opção “Atualização de Software Online” no menu da Ajuda.
- O software automaticamente se conectará a um site especial específico; verifique se há uma nova atualização disponível e, se houver, ela será descarregada automaticamente em seu PC. Depois do final do download será solicitado que você feche o programa da FUTURA.
- Imediatamente depois de fechar o software o procedimento de instalação começará a instalar a nova atualização.
- Simplesmente siga o fácil procedimento passo a passo.

Agora você pode executar o software FUTURA novamente, já incluindo os novos recursos atualizados!

Atualização Online da Máquina

Ao mesmo tempo, pode haver atualizações ocasionais para o firmware da máquina (este é o software que se encontra armazenado dentro da máquina e que administra todas as suas operações). A máquina FUTURA tem a capacidade exclusiva de ter condições de atualização através de uma simples conexão à Internet.

O procedimento é simples e direto, semelhante à Atualização Online do Software.

- Para atualizar sua máquina, conecte-se à Internet e selecione a opção “Atualização Online da Máquina” no menu da Ajuda.
- O software se conectará automaticamente a um site especial específico, para verificar se há uma nova atualização disponível e, se houver ela será descarregada automaticamente em seu PC.
- Depois de terminar o download, o software iniciará a instalação automaticamente.
- Simplesmente siga os fáceis procedimentos passo a passo para atualizar o firmware da máquina.



*Para usar este recurso
Verifique antes se o computador está
Conectado à Internet*



*Durante o processo de “Atualização
Online da Máquina” assegure-se de
que a máquina esteja ligada à tomada,
conectada ao PC e ligada.*



*Para usar este recurso
verifique antes se o computador está
conectado à Internet*

Obtenha mais no site de suporte da FUTURA

www.futura-support.com é um site da web de suporte online projetado para proporcionar suporte aos usuários do extraordinário produto FUTURA.

Para ver com seus próprios olhos, desde o software FUTURA simplesmente clique em **“Ajuda”** -> **“Conectar ao site de suporte”**.

Sobre FUTURA

A função **“Sobre FUTURA”** abre uma janela que mostra informações básicas sobre o software.

