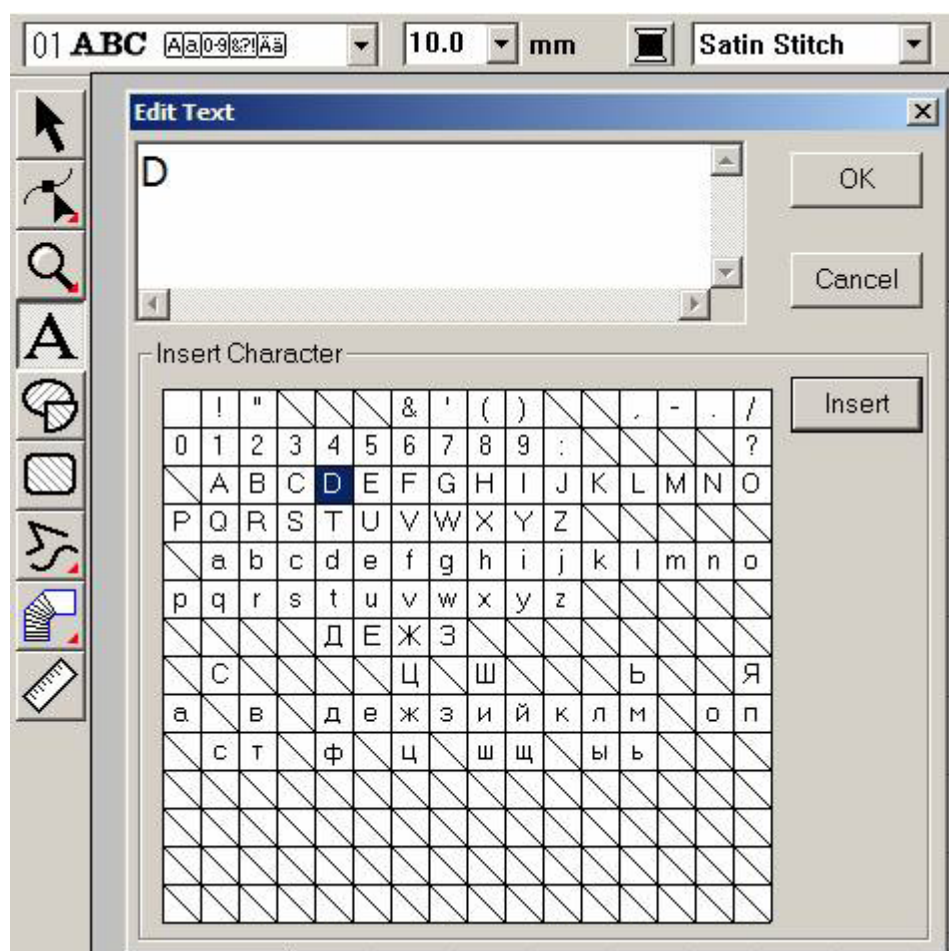


Символьные шрифты в вышивке

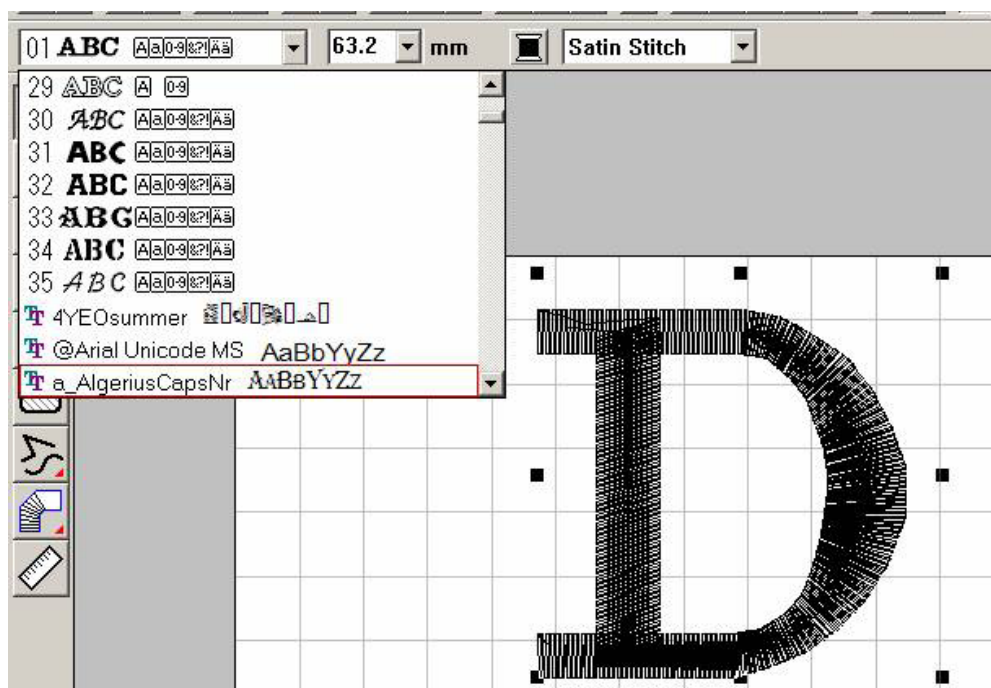
Автор: Сергей Демин
СП

По плану, этот урок должен был десятым или одиннадцатым, но уж больно он мне нравится. Уверен урок, понравится и вам. Поэтому, что внимательно учили, применяете, а что нет, принимаете на веру. Потом конечно всё неясное мы тоже пройдем. Перед уроком скачайте **три шрифта** и установите в компьютер, а лень, тогда просто переместите в папку шрифтов. Урок будет нагляднее, и потренироваться, потом можно будет.

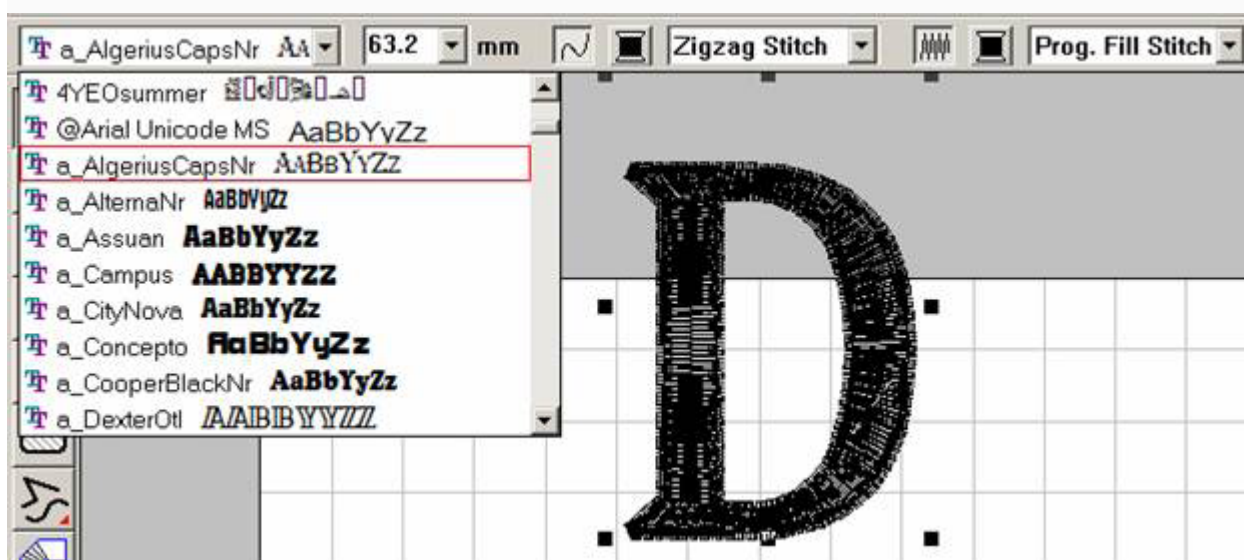
Шрифты бывают очень разные. Наша программа умеет преобразовывать только TTF. Другими забивать голову тоже не будем. Открываем программу. Нажимаем кнопку (A) – Ввод текста, на панели инструментов.



перед нами появляется таблица шрифтов с окошком для текста. Вы можете отметить любую букву или символ мышкой, затем клавишу Insert, и буква появляется в окошке. Если раздумали, нажимаете Cancel и программа закрывается, а если не нравится символ, то просто забейте, у кого есть компьютер, знает, как это делается. А если не хочется бегать туда сюда, тогда просто набираете нужное на клавиатуре. У нас, например это буква (D). После этого (Ok) и буква появляется на рабочем столе.



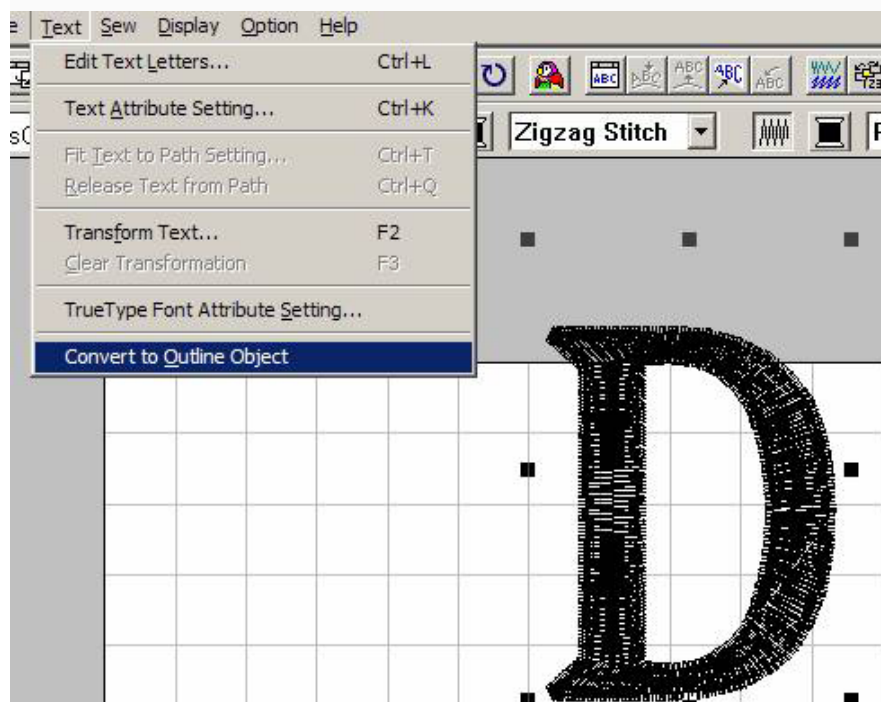
потянув за маркер, увеличиваем до нужного размера. Нажимаем клавишу, и открывается выпадающее меню с перечнем шрифтов. Тридцать пять шрифтов для нас подготовили разработчики программы. Они специально проработаны для вышивки. Аккуратно уложены стежки, переходы между буквами и другие полезные особенности. Если мы выделим букву, а потом укажем понравившийся шрифт, то вид у неё станет, как принято в этом шрифте. Буква уже состоит из стежков и если много букв, то может получиться надпись. Свойства полезные для нашего урока сегодня у этих шрифтов закончились. Следующий вид шрифтов, они у нас начинаются как TT. Это тайпные шрифты, некоторые так говорят. И их ровно столько, сколько установлено в компьютере. Программа преобразует эти шрифты, ей одной понятным, плюс разработчики, способом в стежки. Так как шрифтов в мире миллионы, не считая иероглифов, то иногда это у неё получается хорошо, а иногда как перевод в ПРОМТе. Если мы выберем этот шрифт, то и буква изменится соответственно. Ну и что бы потом не возвращаться узнаем, что окошко с цифрой это размер буквы. Можно выбрать из значений, которые предложит программа. А можете тянуть за мышку, пока размер не подойдёт, а можете внести свои значения, нажать Enter и буква станет указанного вами размера. Размер для родных букв будет соответствовать цифрам в окошке. Для тайпных шрифтов размер будет соответствовать матрице, в которую вписана буква. Так как матрица допускает, что там могут быть другие элементы буквы, там разные тильды, то и размер будет указан больше чем выделенная буква. Для нужного размера её нужно дополнительно измерить линейкой, она внизу на панели инструментов, и подправить. В правом окошке вверху указан цвет буквы, как менять уже разбирали и тип заполнения



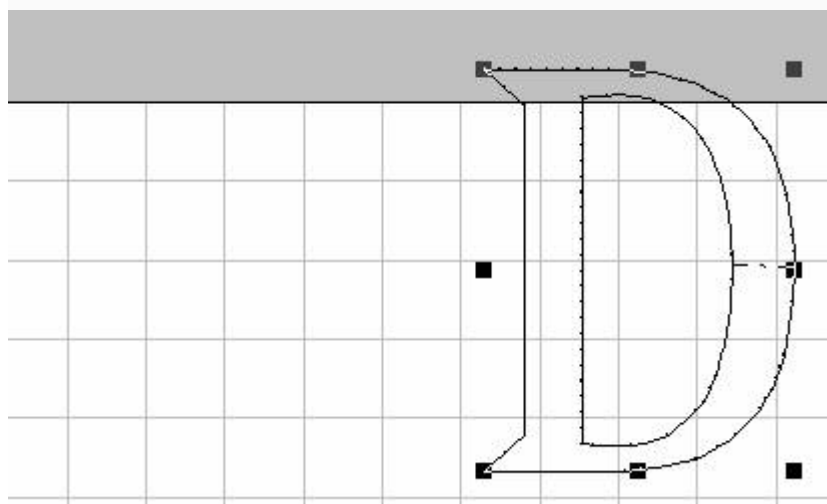
Вот эти параметры уже для указанных шрифтов. Прямо как на прошлом уроке. И оббежка и застил. Только застил у нас особый. Стежки располагаются, так как программа представляет это. То есть застил будет менять плотность, вид, но направление стежков не изменится и нам обычными способами их не изменить, потому что буква не является объектом, а только частью какой ни будь надписи. Даже может состоящей из одной буквы.

Всё это была присказка. Шрифтам мы потом уделим особое внимание и не один урок. А сегодня о самом вкусном

В этом выпадающем окошке



Convert to Outline Object – говорит что мы можем превратить букву в объект, а у объекта уже есть все свойства которые мы можем менять. Пробуем

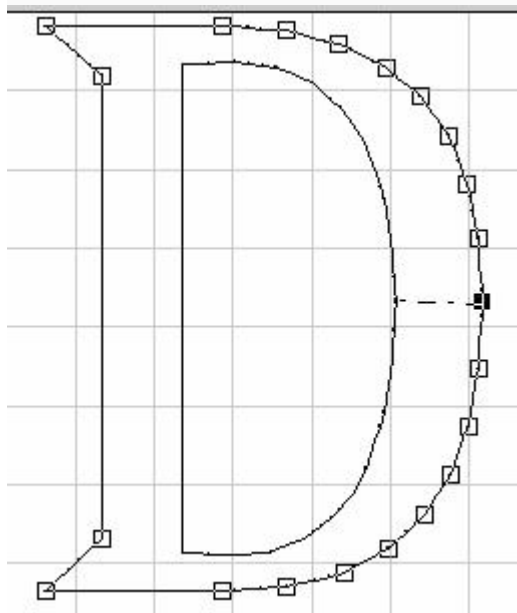


У нас появляется буква пунктирами. Мы ей можем изменить оббежку на строчку или зигзаг, ну все как в лучших домах. Если мы попытаемся открыть застил, то дудки. И эти дудки недоработка разработчиков. Поэтому после долгих размышлений пришлось идти огородами. Почему у разработчиков, как у парашютистов, с первого раза не получилось, расскажу на следующем уроке, а сейчас, как и договаривались, верите мне на слово. Делаем так. Обведём рамочкой букву

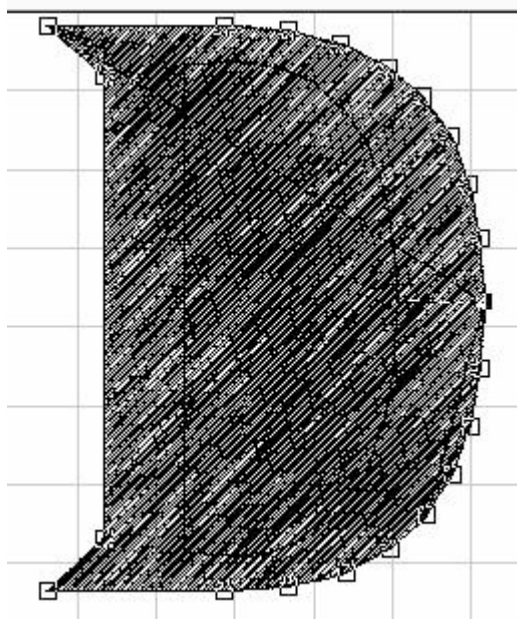
и выделим её. Рамочкой потому что у нас два объекта. Внутренний контур и наружный и у каждого свои свойства. Потом включаем инструмент редактирования точек. Хочу подчеркнуть, что все эти недостатки и приёмы преодоления этих недостатков, касаются чистой пятой версии PE DESIGNa.



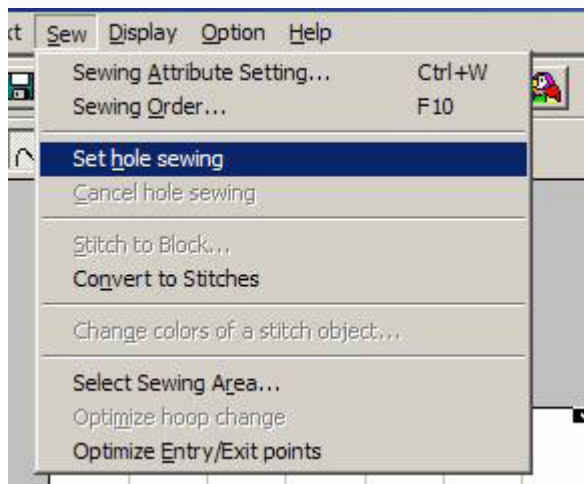
Мы уже с ним частично знакомы. Выделяем мышкой наружную часть, она покрывается точками



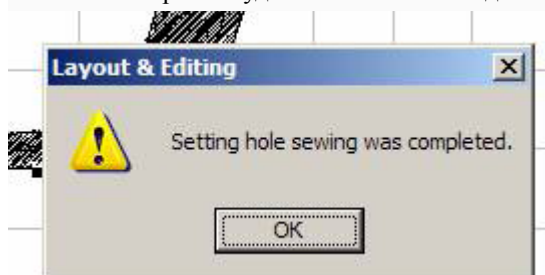
Там где штришок соединяет внутреннюю часть с внутренней, находятся две точки, хотя видится одна. Выделяем её и клавишей Delete удаляем. Как будто ничего не изменилось, но если мы нажмём клавишу застил, то оказывается у нас уже объект со всеми правами, работает застил.



Правда это ещё не буква, но мы можем придать объекту любой вид застила, а застилом покрыта вся буква, потому что наружный объект накрывает верхний. Для того чтобы из наших контуров сделать букву, нужно сотворить отверстие. Выделяем оба контура, открываем выпадающее меню и выбираем пункт



Set hole sewing – Вышивание отверстия, перевод, страшно, приблизительный. На этот процесс есть много ограничений. Но если всё прошло удачно появляется надпись



операция прошла успешно, большой будет жить. Это действие мы на следующих уроках рассмотрим подробнее. И теперь применяя знания, полученные на прошлом уроке, мы можем получить вот такую букву



В середине Motiff. Оббежка зигзагом.

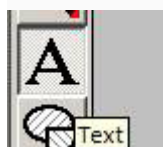
Я думаю, вы знали, что есть символьные шрифты, но возможно не знали, как приспособить. К примеру, один из них



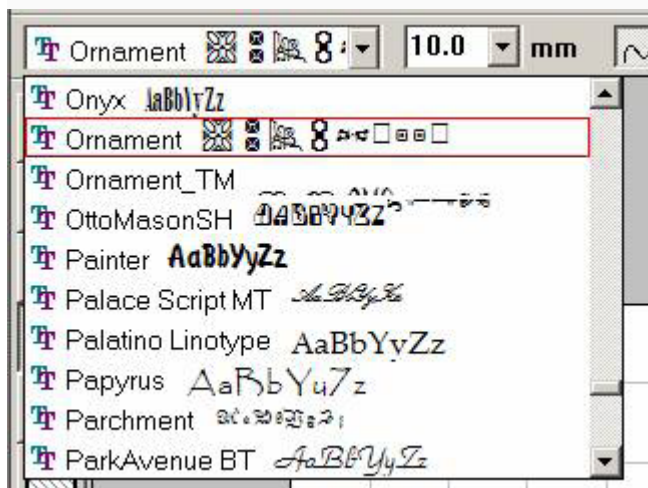
Это один из многих. Готовясь к уроку, я за вечер накачал сто пять видов, а если покопаться глубже?

Как мы работаем с ними? Запомнили, как называется шрифт? Ornament

Нажимаем на панели инструментов



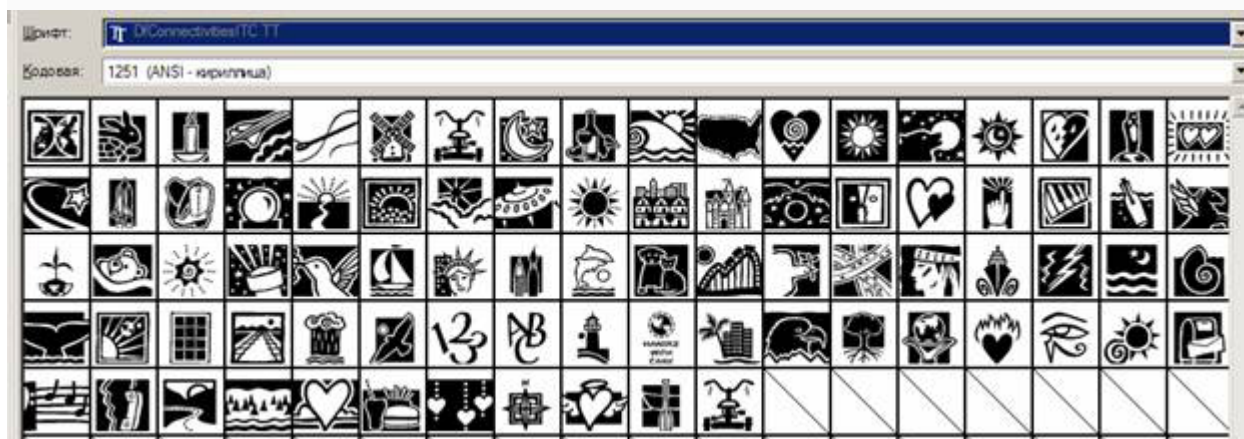
работа с текстом. Выбираем в таблице шрифтов наш Ornament



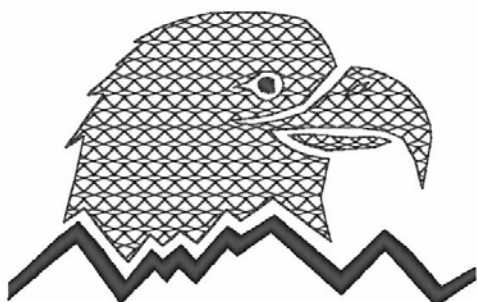
В открывшейся таблице выбираете, что понравилось, пару нажатий на мышку и бегом вышивать, к примеру, уголок салфетки.



Это самый простой вариант, Берём другой пример. Вот такой шрифт



Даже не буду описывать порядок выполнения, я его описал выше, но получаем вот это



При площади 130 * 100 всего 3500 стежков. Правда, забыл разукрасить. Да и вы, если постараетесь, будете иметь результат намного выразительнее, Я же только для примера.

Ну ладно ещё пример



Простая игрушка за три минуты, но если с ней поработать, то не уступит никакому дизайну из Интернета.

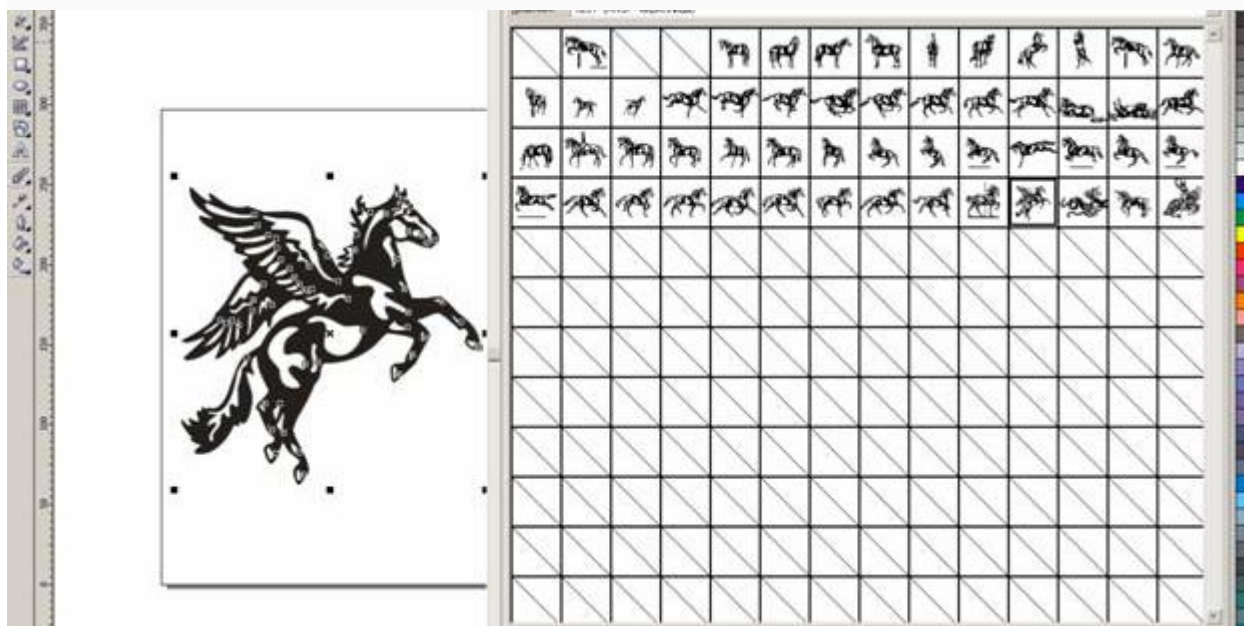
И разбираем более сложный вариант

Символьные шрифты бывают разной сложности и некоторые шрифты в нашей программе не обрабатываются. Но если хочется, а нельзя, значит можно. Пример шрифт ниже. Если выберем коников, то одни в программе обработаются, а от других останется только пустое место, в лучшем случае.

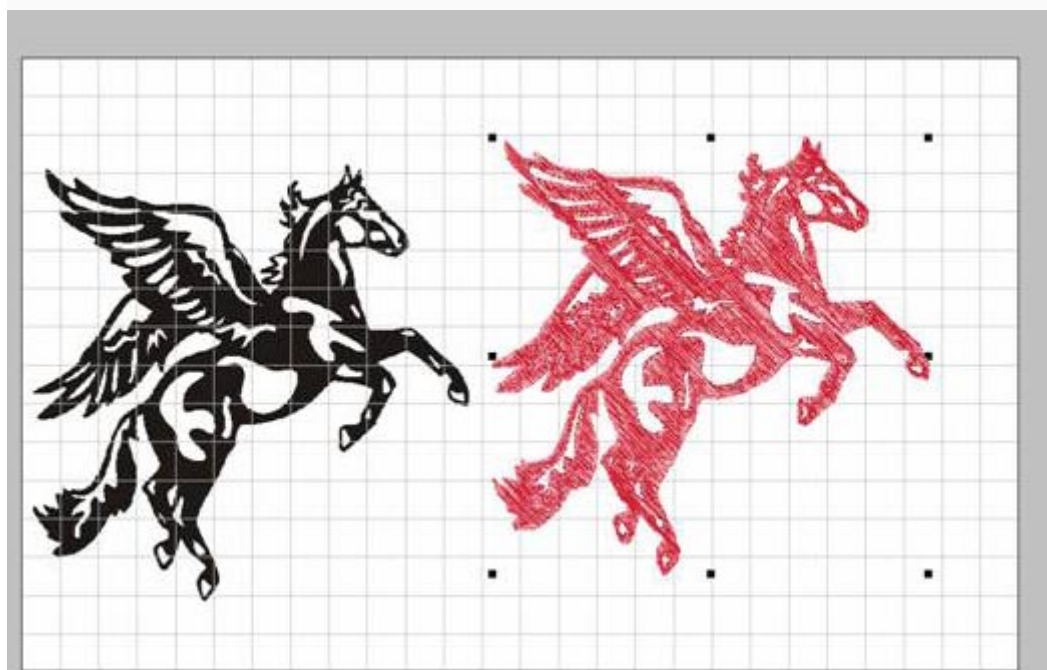
Наш путь

Открываем Corel DRAW. Вы, наверное, подумали, что мы о нём и не вспомним. Нажимаем комбинацию Ctrl-F11. В правом углу появляется таблица шрифтов и символов. Растягиваем таблицу на половину экрана и перебираем шрифты, пока не дойдём до нашего шрифта, по дороге можем рассмотреть, какие шрифты у нас стоят, как называются, как выглядят. Нам ещё с ними работать и работать. Находим наш шрифт, выбираем понравившегося коника и тянем на рабочий стол. Увеличиваем. И заполняем, указав мышкой на

понравившийся цвет



Копируем в карман и открываем в нашей программе, а дальше работа попугайчика,



Бывают такие узоры, что их не обработает даже попугайчик. Значит, будем обкалывать вручную. Когда будем проходить создание объектов мануалом, а также выполнение ришелье, тогда и узнаете как.

Но для нас самое приятное, что картинка, вот она. Контрастная, лаконичная, выразительная. Вы ещё почувствуете, какое это поле деятельности. Прошу заметить. Никакой библиотеки рисунков. Никаких творческих терзаний. Никаких клипартов.

Нашли подходящую букву, согласовали с кем надо. И всё. Ах, да, чуть не забыл, и вышили.

Официально объявляю: “Сезон охоты на символные шрифты открыт”.