

## PE-Design 5

# Объединение объектов, изменение цвета объектов

Автор: Демин Сергей  
СП

Для начала краткий экскурс в моё трудное вышивальное детство. Лет 20 назад, когда я только начал заниматься вышивкой, программирование первых рисунков осуществлялось накладыванием полиэтиленовой плёнки с изображением на экран монитора и последующим обкалыванием клавишами на суперкомпьютере «ВЕКТОР», кто-то может, о нём слышал.

Вышивалось это все на машине «ТЕКСТИМА», работающей от перфолент шириной с блокнот, доработанной электромагнитами от телефонной станции, мотоциклетными тросами для передачи информации на специальную головку, имитирующую перфоленту и программой на BASIC, собственного посола, обслуживающей это чудо. В итоге одежда от Reebok, Nike и Puma, пошитая местными кооперативами, комплектовалась фирменной вышивкой.

Сейчас, практически каждый производитель вышивального оборудования комплектует своих детищ программами. Они либо входят с комплектацией, либо их надо покупать отдельно.

Одной из этих программ, а именно PE-Design и будут посвящены наши уроки. Не потому, что это самая лучшая программа, нет, просто освоил лучше других. Версия не самая новая, но если у вас с ней всё получится, то на шестую перейдете как с Москвича на Опель, а там и выше. Аналогичные функции есть и в других программах. И вообще, каждая имеет свою изюминку. Поэтому уроки можете прикладывать практически к любой подобной программе. Не выходит — спрашивайте. Если сможем, то подскажем. Просто перечислять все закорючки на экране программы не буду, не запомните. Мы их все пройдем, шаг за шагом и если в конце, что-то останется не пройденным, вы подскажете. В программе есть замечательный Help, правда на английском.

Переводите с помощью Promt. Получите корявый, но перевод. Я так делаю до сих пор, когда надеюсь найти что-то новое. Мои уроки будут похожи на прыжки в разные стороны. Я сторонник того, что прочитал, сразу попробовал. Есть результат, значит, останется в памяти. Файлы с которыми вы будете работать прилагаются. Они не мои, взяты из интернета. Вот здесь [Бабочка](#), а вот здесь [Трава](#).

PE-Design состоит из трёх частей:

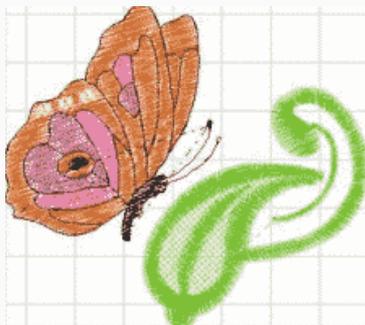
Design Center — Центр Проектирования,

Layout & Editing — Редактор,

Programmable Stitch Creator — Программа для создания стежков. Перевод может не дословный, но понятие дает и поможет не ломать язык не нашими словами. Начнем с Layout&Editing.

Layout&Editing(Редактор). Он основа всего. Остальные две программы работают на него. Кстати, все, о чём будем говорить, вышивать не обязательно, ниток не хватит. Лучше воспользоваться функцией реальный вид. Не совсем, похоже, но представление даёт. Где она находится, потом найдете, а пока набор клавиш Shift+F9.

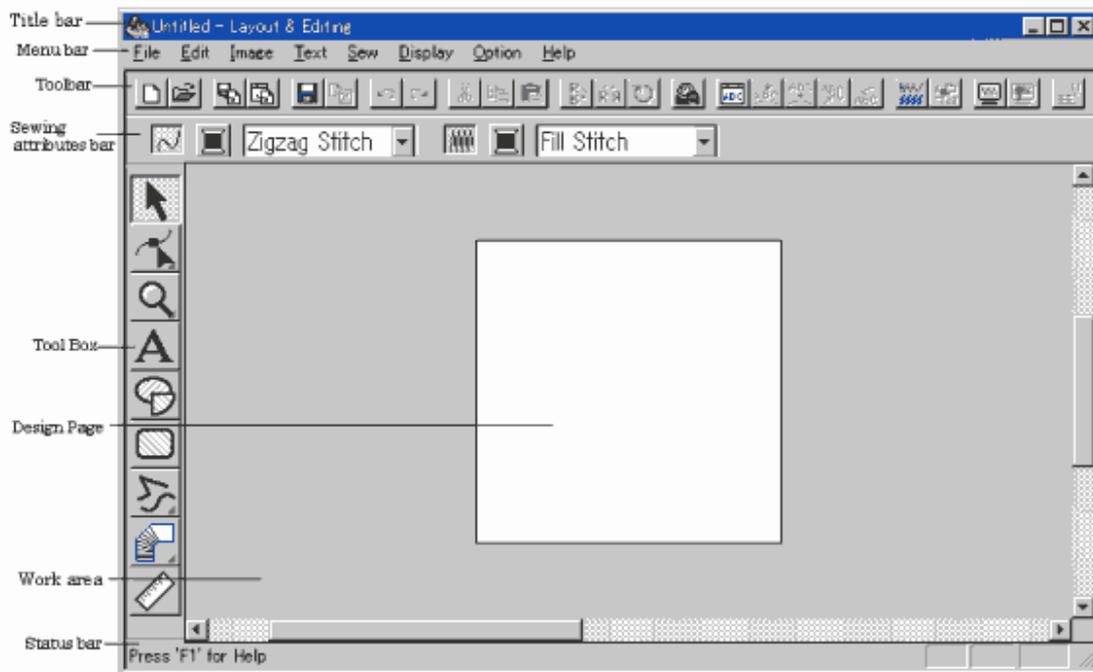
вот она такая



а вот вышитая



Открываем программу и видим:



Title bar — панель с именем программы и открытого файла.

Menu bar — выпадающее меню.

Tool bar — панель инструментов.

Sewing attributes bar — панель свойств объектов.

Tool box — ящик с инструментами.

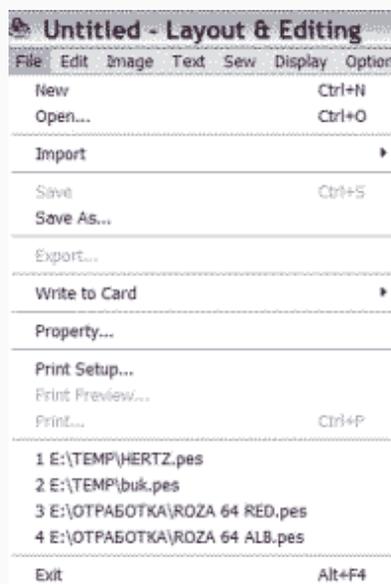
Design Page — страница проекта, или поле вышивки. Желательно выбирать по размеру ваших пялец.

Work area — область создания дизайна.

Status bar — строка состояния объекта. Показывает размеры вышивки. По ней будете судить, поместится она у вас в пяльцах или на готовых изделиях и как лучше приложить дизайн к вашему предмету вышивки.

Есть ещё информация о клавише F1 но мы знаем, что везде это вызов справки. Это всё. Больше её рассматривать не будем, как будто других вопросов она не вызывает.

Переходим в меню бар. Нажимаем File. Смотрим по порядку пункты,



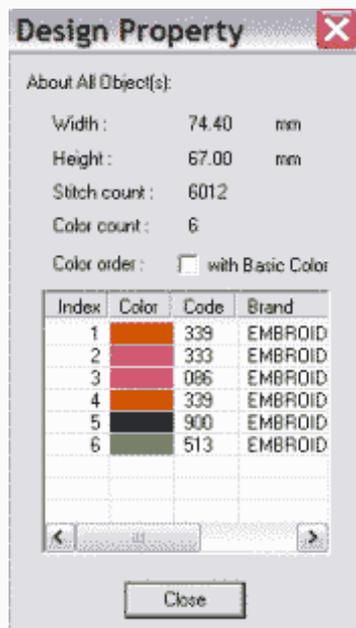
New — новый проект. Создает чистый лист. Если перед этим вы что то творили, то спросят сохранить или нет, но мы же ещё ничего не натворили, так за что нас сохранять. Отказываемся и идем дальше, хотя в других программах спрашивают, какие вы хотите параметры нового листа, то есть размер поля, пяльцы, линейки и Т. Д.

Open — открытие файла. Спрашивают: «И где он?», но мы то знаем, куда кидали готовые дизайны из Интернета. Иногда в окошке Preview (предварительный просмотр) указано, что файл не соответствует формату, но вы же видите что у него расширение PES, всё равно шелкаете, и он появляется. Скорее всего, он не соответствует пяльцам с которыми был записан. Открываются только форматы PES, и нам никто не говорит, что они двух видов. Первый PES это тот который создан в нашей версии программы, а не в другой и тем более не получен в результате работы какого то конвертора (программа преобразующая один формат в другой).

Этот вид файла очень сложный. В нём записаны и цвет ниток, и пяльцы и труды с какими создавался проект и многое другое. Если у вас этот формат, то вы можете легко изменить рисунок, убрать какую-то часть, изменить параметры, одним словом сделать с ним все, что позволяет редактор. Во втором случае у нас имеется информация только о стежках и цвете. Назовем его стежковый формат. С одной стороны это оправдано. В Интернете никто не знает, какой версией PE-Design вы будете пользоваться просматривая дизайн, в вашей версии может не быть такого инструмента который участвовал в изготовлении этого дизайна, а может, вы вообще импортируете его другой программой. Для того, что бы просто вышить то, что открыли, это разницы не имеет, но ведь нам просто так уже неинтересно, иначе для чего мы бы всё это читали.

Проверить какой вид у файла легко. Выделяете дизайн стрелкой расположенной в ящике с инструментами (Tool box) . Обводим мышкой область вышивки, которая после этого будет обозначена маркерами. Сразу объясняю почему. Если вы будете просто тыкать мышкой, как рекомендует руководство, то часть дизайна может сместиться, а вы потом будете гадать, как это так получилась, что футболист в одном месте, а его трусы в другом.

В меню Option выбираем пункт свойства вышивки (Design Property). Видим ее размер и количество стежков.



В данном случае: ширина (Width) — 74.40м , высота (Height) — 67.00мм., количество стежков (Stich count) — 6012 и количество цветов (Color count) — 6.

Изменим размер дизайна потянув за один угол маркера. Размер изменился. Снова выбираем пункт Свойства вышивки (Designer Property). Проверяем...

Если при измененном размере количество стежков (Stich count) изменилось значит перед вами родной дизайн. В родных дизайнах, при изменении размера, количество стежков меняется, чтобы не нарушалась плотность вышивки, а в строчках не было слишком частых проколов. Допустим, что при измененном размере вышивки количество стежков не изменилось, значит программа не пересчитала их. Чем это плохо. Вы хотите увеличить вышивку, но при этом расстояние между стежками тоже увеличивается и заполнение становится редким, а если уменьшите, то станет такой плотной, что будет рваться нить, повредится ткань, да и вообще, кому это надо.

Итак, мы разобрались, первый случай почти всегда хорошо. Как с ним работать инструментами программы разберем, когда дойдем до этих инструментов. Случай два сложнее, если мы хотим от этого рисунка взять что-то для себя. Например, на листочке сидит бабочка. Листочков и травы у нас своих хватает, а вот бабочка была бы очень кстати. Мы попытаемся потянуть бабочку мышкой, а за бабочкой тянется вся вышивка. Для этого случая есть простой инструмент. Открываем меню Sew, что находится в выпадающем меню (Menu bar).



Далее выбираем Stitch to Block — преобразование дизайна в блоки. Появляется окно. В нем вы сможете изменить параметры чувствительности от четкого (Fine) до до грубого (Coarse). В большинстве случаев достаточно оставить чувствительность на Normal, но иногда необходимо менять параметр чувствительности. Мы в дальнейшем рассмотрим эти случаи. После проделывания этой операции при изменении размера вышивки меняется кол-во стежков, можете это проверить уже известным вам путем, а так же становится доступным команда разгруппировать (Ungroup) в меню Edit.

Ну вот, теперь мы можем делать с нашим дизайном что хотим. Попробуйте ткнуть мышкой в бабочку или листочек нажать клавишу Delete на клавиатуре и посмотреть что происходит.

Поигрались? Теперь вернемся в исходную позицию нажав кнопку расположенную на панели инструментов (Tool bar).



Эта кнопка позволяет вернуться на 20 шагов назад, обычно этого хватает.

Итак, перед вами бабочка снова сидит рядом с листочком и ждет свистка. Мы не будем применять команду Stitch to Block, вместо этого в ящике с инструментами (Tool box) выбираем редактор точек (из трех видов выбираем первый).



Вся вышивка покрывается точками, точнее не точками а пустыми квадратикам. Если же вы обведете, например, часть листка стрелкой, то квадратики заполнятся и при нажатии на клавиатуре клавиши Delete пропадут. Таким образом у нас появилась возможность удалить всё, кроме нужной нам бабочки.

А что делать, если бабочка и лист в одном месте? Тут сложнее, обводим лист, получаем точки и на бабочке и на листе. Удаляем. Куска бабочки как не бывало. Ну что ж, остается вернуться, сделать максимальное увеличение, и, по одной точке, вытащить листок. Трудоемко? Да, но уж больно нужна именно эта бабочка. Есть программы в которых эта операция делается проще, например Embird, В ней вы достигаете нужного результата двумя действиями. Это говорит о том, что одинаковый результат можно получить разными программами и способами. Где легче, где труднее, где изрядно поломав голову.

Итак, бабочка у нас готова. Сохраняемся, дабы при неосторожном нажатии наша работа не пропала даром. В выпадающем меню (Menu bar) выбираем File далее Save и задав имя дизайну ждем Сохранить. Далее нам необходимо добавить к нашей бабочке траву. В программе PE-Design есть несколько путей. Рассмотрим два из них.

Путь первый: У нас имеются два файла бабочка и трава. Открываем бабочку. Выделяем. Вставляем ее в буфер обмена, нажав в выпадающем меню (Menu bar) Edit затем Copy.

Или делаем это при помощи горячих клавиш (Ctrl+C). Далее нажимаем File затем Open находим нашу траву открываем. Теперь нажимаем горячие клавиши (Ctrl+V) и возле травы появляется наша бабочка.

Путь второй: Открываем нашу бабочку: File-Open находим файл с бабочкой. Теперь необходимо добавить траву: последовательно выбираем File - Import - From File (F8) находим нашу траву ждем Import. Бабочка и Трава вместе. Рассмотрим эти действия немного более подробно.

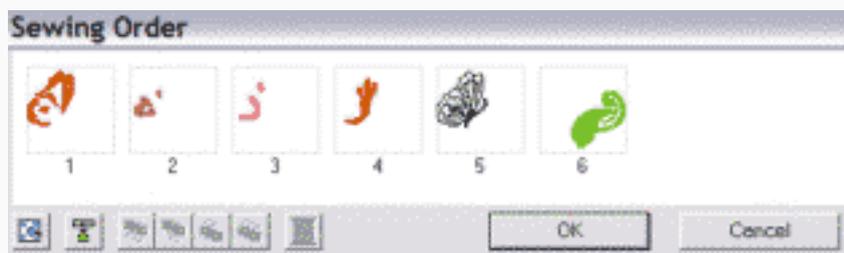
Import (F8) — он везде импорт. Когда- то это было волшебное слово. Состоит сразу из трех разделов: From Design Center (F7) — импортировать из центра проектирования (Design Center). Из центра проектирования импортировать пока ничего не будем, мы там ещё не напроекировали. From Card — импортировать с карты. Насчет карты понятно. Если ваша вышивальная машинка работает со специальными картриджами и вы прикупили карту с дизайнами, то этот пункт для вас. Или если вы хотите в дизайне с карты что- то изменить, то это будем рассматривать вместе с командой открыть файл, при изучении инструментов создания и редактирования дизайнов. From file — импортировать из файла. Здесь допускается импорт файлов определённых видов. Они перечислены в окошке внизу. Но ситуация еще хуже чем с файлом \*. PES, в нём хотя бы указан цвет, и если солнце жёлтое то оно желтое, а не синее с утра. Файлы с другим расширением могут эту информацию не содержать, например EXP, DST и солнце у них действительно синее. А то, что рядом ещё синее, PE-Design, по умолчанию, подставляет свои цвета. Так вот, чтобы решить этот вопрос, к файлу прилагается карта цветов, с описанием вышивки, или дополнительный файл, как это делает Embird.

## Изменение цвета объектов вышивки

Одним словом мы открыли дизайн знаем, что цвета не те, или просто решили их поменять. Поэтому, выделяем вышивку, мы уже знаем как это делать. В Menu Bar выбираем Sew- Change colors of stitch object (изменение цвета объекта). И меняете, как должно быть, или как хотите. После этого сохраняете дизайн. Цвета уже никуда не денутся. Есть и другой способ. Это воспользоваться инструментом, определяющим порядок вышивания. Нажимаете,



или Menu Bar — Sew — Sewing Order или просто F10. В открывшемся окне появятся элементы вышивки расположенные по порядку их вышивания, а также их цвет.



Попробуйте кликнуть на элемент мышкой и удерживая перетащить его. Так вы определяете, что будет вышиваться в первую очередь, а то может получится, не трусы на футболисте, а наоборот. Выделив элемент, вы так же можете поменять его цвет нажав



Затем сохраните.

Save — команда сохранить, позволяет переписать файл который вы открыли раньше и что то с ним наделали, лучше всего горячей клавишей Ctrl+S, и почаще Если. вдруг моргнет свет или кошка прыгнет не туда, тогда не пропадет ваш тяжкий труд, но если вы перезапишете дизайн не так и вышли из программы, вашу вышивку ничего не спасет. Если не вышли, то, возвращаясь, шаг за шагом, дойдите до места, где потеряли, что — то важное, и оно появится, а еще лучше, создайте дубликат дизайна в другой папке. Вышивку лучше проектировать на странице, которая соответствует вашим пальцам, а то сделаешь что — то классное, а оно чуть- чуть не помещается. Жаль. Если вы сохраняете дизайн, который не помещается в пальцах, появится предупреждение. Если вы его проигнорируете, дизайн всё равно сохранится. Вышить, с него, не вышьете, но всегда можете снова загрузить и доработать. Иногда дизайн меньше палец, но выступает за край страницы, потому что не по центру. Надо переместить его в поле страницы или установить в центр клавишами Ctrl+M.

Save As — сохранить дизайн, как. Вот так и сохраняете. С теми же проблемами, только место, название дизайна, а так же версию выбираете сами, например, более старую. Export — Экспорт. Вы можете сохранить проект в доступном для вас формате, показанном в окошке. тот же \*. EXP, \*. DST, \*. HUS, \*. PAFF, но если импортируете обратно, то и мама родная не узнает ваш дизайн. Опять весь синий. Поэтому пользуйтесь этой функцией в том случае, если она вам действительно необходима. Формат PES понимают почти все машины, а там указан цвет ниток, что немаловажно. Write to Card — существует два варианта Current Designer(F4)- запись на картридж, если он у вас есть, открытого дизайна и Other PES Files (Shift+F10) — запись на карту нескольких дизайнов.

Property — авторский документ. Создает документ на ваш дизайн. Если, к примеру, завтра вы продаёте его Зайцеву, или Юдашкину. Ну, кто там у нас на очереди. — печать и печать в реальном виде нас кажется пока тоже не торопит. Тем более что дизайном лучше манипулировать в электронном виде. Фу-фу! Первый раздел, кажется, вкратце прошли. Тренируйтесь.

До встречи СП